

# AMD RADEON RX Grafikkarten ohne LILU & WhateverGreen nutzen

Beitrag von „Mork vom Ork“ vom 24. Oktober 2017, 20:59

[Zitat von ductator](#)

Um die korrekte Anzahl an Bildschirmen zu erkennen, ***muss noch***

Code

1. "@x,name",
2. Buffer (0x09)
3. {
4. "ATY,Acre"
5. },

(x ist dabei eine aufsteigende Nummer, beginnend bei 0, Acre ist ein beispielhafter Framebuffer, aus Buffer am Besten 0x09 entfernen vor dem Compilern)

***mehrmals eingesetzt werden.***

***Man kann auch einfach 4-5 davon implementieren in der DSDT...***

Nicht falsch, aber muss man nicht einmal, da hier eh keine unterschiedlichen Framebuffer angegeben werden sollten (und wenn doch, zählt nur der erstgenannte), reicht es, wenn man diesen nur für "@0,name" angibt.

Da CLOVER die Anzahl der Ports selber ermittelt, werden die restlichen gefundenen Ports ebenfalls mit dem unter "@0,name" angegebenen Framebuffer bestückt.