

Erledigt

## Radeon RX Vega 64 crasht im beim Rendern aus Adobe Programmen

Beitrag von „apfelnico“ vom 28. Februar 2019, 16:08

### [Zitat von apfelnico](#)

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.

Vielleicht OT, aber wen es interessiert, etwas genauer zum MacPro6.1:

Hier sind zwei Grafikkarten eingebaut, "AMD FirePro" in den drei Varianten D300/D500/D700 – Kenner werden diese Karten natürlich als andere bekannte identifizieren, "FirePro" ist aber dennoch gerechtfertigt, weil es mit Spezifizierungen und Lizenzierungen seitens AMD zusammenhängt und Apple gerne dieses professionell Label werbewirksam anpries.

GFX1 und GFX2 heißen die Devices (davor noch jeweils eine PCI-Bridge "GFXA" und GFXB". Nur die zweite Grafikkarte "GFX2" ist die bildgebende Karte (Novum!) mit dem Framebuffer "IkuraS". Diese hat sechs Framebuffer, diese werden auf die sechs vorhandenen Thunderbolt2 aufgedröselt (also gleichzeitig MiniDisplayport) bzw drei Thunderbolt-Busse (Bus 0/1/2), wobei der sechste Framebuffer via Switch und somit wahlweise auch auf dem separaten HDMI anliegt (Thunderbolt-Bus 0, Port 5 und 6).

GFX1 hingegen nutzt Framebuffer "Ikura", hat auch nur einen, dieser ist auch als "connectorless" definiert, ebenso ist dessen HDAU "tot" und hat in dem Fall die Bezeichnung "HDAD". GFX1 ist somit ausschließlich zusätzlich für GPGPU-Berechnungen via OpenCl und Metal und ähnliches zu nutzen, wenn Software damit umgehen kann. Selbstverständlich ist diese in der Hinsicht vollwertig, hat die gleiche VRAM-Ausstattung wie GFX2.