

**Erledigt**

# Radeon AMD RX 480 8GB und HP RX 580 4GB | Nach Ruhezustand stotterndes OpenGL

Beitrag von „HDRI“ vom 4. April 2020, 14:35

Hallo,

mein Hackintosh und meine Grafikkarte haben nach dem Ruhezustand einen merkwürdigen Hänger.

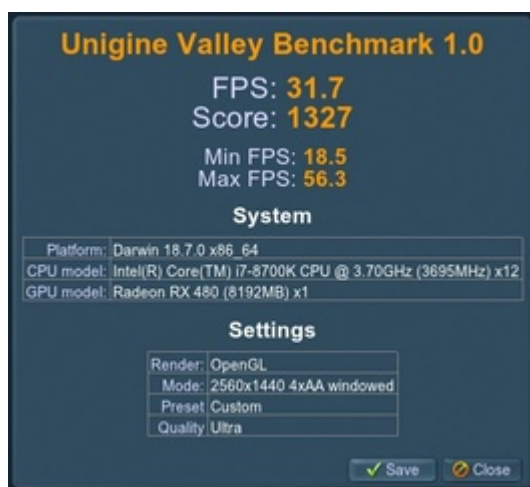
Mir ist das erst vor kurzem aufgefallen, da ich nur noch sehr selten dazu komme, mich in Dirt 4.0 um einen Baum zu wickeln.

Ingame pumpte und stotterte die Grafikdarstellung und machte die Rennsimulation damit unspielbar...

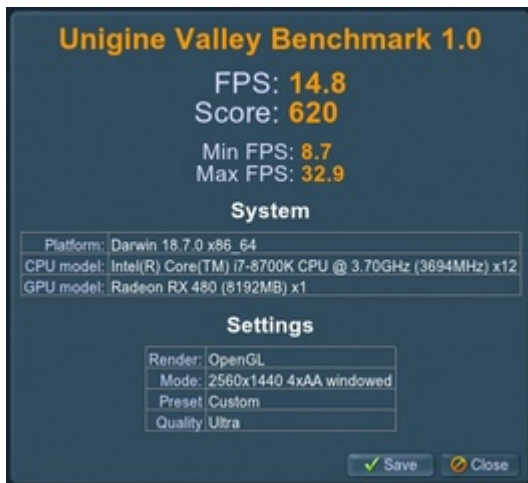
Dieses Verhalten tritt nur nach einem Ruhezustand auf, nach einen Neustart läuft die Grafikdarstellung flüssig.

Ich habe dann jeweils nach einem Neustart und nach dem Aufwachen aus einem Ruhezustand zwei Benchmarks gemacht.

Unigine Valley Benchmark 1.0 - Ergebnis nach Neustart:



Unigine Valley Benchmark 1.0 - Ergebnis nach Ruhezustand:



LuxMark v3.1 - Die Ergebnisse nach Neustart und Ruhezustand sind nahezu identisch:



Ich kann mir diese Ergebnisse nicht erklären.

Offensichtlich sind die Operationen via OpenCL von dem Fehler nicht betroffen, wohl aber die der Bewegtbilddarstellung via OpenGL.

Randnotiz: Der VRAM wird bei allen Operation zu maximal 50% beansprucht

Im Anhang liegt meine aktuelle EFI.

Vielleicht hat ja jemand eine Idee wo dieser Fehler her rühren könnte...