

## **Erledigt** HowTo: Ryzentosh

Beitrag von „ralf.“ vom 6. November 2017, 14:26

# Grafikkarten-Einstellungen

## 500er Chipsatz

Die PCIe-Ports beim Mainboard-Bios auf PCIe 3 einstellen.

## AMD-Grafikkarten

Polaris-, Vega-, und Navi1-Grafikkarten laufen mit dem Whatevergreen.kext. Der ist im EFI-Ordner enthalten. Ab RDNA2 (6000er) gibt es vorerst keine Unterstützung von macOS.

[Hier ist eine Übersicht](#), über gängige ältere Grafikkarten und die passenden Einstellungen. Die meisten laufen allerdings wie erwähnt mit dem Whatevergreen.kext.

Mit der Einführung von metal - ab Mojave - fallen die Grafikkarten bis einschließlich HD 6000 raus.

## NVIDIA-Grafikkarten

### Kepler - Tesla - Fermi

Kepler-Karten und Tesla-Karten laufen mit High Sierra oob (manche Kepler brauchen das SMBIOS imac14,2 oder den Whatevergreen.kext)

Fermi laufen teilweise mit El Capitan, manche auch mit jüngeren macOS.

Für Tesla-Karten unter Mojave ist [dieser Patch](#) nötig.

[Kepler-Grafikkarten unter Big Sur Klick](#)

## **Pascal - Maxwell**

Für Pascal und Maxwell-Karten muss der Nvidia-Webdriver installiert werden. Die Maxwell wird ab El Capitan und die Pascal ab Sierra unterstützt. Aber bei werden bis maximal High Sierra unterstützt.

### **[Webdriver-Installation - Klick Mich](#)**

**ab Nvidia Turing gibt es keine Unterstützung mehr.**

## **Final Cut Pro x**

Intel-Systeme profitieren von der integrierten Grafik, die hier ungefähr die Leistung bringt wie eine Einsteiger Pascal.

Aber, eine AMD-Grafikkarte ist deutlich leistungsfähiger als Intels Quick Sync. Also kein Grund, nicht FCPX mit einem Ryzen zu nutzen.

## **Leistung**

Mit Big Sur und den aktuellen Kexten sind die Grafikkarten-Leistungs-Einschränkungen offenbar beseitigt.

**RX 460**

18986

OpenCL Score

Geekbench 5.0.1 Tryout for macOS x86 (64-bit)

18982

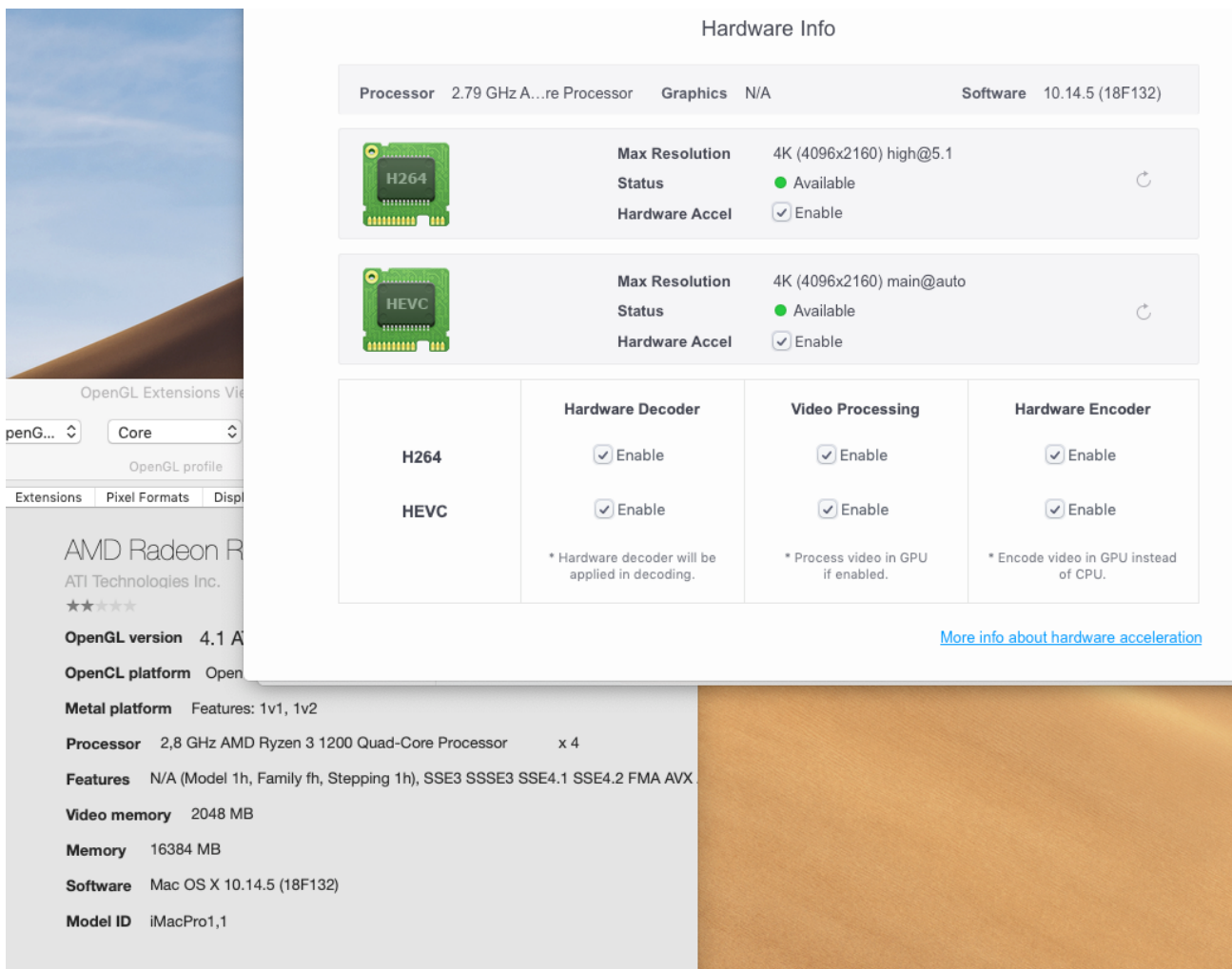
Metal Score

Geekbench 5.0.1 Tryout for macOS x86 (64-bit)

