

Erledigt

AMD RX 580 oder Vega 56/64 unter High Sierra

Beitrag von „motiongroun“ vom 8. Oktober 2017, 20:49

Ich plane einen Umstieg von einer Nv 970 GTX auf AMD RX 580 oder Vega und stelle mir die Frage was dafür Notwendig ist..

ist wie in diesem Fred angesprochen überhaupt noch notwendig unter High Sierra Lilu.kext oder Whatever einzubinden?

[Kurz und knackig: AMD RX Grafikkarten in OS X Installieren](#)

Was wichtig wäre ist, die IGPU der i7 4970k würde ich gerne behalten um die QSync Funktion in FCPX erhalten zu können

Mfg

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 8. Oktober 2017, 21:16

[Zitat von motiongroun](#)

noch notwendig unter High Sierra Lilu.kext oder Whatever einzubinden?

Ich habe es ohne nicht probiert, aber ist ja kein Problem die beiden Kexte in die EFI abzulegen. Die iGPU kannst du aktiviert lassen, das funktioniert auch.

Ich kenne nur das Problem, dass nach einem Sleep youtube-Videos nicht mehr laufen und ein Hinweis kommt "das Gerät muss neu gestartet werden".

Beitrag von „motiongroun“ vom 8. Oktober 2017, 21:28

Aha gut zu wissen .. gut ich bin eher auf Vimeo.. also frisch ans Werk..

danke für die Info..

ich sehe gerade du verwendest eine NV, ..
Welche GPU verwendest Du, eine 580er oder Vega

Beitrag von „Kazuya91“ vom 8. Oktober 2017, 21:35

Ich glaube bei insanelymac gelesen zu haben dass die RX 580 immer noch LILU und Whatever braucht während die VEGA OOB läuft. Mir wäre das OOB Feature das Geld wert. Zumal die RX 580 eh schweineteuer ist gerade.

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 8. Oktober 2017, 21:38

Ich habe in letzter Zeit öfters die Karten getestet äh gewechselt. Meine Vorletzte war eine RX580. Seit ich sie hatte habe ich mich im Nachhinein über den Preis geärgert und das ich mich dazu hinreißen ließ ihn zu bezahlen. Das hat die Karte gemerkt und hat den Dienst quittiert. 😊

Naja sie ist wirklich innerhalb der ersten 2 Wochen kaputt gegangen, so konnte ich sie einfach wieder zurück schicken.

Jetzt habe ich eine Gigabyte RX 560 Gaming OC 4GB und bin ganz glücklich damit. Sie überholt immerhin meine alte GTX960, hätte ich gar nicht gedacht.

Durch das Hin und Her habe ich mein Profil bzw. meine Signatur nicht mehr aktualisiert, hole ich bei Gelegenheit mal nach, falls ich nicht noch ein paar GraKa's teste.

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 8. Oktober 2017, 21:44

[Zitat von Kadir91](#)

während die VEGA OOB läuft. Mir wäre das OOB Feature das Geld wert. Zumal die RX

580 eh schweineteuer ist gerade

Die Vega's sind aber genau so schweineteuer. 😡

Beitrag von „Kazuya91“ vom 8. Oktober 2017, 21:58

[@Doctor Plagiat](#)

Die VEGA mag zwar teurer sein, aber dafür hast du mehr Leistung. Die VEGA hat ein besseres P/L Verhältnis. Die RX 580 ist niemals 300€+ wert.

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 8. Oktober 2017, 22:10

Dem kann ich nur zustimmen.

Aber es macht auch keinen Sinn eine noch teurere Karte zu kaufen, nur weil sie ein besseres Preis-/Leistungsverhältnis hat, ich die Leistung aber gar nicht benötige.

Beitrag von „motiongroup“ vom 8. Oktober 2017, 22:14

Aha Danke für die Info..

das es mit den Preisen wird sich hoffentlich bald wieder einpendeln..
für meine Anwendungsfälle (FcpX) ist sogar die 580er mehr als ausreichend..

Beitrag von „revunix“ vom 8. Oktober 2017, 22:21

Zitat von Doctor Plagiat

Jetzt habe ich eine Gigabyte RX 560 Gaming OC 4GB und bin ganz glücklich damit. Sie überholt immerhin meine alte GTX960, hätte ich gar nicht gedacht.

Also die du damals hattest, welche zurück ging... da hatte ich ja Freezes mit. Du hast keine Probleme mit der jetzigen?

Ich hab mir jetzt auch mal die RX 580 bestellt. Da mir das gebastel mit NVIDIA auf die Nerven ging. Zur Zeit muss ich Sierra nutzen da die 660 von HS nicht mehr unterstützt wird.

Beitrag von „motiongroup“ vom 8. Oktober 2017, 22:23

Wenn ich mich in der Gruppe der Programme umsehe die ich verwende liest sich das nicht schlecht..

http://barefeats.com/imac5K_vs_pros.html

Beitrag von „modzilla“ vom 9. Oktober 2017, 07:25

Von wegen 300€ + , wenn man auf den richtigen Seiten guckt, geht das von den Preisen gerade noch...

<https://www.kkgtechnik.de/graf...oc-4gb-4719072516154.html>

Oder hier die Sapphire Pulse 580, wenn du so 3-5 Wochen Zeit hast 😊 :

<https://www.comstern.de/Sapphi...X-580-4GD5-3a21002079.htm>

Beitrag von „motiongroup“ vom 9. Oktober 2017, 07:48

Danke für die Rückantwort kommt für mich aber leider nicht in Betracht da ich die 8GB Version für Resolve brauche..

Beitrag von „modzilla“ vom 9. Oktober 2017, 07:50

Aso okay, ja dann sind die Karten wirklich arschteuer 🤔

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 09:20

Was heißt denn bitte arschteuer? Ich hab 319€ für eine mit 8GB bezahlt. Okay, dafür 14€ für PayPal und Versandkosten... Danke Mindfactroy... aber hey, dafür ist ein 16GB USB im Kartendesign gratis dabei 😄

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 9. Oktober 2017, 10:03

[Zitat von unix.wtf](#)

Also die du damals hattest, welche zurück ging... da hatte ich ja Freezes mit. Du hast keine Probleme mit der jetzigen?

Die läuft bis jetzt vollkommen problemlos.

[Zitat von unix.wtf](#)

Was heißt denn bitte arschteuer? Ich hab 319€ für eine mit 8GB bezahlt. Okay, dafür 14€ für PayPal und Versandkosten... Danke Mindfactroy... aber hey, dafür ist ein 16GB USB im Kartendesign gratis dabei

Ich will dir auf keinen Fall deine neue Karte schlechtreden, aber auch das ist noch viel zu teuer. Warum wissen wir ja alle.

