



Beitrag von „shatterhenner“ vom 29. Januar 2019, 18:32

Sehr gut, danke fürs Bescheid geben Nico

Beitrag von „Mork vom Ork“ vom 29. Januar 2019, 19:33

Darf ich fragen, wie Du den "KAMERANG"-Framebuffer hinbekommen hast?

Bei mir nimmt er den "ORINOCO"-Framebuffer (trotz passendem CLOVER-Patch) nicht mehr, stattdessen habe ich nun immer den "ATY, RadeonFramebuffer". ?!?

Beitrag von „DSM2“ vom 29. Januar 2019, 20:00

[apfelnico](#) : Nutzt er auch beide Karten oder wird nur eine belastet ?

Beitrag von „silenthunter“ vom 29. Januar 2019, 20:23

Das "VideoPro"-Tool ist nicht aussagekräftig, geht FinalCutPro? x264+x265?

Beitrag von „MTT“ vom 29. Januar 2019, 21:15

@[Mork vom Ork](#): Eine Moeglichkeit waere mit der PropertyInjectort Kext von [Brumbaer](#)

[Geräte Eigenschaften \(Device Properties\) ohne DSDT Patch ändern.](#)

Beitrag von „apfelnico“ vom 29. Januar 2019, 21:34

[Zitat von Mork vom Ork](#)

Darf ich fragen, wie Du den "KAMERANG"-Framebuffer hinbekommen hast?

Bei mir nimmt er den "ORINOCO"-Framebuffer (trotz passendem CLOVER-Patch) nicht

mehr, stattdessen habe ich nun immer den "ATY, RadeonFramebuffer". !?!

Per SSDT. Kann ich dir morgen schicken.

DSM2

Weiß nicht. Bisher aber zuverlässig auf rot, wenn zwei Karten drin. Wenn nur eine, dann grün. Nun ist es mit beiden gut. Und beide nutze ich natürlich mit Resolve. Das andere ist mir eigentlich ziemlich wumpe, nur freut es dennoch, das es nun geht.

FCPX weiß nicht, nutze ich gerade nicht.

Beitrag von „Mork vom Ork“ vom 29. Januar 2019, 23:03

[apfelnico](#)

Danke, hat sich erledigt. Habe es doch noch wieder selber hinbekommen. Musste in der Dummy.kext für die 480'er Änderungen anpassen, weil sich in der AMD9500Controller.kext was geändert hat.

Bin nun wieder auf meinem zu 99% passenden ORINOCO Framebuffer.

Beitrag von „T4ke“ vom 29. Januar 2019, 23:11

Hat man eigentlich irgendeinen Nachteil dadurch, wenn man den generischen Radeon Framebuffer verwendet, statt des eigentlich passenden für das Layout der Grafikkarte?

Beitrag von „apfelnico“ vom 29. Januar 2019, 23:36

Mein Karte hat vier Framebuffer, keine sechs wie im iMacPro. Ohne die Framebuffer zu

bezeichnen, werden bei mir auch sechs initialisiert und die Karte läuft deutlich langsamer. Mit der zusätzlichen SSDT kann ich die Anzahl der Framebuffer und weitere Einstellungen festlegen. WhatEverGreen ist da nicht so zuverlässig.

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. Januar 2019, 23:43

Die Anzahl der Framebuffer kann man auch mit `<key>CFG_FB_LIMIT</key>` in der Controller Kext steuern.

Beitrag von „apfelnico“ vom 29. Januar 2019, 23:50

Ja, kann man machen. Jacke wie Hose. Mit ACPI sind die Infos früher da.

Beitrag von „crazycreator“ vom 30. Januar 2019, 00:49

Bedeutet das jetzt ich muss/sollte an den Einstellungen meiner VEGA64 noch rumfeilen, da sie ja nur den ATY,AMD,RadeonFramebuffer lädt?

Im DPCIManager werden mir aber nur 4 Ports angezeigt.

Beitrag von „apfelnico“ vom 30. Januar 2019, 00:59

Musst du nicht. Bei mir bereiteten offenbar die zwei Vegas WhatEverGreen Probleme. Nach jedem neuen Start hatte mal die eine, mal die andere Grafikkarte vier oder sechs Framebuffer. Bei einzelnen Karten funktioniert wohl die Erkennung zuverlässig. Darüberhinaus habe ich aber eine signifikante Beschleunigung der Karten erhalten, als der Framebuffer gesetzt wurde.

Beitrag von „crazycreator“ vom 30. Januar 2019, 01:00

Also bleib ich bei "Never touch a running System" 😊

Beitrag von „brunoderbaer“ vom 30. Januar 2019, 10:22

@[apfelnico](#) das hört sich sehr gut an. ich warte auf die stabile 10.14.4 und freu mich schon mal auf noch schnellere renderzeiten mit resolve

Beitrag von „CMMChris“ vom 30. Januar 2019, 10:36

Wenn meine zweite Vega da ist werde ich das auch mal testen mit Dual Vega 64. Hab zwar "nur" ein 850 Watt Netzteil aber ich denke das sollte trotzdem ausreichen. Die hochwertigen PSUs haben ja eh immer noch etwas Luft nach oben.

Aber erstmal abwarten ob das Ding überhaupt ankommt. DHL macht sich gerade wieder beliebt. Paket am Montag im Shop abgeholt und bisher ward es nie mehr gesehen...

