

Erledigt

## Vega 64 oder doch GTX 1080 TI

Beitrag von „Brumbaer“ vom 31. Oktober 2017, 13:39

Es gibt massig Probleme mit OpenGL.

Starte mal Heaven oder Valley mit Anti Aliasing.

Starte eine ältere Cinebench 15 Version. Die aktuelle geht, die davor crashen.

Vorschau "Rechteckige Auswahl" in einem Bild aufzuziehen, kann die Karte zum Absturz bringen.

Ich verwende ein Programm zum Erstellen von 3D Druckdaten, die Anzeige ist zerschossen.

XCode öffnen von Szenen in OpenGL statt Metall kann abstürzen.

Das sind die, die mir spontan einfallen.

Tritt nur mit der Karte auf, IGPU oder 1080TI zeigen die Fehler nicht.

Die Fehler sind seit Anfang an da und es hat sich nichts daran geändert. Zuerst dachte ich es liegt an der Frontier, aber die Fehler werden auch von Vega64 und 56 Usern bestätigt.

[@DSM2](#) Teste bitte einmal, es wäre toll wenn es wirklich eine Einstellung gäbe mit der es funktionieren würde - oder muss es vielleicht ein X299 System sein (iMac Pro) ?