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 10:21

[Zitat von Doctor Plagiat](#)

Die läuft bis jetzt vollkommen problemlos.

Dann war meine ggf. defekt?! Wobei sie unter Windows lief. Aber unter Windows war ich nicht so lange online.

[Zitat von Doctor Plagiat](#)

Warum wissen wir ja alle.

Man kann es leider nicht ändern.
Sind AMD Karten denn wirklich besser zum Minen als NVIDIA?

Beitrag von „bananaskin“ vom 9. Oktober 2017, 10:46

Da mir das gebastel mit NVIDIA auf die nerven ging. **Zur Zeit muss ich Sierra nutzen da die 660 von HS nicht mehr unterstützt wird.**

Bei mir läuft die 660 tadellos,OOB, mit allen OSX`n, die ist von Gigabyte,

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 11:16

[Zitat von worschdsupp](#)

Bei mir läuft die 660 tadellos,OOB, mit allen OSX`n, die ist von Gigabyte,

Wie lange nutzt du das System schon?

Beitrag von „bananaskin“ vom 9. Oktober 2017, 11:27

seit die ersten Beta`s rauskamen, aber nicht 24/7, ist meine Testmaschine.....

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 11:39

[Zitat von worschdsupp](#)

aber nicht 24/7, ist meine Testmaschine.....

Wie auch immer, dann hast du die Glitches wahrscheinlich noch nicht gehabt.

Beitrag von „modzilla“ vom 9. Oktober 2017, 13:05

Welche Karte hattest du eigentlich, du hättest das mit dem GBo.Sap-VBIOS laden über Clover wirklich mal machen müssen...

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 13:38

[@modzilla](#) Da hatte ich sie schon zurückgeschickt, und ehrlich gesagt hätte ich auch gar nicht gewusst wie.

Beitrag von „modzilla“ vom 9. Oktober 2017, 16:49

Aso, naja das hätte ich dir dann ja erklärt 😊

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 16:52

[@modzilla](#) Mal sehen wie das mit der RX 580 ist. Mindfactory versendet erst am Mittwoch... rly?!

Beitrag von „modzilla“ vom 9. Oktober 2017, 17:07

Da bin ich ja mal gespannt 😄 Weiches CustomDesign ist das denn?

Beitrag von „revunix“ vom 9. Oktober 2017, 17:21

Das wäre diese hier:

https://www.mindfactory.de/pro...x16--Retail-_1167702.html

aber hey, free USB Stick 😄

Beitrag von „modzilla“ vom 10. Oktober 2017, 07:37

Oh da bin ich ja mal gespannt!

Beitrag von „revunix“ vom 10. Oktober 2017, 09:17

Ja, ich auch. Wenn sie denn mal versendet wird...

Beitrag von „Cheesy“ vom 10. Oktober 2017, 09:24

Ich hab mir vergangene Woche ne Vega 56 gekauft. Funktioniert OOB in High Sierra. Habe nur ewig gebraucht bis diese lief. Grund war, dass nach dem Ladebalken statt des Anmeldebildschirms lediglich einzelne Pixel kamen. Nach vielen Rumschrauben an Clover musste ich feststellen, dass von den drei Displayports und der HDMI lediglich nur ein DP funktioniert. Vega 56 bekommt man bei Kleinanzeigen immer wieder für ca 420 Euro!

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 10. Oktober 2017, 12:50

Und keiner denkt an RX 570? Warum eigentlich?

Beitrag von „modzilla“ vom 10. Oktober 2017, 19:35

Ich fand die zu dem früheren Preis auch genial, aber derzeit.... Bei dem inflationierten Preis ist sie meines Erachtens nach keineswegs empfehlbar!

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 10. Oktober 2017, 20:11

Die Preise hab ich gar nicht beachtet, nur die Technik.
Stimmt, die rx 570 sind sogar teurer als rx 580. Also warten!
Für mich wegen Stromaufnahme sehr interessant.

Beitrag von „revunix“ vom 10. Oktober 2017, 20:26

Ich werde der RX 560 nochmal eine Chance geben, dann aber eine von Gigabyte. Sollte es da wieder Probleme geben wird [@modzilla](#) ja sicher behilflich sein können?! 😊
Das die RX 580 so viel mehr Strom benötigt habe ich nicht beachtet, das gibt mein Netzteil gar nicht her.

Beitrag von „modzilla“ vom 11. Oktober 2017, 07:31

Na klar doch, ich werde es versuchen 😊

Beitrag von „motiogroup“ vom 13. Oktober 2017, 15:41

http://barefeats.com/vega_resolve.html

hmm.. so richtig prickelnd sieht das aber generell nicht aus.. da bist du fast mit einer "alten R9 290X" bestens bedient..

Beitrag von „revunix“ vom 13. Oktober 2017, 17:15

Mal ein kleiner Nachtrag meinerseits, die RX 560 welche [@Doctor Plagiat](#) auch verwendet läuft bis jetzt OOB mit Whatevergreen. Kein Frozenscreen bis jetzt.
Ich habe aber auch 10.12.6 drauf, werde aber erstmal nicht auf 10.13 gehen.

Beitrag von „mitchde“ vom 13. Oktober 2017, 17:41

Rob, von barefeet, hat sich mal die GPUs unter High Sierra angesehen. Gpu compute mit OpenCL und Metal2.
Zumindest bei Metal haben die AMDs noch massiv Speedprobleme bei HS.

http://barefeats.com/vega_resolve.html

Gesendet von meinem SM-J320F mit Tapataalk

Beitrag von „sasch“ vom 13. Oktober 2017, 23:12

Sind die Vega eigentlich wirklich soviel schneller. Ich habe mir jetzt gerade eine RX580 geholt mit 8GB für den Omen Accerlaerator. Habe das ding am Macbook über USB-C hängen. Läuft soweit ganz gut. Angeblich soll HighSierra nur die 580er OOB benutzen können . Mit der Vega soll es wohl noch Probleme geben.

Beitrag von „motiongroup“ vom 14. Oktober 2017, 09:35

morgen MitchD, den Barefeats Benchmark hatte ich schon zwei Beiträge weiter oben verlinkt und genau der macht mir ein wenig Probleme da es sich dabei um keine Realworld Benchmarks handelt..

was daran wirklich befremdlich ist das die R9 290X noch immer Teilweise in Front liegt im Vergleich zu den neuen AMD Karten was ja im Prinzip gar nicht sein dürfte..

Auch der Resolve Candle Test wurde über die letzten X Jahre unverändert hergenommen für Vergleiche ebenso wie der BruceX 5k...

