

Erledigt

AMD HD 7970 - Treibermysterien des OSX

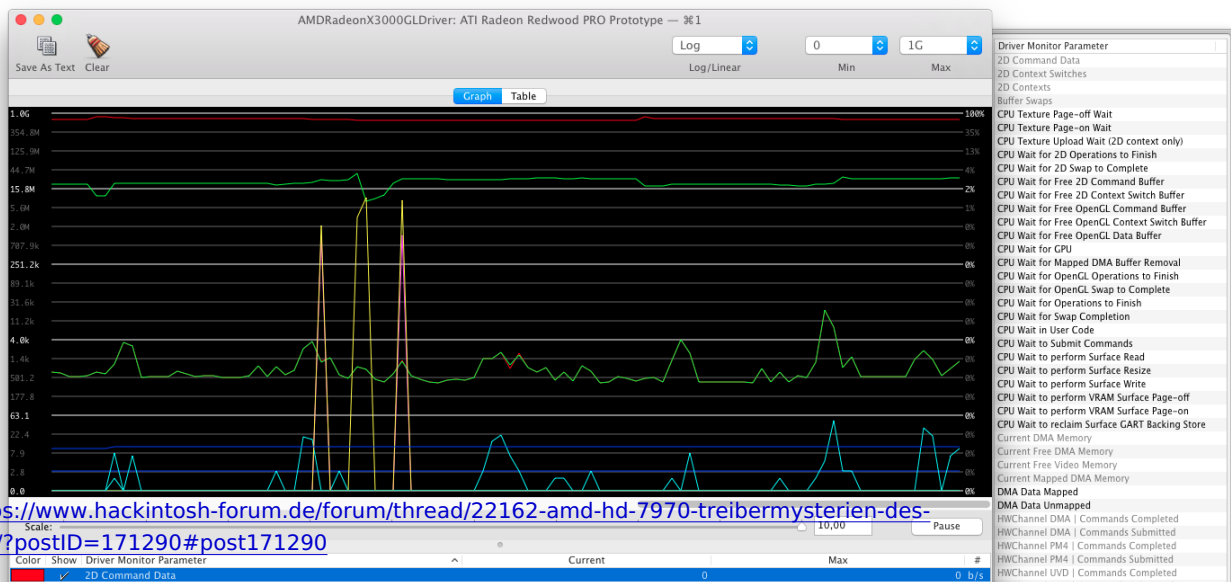
Beitrag von „Griven“ vom 7. Mai 2015, 00:36

Naja meine Kiste lädt folgende Kexte:

- AMD5000Controller
- AMDFramebuffer
- AMDRadeonX3000
- AMDSupport
- AppleGraphicsDeviceControl
- AppleGraphicsPowerManagement
- AppleIntelFramebufferCapri (obwohl die IGPU im Bios aus geschaltet ist und die HD2500 eh nicht kompatibel ist)
- AppleUpstreamUserClient
- IOAcceleratorFamily2
- IOGraphicsFamily
- IONDRVSupport

Die Tools schau ich mir gleich mal an, auf was soll ich besonders achten?

Edit: Tools mal angesehen Quartz Debug schwingt so zwischen 0 und 40 im Framemeter bei normalem arbeiten. Lasse ich das parallel zu Xbench laufen geht die Rate beim den Grafiktest bis an den Anschlag (90+ Frames) wobei die kleine Anzeige für die CPU Last sich nicht bewegt. Im OpenGL Driver Monitor bekomme ich Werte je nach den ausgewählten Parameter (siehe Screenshot) wobei ich sagen kann, dass ich bei den CPU bezogenen Parametern durchweg kaum bis keine Ausschläge bekomme (Ausschläge nur bei CPU Wait for Free OpenGL Data Buffer, CPU wait for GPU, CPU Wait in User Code).



Sieht für mich jetzt erstmal alles vollkommen unkritisch aus...