Beitrag von „elmacci“ vom 30. Januar 2019, 14:27

Wow, das sind ja tolle Nachrichten! Dann kann ich mit 10.14.4 ja endlich die 2. Vega wieder

aktivieren - da freue ich mich auf die Stable! Danke [apfelnico](#) fürs melden!

Kleine Frage noch: Läuft DRM damit auch, sprich Netflix in Safari und itunes Filme?

cheers

Beitrag von „apfelnico“ vom 30. Januar 2019, 15:02

Hab keine Ahnung, noch nie ausprobiert. Da ich aber einen Netflix Account habe, teste ich das mal.

Edit: Gerade mal ausprobiert, also null Probleme. Film anklicken und schauen. iTunes Filme mag ich jetzt nicht testen, will nix kaufen.

Beitrag von „kaneske“ vom 30. Januar 2019, 15:13

Das sind ja großartige News!

Dann kann ich ja meinen build endlich guten Gewissens angehen...

Beitrag von „elmacci“ vom 30. Januar 2019, 22:54

[apfelnico](#) : Top, Danke Dir!

Beitrag von „DSM2“ vom 30. Januar 2019, 23:40

Bin ich besoffen oder performen zwei Vegas genauso schnell wie eine allein?

Sprich keine Vorteile in Bezug auf Render-Speed in DaVinci...

[apfelnico](#)

Beitrag von „apfelnico“ vom 31. Januar 2019, 00:11

Hast du die kostenlose Version, oder Vollversion? Nur letztere unterstützt unter anderem mehrere Grafikkarten.

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Januar 2019, 00:21

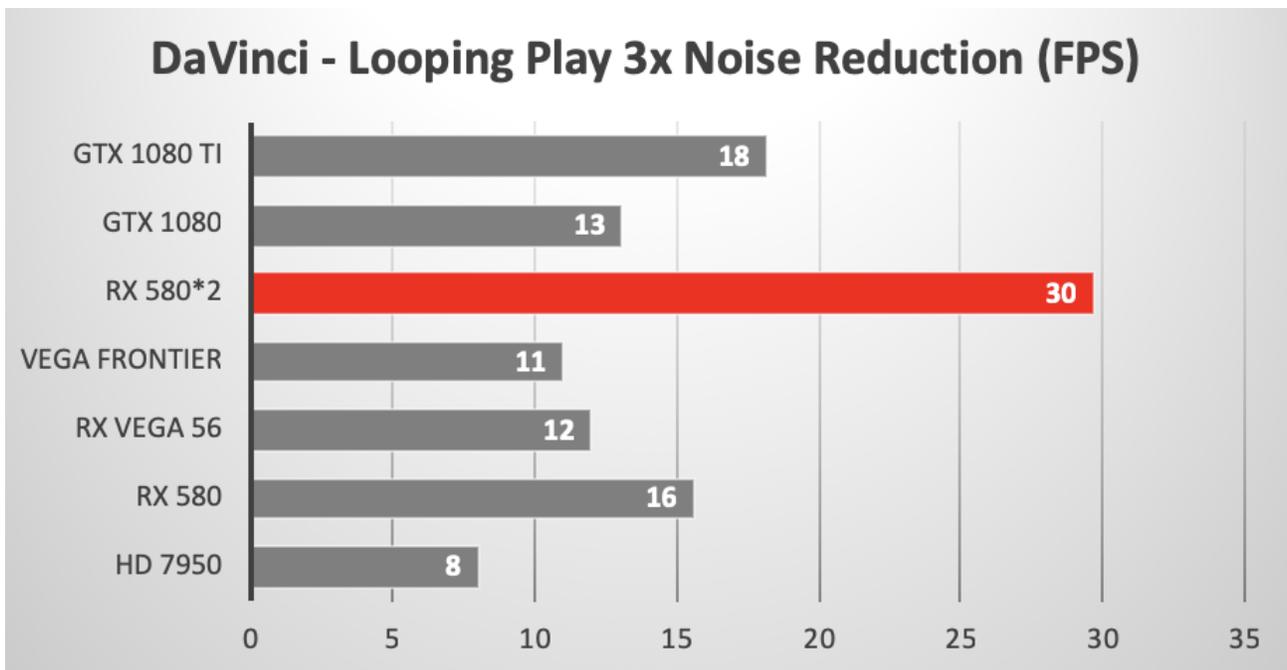
Habe die Vollversion. Settings sind entsprechend für zwei GPU's aktiv.

Render Timings ohne jetzt den Speicher voll auszulasten sind identisch wie mit einer einzigen Karte.

Beitrag von „mitchde“ vom 31. Januar 2019, 16:41

Bei solchen Dinge ist es stets wichtig, auch in der Realität zu prüfen - 2 GPUs spürbar schneller bzw. Last auf beiden GPUs - ob die 2 GPUs (oder in anderen Fällen HW Encoding) auch wirklich genutzt werden und nicht nur theoretisch...

