

AMD RADEON RX Grafikkarten ohne LILU & WhateverGreen nutzen

Beitrag von „Mork vom Ork“ vom 24. Oktober 2017, 20:59

[Zitat von ductator](#)

Um die korrekte Anzahl an Bildschirmen zu erkennen, ***muss noch***

Code

1. "@x,name",
2. Buffer (0x09)
3. {
4. "ATY,Acre"
5. },

(x ist dabei eine aufsteigende Nummer, beginnend bei 0, Acre ist ein beispielhafter Framebuffer, aus Buffer am Besten 0x09 entfernen vor dem Compilern)

mehrmals eingesetzt werden.

Man kann auch einfach 4-5 davon implementieren in der DSDT...

Nicht falsch, aber muss man nicht einmal, da hier eh keine unterschiedlichen Framebuffer angegeben werden sollten (und wenn doch, zählt nur der erstgenannte), reicht es, wenn man diesen nur für "@0,name" angibt.

Da CLOVER die Anzahl der Ports selber ermittelt, werden die restlichen gefundenen Ports ebenfalls mit dem unter "@0,name" angegebenen Framebuffer bestückt.