

Erledigt

macOS High Sierra Erfahrungen

Beitrag von „silenthunter“ vom 8. Juni 2017, 07:19

[Zitat von kuckkuck](#)

[@silenthunter](#) [@Fredde2209](#) [@Mork vom Ork](#)

Griven hat letztends dazu einen sehr informativen Text verfasst. Zu lesen ist der hier [Post 6: RX 460 full support, aber...](#)

Das Problem ist prinzipiell dass die ded. GPU einen Treiber lädt um Video während des Boots und davor darstellen zu können. In dem Moment wo OS X dann hochgefahren ist und seine Treiber zur Verfügung stellt, ist jedoch bereits ein Treiber geladen und die Karte wird nicht dazu animiert einen neuen, also den von Apple zu laden. Der bereits geladene Treiber ist aber im Normalfall nicht OS X kompatibel oder nur teilweise. Ein Beispiel für letzteres wären einige R9 Karten, deren Treiber zwar unter OS X zu laufen scheinen, jedoch streiken wenn der Sleep deaktiviert wird, da sie sich eben von Apples Treibern unterscheiden. Jetzt gibt es also 3 Möglichkeiten dafür zu sorgen dass Apples Treiber wirklich komplett laden und benutzt werden:

1. der Treiber der GPU entspricht dem AppleTreiber (Custom VBios, OS X Treiber wird nicht explizit beim vollständigen Boot geladen sondern schon davor)
2. die GPU wird kurz bevor Apples Treiber greifen nochmal resettet und nimmt daraufhin auch Apples Treiber an (Beim Boot: GPU eigener Treiber, Nach dem Reset: OS X Treiber)
3. der Treiber der GPU lädt gar nicht erst bis Apple versucht seine Treiber zu aktivieren (Blind-Boot oder Helper GPU, bei vollständigem Boot wird der von Apple zu Verfügung gestellte Treiber angenommen, davor kein Bild über des. GPU)

Was davon jetzt bei welchem Apple Gerät realisiert ist, möglich ist und für uns eine Möglichkeit ist, kann ich zumindest nicht sagen...

Alles anzeigen

Habe ich gelesen 😊 Ich bin trotzdem irritiert, es will nicht in mein Kopf, warum das nicht JETZT geht. Bin zu ungeduldig...sorry