Bei **barefeats** sieht man das **2***RX 580 durchaus fast 2 fach schneller ist. (NVidias dort unter HS, AMDs unter Mojave). Die Vegas sind im Vergleich zur RX 580 eher schwach bei diesem Test



Beitrag von „CMMChris“ vom 31. Januar 2019, 17:04

Habe jetzt zwei Vega 64 eingebaut bei mir, das 850W Netzteil spielt bisher problemlos mit. Schnurrt soweit schön mit macOS. Musste die PowerPlayTable per PropertyInjector und pcodebug Wert einpflanzen, sonst lief die Lüftersteuerung nur auf einer Karte. Hardware Encoding läuft nach wie vor mit der aktuellen Public Beta. Es wird aber nur der Hardware Encoder von einer Karte genutzt - zumindest in Video Proc. Mit Final Cut muss ich noch testen.

Edit: In Final Cut werden beide Karten genutzt. Exportzeit hat sich fast halbiert. Renderzeiten ebenfalls. Bin gerade baff wie gut das skaliert.



Betreib beide Karten mit je einem Display, funzt ohne Probleme.

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Januar 2019, 17:36

Exportzeiten haben sich verdoppelt ?

Beitrag von „CMMChris“ vom 31. Januar 2019, 17:49

Nicht ganz aber nahezu. Zumindest beim H.264 Export in Final Cut. HEVC kann ich nicht testen, habe Compressor nicht.

Beitrag von „apfelnico“ vom 31. Januar 2019, 17:51

Wir glauben eher, die haben sich halbiert. 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 31. Januar 2019, 17:55

Ich habe dasselbe Projekt mit einer Karte exportiert und nach dem Einbau der zweiten Karte noch einmal. Tut mir leid, aber die Exportzeit hat sich laut Stopuhr drastisch verkürzt. Somit skaliert es hier, wenn es das bei euch nicht tut, solltet ihr das Setup überprüfen.

Edit: Bei Nutzung von AppleGVA (z.B. VideoProc) kann ich die verschlechterte Leistung bestätigen! In meinem Test gerade habe ich eine Verschlechterung von ca. 250fps auf 160fps beim Konvertieren von 4k H.264 nach 1080p H.265 festgestellt.

Eventuell deshalb eure Ergebnisse, ihr nutzt ja andere Software die wahrscheinlich nur auf AppleGVA Zugriff hat. Final Cut nutzt kein AppleGVA sondern irgendwas mit ProVideo. Oder habt ihr auch in Final Cut die verschlechterte Leistung?

Beitrag von „T4ke“ vom 31. Januar 2019, 18:15

Ich glaube apfelnico und dsm2 wollten auf deinen Ausdrucksfehler bzw. kleinen Logikfehler in der Formulierung aufmerksam machen 😊

Wie du selbst schreibst, hat sich die Exportzeit drastisch verkürzt. Dann hat sich die Exportzeit nicht verdoppelt, sondern halbiert. Wenn ich mit einem Auto doppelt so schnell fahre, brauche ich auch nur noch halb so lange.

Nevermind... 😊

Beitrag von „apfelnico“ vom 31. Januar 2019, 18:16

Nochmal: du schreibst, deine Exportzeiten hätten sich verdoppelt. Das wäre sehr schlecht. Da du so euphorisch bist, gehe ich von aus - so sollte es ja auch sein - das sich die Exportzeiten halbiert haben.

Das kann ich schon seit Jahren feststellen, das ist nix neues, dass mehrere Grafikkarten in dafür geeigneten Umgebungen deutlich skalieren.

Beitrag von „CMMChris“ vom 31. Januar 2019, 18:22

Hehe, ich habe oben Mist geschrieben und es nicht gemerkt. Ich wollte mich auf Leistung beziehen und habe verpennt dass ich die ganze Zeit was von Zeit geschrieben habe. 🤪

Beitrag von „mitchde“ vom 31. Januar 2019, 18:45

Wie ist das denn nun bei Davinci mit den 2 Vega Karten? Wie bei FCP oder dem barefeats Test wo 2*RX 580 Karten auch Mehrleistung bringen?

Beitrag von „apfelnico“ vom 31. Januar 2019, 18:52

Mehrleistung. Der Test von barefeats ist merkwürdig. Noise reduction läuft unter OpenCl extrem langsam, das war der einzige Punkt wo NVIDIA mit cuda extrem Punkten konnte. Verstehe deren Testergebnisse nicht. Ich in sehr zufrieden mit meinem System.

Beitrag von „ccoosmo“ vom 13. Februar 2019, 08:30

Hi, I have 2 x Vega 64 and am having the red H.264 problem, as well as slowness in FCP etc

Could someone please give me a sample SSDT used to fix this ? I tried to update mine, but it doesn't seem to work.

Beitrag von „kaneske“ vom 13. Februar 2019, 09:02

You could use this, but have to implement it to your Build.

File is from KGP's X299 [Distro](#) at Github.

Used for one Vega, make a second one with changed Values for the other Vega, for example Vega 1 sits in PC01 and the 2nd in PC02...

Beitrag von „ccoazmo“ vom 13. Februar 2019, 09:14

Thanks Kaneske, I already have working SSDT's which was based on some of KGP;s work - but I thought this thread uncovered some specific settings to change that would make the dual Vegas work properly together ?

In my VideProc, I am seeing red for HW encode of H.264, which I believe had been fixed in this thread ?

Was hoping if someone could give me a working SSDT for dual Vegas, I could work out what to fix on mine

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. Februar 2019, 09:48

You need to use the 10.14.4 Beta. Also, no need for any SSDT. It's enough to use Whatevergreen for Dual Vega 64 or manually do the GFX0 and GFX1 Rename through Clover

hotpatching.

