

Habt Ihr das auch? MacOS Monterey 12.3 verursacht Grafikprobleme mit PCI-E GPU

Beitrag von „RenStad“ vom 21. März 2022, 14:05

Ich höre wiederholt von Grafikproblemen für Nutzer von AMD-GPU nach dem Update auf 12.3. Auch im Netz findet man [Berichte](#) darüber. Ich selbst konnte es an meinem Gigabyte-Board mit ADM RX5500 XT nur bedingt nachvollziehen. Die zerschossenen Hintergrundbild-Datei hatte ich jedenfalls nicht. Andere schon.

Darüber hinaus wurde mir berichtet, dass die Rechner dann z. B. bei der Wiedergabe von Videos plötzlich ins "Stocken" geraten. Auch bei Nutzung von Google-Earth kam es zum Stocken. Meist half allenfalls ein Neustart, wobei der auch nur mit Reset möglich war.

Habt Ihr ähnliche Erfahrungen machen müssen und wenn ja, gibt es vielleicht Erklärungen bzw. Lösungsverschlüsse.

Beitrag von „ozw00d“ vom 21. März 2022, 14:25

Kann ich mit der in meiner Signatur hinterlegten Grafikkarte bestätigen.

Vor 12.3 nur mit WEG performant, Temps okay, kein Stress in irgendeiner Weise.

Ab 12.3 zickt alles wenn nur WEG im Einsatz ist.

SSDTs hab ich ausprobiert, auch mit ändern des ACPI Pfades, tipps dazu gabs hier im Forum (mir fallen grad die User nicht ein aber danke 😊).

Mit SSDTs sehe ich null Verbesserung, es ist wie wenn ich nur WEG nutze.

ATY,Adder hatte ich mal hinzugefügt wie Device Properties in OC, half bezüglich der Performance (kein Ruckeln bei 4k Videos auf Youtube, Rendern mit Blender top, normaler Geekbench Werte).

Problem war hier das Wake da Crashed der Rechner.

Dann kam ich durch Recherche darauf, das jemand wohl per Device Spoofing in den DeviceProperties eine RX 5700XT zur W5700X gespoofed hat.

Naja ausprobiert, läuft aktuell wie vorher, nur die Temps der GPU sind einige Grad höher.

Dazu hab ich einfach die Zeilen von [Github](#) eingepflegt.

Achso die Glitches bei den Dynamischen Hintergründen tritt nun nicht mehr bei allen, aber bei den meisten guten auf. HEIC Dateien haben nun auch keine Artefakte mehr.

Beitrag von „kaneske“ vom 21. März 2022, 14:26

Hallo [RenStad](#), die von dir angesprochene Thematik ist in Teilen angegangen worden mit Hilfe Framebuffer Spoofings.

[\[Sammelthread\] MacOS Monterey 12.x DEV-Beta Erfahrungen](#)

Die anderen Probleme sind m.E. derzeit noch nicht ausgemerzt.

Beitrag von „hackmac004“ vom 21. März 2022, 14:28

Ja, die Probleme dazu gehen reihum.

Wenn du das hier in deine DevProps hinzufügst, sollte die Performance wieder besser sein, die Artefakte gehen nicht sofort weg. Ggf. erst wenn du deinen cache geleert hast.

Code

1. `<key>PciRoot(0x0)/Pci(0x1,0x0)/Pci(0x0,0x0)/Pci(0x0,0x0)/Pci(0x0,0x0)</key>`
2. `<dict>`
3. `<key>@0,name</key>`
4. `<string>ATY,Python</string>`
5. `<key>@1,name</key>`
6. `<string>ATY,Python</string>`
7. `<key>@2,name</key>`
8. `<string>ATY,Python</string>`
9. `<key>@3,name</key>`
10. `<string>ATY,Python</string>`
11. `</dict>`

Alles anzeigen

Check am besten noch ob dein device pfad so aussieht.

Für seine RX 5500 braucht er den Python patch.

Beitrag von „ozw00d“ vom 21. März 2022, 14:29

[hackmac004](#) problem dabei ist, das einige Rechner aus dem sleep crashen.

Hast du eine Ahnung wie man die Caches dafür leert?

Beitrag von „hackmac004“ vom 21. März 2022, 14:37

Na mal gucken welcher besser läuft. Ist jedenfalls ne Navi 14 Karte und da hat Python bisher am besten gewirkt.

```

  ▾ AMDRadeonNavi14Controller
    > ATY,Boa
    > ATY,Keelback
    > ATY,Python

```

Ich hab einfach alles im den cache Ordnern von Library und System/library gelöscht. Irgendwann warn die Artefakte weg.

Beitrag von „ozw00d“ vom 21. März 2022, 14:43

[hackmac004](#) that's all? ok lösche ich mal und schau mal.

Klar er kann mit den Device Props von mir wahrscheinlich nichts anfangen da er eine RX5500 XT hat.