Ich habe aktuell noch eine 970er GTX von Zotac verbaut und es stellt sich die Frage ob ich bedingt durch die Nvidia Webdriver die mir unter ElCapitan in einer einzigen Rel. ihrer Treiber vollen OCL Speed gebracht hatten und mit den darauffolgenden OSX Update und der notwendigen NV Treiberaktualisierung wieder den gewohnten Leistungsbremser verpasst hatte ohne explizit danach gefragt zu werden, nicht auf eine AMD RX580 umzusteigen welche sich OOB ins System einfügt..

Nvidias einprogrammierte Leistungsbremse ist definitiv der Grund dafür da wir schon einmal durch eine Unachtsamkeit der Treiberentwickler in einer kastrierten 970 einen Sturm entfachen konnten der bspw. den leidigen BruceX5k Test von 52Sek auf 19 Sek bringen konnten und das nicht nur auf meinem Hack sonder auch auf den Käseiben mit NV GTX Karten...

Das Resolve für meine Ansprüche auch mit einer 970 GTX funktioniert liegt an der Konfiguration um eventuell auch mal 4 K Projekte unter Verwendung von Proxis durchziehen zu können... was bleibt ist das Problem das Cuda9 unter Resolve14.01 NICHT funktioniert wie mir der Support bestätigt hatte und auch mit der NVENC Engine der GTX970 die hevc in 8Bit und 10Bit generieren kann wie ich unter StaxRip nachvollziehen konnte unter Resolve nicht funktioniert, erstens die hevc 8 bit gar nicht verfügbar sind und die 10bit für eine Minute MAterial eine geschlagen Stunde braucht..

Bei FCPX haben sie die Treiber OCL wieder in den Schlafmodus zurückentwickelt und wir sind wieder bei runden 60 Sek für Bruce Allmächtig.. Gott sei Dank funktioniert nun am HACK auch unter HS die Qsync wenn auch etwas angebunden und langsamer als unter ELCapitan..

und da stellt sich die Frage RX580 oder VEGA56.. wer hat HS mit ner RX580 am laufen und kann den BruceX nachstellen und die Zeiten nehmen..

Beitrag von „swipii“ vom 14. Oktober 2017, 14:00

Meine Vega 56 läuft in MacOSX High Sierra nicht OOB sondern nur mit Lilu und Whatever und auch nicht auf voller Leistung.. Liegt vielleicht an Ryzen.

Beitrag von „mitchde“ vom 14. Oktober 2017, 15:23

Kann sein, aber ich denke dass Apple halt weg vom Poweruser gegangen ist und schon lange nicht mehr das Optimale aus den Gpus, speziell wenn nicht in Macs verbaut, rausholt. Und selbst wenn ein ähnlicher oder gleicher gpu typ auch im Mac steckt, ist die Wahrscheinlichkeit dazu groß, dass die hw Leistung nicht voll genutzt wird. Denn es reicht denen meist aus, wenn die neuere Gpu allein durch mehr hw Performance schneller ist wie die GPU in dem Mac Modell vorher.

Nvidia wird sich auch gut überlegen wieviel Manpower sie noch in OX Treiber & Support steckt wenn Apple deren Gpus nicht mehr kauft, einbaut. Allein von den Hackintosh Kunden wird die Nvidia OS X Abteilung nicht leben können.

Bei AMD wiederum ist man voll abhängig von Apples Interesse die AmDs voll auszunutzen.

Kann gut sein, weil Amd mehr Watt bei gleicher Speed Nvidia brauchen, dass Apple sie wg allinone iMacs gar nicht voll auslasten kann weil sonst die Gpu in den imacs entweder viel zu laute Lüfter bräuchte oder sich dauernd selbst runterregeln würde um nicht zu überhitzen.

Insofern ist bei beiden gpu Herstellern das Problem bei Powerusern (Macpro Hack, oder MacPro) durchaus vorhanden.

Highend Gpus , teuer, da einzusetzen hat leider viel geringeren Wirkungsgrad wie unter Windows.

Das heißt nicht, dass zB die GTX 1080 Ti oder Vega64 sich nicht lohnt, aber eben im Gegensatz zu Windows, nicht die Mehrleistung bringt, gegenüber GTX 970,980 oder R9 280 die real vorhanden ist.

Gesendet von meinem SM-J320F mit Tapataalk

Beitrag von „motiongroup“ vom 14. Oktober 2017, 16:35

Und da liegt der Hund begraben, wenn zum damaligen Zeitpunkt in ElCapitan durch eine Unachtsamkeit der Entwickler die Treiber für genau eine Rel oh volles Potential erreichen und danach wieder gebremst werden um ein Leistungsgefälle künstlich herbeizuführen ist der Kunde und ich nehme nun mal nicht die Hackintoshszene sondern die die sich ihre Käsereiben wie wir hier auch aufrüsten ziemlich ange*****en..

Zitat

Hi. Thanks for this test. I have i7-4790k, GTX 780. At the Yosemite i have 75 sec render, i update my hackintosh to 10.11.2 El Capitan, and get 70 sec render. But, yesterday i download CUDA driver and Nvidia drive manager. Now i have 15 sec render! Test and instruction in my video.

ich kann es ja bei unseren nMPs besonders unter Fcpx ebenfalls nachvollziehen wenn ich mit der fünf Jahre alten Sechs und Achtkern Röhre mit dedizierter D700 Konfiguration so ich mich unter Prores bewege immer noch keine Leistungsnachteile habe..

das ein aktueller iMac 5k bedingt durch die Qsync Anbindung beim h264 Content schneller ist versteht sich ohne darüber weiter nachzudenken..

Verzwickte Lage, einzig der Vergleich eines iMac mit 580er im direkten Vergleich mit nem Hack gleiche Ausstattung könnte da eine Entscheidung bringen..

edit

<http://www.fcp.co/forum/hardwa...pro-x-benchmark?start=480>

Aktuell bin ich mit dem Hack bei 20 sek für Prores und bei 31 für h264 über Intel Qsync
In der Summe nicht schlecht.. mit der Vega sind sie allerdings bei unter 9 Sek angelangt

<https://youtu.be/1zUodRqWv0k>

<https://youtu.be/56pDeeUre9A>

Dann kann ich ja zurücklehnen mit meinem aktuellem Setup

Beitrag von „swipii“ vom 15. Oktober 2017, 16:24

Also sollte ich meine RX Vega 56 verkaufen und mir eine 480 holen?

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 15. Oktober 2017, 17:11

Nein du solltest sie nicht verkaufen, ... sondern verschenken, und zwar mir 😁

Beitrag von „revunix“ vom 20. Oktober 2017, 19:53

Die RX 580 gibts gerade für 270€ in der 8GB Version.