Beitrag von „ccoosmo“ vom 13. Februar 2019, 09:57

[Zitat von CMMChris](#)

You need to use the 10.14.4 Beta. Also, no need for any SSDT. It's enough to use Whatevergreen for Dual Vega 64 or manually do the GFX0 and GFX1 Rename through Clover hotpatching.

Ah - so it's actually a fix in 10.4.4 Beta ? So my existing SSDT's will probably work, as they are already using GFX0 & GFX1.

I'll try out the Beta 2 of 10.14.4 then. Thanks !

Beitrag von „apfelnico“ vom 13. Februar 2019, 10:21

Beta2 habe ich noch nicht getestet, war nur beglückt, dass es mit Beta1 plötzlich funktionierte.

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. Februar 2019, 11:27

Beta 2 runs on my machine with Dual Vega 64. Video acceleration still works fine.

Beitrag von „ccoosmo“ vom 14. Februar 2019, 07:32

Great news then !

I signed up for the public beta, but every time I try to check it says no update available. How long does it normally take to be able to get the download ?

Beitrag von „CMMChris“ vom 14. Februar 2019, 09:46

Right now Apple seems to have stopped seeding beta versions for whatever reason. Just be patient.

Beitrag von „ccoosmo“ vom 14. Februar 2019, 18:29

Ok Thanks CMMChris. Is there anywhere I can download it directly ? As my devices are already enrolled to install it

Beitrag von „elmacci“ vom 26. März 2019, 00:19

Kurzes Update von meiner Seite.

Nachdem die offizielle 10.14.4 nun auch raus ist habe ich diese direkt installiert und meine zweite VEGA Frontier Edition wieder aktiviert (=SSDT-Patch zur Deaktivierung der 2. Vega entfernt).

Und kann bestätigen: endlich ist auch mit zwei aktiven Vegas unter 10.14.4 das Verhalten bei DRM-geschützten Inhalten wie bei einem echten Mac, sprich: iTunes Filme mit DRM können direkt gestreamt werden, Netflix läuft in Safari, VDADecoderChecker gibt "full support" aus und Videoproc zeigt 2 grüne Haken. Ein Traum! 😊

EDIT: Scheinbar scheint der Sleep aber nicht mehr korrekt zu funktionieren. Der Rechner wacht entweder nachdem er in den Sleep ging nach ein par Sekunden wieder auf oder aber er geht in

den Sleep und wacht scheinbar auf, Monitor bleibt aber schwarz und der Rechner ist nur durch einen hard reboot wieder zur Arbeit zu bewegen. Ob das an macos 10.4.14 liegt oder an zwei aktiven vegas kann ich nicht sagen. Muss ich mir die Tage mal genauer anschauen. Hach ja, ein hacki - es gibt immer was zu tun und es wird nie langweilig 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 26. März 2019, 06:44

Über das Problem habe ich bei den letzten Betas bereits berichtet und noch keine Lösung dafür gefunden. Es liegt an der Vega.

Beitrag von „elmacci“ vom 26. März 2019, 12:49

Danke Dir [CMMChris](#) für die Info. Du hattest wahrscheinlich in einem anderen Thread darüber berichtet, oder?

Konntest Du schon feststellen ob es ein generelles Problem von 10.14.4 ist, unabhängig von 1x oder 2x Vega? Oder tritt das Problem tatsächlich unter 10.14.4 nur auf wenn beide Vegas aktiv sind?

Bei letzterem würde ich dann selber mal mit den Darkmodes ein wenig rumexperimentieren.

Danke und cheers

Beitrag von „CMMChris“ vom 26. März 2019, 15:05

Brauchst nicht experimentieren, da ist nichts zu machen. Habe da schon viele Stunden investiert mit Darkwake und anderen Sleep Fixes. Bei mir geht Sleep erst wieder wenn ich beide Vegas ausbaue und die IGPU nutze.

Beitrag von „elmacci“ vom 26. März 2019, 15:55

Ah, ok - Danke. Du schreibst das Sleep nur geht wenn Du beide Vegas ausbaust?

Bei mir hat mit 10.14.3 und einer Vega (2. Vega eingebaut, aber über SSDT deaktiviert) der Sleep wunderbar geklappt.

Heisst das nun dass unter 10.14.4 der Sleep auch nicht mehr geht selbst wenn nur eine Vega aktiv ist?

Konnte das heute noch nicht testen und gestern war es schon spät.

Beitrag von „DSM2“ vom 26. März 2019, 16:06

Mit einer Vega funktioniert Sleep problemlos.

Beitrag von „apfelnico“ vom 26. März 2019, 16:16

Mit einer problemlos, mit zweien ging das bis 10.14.3. Ab 10.14.4 (Betas und Release) funktionierte mit beiden Karten endlich hardwarebasiertes De- und Encoding von H.264/H.265, aber Sleep wollte nicht mehr. Rechner geht in den Sleep, alles schaltet sich aus um danach sofort wieder aufzuwachen. Sehr merkwürdig. Ist mir so dennoch lieber, da ich die Sleepfunktion nicht benötige (fand es nur technisch gesehen gut, wenn alles funktioniert), viel lieber ist mir die volle Funktionalität während der Rechner benutzt wird. Dennoch würde ich mich über funktionierendes Sleep freuen, möchte aber nicht wieder tauschen.

