

Erledigt

Radeon RX Vega 64 crasht im beim Rendern aus Adobe Programmen

Beitrag von „knollsen“ vom 28. Februar 2019, 14:55

Zitat

X ersetzt du mit der Framebuffer Nummer an dem das jeweilige Display hängt.

Bei 4 gleichen Displays kann ich da nur testen oder sehe ich das irgendwo? IORegistrieExplorer gibt mir auch nur ATY,AMD,RadeonFramebuffer@0 - 3 wo die display0 mit AppleDisplay registriert sind.