<https://www.mydealz.de/deals/x...-389eur-ebay-plus-1060742>

Beitrag von „motiongroup“ vom 1. Dezember 2017, 18:48

http://barefeats.com/dirt_rally.html

und nun? Das ganze ist nicht leicht in Worte zu packen...

Beitrag von „Brumbaer“ vom 1. Dezember 2017, 20:47

Test erfolgte mit 10.13.1.

Unter 10.13.2 ist die Vega etwa 25% schneller als unter 10.13.1. Weiß nicht wie viel davon bei den Spielen ankommt, aber auf jeden Fall sind die Ergebnisse des Tests mit dem Release von 10.13.2 Hinfällig.

Beitrag von „mitchde“ vom 1. Dezember 2017, 21:41

???? 10.13.2 ist doch noch Beta! Klar, dass da noch kein Test drauf gemacht wird.

Wer Dirt Rally und 10.13.2 Beta hat ist natürlich willkommen das inoffiziell nachzuholen 😊

PS: "Ist mit 10.13.2 25% schneller - aber du weißt nicht wieviel davon bei Spielen ankommt..."
???

Ja wie soll dann die Vega 25% schneller sein und vor allem wo - wen diese 25% Spielen evtl. nicht ankommt. Bei FCP?

Beitrag von „motiongroup“ vom 2. Dezember 2017, 11:02

nun ja es ist ja nicht nur die Vega alleine sondern auch die NV 1080TI ziemlich traurig daher kommt und die hat eher nichts mit der Beta zu tun..

Beitrag von „mitchde“ vom 2. Dezember 2017, 14:14

Genau. Denn gerade bei Game Benches gibts immer das Problem, dass je nach Game die ein oder andere GPU Art besser läuft. Je nachdem wieviel vor allem der Game Entwickler (weniger der GPU Treiber Entwickler) in die Optimierung es Games bzw. der genutzen Game Engine investiert. Meist konzentrieren sich die Gameentwickler bei der (aufwändigen!!) Gameoptimierung auf einen Hersteller - AMD oder Nvidia.

Aufgrund teilweise sehr unterschiedlicher HW Designs (welche für Max Speed jeweils etwas anders behandelt werden müssen) kommt bei der nicht optimal optimierten GPU Art eben weniger FPS als möglich raus.

Und da es sich bei Mac Games zudem um Ports handelt, kanns da wieder etwas ungünstiger aussehen.

Metal existiert ja nicht auf der Hauptgame Scene Windows. Vulkan API wäre daher, zumindest für Games unter OS X mit ADM die bessere Wahl gewesen... wenn Apple augenscheinlich eh Nivida GPUS schon länger nicht mehr einkauft / verbaut.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 2. Dezember 2017, 14:18

[Zitat von mitchde](#)

???? 10.13.2 ist doch noch Beta! Klar, dass da noch kein Test drauf gemacht wird.

Es geht nicht darum zu behaupten, dass sie einen Fehler gemacht hätten, sondern darum, dass die Information für eine aktuelle Kaufentscheidung zumindest bzgl. der Vega nicht mehr relevant ist, weil man weiß, dass in Kürze die 10.13.2 bei der Vega eine deutliche Leistungssteigerung bringen wird.

[Zitat von mitchde](#)

PS: "Ist mit 10.13.2 25% schneller - aber du weißt nicht wieviel davon bei...

Wie du vermutlich weißt, wird bei GPU Benchmarks nach Möglichkeit die reine GPU Leistung gemessen, je nach Test funktioniert das besser (LuxMark) oder schlechter (Cinebench).

Wie du vermutlich ebenfalls weißt, hängt die Performance jedes Spieles in unterschiedlichem Maße von der CPU und GPU ab.

Wenn sich die Leistung der GPU also um 25% erhöht, kann das Spiel bis zu 25% schneller laufen. Wieviel schneller hängt vom Spiel ab.

Da ich die Spiele nicht kenne, kann ich nicht sagen um wieviel Prozent die Spiele schneller laufen werden. Man könnte aus den Messwerten der anderen Karten einen "wahrscheinlichen" Steigerungsfaktor berechnen, aber dazu interessiert mich die Sache nicht genug.

Wie du vermutlich ebenfalls weißt, testen Benchmarks nicht zwangsweise das, was die später eingesetzten Programme verwenden. Es ist sogar möglich, dass die Leistung in einem der Spiele um mehr als die angegebenen 25% steigt.

Ein weiterer Grund warum ich nicht behaupte zu wissen, um wieviel sich die Performance bei diesen Spielen verbessert.

Es ist zu erwarten, dass sich die Performance der Vega bei diesen Spielen deutlich verbessern wird, aber um wieviel Prozent genau, das muss ein erneuter Test zeigen.

Beitrag von „mitchde“ vom 2. Dezember 2017, 14:38

Nun die VEGA OS X Treiber haben eher ein BUG Problem, sprich vor 10.13.2 Beta produzieren die viele Texturfehler. Ob die späteren Treiber schneller sind, neben den BUG fixes weiß ich nicht.

Codemaster, der Hersteller von Dirt Rally , welches wiederum Feral für OS X portiert hat, hat selbst Probleme mit

Nvidias regelmäßigen FPS Einbrüchen .Das zeigen auch die auffallend geringen min FPS bei der 19ßer im OS X Bench von barefeat.

Klar, hat der Port dann das gleich Problem - erbt das quasi von der PC Version - obwohl das unter Metal läuft und nicht Win!

Das zeigt wie sehr Gamespeed vom Gameentwickler abhängt - hat der OpenGL/Direktx/Metal ungünstig programmiert kann es der Grafiktreiber auch nicht mehr rausreissen 😊

Codemaster Dirt Rally (PC, natürlich) Technik Forum Bsp:

*I just bought dirt rally played about 3 hours now geforce experience put's it on ultra on everything Ryzen 5 1600x OC to 4.0, 16GB DDR4 3200Mhz, **gigabyte 10700C 8GB DDR5** mostly it runs at **60FPS** then sudden drops **to 30fps** at some corners or area's even tried everything on low settings, same fps drop occurs,*

Beitrag von „kuckkuck“ vom 2. Dezember 2017, 15:02

[@motiongroup](#) Beim zweiten Video (das über die RX480) ist in Final Cut Background Rendering aktiviert. Das verfälscht das Ergebnis massiv, da im ersten Video Background Rendering aktiv ist.

Aktiviert man Background Rendering auf einer R9 280x, braucht der Test ca. 11 Sekunden. Damit ist bei diesem Test die RX 480 nur 3 Sekunden schneller...