Beitrag von „elmacci“ vom 26. März 2019, 16:52

[apfelnico](#): Danke für die ausführliche Erläuterung. Gleiches "Fehlerbild" zum Sleep habe ich auch.

DSM2 : Auch danke für die Bestätigung dass der Sleep unter 10.14.4 mit nur einer Vega funktioniert.

Sprich:

10.14.3:

1x Vega --> De-/Encoding, DRM und Sleep funktioniert

2x Vega --> Sleep funktioniert, De-/Encoding und DRM aber nicht

10.14.4:

1x Vega --> De-/Encoding, DRM und Sleep funktioniert

2x Vega --> De-/Encoding und DRM funktioniert, Sleep aber nicht

Mit 2 x Vega hat man also aktuell die Qual der Wahl: Funktionierendes Encoding oder funktionierenden Sleep.

Beitrag von „CMMChris“ vom 26. März 2019, 18:48

Dann ist euer Sleep Problem doch ein anderes als bei mir. Hier lief es bis einschl. 10.14.4 Beta 4. Bei Beta 5 und 6 ging es dann nicht mehr. Der Rechner geht auch gar nicht erst aus. Nur die Bildschirme schalten sich ab, Lüfter bleiben an. Hier geht es auch mit einer Vega nicht.

Beitrag von „apfelnico“ vom 26. März 2019, 19:10

Gerade eben noch mal probiert, geht. 😊

Ich muss schauen, was anders ist. Aber es geht. Freu ... 😊

Beitrag von „shatterhenner“ vom 26. März 2019, 23:53

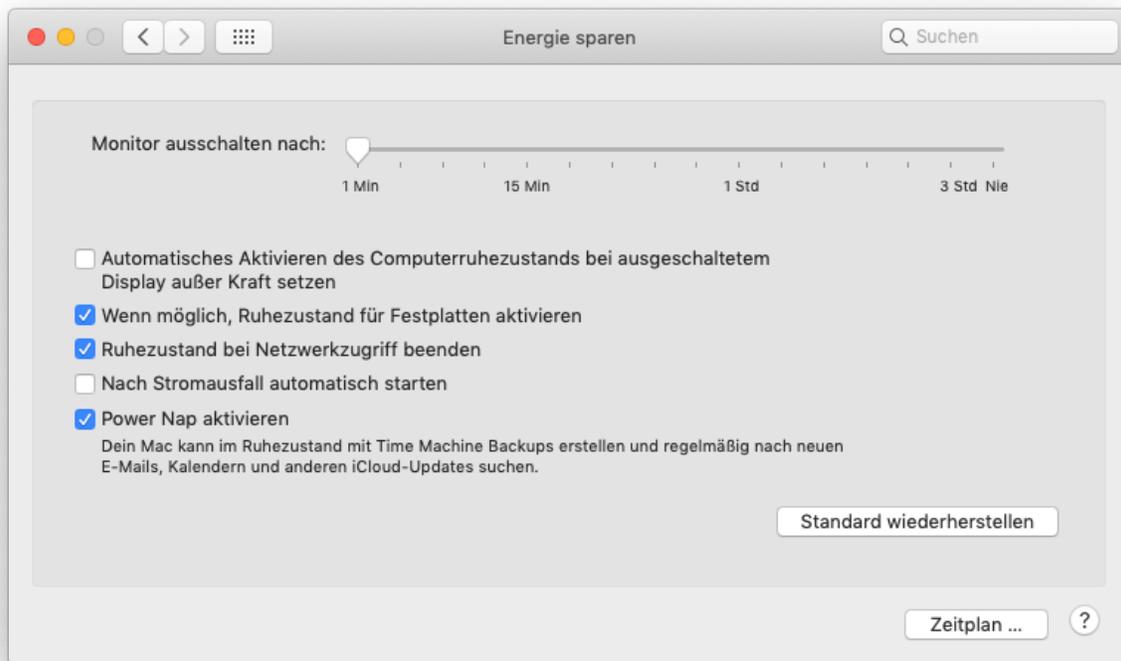
Hi Nico, also geht bei Dir der Sleep Modus mit 2 Vegas jetzt doch?

Ich habe es noch nicht ausprobiert, nur vorhin kurz das Update draufgebügelt und den USB Patch gecheckt!

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 00:41

[shatterhenner](#)

Ja, geht. Den automatischen Sleep hatte ich bisher immer ausgeschaltet - habe jetzt testweise mal in den Systemeinstellungen "Energie sparen" die "Standard wiederherstellen" genutzt und den Regler oben ganz nach links gezogen (1min). Funktioniert so, wie es sein soll. Getestet hatte ich zuvor nur im Apfelmenü "Ruhezustand". Auch das funktioniert korrekt.



Beitrag von „shatterhenner“ vom 27. März 2019, 00:46

Okay, sehr cool...ich liebe es wenn alles funktioniert!!!

Danke Nico!!!

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 08:49

Jemand ne Idee wo ich ansetzen kann um mein Sleep Problem zu lösen? Habe da schon so viel Zeit investiert und die üblichen Dinge getestet aber keine Resultate.