Beitrag von „hackmac004“ vom 21. März 2022, 14:48

[ozw00d](#) Da sie nicht sofort weg waren, kann ich den Zusammenhang nicht 100% bestätigen. Jedenfalls waren sie irgendwann weg.

Was aber komisch ist, ist das er die Bilder immer wieder mal runterladen muss, obwohl ich sie schon mal geladen hatte.

Beitrag von „Aluveitie“ vom 21. März 2022, 15:50

[Zitat von hackmac004](#)

Ich hab einfach alles im den cache Ordnern von Library und System/library gelöscht.
Irgendwann warn die Artefakte weg.

Wahrscheinlich /Library/Caches/Desktop Pictures/

Beitrag von „hackmac004“ vom 21. März 2022, 16:00

[Aluveitie](#) Das wäre naheliegend, aber den Ordner hatte ich gar nicht in 12.3.

In 12.2.1 ist er vorhanden und da ist nur das [lockscreen](#).png drin.

Beitrag von „RenStad“ vom 21. März 2022, 17:53

Na dann erstmal danke für Eure Antworten. Dann mache ich mal an die Arbeit.

Bei den "zerschossenen" Hintergrundbildern hat mich besonders überrascht, dass die für die dynamischen Hintergrundbilder im Ordner "system/library/desktop picture" liegenden heic-Dateien selbst in "Vorschau" angezeigt, diese Fehler hatten. Aber eben auch nur die. D. h. offenbar haben die Betroffenen hier nicht nur ein "Darstellungsproblem" beim Aufrufen der Bilder vom System, sondern die Dateien müssten beim Update dieser Fehler erhalten haben. Das wäre dann irgendwie schwer nachvollziehbar. Vielleicht waren hier aber auch die Beobachtungen nicht ganz korrekt.

Ich teste mal die Properties und melde mich wieder.

EDIT:

Den Hinweis von [ozw00d](#) zu spät gelesen. D. h. für die RX5500 XT werden die Properties keinen Erfolg bringen?

Beitrag von „ozw00d“ vom 21. März 2022, 19:06

[RenStad](#) das weiss ich leider nicht, da ich keine 5500 habe, ich denke allerdings eher das es nicht funktioniert, da die 5500 nicht wirklich baugleich (oder ähnlich) zur W5700X ist.

Beitrag von „RenStad“ vom 21. März 2022, 20:02

Nur der Versuch macht klug. Ich habe die Einstellungen von [@schmalen](#) übernommen und siehe da - deutliche Verbesserung.

Mit Geekbench 5 - ohne die Properties-Einträge:

OpenCL Score = 34488

Metal Score = 33251

Mit Geekbench 5 - mit den Properties-Einträgen:

OpenCL Score = 42440

Metal Score = 43504

Schon die Dauer der Tests hat sich deutlich unterschieden, von mehr als 2.5 Minuten auf unter 40 Sekunden.

Beitrag von „ozw00d“ vom 22. März 2022, 12:05

[RenStad](#) hier mal DeviceProperties für deine 5500:

Code

```
1. <dict>
2. <key>@0,name</key>
3. <string>ATY,Python</string>
4. <key>@1,name</key>
5. <string>ATY,Python</string>
6. <key>@2,name</key>
7. <string>ATY,Python</string>
8. <key>@3,name</key>
9. <string>ATY,Python</string>
10. <key>AAPL,slot-name</key>
11. <string>Slot-1</string>
12. <key>AAPL00,DualLink</key>
13. <data>AQAAAA==</data>
14. <key>ATY,Card#</key>
15. <string>102-D32200-00</string>
16. <key>ATY,Copyright</key>
17. <string>Copyright AMD Inc. All Rights Reserved. 2005-2019</string>
18. <key>ATY,DeviceName</key>
19. <string>W5500X</string>
20. <key>ATY,EFIVersion</key>
21. <string>01.01.190</string>
22. <key>ATY,FamilyName</key>
23. <string>Radeon Pro</string>
24. <key>ATY,Rom#</key>
25. <string>113-D3220E-190</string>
26. <key>PP_PhMSoftPowerPlayTable</key>
27. <data>igYMAAHiAR0JAAB+OgAAfQAIAAAAGwAAAAAAAAAAAAABxAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAEAAAKAAAA
28. <key>device_type</key>
29. <string>ATY,PythonParent</string>
30. <key>hda-gfx</key>
31. <string>onboard-1</string>
32. <key>model</key>
33. <string>Radeon Pro W5500X</string>
34. <key>name</key>
35. <string>ATY_GPU</string>
36. </dict>
```

Alles anzeigen

Beitrag von „eric20“ vom 22. März 2022, 16:56

[RenStad](#) , dank deiner Radeon RX5500XT.plist läuft mein Rechner wieder normal. Hatte die zuvor beschriebenen Probleme.