Beitrag von „motiongroup“ vom 2. Dezember 2017, 18:23

Danke euch für die Rückmeldungen und die Geschichte ist wirklich nicht leicht.

[@kuckkuck](#) du hast vollkommen Recht... ich kenne die Problematik ist aber für einen der mit FCPX permanent arbeitet ein leichtes nachzurechnen.. ich sehe auch nicht den Export relevant da dies nur ein einfacher Kopierprozess in den ProRes Master Settings sind.. ich mache das eher an der Zeit des Backgroundrenderings fest und das geht ab wie die Sau.

wir werden sehen was der imacPro mit der Vega wirklich bringt wenn die neue fcpX Version da ist..

In der Summe sind wir uns doch eins, das ist jetzt schon extrem schnell.. mit meiner NV 970 GTX bin ich da auf ca 30-37 Sec und den Zustand der 18 Sek den mit einer TreiberRel. unter ElCapitan erreicht hatte werde ich wohl nicht mehr kommen dafür werden sie schon sorgen 🙄

im Prinzip möchte ich nur weg von den Webtreibern von Nvidia.

Beitrag von „mitchde“ vom 2. Dezember 2017, 18:29

Genau, was neuere OS X Versionen anbelangt, es ist halt nicht so, dass diese immer schneller als die Vorversionen sind. Mehr Funktionen & APIs (wie Metal) haben die, ja - aber schneller nicht unbedingt 😊

Apple ist halt ein Entschleuniger in der IT Welt. Ooohmmmm

Beitrag von „motiongroup“ vom 3. Dezember 2017, 08:15

Da hast Du vollkommen Recht.. ich resp wir hier standen leider vor der Problematik das ab dem ersten Rechner der auf HS umgestellt wurde alle anderen nachziehen mussten bedingt durch die nicht gegebene Rückwärtskompatibilität von Fotos bspw.. auch wenn der einhellige Tenor so ist das Fotos keine verwendbare Alternative darstellt im Vergleich zu LR sind wird in genau diesem Fall eben nicht dieser Meinung was aber in dem Kontext keine Rolle spielt.

Nächste Geschichte ist HEVC und genau haben uns die Mannen von Apple ziemlich angeschissen..

Hevc ist zwar vorhanden nur erst mit den neuesten Prozessoren verwendbar die eine QSync 10bit h265 HEVC oder Einheit verbaut haben.

Auf CPU Ebene lässt sich aus Mangel an Einstellungen selbst mit einer 56 Core CPU kein Krieg gewinnen geschweige denn jemand hinter dem Ofen hervorlocken ... ein Unding via QT.. was würde das auch bringen 8bit HEVC zu 10Bit HEVC zu verwursten mit der gleichen Datenrate wie AVC... das ist Nonsens und lässt die CPU schmelzen.

GPU HEvc ist auf die lange Bank geschoben, NVENC wird noch nicht mal von Nvidia als SDK unter OSX angeboten und bei Amd schaut es nicht besser aus..

Bleibt Qsync und das nur auf den passenden Geräten iMer NO iMac 2016 NO...

Bleibt der Weg übers iPhone 😊 nicht wirklich eventuell Prügelns deswegen den ARM A10 Chip von apple in den iMacPro rein weil die Xeons gar keine Qsync Einheit bekommen wird.. grau ist

alle Theorie..

Mal schauen entweder wirs ne 580er oder ne Vega und da vermutlich eine 56er

Beitrag von „Cheesy“ vom 3. Dezember 2017, 10:37

[@motiongroup](#)

Bedenke aber auch, dass es mit den Vegas unter HS erhebliche Probleme gibt (z.B. Lüftersteuerung). Anscheinend verbaut Apple auf sich angepasste Vegas, welche mit den Normalen nicht ganz kompatibel sind. In einem anderen Beitrag geht jemand darauf ein.

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „mitchde“ vom 3. Dezember 2017, 11:02

Ja, AMD VEGA ist zur Zeit noch ein gewisses Wagnis bzw. seit die RX 580er Karten wieder günstiger geworden sind ist es auch ne Überlegung Wert erstmal mit dieser (techn. langsamer als VEGA, keine Frage) als Pro User einzusteigen.

Im Sommer 2018 kommt zudem schon die nächste AMD GPU Generation - mag sein dass die dann auch im neuen MacPro Modular verbaut wird (Apple als guter Kunde bekommt die sicher sehr früh!) . Denn die VEGA ist schnell, verbraucht aber leider auch, im Vergleich zur Pascal, etwas zu viel Watt. Das wird mit der nächsten AMD Generation wahrscheinlich besser (Speed / Watt). Denn der modulare MacPro wird sicher (wie auch der elite 😊) nicht gerade ein großzügig ausgelegtes Netzteil haben und Apple like eher klein, verbaut, kompakt ausfallen. WO geringere Watt bei Highend GPUs - somit auch in 2018 mit 140 Watt+ rechnen muss - aber halt nicht 180 Watt++ (jeweils nur GPU).

Beitrag von „Cheesy“ vom 3. Dezember 2017, 11:07

Leider bringt mir persönlich das nichts, da ich mir bereits ne Vega 56 gekauft habe. Unter 10.13.1 habe ich z.B. Probleme mit ein paar Spielen oder auch mit dem neuen Skype. Skype bzw. Spiel startet und kurz darauf friert mir die komplette Kiste ein. Hilft nur ein Hardreset. Unter der Beta 10.13.2 sind diese Fehler komplett weg, jedoch habe ich dann einen Fön unter dem Schreibtisch liegen 😞

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „Kazuya91“ vom 3. Dezember 2017, 11:36

[@Cheesy](#)

Welche Vega hast du genau? Und läuft die Vega 56 auch OOB?

Beitrag von „Cheesy“ vom 3. Dezember 2017, 11:47

Vega steht in meiner Signatur. Aber für dich gerne nocheinmal.

Powercolor Vega 56. Die Karte läuft OOB ohne Whatevergreen und Lilu, ohne Haken in Clover RadeionDelnit, oder dem DSDT Patch aus einem anderen Beitrag.

Häng dir noch schnell drei Screenshots mit an.

Wie gesagt, es gibt noch einige Kinderkrankheiten welche bei mir sogar zum Einfrieren des Desktops führen bzw unter 10.13.2 Beta zum Fön mutiert!

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „mitchde“ vom 3. Dezember 2017, 12:22

Diese Probleme könnten sich ja evtl. im Verlauf von 10.13.2,3,4 noch lösen. Mag sein, dass auch spätere Patches kommen die helfen.

Fön ist natürlich ungünstig. Lüfter der GPU hält dadurch natürlich weit weniger lange.

