Erledigt AMD Radeon R9 290X - Grafik kaputt bei Vollbildschirm mit OpenGL

Beitrag von „Urgeist“ vom 16. Januar 2020, 07:49

Hallo!

Meine Sapphire AMD Radeon R9 290X Tri-X OC wurde als Radeon HD XX irgendwas erkannt. Nach WhateverGreen.kext (neuste) und Lilu.kext (neuste) wird sie korrekt erkannt und läuft prima. Auch mit Hardwarebeschleunigung soweit ich das beurteilen kann.

Starte ich jetzt ein Spiel oder einen Video/Bluray-Player welches auf OpenGL setzt, tritt ein unschöner Effekt ein. Während im Fenstermodus noch alles reibungslos läuft, ist das Bild im Vollbildmodus vollkommen kaputt. Hier die Beispielbilder einmal Fenster, einmal Vollbild. Zusätzlich fängt die Karte nach 10 Sek. an zu fiepen bei einem Benchmark im Vollbild mit OpenGL Extensions Viewer. Sowas macht sie unter Windows und Linux nicht.

Jemand eine Idee was zu tun ist, oder hat jemand schonmal etwas ähnliches gehabt? Danke schonmal!

AMD Radeon R9 290X:

Chipsatz-Modell: AMD Radeon R9 290X

Typ: GPU

Bus: PCIe

Steckplatz: PCI Slot 0

PCIe-Lane-Breite: x16

VRAM (dynamisch, maximal): 4096 MB

Hersteller: AMD (0x1002)

Geräte-ID: 0x67b0

Versions-ID: 0x0000

Metal: Unterstützt

Displays:

32W_LCD_TV:

Auflösung: 1920 x 1080 (1080p FHD - Full High Definition)

UI sieht aus wie: 1920 x 1080 (1080p FHD - Full High Definition)

Framepuffertiefe: 24-Bit Farbe (ARGB8888)

Hauptdisplay: Ja

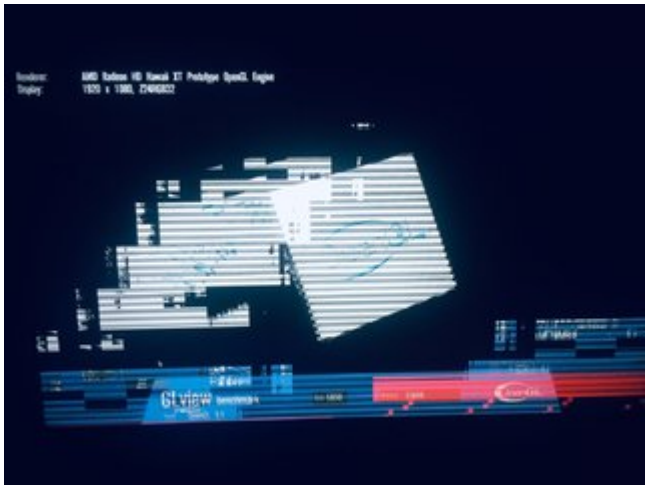
Synchronisierung: Aus

Eingeschaltet: Ja

Rotation: Unterstützt

Helligkeit automatisch anpassen: Nein

Fernseher: Ja



16.01.2020

Keiner eine Idee?

Beitrag von „al6042“ vom 16. Januar 2020, 08:17

Moin...

Ich hatte zum Einstieg ins Forum ein Asus P7P55-LX am laufen, weiss aber sch nicht mal mehr, was da für eine Grafikkarte drinnen war... 😉

Solche Bildfehler habe ich auch noch nie gesehen, wenn ich mich nicht irre.

Beitrag von „Urgeist“ vom 16. Januar 2020, 08:55

Ja bin auch voll happy, dass ich das System mit dem alten Board zum laufen gebracht habe. War ein echter Krampf.

Hmm also irgendwas ist ja mit dem Treiber nicht richtig.

Beitrag von „griven“ vom 21. Januar 2020, 16:11

Merkwürdiges Problem habe ich so auch noch nicht gesehen...

Du hast Lilu und WEG aber in der jeweils aktuellsten Version?

Beitrag von „Urgeist“ vom 21. Januar 2020, 19:06

Danke für deine Antwort.

Ich bin auch sonst auf niemanden gestoßen, der das Problem kennt. Google bringt nichts brauchbares hervor. Ja, Lilu und WEG sind sind in der neusten Version installiert. Sogar gestern nochmal alles neu mit dem Kext-Updater.

Es ist wirklich nur im Vollbild Modus, bei allen OpenGL Spielen und Programmen. Egal welche OpenGL Version. Besonder irritierend ist das hochfrequente Piepen der Grafikkarte im Vollbild.

Dabei beschreiben ja fast alle Leute, das die Karte OOB laufen sollte.

Sieht so aus, als ob sich dieses Problem nicht lösen lässt. Ich wüsste nicht wo ich ansetzen sollte.

Wenn ich tippen müsste, würde ich sagen der interne Radeon Treiber ist inkompatibel oder falsch konfiguriert. Kann man da vielleicht was ändern?

