

Erledigt

Grafikkarte GTX 6XX/7XX taktet nicht runter/Temperatur

Beitrag von „Griven“ vom 5. November 2013, 22:16

Darf ich an der Stelle vielleicht 1-2 dumme Fragen stellen?

Ach was ich stelle sie einfach :p

1. Unter welchem Maschinentyp hast Du denn Deine Modifikationen in der AGPM gemacht und passt der Maschinentyp zur eingesetzten SMBIOS.plist sprich ist das identisch?

2. Gibt es einen besonderen Grund dafür, dass BoostPStates alle den selben Wert haben, nämlich alle auf "Volle Pulle" stehen? Ich denke das macht so nämlich wenig Sinn wo soll die Karte denn hintakten, wenn überall "Volle Pulle" steht? Ich hab hier mal meine AGPM ausgelesen und so sieht das bei mir aus:

Code

```
1. <key>Vendor10deDevice0429</key>
2. <dict>
3. <key>BoostPState</key>
4. <array>
5. <integer>0</integer>
6. <integer>1</integer>
7. <integer>2</integer>
8. <integer>3</integer>
9. </array>
10. <key>BoostTime</key>
11. <array>
12. <integer>3</integer>
13. <integer>3</integer>
14. <integer>3</integer>
15. <integer>3</integer>
16. </array>
17. <key>Heuristic</key>
18. <dict>
19. <key>ID</key>
20. <integer>0</integer>
```

```
21. <key>IdleInterval</key>
22. <integer>50</integer>
23. <key>P3HistoryLength</key>
24. <integer>2</integer>
25. <key>SensorOption</key>
26. <integer>1</integer>
27. <key>SensorSampleRate</key>
28. <integer>4</integer>
29. <key>TargetCount</key>
30. <integer>1</integer>
31. <key>Threshold_High</key>
32. <array>
33. <integer>57</integer>
34. <integer>70</integer>
35. <integer>80</integer>
36. <integer>100</integer>
37. </array>
38. <key>Threshold_High_v</key>
39. <array>
40. <integer>1</integer>
41. <integer>3</integer>
42. <integer>98</integer>
43. <integer>100</integer>
44. </array>
45. <key>Threshold_Low</key>
46. <array>
47. <integer>0</integer>
48. <integer>68</integer>
49. <integer>75</integer>
50. <integer>94</integer>
51. </array>
52. <key>Threshold_Low_v</key>
53. <array>
54. <integer>0</integer>
55. <integer>2</integer>
56. <integer>4</integer>
57. <integer>99</integer>
58. </array>
59. </dict>
60. <key>control-id</key>
61. <integer>17</integer>
```

62. </dict>

Alles anzeigen

und meine Taktet artig rauf und runter wie sie soll. Dir ist weiterhin aber auch klar, dass FinalCut und Aperture sich anders als Office bei kompatiblen Karten gar nicht erst mit dem vom COACOA Framework bereitgestellten Treiber abgeben sondern auf OpenGL/CL oder falls installiert CUDA ausweichen und sich somit um das AGPM nicht kümmern sondern das über die OpenGL/CL bzw. über die CUDA Treiber regeln, oder?