

Erledigt

Radeon RX Vega 64 crasht im beim Rendern aus Adobe Programmen

Beitrag von „apfelnico“ vom 28. Februar 2019, 14:03

Genauer, weil das genutzte Smbios das so verlangt. In einen MacPro6.1 zum Beispiel gibt es keine GFX0. Dort sind von Hause aus zwei Grafikkarten drin, deren beiden Devices heißen GFX1 und GFX2.