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 10:49

[CMMChris](#)

Kannst mal "MaciASL" öffnen und mir die "Pre-Edited DSDT" sichern und schicken (wenn als .aml nicht geht wegen Fehler, dann als .asl). Keine originale DSDT aus der ACPI aus dem BIOS, denn in der Pre-Edited sehe ich besser, was bereits erfolgt ist. Wenn ich etwas finde zu optimieren, könntest du diese dann in EFI\CLOVER\ACPI\patched packen und mal schauen ...

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 10:53

Aber klar doch, danke schonmal! 🥰

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 11:41

[CMMChris](#)

Ok, bin gerade dabei, kannst du mir noch ein aktuelles ioregistryexplorer-file schicken, gern per pm

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 11:52

Hab nur IOJones, musst du also damit öffnen. File geht dir gleich per PN zu.

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 12:36

Alles gut, hab ich auch. Hast schon Post ...

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 12:41

Danke dir, leider nach wie vor kein Sleep. Bildschirme gehen aus, PC bleibt an.

Was hast du eigentlich alles verändert? Im Grunde läuft bzw. lief die Kiste ja abseits von Renames komplett ohne Gepatche.

Edit: Wieso hast du den PEGP auf PEG0 in IGPU umbenannt? Der iMacPro hat doch gar keine IGPU.

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 12:53

IGPU hab ich nicht angefasst. Kann ich aber noch mal schauen. Macht das Clover vielleicht? Schau mal noch in deine DSDT die du mir geschickt hast. Bin jetzt arbeiten.

das ist natürlich Unfug. Kannst das rückgängig machen

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 12:53

Mein Fehler, habe verpennt dass ich den GFX0 to IGPU Rename noch in meiner config.plist habe. Da du nun in der DSDT den Rename von PEGP zu GFX0 gesetzt hast, benennt Clover das natürlich wieder um. 😊

Edit: Nachdem ich nun die Grafik Renames entfernt habe, wirft macOS beim Start mit massenhaft ACPI Fehlern um sich und startet nicht mehr. Habe jetzt die DSDT temporär wieder entfernt und meine Renames wieder aktiviert.

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 13:16

Das ist schade, dann eben nicht.

[Zitat von CMMChris](#)

Was hast du eigentlich alles verändert?

Zunächst die offensichtlichen Fehler bereinigt, dann "Wake" und "Sleep" optimiert. Sämtliche _DSM Methoden entfernt und eine DTGP Methode hinzugefügt. Eigentlich nix dickes.

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 13:59

So ich habe dir jetzt mal ein Foto von den ACPI Fehlern gemacht die auftreten wenn ich mit deiner DSDT ohne Clover Renames boote:



Außerdem hier noch meine ACPI Sektion von Clover:

Spoiler anzeigen

Nicht wundern: _DSM to XDSM war beim Export der DSDT für dich deaktiviert. Hatte ich mal deaktiviert für einen Test und dann nicht mehr reingenommen.

Beitrag von „elmacci“ vom 27. März 2019, 14:55

Habe gestern abend auch nochmal selber getestet und kann das Verhalten welches ich zunächst nur beschrieben habe in Post [#53](#) auch nochmal selber bestätigen.

Unter 10.14.4 mit einer aktiven VEGA (zweite über SSDT deaktiviert) funktioniert Sleep. Mit zwei aktiven Vegas wacht er direkt wieder aus dem Sleep auf und die Monitore bleiben dunkel.

Eine Idee die man ggf. noch weiter verfolgen könnte und auf die ich gerade gekommen bin nachdem [apfelnico](#) berichtet hat dass bei ihm der Sleep mit zwei Vegas geht:

Aktuell nutze ich Whatevergreen zur Einbindung der VEGAS. Whatevergreen vergibt automatisch den allgemeinen Framebuffer "RadeonFramebuffer" an beide Vegas.

Mittels SSDT könnte man mal den Framebuffer "Kamarang" injecten - wenn ich das richtig im Hinterkopf habe dann bindet [apfelnico](#) nämlich die Vegas ebenfalls über SSDT ein und injectet auch Kamarang, oder?

Komme heute nicht mehr an meinen Rechner und kann das testen, werde ich aber nachholen. Vielleicht hat aber [CMMChris](#) die Möglichkeit um das in der Zwischenzeit mal auszuprobieren?



cheers

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 15:10

Ich nutze kein Whatevergreen. Außerdem ist der RadeonFramebuffer schon korrekt. Mit Kamarang oder Iriri bekomme ich überhaupt kein Bild mit meiner Gigabyte.

Beitrag von „elmacci“ vom 27. März 2019, 15:10

Ok, dann war das "ein Kalter" - schade. Aber danke für die Info.

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 15:11

Außerdem nochmal: Wir scheinen unterschiedliche Probleme zu haben. Bei dir geht der Rechner aus und wieder an. Bei mir geht er überhaupt nicht aus. Nur die Bildschirme gehen aus, Musik geht aus, der Rest bleibt an.

Beitrag von „shatterhenner“ vom 27. März 2019, 18:40

So, eben mal bei mir den Sleep Modus gecheckt mit meinen 2 Vegas, hier will er nicht wirklich einschlafen. Fans bleiben an?!?!

