

Erledigt

Final Cut Pro X, GTX 970, der neue 4K-Monitor und plötzliche Probleme

Beitrag von „kuckkuck“ vom 21. April 2017, 12:37

[Zitat von motiongroup](#)

Gerade das Thema mit der iGPU QSYNC DGPU Geschichte wurde bis zu dem Tag als ich das Werkel gebaut habe immer als nicht umsetzbar Dargestellt

Naja, früher ging das ja noch ganz einfach durch das bloße aktivieren der iGPU. Fertig. Aber seit Sierra und FCPX 10.3 ist das ding zur Hölle geworden und ich habe mich gefragt was meinen Hacky von einem QSync iMac unterscheidet. Letztendlich war das eindeutig die angezeigte iGPU bei meinem Hack, während bei einem iMac (def ebenfalls eine aktivierte iGPU hat) diese nicht angezeigt wird. Deswegen das ganze connectorless Gedöns und dem folgende Probleme, die dann durch die DSDT im ACPI angeglichen werden mussten. Joa und bis heute ist das ganze aber noch etwas unkontrollierbar, bei manchen system geht meine Methode ganz wunderbar, bei anderen einfach garnicht und ich kann bisher nicht dahinter kommen woran es liegt. Bei der Nvidia Seite fehlt mir aber auch zu einem großen teil das Verständnis für die Funktion der WebTreiber... Deswegen umso schöner das es bei dir läuft 😊