

Erledigt

RX580 8GB kann nicht 2x4k Monitore nutzen

Beitrag von „Rexima“ vom 9. Dezember 2017, 17:55

Hallo zusammen,

ich bekomme es nicht hin mit zwei Displayport Kabeln - 2 4k Bildschirme zu nutzen.
Das Bild beginnt beim anschließen an zu flackern und ist nicht nutzbar. Muss ein Bildschirm abstecken, dann geht alles wieder.

Ich nutze Lilu und Whatevergreen. Hat jemand eine Ahnung was das sein könnte?

Beitrag von „rubenszy“ vom 10. Dezember 2017, 23:36

Schätze mal das es an der Abweichung der Anschlüsse vom Rev Modell liegt.

Beitrag von „MacGrummel“ vom 11. Dezember 2017, 00:20

Die 8-GB-Sapphire RX Nitro ist aber das Referenz-Modell. Zumindest steckt sie in der [3-D-Developer-Box](#), die Apple vertreibt.. Von welchem Betriebssystem sprichst Du denn?

Beitrag von „Rexima“ vom 11. Dezember 2017, 00:48

Ich nutze momentan die neuste macOS Version.

Ich überlege momentan auf eine kostengünstigere Grafikkarte zu wechseln. Evtl. Eine Nvidia 1050TI oder 1060 3GB

Dachte das ich OOB die amd Karte nutzen kann, brauche ja aber dazu trotzdem die Lilu und

WhatEverGreen kexte...

Beitrag von „rubenszy“ vom 11. Dezember 2017, 09:13

Lilu und WhatEverGreen brauchst auch nur wenn du die Grafikkarte ohne iGPU nutzen willst in Verbindung mit iGPU brauchst du die Kexte nicht.

Das Referenz Design ist aber

Slot Width: Dual-slot

Length: 9.5 inches / 241 mm

TDP: 185 W

Outputs:

1x HDMI

3x DisplayPort

Power Connectors:

1x 8-pin

[@Rexima](#) probier doch mal ein Monitor an den DP's und einen an den HDMI's.

[@MacGrummel](#) in dem External Graphics Development Kit steckt eher die Sapphire Pulse Radeon RX 580, bis jetzt habe ich noch keine info gesehen das jemand da zwei 4k - 5k Monitore mit betrieben hat an den DP's.

Beitrag von „apfelnico“ vom 11. Dezember 2017, 09:31

Zitat von MacGrummel

Die 8-GB-Sapphire RX Nitro ist aber das Referenz-Modell. Zumindest steckt sie in der
<a href="https://developer.apple.com/development-kit/external-graphics/"
class="externalURL" rel="nofollow" target="_blank">3-D-Developer-Box, die
Apple vertreibt...

Kleine Korrektur, in dem "External Graphics Development Kit" steckt eine "SAPPHIRE PULSE Radeon RX 580 8GD5", kein Nitro ...

Beitrag von „Rexima“ vom 11. Dezember 2017, 09:55

Habe es nochmal mit HDMI probiert und das geht, aber ich bekomme keine 60Hz sondern nur 30Hz.

Nur zur Info, ich habe eine PS4 Pro, da habe ich 4k über HDMI an meinem Monitor angeschlossen und das HDMI Kabel sowie 5 andere High Speed Kabel habe ich getestet.

Für mich macht es den Anschein, dass es mit den Apple Treibern zu tun hat. (Kann mich aber täuschen)

Und das ich jetzt die iGPU dazu schalte, damit ich meinen zweiten Monitor mit 4k befeuern kann, finde ich etwas unnötig, für was habe ich eine 300€ Grafikkarte eingebaut.

Da ist wirklich die Frage, ob es nicht evtl. besser wäre auf eine Nvidia umzusteigen.

Edit: Ich habe es nun mit dem Clover Eintrag **RadeonDEInit** probiert (ohne WhatEverGreen), da funktioniert es aber auch nicht. Da schalten sich die Bildschirme gar nicht an und meine Lüfter drehen voll auf.

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

Da ist etwas mit der Konfiguration im Argen. Apple setzte auf AMD aus genau diesem Grunde, da nur AMD genügend Framebuffer zur Verfügung stellte, um internen 5K-Monitor (iMac) nebst zwei weiteren 4K@60Hz an den Thunderbolts anschliessen zu können. Das wäre damals mit Nvidia nicht möglich gewesen.

Beitrag von „Rexima“ vom 11. Dezember 2017, 12:06

Ich habe es nun so probiert, dass ich den Rechner abgeschaltet habe und dann mit beiden DP Kabeln gestartet habe.

Und da bekomme ich überhaupt kein Bild, alles bleibt schwarz.

Bin grade leider etwas überfragt, habe viel gegoogelt aber nichts passendes gefunden.

Beitrag von „rubenszy“ vom 11. Dezember 2017, 14:05

Wie es aussieht hat die SAPPHIRE Radeon RX 580 NITRO+ eine Digital max Resolution 5120×2880 im Gegensatz zu einer Gigabyte RX 580 die hat 7680×4320, da würden dann zwei 4K Monitore locker gleichzeitig arbeiten.

