Erledigt Apple veröffentlicht erste Beta von OS X 10.9.1

Beitrag von „TuRock“ vom 15. November 2013, 22:49

Geht das schon wieder los... Updates !!! :ziehharmonika:

Beitrag von „Thaddel“ vom 15. November 2013, 23:05

Hoffentlich ist der Powermanagement Bug in der Grafik damit dann Geschichte... Jedes Mal wenn ich mit Quicklook ein JPEG öffne, rödelt die Grafik danach munter auf maximaler Taktung weiter... :o

---

Beitrag von „Griven“ vom 15. November 2013, 23:41

Dürfte wohl einer der Gründe sein, warum man das Augenmerk auf die Grafiktreiber legen soll, oder *fg*

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 15. November 2013, 23:48

Eigentlich bin ich ja auf Mac oh es X umgestiegen weil es nicht zu viele Updates gibt die auf Windows?! Oder irre ich mich da?

Beitrag von „Thaddel“ vom 15. November 2013, 23:52

Also, ich habs gewagt, und mir das einfach per Softwareaktualisierung runtergeladen. Man

muss zuerst ein .pkg aus dem Developercenter installieren.

Fazit: Powermanagement Bug immer noch da. Ansonsten musste ich noch nicht mal die Audio- oder Netzwerktreiber neu installieren. Also wie auf einem echten Mac auch, einfach runterziehen, installieren und gut...

Interessant finde ich aber, dass an der AGPM.kext anscheinend nichts verändert wird. Die von mir manuell eingetragene Device ID meiner GTX 660 Ti ist auch nach der Installation nach wie vor vorhanden. Die Konsole gibt mir die korrekten Meldungen für AGPM aus...

> Zitat
>
> Eigentlich bin ich ja auf Mac oh es X umgestiegen weil es nicht zu viele Updates gibt die auf Windows?! Oder irre ich mich da?

Du irrst tatsächlich. Für ML gab es 5 grössere Updates. Die Entwickler bekommen halt dazwischen noch diverse Zwischenbuilds. Die grosse Öffentlichkeit bekommt derweil aber dann eben relativ wenige Updates.

Beitrag von „mike“ vom 16. November 2013, 00:07

Das Update lässt Hoffen! Das Problem mit den 6x/7xer Karten, Auslastung und er Wärme kenne ich nur zu gut. Der Fehler liegt aber auch nicht an der AGPM! Die Vermutung in OpenCL.frameworks liegt der Fehler verhärtet sich.

Beitrag von „Thaddel“ vom 16. November 2013, 00:11

Ja, aber die Hoffnung stirbt zuletzt. Habe übrigens mal einen Test diesbezüglich gemacht:

Habe in Photoshop die OpenCL Verwendung deaktiviert. Das hat aber auch nichts geändert, die Taktung springt trotzdem auf Max und bleibt da. Naja, ist ja noch ein früher Build von 10.9.1, aber würde mich nicht wundern, wenn das wieder erst mit 10.9.4 oder so ausgebessert wird... :o :muhahaha:

Beitrag von „Griven“ vom 16. November 2013, 00:48

Ach quatsch, das wird DAS KillerFeature von 10.10

Beitrag von „Thaddel“ vom 16. November 2013, 09:11

Subjektiv habe ich das Gefühl, dass das Problem mit der Developer Preview 1 von 10.9.1 sogar

noch verstärkt wurde. Habe ich zuvor Photoshop oder Quicklook nicht verwendet, bestand das Problem nicht. Jetzt springen die Werte schon hoch, während ich ein Video in iTunes schaue...

Die Frage die sich mir grad stellt, ist ob die Geforce 560 Ti ebenfalls von dem Problem betroffen ist. So eine hätte ich hier noch liegen...

EDIT: Hab mal Testweise die GTX 560 Ti eingebaut. Das Problem besteht da genauso... Sobald Quicklook oder Photoshop offen wär, BÄÄÄM... Naja, abwarten und Tee trinken.

Beitrag von „“ vom 16. November 2013, 09:58

Ich meine jetzt läuft es was flotter,