Beitrag von „griven“ vom 23. Januar 2020, 14:12

Hum das hier

> Zitat von Urgeist
>
> hochfrequente Piepen der Grafikkarte im Vollbild.

ist ein entscheidender Hinweis denn das deutet sehr eindeutig auf ein Hardware Problem hin. Piepen auch bekannt als Coil Whine oder Spulenpfiepen ist zwar ein sehr verbreitetes Problem bei Grafikkarten allerdings normalerweise ohne irgendwelchen sichtbaren Effekte. Wenn, so wie in Deinem Fall, zu dem Pfiepen auch noch Bildfehler im Vollbild sprich unter Last kommen ist das jedoch ein ziemlich sicheres Zeichen dafür das Hardwareseitig was im argen liegt. Kannst Du das Problem auf macOS eingrenzen oder tritt das ganze auch unter anderen Betriebssystemen wie zum Beispiel Linux oder Windows auf? Die R9-290X sind eigentlich Brot und Butter Karten unter macOS und zumeist wirklich mehr oder weniger Plug and Play. Bitte mach die OpenGL/CL Test auch mal unter Windows oder Linux denn auf die Weise lässt sich zumindest ein grundlegendes Problem mit der Hardware dann schon mal ausschließen oder eben auch nicht...

Beitrag von „bluebyte“ vom 23. Januar 2020, 15:30

Spiele haben manchmal besondere Einstellungen was Grafik und Audio betrifft. Darf man fragen um welches Spiel es sich handelt?

Bei extremen Einstellungen kann das schon mal kritisch werden. Besonders, wenn die Spiele nicht optimal auf die Hardware abgestimmt sind.

Aber tritt ja schon im Benchmark auf.

Beitrag von „Urgeist“ vom 23. Januar 2020, 17:36

Ich hab gerade mal den OpenGL Viewer Benchmark unter Windows und Linux laufen lassen, im Vollbild. Keine Probleme, das Bild ist perfekt und es gibt kein auch Spulenpfiepen.

Auch sonst läuft die Karte völlig problemlos.

Das Problem ist macOS only.

Ob der macOS Treiber die Karte wohl in einen nicht konformen Zustand schickt?

Ein lowend Puzzel Spiel: Message Quest. Es betrifft aber alle Anwendungen in allen OpenGL Versionen.

Beitrag von „bluebyte“ vom 23. Januar 2020, 17:52

Urgeist wir haben uns ja schon im Linux-Thread unterhalten. So über die Konfigurationen von XConfig und so.

Ich nehme mal an, das die Karte falsch angesteuert wird. Unter Linux würde man jetzt die Werte für horizontale und vertikale Synchronistaion von Hand anpassen. Also das Spulenfiepen und Bildschirmflackern kenne ich noch aus dieser Zeit.

Kann man das nicht unter Mac OS in einer config.plist oder in der info.plist direkt im Kext händisch nachbessern?

Beitrag von „Urgeist“ vom 23. Januar 2020, 18:01

> Zitat von bluebyte
>
> Kann man das nicht unter Mac OS in einer config.plist oder in der info.plist direkt im Kext händisch nachbessern?

Das ist eine gute Frage! ich bin für jede Hinweise dankbar.

Beitrag von „griven“ vom 24. Januar 2020, 11:23

Direkt im Kext kann man das unter macOS nicht machen/erledigen. Das Verhalten kann ich unter macOS in Verbindung mit einer R9-290X aber tatsächlich auch so gar nicht denn anders als beispielsweise bei den VEGA oder Radeon VII Karten passiert hier eigentlich nicht viel was

in irgendeiner Weise Einfluss auf die Karte nimmt bzw. nicht viel was wir beeinflussen könnten (Stichwort PowerPlay Tabellen oder ähnliches). Eine andere Geschichte mag aber das Bios sein die Karte hat einen Schalter oben auf dem PCB mit dem man das Bios umschalten kann (Legacy/UEFI) der Schalter sollte für den reibungslosen Betrieb unter macOS auf der UEFI Einstellung stehen (Linke Position) bitte mal checken ob das gegeben ist und falls nicht ändern

---

Beitrag von „Urgeist“ vom 25. Januar 2020, 18:58

Ich hab mal den EFI Schalter umgelegt. Macht aber keinen Unterschied.

Dafür ist mir was neues und anderes aufgefallen. Mein Monitor ist per DP verbunden. Wenn ich zusätzlich zu meinem Monitor den Beamer per HDMI verbinde, gibt es gar kein Bild mehr und die Karte fängt an zu fiepen. MacOS lässt sich dann gar nicht mehr benutzen.

Ob es wohl am Motherboard liegt? Ist ja nur BIOS und kein EFI, außerdem nur PCIe 2.0, die Karte ist PCIe 3.0. Technisch ist es ja abwährtskompatibel in beide Richtungen. Vielleicht harkts hier trotzdem.

Google befördert gar nichts zu Tage, dass andere User einen ähnlichen oder gleichen Bug haben. Auch nicht mit anderen Karten.

Danke griven und bluebyte

Von mir aus können wir das Thema hier abschießen. Dann laufen halt manche Spiele und Anwendungen nicht im Vollbild. Dafür ist mir unter Linux aufgefallen, dass selbst native Spiele mit Vulkan weniger performant laufen als unter Windows (mit DirectX). Das wird am Ende unter macOS und OpenGL (und Metal) genauso sein. Dann bleibt Windows eben meine Spieleplattform. Obwohl ich Microsoft mit macOS ja den gar aus machen wollte. ->

Thema: Ungelöst, aber abgeschlossen. Wird nicht weiter verfolgt.

Beitrag von „AkimoA“ vom 25. Januar 2020, 20:03

Du kannst ja evtl noch als Abschluss versuchen mit dem angehängten Injector H264 und HEVC De /Encoding in den AMD Treiber zu injizieren und schauen ob dies Veränderung bringt . Falls das bei HS nicht noch der Fall war in dem Treiber .

Beitrag von „Urgeist“ vom 25. Januar 2020, 21:04

Dankeschön!

Bleibt leider das gleiche Problem.

Ich habe fertig.