

Erledigt

GTX 560TI Performance unter ML Problem!

Beitrag von „Danks“ vom 17. November 2012, 22:30

Hi Leute

Ich brauche eure Hilfe 😊 Die Forumsuche ergab leider kein Ergebnis.

Leider musste ich feststellen, dass die Performance meiner Grafikkarte (GTX 560TI) unter Mountain Lion viel schlechter ist als damals unter Win8/Win7. OpenCL habe ich schon durch diese Codezeile im Terminal aktiviert:

```
sudo perl -pi -e '$c++ if s|\x8b\x87\x1c\x0c\x00\x00\x89\x06\x8b\x87\x20\x0c\x00\x00\x89\x02|\x31\xc0\xff\xc0\xff\xc0\x89\x06\x31\xc0\x89\x02\x90\x90\x90\x90|; END { unless ($c) { warn "No substitutions made\n"; $? =1 } }' /System/Library/Extensions/GeForceGLDriver.bundle/Contents/MacOS/libclh.dylib
```

Das komische ist die GTX 560TI wird extra von tonymacx86 empfohlen. ([hier](#))

Die Treiber von Nvidia habe ich schon installiert: <http://www.nvidia.com/object/macosx-304.00.05f02-driver.html>
hat jedoch garnichts gebracht.

FRAGE gibt .kext Dateien für die Grafikkarte um die Performance zu verbessern oder irgendwelche anderen Dinge die ich machen könnte um die Performance zu verbessern.

Hier mein Cinebench Benchmark er sollte eigentlich zwischen 40-50 liegen. Ich nehme an der Grafikbeschleuniger funktioniert nicht wirklich.

lg