

Erledigt

## AMD RX580

Beitrag von „HarryH“ vom 22. August 2019, 14:15

[timmtomm](#)

Das ist sehr interessant. Vielen Dank für deine config.plist. Ich habe etwas mit deinen teilweise erheblich anderen Werten 'gespielt', leider ohne Erfolg. Anbei meine plist.config und der Inhalt meines efi/clover/kexts/other Ordners:

ACPI Sensors.kext	17. Feb 2019 at 12:14	94 KB	Kernel...xtension
AppleALC.kext	11. Aug 2019 at 12:22	1,5 MB	Kernel...xtension
AppleIntelE1000e.kext	● 17. Feb 2019 at 12:14	392 KB	Kernel...xtension
AstekFusion2Adapter.kext	● 17. Feb 2019 at 12:14	80 KB	Kernel...xtension
AstekFusion2Family.kext	● 17. Feb 2019 at 12:14	677 KB	Kernel...xtension
CPUSensors.kext	17. Feb 2019 at 12:14	54 KB	Kernel...xtension
FakeSMC.kext	● 17. Feb 2019 at 12:14	157 KB	Kernel...xtension
GPUSensors.kext	17. Feb 2019 at 12:14	183 KB	Kernel...xtension
Lilu.kext	11. Aug 2019 at 12:16	153 KB	Kernel...xtension
LPCSensors.kext	17. Feb 2019 at 12:14	241 KB	Kernel...xtension
mXHCD.kext	● 17. Feb 2019 at 12:14	228 KB	Kernel...xtension
USBInjectAll.kext	● 17. Feb 2019 at 12:14	281 KB	Kernel...xtension
VoodooPS2Controller.kext	17. Feb 2019 at 12:14	298 KB	Kernel...xtension
VoodooTSCSync.kext	17. Feb 2019 at 12:14	72 KB	Kernel...xtension
WhateverGreen.kext	11. Aug 2019 at 12:29	471 KB	Kernel...xtension

Leider finde ich nichts, was weiterhilft.

Die Kexte werden in dieser Anleitung ([hier](#)) zur HP z820 für HighSierra empfohlen.

Eine auffallende Meldung habe ich beim Systemstart:

Code

1. WhateverGreen: weg @ IMEI device (00:16.00) has device-id 0x1E3A, you should change it to 0x1C3A

[T4ke](#)

Flame benötigt einen klar vorgegebenen Ordner für die Mediendaten. Dieser wird in der Regel während der Installation als 'Autodesk Media Storage' auf der Systempartition erstellt (das Setup fragt das ab), kann aber auch auf einem externen Storage (FibreChannel, SAN, Thunderbolt, etc.) liegen. Die Konfiguration ist auch nachträglich mit der Flame Setup App (im Applications/Autodesk/Flame 2020/Utilities Ordner) möglich.

Wie deine Terminalausgabe jedoch aussieht, gehe ich davon aus, dass auch bei deiner Konfiguration Flame das VRAM korrekt erkannt hat.