

RX 5700 XT Speicher läuft voll

Beitrag von „hackmac004“ vom 8. Juni 2020, 23:12

Hallo,

ich hatte von dem Problem schon gelesen, doch ich kann den Thread nicht mehr finden und mich nicht an eine Lösung erinnern, falls es eine gab.

Der GPU Speicher läuft von alleine einfach immer voller und entleert bekomme ich ihn nur nach einem Ruhezustand. Momentan wird er sehr schnell voll durch Videobearbeitung und etwas aufwändige Motion Generatoren. Dadurch wird das weitere bearbeiten teilweise ziemlich ruckelig.

Ist das Update auf 15.5 (nutze momentan 15.4) die einzige Lösung dafür oder gibt es eventuell noch einen anderen Kniff ?

Beitrag von „CMMChris“ vom 9. Juni 2020, 01:37

Gibt keine Lösung. Apple muss seine Schrott Treiber fixen. Betroffen sind von dem VRAM Bug mittlerweile fast alle AMD GPU Familien. Auch in 10.15.5 ist der Bug noch vorhanden, zusammen mit allen anderen Bugs die von Apple gekonnt ignoriert werden. Fixes? Fehlanzeige. Im Gegenteil. Von Release zu Release wird alles nur noch schlimmer. Einfach lachhaft was der Laden sich leistet.

Beitrag von „e4535030“ vom 9. Juni 2020, 07:33

Huhu,

Downgrade auf 10.15.3 ist empfehlenswert.

Einfach mit dem Tree switcher downloaden und USB stick erstellen.

Dann vom Stick starten und drüber installieren.

(Backup anlegen!)

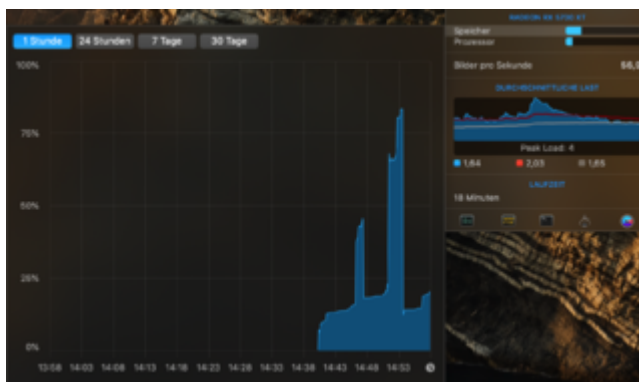
Ich hab die 5700xt auch unter 10.15.3 am laufen, keine Crashes seit >5 Tagen Uptime, Speicher läuft auch nicht voll.

Beitrag von „hackmac004“ vom 9. Juni 2020, 15:14

[CMMChris](#) & [e4535030](#) Danke für eure Hinweise !

Ich habe 15.5 auf einer Testpartition. Nun habe ich dort mal Motion und Final Cut installiert und selbiges Projekt gestartet.

Der erste Peak ist nur Motion der zweite Final Cut. Ich habe die Programme dann jeweils beendet und siehe da, der Speicher leert sich im laufenden Betrieb von alleine. So wie es eigentlich sein sollte. Ich hab jetzt auch noch etwas gewartet und er füllt sich auch nicht von alleine. Ist nicht wirklich so verständlich warum das bei der einen 15.5er Installation klappt und bei einer anderen nicht. Das soviel Speicher gleich von einem Projekt vereinnahmt wird finde ich auch etwas fragwürdig. Ich schätze ist da trotz allem immer noch was faul mit den Treibern wie du gesagt hast.



Beitrag von „kikkerr“ vom 9. Juni 2020, 16:15

Hot corner zu programmieren mit "Put display to sleep" hilft GPU Speicher zu entleeren. Allerdings hatte ich bisher keine Probleme mit vollem Speicher weiter zu arbeiten.