

Erledigt

macOS 10.14.1 + Vega 64: H.264 Encoding auf Rot

Beitrag von „elmacci“ vom 27. November 2018, 16:15

Wenn Du nur eine Vega hast lautet die Antwort: Ja!

[CMMChris](#) Hat das mal auf seiner Maschine getestet, siehe hier [#184](#)

Funktioniert aber nur bei:

- iGPU deaktiviert
- Mojave 10.14.0 oder 10.14.2 (Beta). Bei 10.14.1 geht es nicht.
- Bei **einer** Vega.

Hatte bis vor kurzem alles wunderbar am Laufen ohne die iGPU mit h264 und h265 Encoding/Decoding mit einer VEGA Frontier Edition und DRM.

Letzte Woche habe ich eine zweite eingebaut und allein die Tatsache dass die im System ist "bricht" das h264/h265 Encoding/Decoding.

Alles probiert, von Whatevergreen über SSDT-Inject mit unterschiedlichen Bezeichnungen(GFX0, GFX1....) bis zu unterschiedlichen SMBIOS-Varianten.

Ich bekomme es mit der zweiten, baugleichen VEGA nicht mehr so hin wie vorher.

Entweder es ändert sich also irgendwann einmal wieder und läuft plötzlich unter einer kommenden macOS-Version oder ich muss - wie aktuell - damit leben wieder die iGPU zu aktivieren. Mit dem Nachteil dass das h264 Encoding zwar zügig über Quicksync läuft, aber die schnellere Variante über die VEGA eben nicht und DRM auch nicht funktioniert.

Aktuell bin ich gerade dran, die zweite VEGA unter macOS über die DSDT zu deaktivieren so dass macOS - ohne die Karte auszubauen - denkt es wäre nur eine Karte drin (Nutze die zwei VEGAS dann nur im Dualboot in Windows). Könnte mit einer Vega unter macOS leben. Siehe auch Thread hier:

[WER KANN HELFEN? MIT EINER SSDT ÜBER ACPI DIE ZWEITE DGPU IN PEG1 DEAKTIVIEREN?](#)

cheers