Von Vorteil, wenns bei der fehlerhaften Lüftersteuerung bleibt ist natürlich eine Vega Version mit Wasserkühlung.

Noch ungünstiger wäre natürlich wenn der Fön deshalb läuft weil die GPU heiß wird (mehr als nötig, auch im Idle) aber dass muss nicht sein. Kann auch "nur" die Lüfterregelung sein...

PS: Slices RadeonMonitor geht inzwischen zumindest mit den RX 4xx, 5xx Karten und zeigt Temp an.

Vega oder R7 / R9 geht glaube noch nicht.

<http://www.insanelymac.com/for...blems/page-4#entry2541952>

Beitrag von „motiongroup“ vom 3. Dezember 2017, 14:52

Darf ich mal fragen warum die Lüftersteuerung nicht über die Karte selbst erledigt wird...

Die Karten regulieren sich doch in der Regel selbst und wir lesen via sensorische Ports nur die Werte aus und die Drehzahl wird über die Temperatur und den Leistungsverbrauch der Karte selbst geregelt was ja in der Regel sogar die Mobos selbst übernehmen sollten und nur über die Fähigkeiten der oSe zusätzlich manipuliert werden können..

Beitrag von „apfelnico“ vom 3. Dezember 2017, 15:12

Klar macht das die Karte selbst. Aber auch dazu bedarf es offenbar Grundlagen vom System. Innerhalb der Bootphase zum Beispiel drehen die Lüfter auch anders. Nur war bisher ab Postboot bzw Anmeldescreen Ruhe. Nun nicht mehr. Was sich diesbezüglich in den Betas geändert hat, kann man nur Mutmaßen.

Das die genannten Karten „oob“ laufen, möchte ich vorsichtig bezweifeln. Richtig ist, das die Karten ohne weitere Einstellungen laufen. Schau ich mir aber beispielsweise Metal-Support an, sehe ich nur allgemeines. Kein neues V.3. Da gilt es noch tiefer einzusteigen.

Gesendet von iPhone mit Tapatalk Pro

Beitrag von „Brumbaer“ vom 3. Dezember 2017, 15:23

Apple macht im iMacPro sein eigenes Ding. Es ist durchaus vorstellbar, dass die Kühllösung ganzheitlich ist, wie bei einer Wasserkühlung bei der CPU und GPU im selben Kreislauf sind. In solch einem Falle macht eine GPU zentrische Lüftersteuerung keinen Sinn. Es mag auch sein, dass Apple die Komponenten, die AMD auf den Vega Karten für die Lüftersteuerung zuständig sind, aus anderen Gründen nicht einsetzt.

Die GPU eigene Lüftersteuerung wäre dann nur für externe Vegas relevant. Diese sind "getunnelt" und das mag ein Kriterium sein die interne Lüftersteuerung zu verwenden. Unsere direkt im PCIe Slot steckenden Karten sind nicht getunnelt und werden wie die internen behandelt.

Hat jemand gelesen ob Vegas in einer Thunderbolt/PCIe Box auch den Fön haben ? Das wäre ein Hinweis in die eine oder andere Richtung.

Oder sie sind noch nicht so weit, dass sie externe Karten interessieren.

Beitrag von „apfelnico“ vom 3. Dezember 2017, 15:29

Es ist nur allgemein bekannt, welche 580er in der Entwickler-Box steckt. Und das im iMac Pro eine Vega zum Einsatz kommt. 8GB, optional 16GB. Vielleicht ist es auch nur, was es ist: Beta. Im Hinblick auf modularen MacPro ist ja ein Funktionieren von Drittgrafikkarte sinnvoll.

Gesendet von iPhone mit Tapatalk Pro

Beitrag von „motiongroup“ vom 3. Dezember 2017, 15:33

Gleiches kann ich bei der gtx 970 auch beobachten welche eigenartigerweise von Rel zu Rel zu anders verläuft.. mal zieht es den Lüfter kurzzeitig in die die Vollast mal gar nicht.. wird dieses Verhalten nicht über SMC geregelt der gemäß der HW ID vorgegaukelt bekommt um was es sich dabei maximal handeln könnte..

eventuell liegt es es daran das es noch gar nicht möglich einen iMac Pro mit Vega Gpu zu konfigurieren sondern nur über die mpro5.1 .. ich steige da nicht wirklich durch weil mir das pers und ich gebe es zu einfach spanisch vor kommt..

Windowsbasierend würde es funktionieren die Fancontrol per BIOS automatisch regeln zu lassen was unter OS X aber scheinbar ausgehebelt wird.

Beitrag von „motiongroup“ vom 6. Dezember 2017, 20:02

<https://youtu.be/L6YpvAdKtgA?t=172>

laufen unter der Beta auch als eGPU unter Vollast

übrigens ist die Final OSX gerade heraus gekommen

Beitrag von „al6042“ vom 6. Dezember 2017, 20:06

Vielen Dank für den Hint... und ich dachte der Abend wird fad... 😊

Beitrag von „motiongroup“ vom 6. Dezember 2017, 20:08

13.e Fehler ist immer noch vorhanden

Beitrag von „Cheesy“ vom 6. Dezember 2017, 20:17

Toll, dann fällt bei mir ein Update wohl aus 😞

Beitrag von „finchy“ vom 11. Dezember 2017, 14:13

Habe mir auch einen Hackintosh mit der Vega 64 gebaut. Kann das Lüfterproblem bestätigen. Außerdem schaltet sich die Vega nach einer Weile ab, wenn ich den Unigine Valley Benchmark laufen lasse. Wird wohl zu heiss. Ich nehme mal an, dass die Lüfter nicht auf voller Last fahren, sonst würde das ja nicht passieren?

Ich habe auch Windows als Dual-Boot laufen. Da läuft die Karte natürlich 1A. Wenn ich den Unigine Valley Benchmark unter Windows und macOS vergleiche, gewinnt Windows ganz klar. macOS ist ca. 30% langsamer. Aber ich habe auch DirectX und OpenGL verglichen. War nicht ganz fair.

Beitrag von „motiongroup“ vom 11. Dezember 2017, 14:37

Mit der letzten Final von OS X? Wenn ja ist es wirklich ein Trauerspiel..

Nach den Tests zumindest unter OS X in Verbindung mit fcpX aktuell in einer Käserei war der prognostizierte 30% Sprung in der Leistung mit dem neuen Update nicht zu bemerken..

und auch hier bläst der Föhn..

Beitrag von „finchy“ vom 11. Dezember 2017, 15:43

Zitat

Mit der letzten Final von OS X?