Da haben sie mal wieder was verrudert, die liebe Herren 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 19:48

Geht bei dir auch nicht kurz aus? Also bleibt durchgehend an mit schwarzem Screen und Musik stoppt? Wenn ja, dann haben wir exakt dasselbe Fehlerbild.

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. März 2019, 19:52

Warum geht es bei mir? Wollt ihr mein EFI haben um zu schauen?

Beitrag von „shatterhenner“ vom 27. März 2019, 20:24

Komische Sachen gehen hier ab...auf meinem Rescue System (auch 10.14.4) schläft er ganz brav ein, kein Plan was da wieder los ist 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 21:48

Rescue System = anderer Rechner oder selber PC?

Beitrag von „shatterhenner“ vom 27. März 2019, 22:22

Danke @apfelnico...alles gut!!!

Selber Rechner [CMMChris](#)

So, weil ich heute wieder im „Horstmodus“

unterwegs bin, funzt es im Köpfchen nicht richtig!!!

Hab Internetsharing an gehabt, dann schläft es sich natürlich nicht so gut!!! 😞

Also alles bestens hier...!!!Sleep mit 2 Vegas läuft 😊

Gibt es ne Möglichkeit mit Bluetooth Keyboard /Bluetooth Maus den Rechner aufzuwecken ?

Muss nämlich auf den Powerknopf drücken, zum aufwecken???

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. März 2019, 22:25

Wenn der Haken in den Bluetooth Einstellungen nichts bewirkt, dann nein.

Beitrag von „shatterhenner“ vom 27. März 2019, 22:27

Welcher Haken? [CMMChris](#)

Sag doch, bin heute nicht so helle 😊

Edit: Okay...Check ich gleich!!!

Edit2: Einstellungen waren korrekt gesetzt!!! [CMMChris](#)

Beitrag von „apfelnico“ vom 28. März 2019, 10:07

10.14.5 Beta liess sich problemlos aufspielen, Hardwarebeschleunigung in VideoProc ist wieder weg! Bei zwei Vega64 Karten. Gehe wieder zurück auf 10.14.4. 😞

Beitrag von „CMMChris“ vom 28. März 2019, 11:26

Huch?! Sollte man mal auf die Suche nach der Ursache gehen.

Edit: Habe mein Sleep Problem gelöst. Einmal macOS neu installiert. Da hatte sich wohl mit ner Beta irgendwas im System verabschiedet.

Beitrag von „elmacci“ vom 28. März 2019, 12:30

Hm, dann muss ich auch mal schauen warum bei mir der Sleep mit 2 Vegas nicht geht.

Eventuell komme ich auch nicht um eine Neuinstallation rum.

Dass die Beschleunigung in 10.14.5 Beta 1 nicht mehr geht ist natürlich doof - da kann man nur hoffen dass sich das wieder im Laufe der Beta-Seeds wieder ändert.

cheers

Beitrag von „CMMChris“ vom 28. März 2019, 12:37

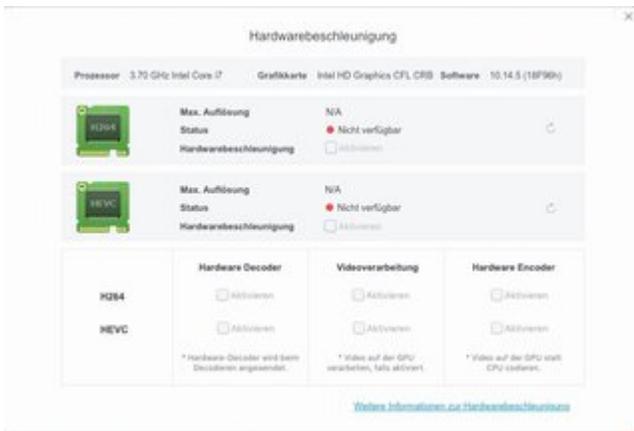
Neuinstallation ist ja kein Drama wenn man die SSD nicht formatiert. Hab einfach aus dem Recovery drüber installiert. Da bleibt alles erhalten.

Beitrag von „elmacci“ vom 28. März 2019, 13:09

Guter Tipp - dann ist es tatsächlich nicht so dramatisch 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. März 2019, 10:01

Ich habe das Gefühl dass da bezüglich Hardware Encoding / Decoding unter 10.14.5 Beta 1 mehr im argen ist als nur die Dual Vega Problematik. Über die IGPU bekomme ich auch keine Beschleunigung für H.264 / H.265.



Kann mir mal jemand das AppleGVA Framework aus 10.14.4 schicken?

Beitrag von „DSM2“ vom 29. März 2019, 10:05

Hast keinen installer von 10.14.4?

Hab leider kein 10.14.4 mehr drauf aber ich schaue sonst mal nach dem File für dich.

Bin grad beim Arzt, dauert also etwas...

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. März 2019, 10:26

Aus meinem Backup kann ich sie wohl ziehen. Mach dir keine Mühe 😊

Beitrag von „T4ke“ vom 29. März 2019, 10:30

Selbes gilt offenbar für Polaris Grafikkarten.