## Benchmark-Leistung

Für bessere Benchmarks bei AMD-Grafikkarten hilft in eigen Fällen der [RadeonBoost.kext - Benchmark Scores wie am echten Mac / unter Windows](#)

## HEVC-, H.264-Hardware-Encoding



Encoding funktioniert ab Mojave 10.14.5 Beta 2 mit einer RX, Radeon VII oder Vega-Grafikkarte. Dazu muss die IGP deaktiviert, und SMBIOS iMacPor1,1 verwendet werden.

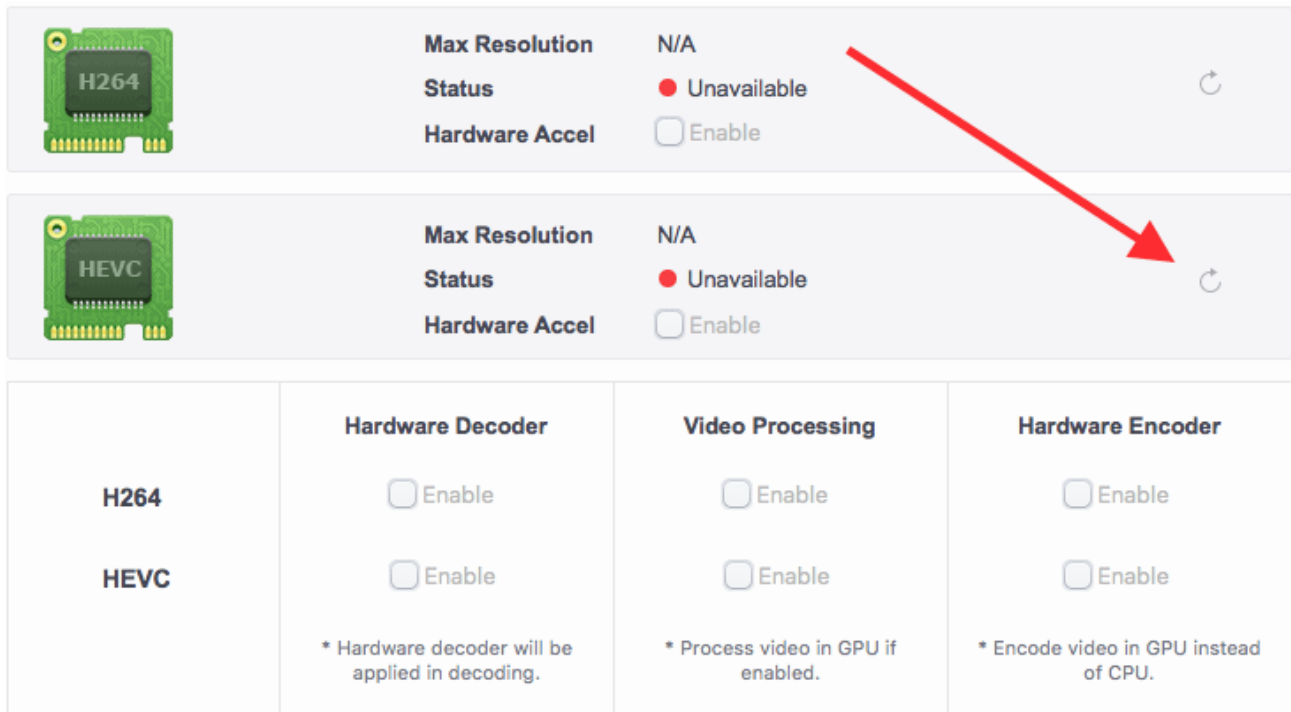
Hier ist ein Intel mit Quicksync keineswegs überlegen.

Eine RX 460 ist etwa gleich schnell wie eine HD 530.

Mit VideoProc kann man checken ob Hardware-Encoding verfügbar ist. Siehe Screenshot. Nachdem man die richtigen Einstellungen vorgenommen hat, noch mal auf die runden aktualisieren-Pfeile klicken.

## Grafikkarten-Unterstützung testen - FCPX und Video-Encoding

Das Programm VideoProc ausführen, in den Settings diese Fenster aufrufen. Und rechts auf aktualisieren klicken.



The screenshot shows the VideoProc settings interface. At the top, there are two sections for H264 and HEVC hardware acceleration. Each section displays 'Max Resolution' as 'N/A', 'Status' as 'Unavailable' with a red dot, and 'Hardware Accel' as an unchecked 'Enable' checkbox. A red arrow points to the refresh icon (a circular arrow) in the HEVC section. Below these sections is a table with four columns: 'Hardware Decoder', 'Video Processing', and 'Hardware Encoder'. Each column has two rows for 'H264' and 'HEVC', each with an unchecked 'Enable' checkbox. At the bottom of each column, there is a note explaining the hardware acceleration feature.

	Hardware Decoder	Video Processing	Hardware Encoder
H264	<input type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Enable
HEVC	<input type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Enable	<input type="checkbox"/> Enable

\* Hardware decoder will be applied in decoding.

\* Process video in GPU if enabled.

\* Encode video in GPU instead of CPU.

## [Nvidia-GPU für Windows und eine AMD-GPU für macOS](#)

### [Games](#)