Ja leider. Eine neue Developer Beta gibt es ja leider noch nicht. Sollte in 2 Wochen ja alles laufen, laut Apple's Aussagen. Hat jemand die Vega 64 schon mal in einem Mac Pro 2012 mit 10.13.2 getestet?

Beitrag von „motiongroup“ vom 11. Dezember 2017, 16:32

Die Kollegen in der Firma betreiben auf ihrem alten eine...
bin mir aber nicht sicher ob es ein 2010 er oder der letzte 2012er ist..

durchwachsen en was ich so mitbekommen habe darum war auch meine Frage ob ich mir das am Hack antun sollte oder besser eine 580er nehmen..

Beitrag von „iMarc“ vom 11. Dezember 2017, 19:04

sorry das ich hier so rein platze, aber ich denke die vega user versammeln doch eher hier als in meinen unbeachteten thread 😊

<https://youtu.be/y6gLpCb8rMw>

ist das rattern in dem video ein generelles vega macOS problem oder hab das nur ich?
beginnt immer sobald die gpu irgendwas tut..

einfacher test wäre den gpu-tach auszuschalten, aber dazu müsste ich die wakü komplett zerlegen.. wenn von euch vega usern jemand so nett wäre das zu testen wär ich euch sehr verbunden 😊

Beitrag von „motiongroup“ vom 11. Dezember 2017, 19:13

Hmmm habe ich in der käsereibe nicht vernommen beim danebensitzen

Beitrag von „Brumbaer“ vom 11. Dezember 2017, 19:24

Der Tacho ist Symptom nicht Ursache.

Das sind die Spulen der Spannungsversorgung auf der Graphikkarte. Je mehr Leistung das Netzteil abgeben muss, desto Krach.

Der Effekt ist je nach Karte, Design und Komponenten stärker oder schwächer.

Kann man leider nicht einklagen.

Beitrag von „iMarc“ vom 11. Dezember 2017, 19:51

ich hab das aber auch nur unter macOS - windows kein problem.. selbst unter volllast nicht

edit: das problem tritt auch auf wenn so gut wie keine leistung verlangt wird - im video hab ich nur in safari auf und ab gescrolled

Beitrag von „apfelnico“ vom 11. Dezember 2017, 20:11

Hab etwas gefunden in der aktuellen "AMDRadeonX5000HWServices" per HexEdit:

```
113-D0501100-109aFGL VEGA10PCI_EXPRESSHBM2  
Vega10 A1 XTX AIR D05011 16GB 852e/945m 0.95V
```

```
(C)      1988-2010,      Advanced      Micro      Devices,      Inc.ATOMBIOSBK-AMD  
VER016.001.000.004.008519D0501100.1091428251      389736  
AMD_VEGA10_D05011_MBA_A1_HBM_16GB_AIRCOOLED
```

Das steckt im iMacPro drin. Wirklich schlauer wird man nicht draus, in den technischen Daten zum iMacPro findet man eh Vega64.

Beitrag von „finchy“ vom 12. Dezember 2017, 08:51

Das Rattern habe ich nicht.

Ich habe heute morgen auf 10.13.3 Beta 1 upgedatet. Leider keine Verbesserung des Lüfterproblems.

Beitrag von „iMarc“ vom 12. Dezember 2017, 09:04

[@finchy](#) welche karte hast du genau?

da es bei mir nur unter macOS auftaucht vermute ich mal das es evtl am vbios oder an macOS selbst liegt.. werd heute mal auf 10.13.3 updaten, vllt ist es dann ja weg

Beitrag von „motiengroup“ vom 12. Dezember 2017, 09:15

hmm das ist alles sehr eigenartig, wenn man sich die Konstruktion des iMac Pro ansieht, fällt es auf das CPU und GPU per heatpipes auf eine Kühleinheit zusammengeführt sind und die Abwärme zentral über zwei Lüfter mit Frischluft versorgt werden. Kann es sein das das Kühl-Management über einen zusätzlichen Sensor die Lüftersteuerung kontrolliert anders als bei einem 5.1er und dieser Umstand relevant ist.. Komisch nur das es bei den 5x0 Serien zu funktionieren scheint..

Beitrag von „finchy“ vom 12. Dezember 2017, 13:51

[Zitat von iMarc](#)

[@finchy](#) welche karte hast du genau?

da es bei mir nur unter macOS auftaucht vermute ich mal das es evtl am vbios oder an macOS selbst liegt.. werd heute mal auf 10.13.3 updaten, vllt ist es dann ja weg

Ich habe eine Gigabyte Radeon RX Vega 64 8G 8GB HBM2.

Heute lag die RX 560 von MSI in der Post. Die funktioniert ohne Probleme. Schön leise. Leider auch ziemlich lahm. Morgen teste ich noch die RX 580 von Sapphire. Wenn die funktioniert bleib ich erstmal bei der. Ich denke für die Vega müssen wir warten bis Apple es für eGPU Gehäuse offiziell unterstützt. Anders als der iMac Pro müssen die eGPUs ja ihren Lüfter nehmen. Dafür muss der Treiber das also können.

Beitrag von „iMarc“ vom 12. Dezember 2017, 14:18

hm.. hab auch die gigabyte vega 64.. werd mal den bios-switch richtung langweilig schalten vllt liegts ja daran. keine ahnung wie lang ich das problem schon hab, aufgefallen ists mir erst seit der wakü - und davor hab ich den hackintosh kaum genutzt..

aber ja, egpu support und der kommende modulare macpro dürfte da etwas besserung bringen - vorausgesetzt apple lässt sich nicht wieder was mit „mac editions“ karten einfallen.. aber das kann man ja auch umgehen 😊

Beitrag von „knollsen“ vom 12. Dezember 2017, 15:03

Ich verfolge das Thema ganz genau, denn auf meiner Bestellung steht auch die gigabyte vega. Solange die nicht richtig läuft, werde ich damit wohl warten müssen. Deswegen bin ich an einer Lösung genauso interessiert. Die Lebensdauer kann bei ständig hochdrehenden Lüfter reduziert werden. Dazu denke ich, das dies auch etwas an Störgeräuschen fabriziert was ich echt nicht gebrauchen kann. Oder kann man das vernachlässigen?

