

Erledigt

An alle die eine Radeon RX 460 / 560 und höher haben.

Beitrag von „redbelt“ vom 22. Juli 2018, 17:09

Mal eine Frage an diejenigen, die eine Radeon RX Grafikkarte haben.

Bootet bitte mal euer System neu und geht nach dem Start mit Safari auf folgende Seite.

<http://madebyevan.com/webgl-water/>

Die Wasseroberfläche...sollte sich normal bewegen.

Jetzt geht ihr mal auf Amazon Prime Video. Klickt dort paar Videos an, das reicht auch schon.

Nun geht ihr wieder auf:

<http://madebyevan.com/webgl-water/>

und guckt mal wie jetzt die Wasseroberfläche sich bewegt.

Der Hintergrund ist, wenn ich den Boot Flag shikigva weg lasse, funktioniert mein System, nach dem ich Amazon oder auch Netflix verlassen habe, total langsam.

Ich habe hier mal ein Video gemacht aber weiss nicht wie ich das hier hoch kriege. Da sieht man es schön.

Wenn ich den Systemeinbruch hin kriege, ist mein System Perfekt.

Probiert es mal aus, wer Lust hat. Aber nur die mit einer Radeon RX und mit Safari. Nicht Chrome.

Beitrag von „der Andy“ vom 22. Juli 2018, 17:22

Also hab ne 560er. Hab nur WEG + Lilu + Bootflag „lilubetaall“

Beitrag von „redbelt“ vom 22. Juli 2018, 19:24

Und mal in dieser Reihenfolge probiert?

Beitrag von „DerJKM“ vom 22. Juli 2018, 19:57

Prime Video? Kann man den Effekt auch ohne kostenpflichtige Seiten erzielen? Dann könnte ich auch testen (Sapphire RX460).

Beitrag von „redbelt“ vom 22. Juli 2018, 20:12

Nö, musst nur Amazon Kunde sein und dann auf Amazon Prime Video gehen. Das reicht schon. Hatte ich vorhin selber getestet.

Beitrag von „DerJKM“ vom 22. Juli 2018, 23:55

Hab die Schritte gerade so durchgeführt, wenn es wirklich reicht im Amazon-Konto auf 'Mein Prime Video' zu gehen, dann bewirkt das bei mir nichts. Das Wasser ist zuvor und danach absolut flüssig.

Beitrag von „T4ke“ vom 23. Juli 2018, 10:00

Der Fehler, dass die OpenGL Leistung nach bestimmten Videoereignissen dropt, ist aus anderen Foren bekannt. Bist also nicht alleine mit dem Problem 😊
Habe ich z.B. wenn ich einen Film schaue und gleichzeitig Photoshop öffne, dann ist bspw. der Zoom in PS extrem laggy.

Beitrag von „mitchde“ vom 23. Juli 2018, 10:34

Yupp, dazu gabs (glaube auch vom BVB Fan) schon geekbench OpenCL vor/ nach Video play. Denke das es unabhängig von Prime Video ist, sprich das bei einigen Leuten auch beim lokalen Player Nutzen dazu kommt.

Bei meiner RX 460 jedoch nicht (weder früher bei Sierra noch jetzt HS). Ich nutze LILU+WEG, sonst keine kexsts wie SHIKI oder Intelgrafifixup)

Ich vermute mal, dass es mit dem **Kartenbios** zusammenhängt, sprich **gleicher** GPU Typ (Rx 460/560/570 etc) je nach **Hersteller** (Powercolour - **meine**, MSI, Sapphire,...) das Problem auftritt oder halt nicht.

Um diese Theorie zu prüfen, müsste man mal sammeln, bei welchen Kartenherstellern das auftritt oder nicht auftritt.

Beitrag von „redbelt“ vom 23. Juli 2018, 11:05

Das ist aber extrem nervig das Problem. Das gute daran, dass passiert nur mit dem Safari Browser.

Bei mir passiert das wenn ich Amazon Prime Video oder Netflix benutze.

Ich habe eine RX560 von Sapphire.

[@T4ke](#)

Hast du noch ein Link dazu, wo du das schon mal gelesen hast?

Beitrag von „T4ke“ vom 23. Juli 2018, 11:12

Darf ich hier wohl nicht posten 😊

Beitrag von „redbelt“ vom 23. Juli 2018, 11:28

Schicks mir doch als PM. 😊

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 23. Juli 2018, 11:39

[Zitat von redbelt](#)

Ich habe eine RX560 von Sapphire.

Ich auch und keine derartigen probleme ?! 😊

Beitrag von „redbelt“ vom 23. Juli 2018, 12:31

Gibts doch nicht. Das muss doch an irgendwas liegen.
Echt nicht? Glaube ich dir nicht. 😏

Wie sieht deine EFI aus? Vielleicht habe ich da ein Problem. Im Bios irgendeine Einstellung gemacht, die ich nicht habe?

Das brennt mir so unter den Nägeln. 😄

Beitrag von „Brumbaer“ vom 23. Juli 2018, 13:46

Unter Mojave kein WebGL.
Fehler im getContext ('webgl' ...

Beitrag von „redbelt“ vom 23. Juli 2018, 15:07

Mojave habe ich ja noch nicht aber was meinst du mit deiner letzten Post? 😞

Beitrag von „Brumbaer“ vom 23. Juli 2018, 15:25

In Javascript und HTML wird das Canvas Element zur Grafikausgabe verwendet.

Das Canvas Element stellt einen Context zur Verfügung auf dem die Zeichenoperationen ausgeführt werden.

Es gibt verschiedene Arten von Contexten z.B. ‚2D‘ und ‚webgl‘.

Die Anforderungen des webgl Contextes liefert einen Fehler, genaugenommen gibt getContext null zurück und das Programm macht einen Fehler draus, den man in der Entwicklerkonsole

angezeigt bekommt.

Unter 13.6 hat es auf meinem System noch funktioniert.

Interessanterweise wird webgl auf einem anderen System mit Mojave erkannt, aber die Darstellung ist nur wirres Zeug.

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 23. Juli 2018, 15:40

Um den Besitzern der Radeons etwas das Allgemeinbefinden zu verbessern zeige ich euch, was mir meine GTX 960 nach dem Sicherheitsupdate 4 von El Capitan im Photoshop produziert, nach Bildgröße Befehl (Grund für den Umstieg auf HS):

Beitrag von „al6042“ vom 23. Juli 2018, 15:50

Erinnert mich ein wenig an die alten Schiebe-Puzzles, die es früher mal gab... 😄

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 23. Juli 2018, 15:58

Das ist denke ich auch die Idee dahinter von NVidia. Muss man nur wieder an die richtigen Stellen verschieben. Geht am besten, wenn man davon ein Foto macht und das dann auf den Bildschirm klebt. 😊

Beitrag von „redbelt“ vom 24. Juli 2018, 10:20

Ich verstehe trotzdem nicht warum das bei dem einen funktioniert und bei den anderen eben nicht.
Eine Lösung scheint es wohl nicht zu geben.
Schade.