

# AMD RADEON RX Grafikkarten ohne LILU & WhateverGreen nutzen

Beitrag von „kuckkuck“ vom 26. Oktober 2017, 22:21

Ah ich sehe, danke für die Erklärung!

In der Original DSDT ist unter PEG0 nur PEGP zu finden, in der gepatchten das Device GFX0 und HDAU. Da die Einträge in GFX0 (DSDT) und GFX1 (SSDT) sich beide auf die AMD Karte beziehen, könnte man sie doch eigentlich zusammenfügen. 🤔

Wenn ich jetzt also die DSM-Methode von GFX0 mit in die SSDT packe (dazu ggf. noch den Framebuffer) und eine weitere SSDT für HDAU erstelle (oder das auch noch in die gleiche SSDT packe), müsste doch alles unter GFX0 stehen und wieder passen... Ich hätte dann auch wieder nur eine \_ADR Adresse für ein Gerät.

Ich bin mir nämlich nicht so sicher, wie das von Apple vorgesehen ist. Mein bisheriger Stand war, dass die Intel GPU (original GFX0) bei Apple IGPU heißt und die ded. GPU (original PEGP) zu GFX0 geändert wird.

Wo wir gerade beim Thema sind: In der Whatevergreen Wiki wird mehrmals erwähnt, dass die Benutzung eines Framebuffers nicht empfohlen und vorgesehen ist. Die tieferen Gründe dahinter sehe ich nicht wirklich, aber wie ist das denn mit diesem Patch? Wüsstest du von irgendeinem Grund keinen Framebuffer einzubauen wenn dieser Patch benutzt wird 😞

## [Zitat von Mork vom Ork](#)

das fällt mir jetzt erst auf: in Deiner DSDT steht der Patch an der völlig falschen Stelle!

Jep, und deswegen auch das ganze durcheinander. In Zukunft wird das ganze über SSDT gelöst. Müsste dann so in etwa sein:

Spoiler anzeigen