Beitrag von „iMarc“ vom 12. Dezember 2017, 15:15

mich nerven die geräusche die meine vega so macht tierisch, wohlgemerkt wassergekühlt! also keine lüfter, rein dieses rattern, jedes mal wenn ich klicke, scrolle oder auch nur irgendwas mache..

auf meiner to-do liste steht jetzt mal:
bios switch von lustig auf langweilig
vbios der sapphire testen
10.13.3 beta installieren

im schlimmsten fall: wasser aus der wakü, alles zerlegen und den gpu tach abschalten
(bild mir ein die geräusche kommen von dort.. bzw hoff ich dass die lösung so einfach ist..
muss auf jedenfall etwas mit der stromzufuhr zu tun haben, und die scheint unter windows
anders zu funktioniern als unter macOS)

evtl teste ich auch 10.13.1 nochmal.. da war ja für die meisten alles ok mit vega

edit: bios switch ändert nix, macOS 10.13.3 beta1 ändert auch nix..

bin ich wirklich der einzige bei dems rattert? 😊

Beitrag von „Cheesy“ vom 13. Dezember 2017, 21:22

So,

laut [@MacGrummel](#) Beitrag zur Beta soll ja die Lüftersteuerung der Vega in der 10.13.3 beta gefixt worden sein. Leider nein. Bin gerade von 10.13.1 ---> 10.13.2 ---> 10.13.3 beta upgedatet.

Die Lüfter drehen immer noch hoch. Funktioniert also anscheinend nicht. Habe auch nichts in anderen Foren bezüglich Erfolg gelesen.

Das Kext von [@Brumbaer](#) habe ich inzwischen erstellt und angepasst. Sleep funktioniert mit der Beta!

Heißt leider weiter warten und hoffen!

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „silenthunter“ vom 13. Dezember 2017, 21:30

ich schaffe es nicht mit 10.13.2 nicht mit der RX580 in den sleep Modus, hat jemand eine "barrierefreie" Anleitung für mich, ich raffe das nicht mit dem Kextpatch oder es funzt nicht bei

mir. Keine Ahnung, HELPplease

Beitrag von „rubenszy“ vom 13. Dezember 2017, 21:33

Ich habe ein komisches Problem bei Sierra läuft der Sleep Modus wunderbar mit der RX 580, bei High Sierra nicht, da ist wieder der Modus alles ist aus außer die Rechneinheit und aufwecken per Tastendruck ist dann auch nicht möglich.
Dann heißt es immer soft off den Rechner.

Selbst die 10.13.3 Beta bringt nichts und High Sierra ist blank installiert ohne irgendwelche Treiber oder Programme, dachte das es daran liegen könnte aber bei einem neuen System macht er es auch.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 13. Dezember 2017, 21:44

Welche Rechneinheit meinst du? Monitore aus und die Fans drehen sich noch, oder wie ist das zu verstehen?

Beitrag von „silenthunter“ vom 13. Dezember 2017, 21:45

na mit Lilu und whatever läuft es ja, aber eben nur die 10.13.0 und 10.13.1

Beitrag von „rubenszy“ vom 13. Dezember 2017, 21:54

Ja Monitore, Tastatur und Maus sind alles aus, nur das Board geht nicht in den Sleep.

Teste es jetzt mal mit der 10.13.1 Version mal schauen.

Nachtrag:

Bei 10.13.1 funktioniert alles super, dann heißt es wieder warten bis eine Anständige Version von High Sierra raus kommt, Sierra habe ich auch erst genutzt ab 10.12.5.

Beitrag von „motiongroup“ vom 14. Dezember 2017, 05:17

Das ist alles zutiefst betrüblich was sich da um HS so abspielt...

auch mit den eExpandern an einem MacbookPro eines Kollegen das selbe Dilemma Vega64 im Sausewind

Ich lasse mal die 970GTX im System verbaut und warte auf September 2018, dann solltet ihr euch wieder mit der Final von OSX Mount Everest herumärgern und die HS wird endlich final sein.. 🙄 ..

die IMacPro Clover Definition wird vermutlich auch so ein Fall werden.. die A10 Secure Enclave wird keiner nachbilden können... kommt das für alle neuen Geräte ist Schicht im Schacht..

Beitrag von „Markus23“ vom 15. Dezember 2017, 14:52

[@rubenszy](#)

Gleiches Problem hier:

- Laufendes System mit GTX970 inkl. Sleep (10.13.2)

- heute Einbau RX580 inkl. Whatevergreen
- Funktioniert alles bis auf Sleep, dann Monitor, Maus Tastatur aus, aber Rechner bleibt an

Hoffe es gibt da bald ne Lösung.

Beitrag von „Cheesy“ vom 15. Dezember 2017, 15:05

[@Markus23](#)

Falls du ne Testplatte hast, probier mal die 10.13.3 beta. Da sollte das Sleep Problem gefixt sein, habe ich gelesen.

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „Markus23“ vom 15. Dezember 2017, 15:29

[@Cheesy](#)

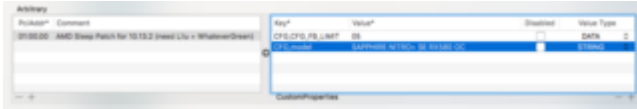
Na, Betas bin ich immer bisschen vorsichtig.
Habe gerade mal bisschen gelesen, es scheint wohl bekanntes Problem zu sein.
Angeblich kann man es, unter Clover, mit nem Patch auf CFG_FB_LIMIT beheben.
Werde mal testen und wenn es funktioniert hier mal melden für die Clover-User.

Update:

Habe den kleinen Clover-Patch getestet -> die ersten Tests sehen gut aus: Sleep geht wieder und WakeUp geht auch problemlos.

Also für alle die Clover nutzen einfach mal folgenden Eintrag machen:

Unter DEVICES -> ARBITRARY -> Neuer Eintrag:



Beim ersten Eintrag sollte die Anzahl der Ports eurer Karte eingetragen werden, meine hat 5 Ports (inkl. DVI)

Der zweite Eintrag ist nicht unbedingt nötig und passt das angezeigte Modell bei "Über diesen Mac" für meine Zwecke an.

Gruß,

Markus

PS: Die Lösung ist nicht von mir sondern aus diversen Quellen (z.B. *tony* und theitsage)

Beitrag von „Brumbaer“ vom 15. Dezember 2017, 17:45

[Zitat von motiongroup](#)

[Snip]

Komisch nur das es bei den 5x0 Serien zu funktionieren scheint..

Vega und RX Treiber haben nicht viel miteinander zu tun. Sie haben unterschiedliche Kexte für Controller und Beschleuniger und teilen sich nur ein paar Standardfunktionen. Wenn bei der einen etwas geht oder nicht geht, gibt es keinen zwingenden Grund warum es bei der anderen genau so sein sollte.

Beitrag von „motiengroup“ vom 15. Dezember 2017, 17:53

kann ich dir nicht sagen ob sie Teile davon auch weiterverwenden.. das Rad wird nicht immer neu erfunden und eventuell nur in gewissen Bereichen der Treiber angepasst..