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. März 2019, 10:31

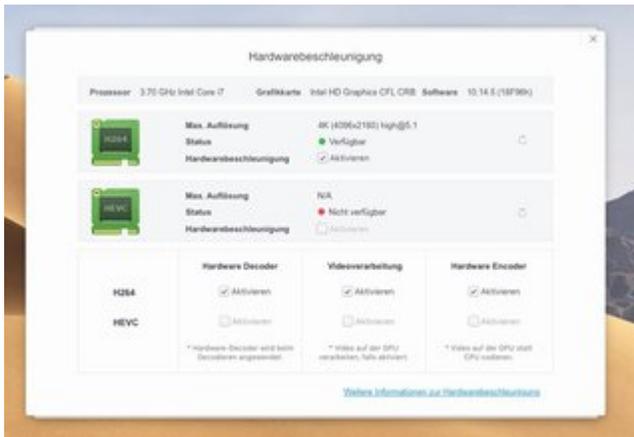
Warte mal kurz, ich denke da ist nur die AppleGVA mal wieder kaputt. Muss noch kurz auf einen Export warten, dann teste ich es mal mit der aus 10.14.4.

Beitrag von „T4ke“ vom 29. März 2019, 10:36

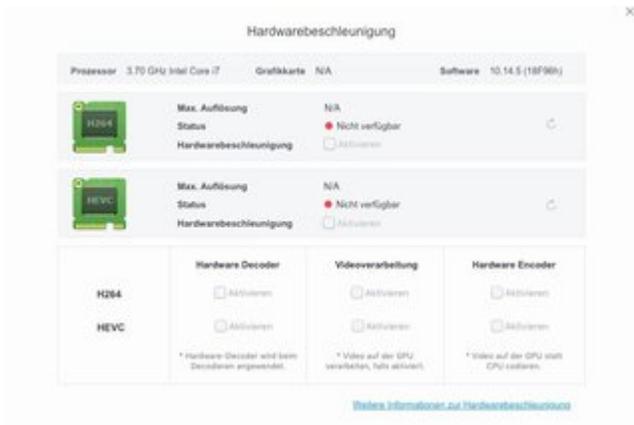
Leider keine Änderung mit 10.14.4 AppleGVA bei mir.

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. März 2019, 10:46

Mit der alten AppleGVA geht über IGPU wenigstens H.264



Nur mit der Vega nach wie vor rot:



Beitrag von „T4ke“ vom 29. März 2019, 10:50

Bin zurück auf 10.14.4 und da ist wieder alles tutti. Mal die nächsten Betas abwarten.

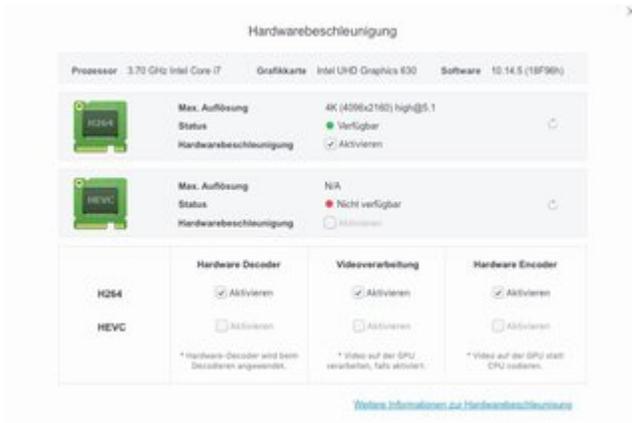
Beitrag von „CMMChris“ vom 30. März 2019, 08:29

Ich bleibe auf 10.14.5 und erstatte Bericht 😊

Edit: Für Nutzer von iMacPro1,1 + AMD Grafikkarte + UHD630 IGPU unter 10.14.5 Beta 1 um H.264 stabil zu aktivieren:

- Original AppleGVA.framework unter /System/Library/PrivateFrameworks als Backup sichern
- AppleGVA.framework unter /System/Library/PrivateFrameworks mit der angehängten Datei ersetzen (editiert mit Mac Mini 2018 Einstellungen für die iMac Pro Board ID sowie "ForceOfflineRenderer")
- Kext Cache und [Rechte reparieren](#) (per Terminal oder Kext Updater)
- Clover Config: "Inject Intel" setzen, connectorless ig-platform-id setzen, -disablegfxfirmware boot argument setzen
- BIOS: IGPU mit 64MB [DVMT](#) und "Max" bei dynamischem Speicher

Danach muss es in Video Proc so aussehen:



Edit 2: Gerade festgestellt, dass auch Final Cut nicht mehr richtig mit zwei Vegas arbeitet. Beim Rendern wird nur eine Vega ausgelastet, die Zweite verbleibt ungenutzt.

Beitrag von „elmacci“ vom 30. März 2019, 09:39

Zur Info: Einmal neu "Drüberbügeln" über das bestehende System unter Beibehaltung aller Daten hat geholfen. Auch bei mir nun funktionierender Sleep mit 2 Vegas unter 10.14.4.

Beitrag von „StevePeter“ vom 30. März 2019, 17:41

Hallo,

welche "connectorless ig-platform-id setzen" soll ich bei meinem System setzen?

Gruß + Danke

Beitrag von „CMMChris“ vom 30. März 2019, 19:39

Lass das WEG machen. Da kannst du dir das Setzen der Haken einfach sparen. Hast du ja wahrscheinlich eh drin für deine Karte.

Wenn du iMac18,3 nutzt musst du in meiner AppleGVA in der PLIST noch die Daten von der iMacPro1,1 Board ID zur Board ID vom iMac18,3 übertragen.