Beitrag von „Rexima“ vom 13. Dezember 2017, 10:39

Ich habe mir jetzt Testweise eine Nvidia GTX 1060 bestellt und zwar eine Zotac GTX 1060 amp! Edition, die hat eine max. Auflösung von 7680×4320.

Jedoch, wenn ich den zweiten 4k Bildschirm anschließe, macht mein Hauptbildschirm wieder die gleiche faxen...

Unter "Systembericht" ist der zweite Monitor erkannt worden, aber ja nicht nutzbar weil es blinkt und tut... 🤔

Hat jemand noch eine Idee?

Edit: Okay es tut mir Leid, hatte vergessen NvidiaGraphicsFixup zu installieren, jetzt geht es. Ich kann 2 x 4k Bildschirme + 1 x 1080p Bildschirm betreiben. Jedoch fällt mir auch grade auf, dass die Darstellung auf dem 2ten 4k Bildschirm verschwommen ist. Dafür ist es auf dem Hauptbildschirm kristallklar und scharf sowie auf dem 1080p Monitor.

Edit2: Habe den Treiber mal deinstalliert und wieder neu installieren wollen, jedoch erkennt er die Karte nicht mehr und es sind nur noch 33MB Speicher erkannt worden. Etwas tricky die ganze Sache 😊 - Ich kann den Web Treiber nur installieren, wenn [SIP](#) abgeschaltet ist. Wenn ich den Weg wähle wie es im Netz beschrieben ist, dass man [SIP](#) anschalten muss - Web Treiber installieren soll und dann [SIP](#) wieder abschalten soll, dann wird die Grafikkarte nicht erkannt.

Beitrag von „al6042“ vom 13. Dezember 2017, 18:28

Ich installierte die letzten Versionen des WebDrivers im mit deaktivierter [SIP](#) und habe diese Probleme nicht mehr. In den ersten Versionen für HS war das noch etwas tricky, aber jetzt brauche ich das nicht mehr.

Beitrag von „Rexima“ vom 13. Dezember 2017, 18:47

Mit deaktiviertem [SIP](#) funktioniert das nun auch wieder. Aber leider bekomme ich jetzt auch nicht mehr den 2ten 4k Bildschirm zum laufen 🙄

Beitrag von „al6042“ vom 13. Dezember 2017, 19:24

Wir der NvidiaGraphicsFixup auch geladen?

Beitrag von „Rexima“ vom 13. Dezember 2017, 19:57

Also jetzt gehts, ich habe nochmal die Kext runtergeladen und in den Clover Ordner gepackt. Der zweite 4k Monitor funktioniert nun auch, habe da aber immer noch ein unscharfes Bild. Ein Bild das zeigt, dass beide 4k Bildschirme die gleiche Auflösung haben, liegt bei.

Spoiler anzeigen

Beitrag von „al6042“ vom 13. Dezember 2017, 20:14

Die Modell-Bezeichnung klingt bekannt... 😊

Sind beide per DisplayPort verbunden?

Dann prüfe die Einstellungen in den OSDs der beiden Monitor und mache eine 1:1 Abgleich... unter Umständen hängt es nur an deren eigenen Einstellungen.

Beitrag von „rubenszy“ vom 13. Dezember 2017, 21:11

Was ich nicht verstehe ist du hast Monitore die 3840x2160 als Auflösung machen du aber nur 2560x1440 als Auflösung eingestellt hast.

Stell mal beide auf 4K also 3840x2160.

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

Das ist vermutlich ein HiDPI-Modus, 2560x1440 und trotzdem eine native Auflösung von 3840x2160. Ohne HiDPI-Skalierung kann kaum jemand mit den kleinen Schriften arbeiten.

Edit: Wahrscheinlich ist der eine Monitor auf ein HiDPI 2560x1440 und der andere auf nativ 2560x1440 eingestellt, daher die Unschärfe.

Beitrag von „al6042“ vom 13. Dezember 2017, 21:31

So ist es...

Deswegen fahre ich meine beiden Teile auch im HiDPI-Modus mit 2560x1440...

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

Jetzt funktioniert es, lag am Displayport Kabel...

Beitrag von „Plonker“ vom 13. Dezember 2017, 21:47

Vielleicht muss man in OSD (des 2. Monitors) Displayport 1.1 oder 1.2 einschalten. War bei meinem LG so.

Edit: ich war zu langsam, Problem ist gelöst

Beitrag von „al6042“ vom 13. Dezember 2017, 21:54

[@Rexima](#)

Vielen Dank für den Hinweis auf das Kabel...

Ich denke damit hat sich doch der grüne Haken an der Sache verdient gemacht... 😊

Beitrag von „Rexima“ vom 13. Dezember 2017, 22:27

Ich bedanke mich herzlich an alle, die mir geholfen haben.

Ich verstehe leider nur nicht, wieso das in Windows 10 ging mit beiden Bildschirmen auf 4k und den gleichen Kabeln und hier in macOS nicht.

Egal muss ich nicht verstehen, Hauptsache es geht nun.

Ein großes Dankeschön nochmal an alle

