

[TOOL] Vega 64 PowerPlayTable Generator

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. Februar 2019, 18:09

Prinzipiell kannst du die PowerPlayTable der Tabelle nutzen, das Format ist für die Vega 56 und Vega 64 identisch. Es kann aber sein, dass ein paar Parameter an deine Karte angepasst werden müssen.

Ziehe dir dazu am besten mal die Werks-PowerPlayTable aus dem VBIOS. Das kannst du unter macOS ganz einfach mit z.B. IOJones machen. Suche dir dort den Eintrag für deine Grafikkarte (sollte GFX0 sein) und schau dort nach dem Eintrag "ATY,bin_image". Kopiere dir den ganzen Hex Wust in einen Texteditor und versuche hier die PowerPlayTable zu lokalisieren. Mit der Excel Tabelle sollte das für dich ein leichtes sein, du musst nur nach den Start und Endwerten der Tabelle suchen. Entferne nun der Übersicht halber alles was nicht zur PowerPlayTable gehört.

Jetzt musst du dir folgende Werte aus der PowerPlayTable deiner Karte holen:

- Minimum PWM Value
- Power Limit W
- Power Limit A

Die Position der Werte kannst du der Excel Tabelle entnehmen, in der PowerPlayTable findest du sowohl farbiges als auch Text Markup.

Die Hex Werte deiner Karte kannst du mit der Taschenrechner App im Hex Modus in verständliche Werte umwandeln. Beachte, dass die Werte im Little Endian Format vorliegen. Um sie in Dezimalzahlen umzuwandeln, musst du sie also umgekehrt in den Taschenrechner eingeben. So wird zum Beispiel aus einem "32 00" in der PowerPlayTable ein "00 32" im Taschenrechner.

Die Umwandlung läuft so ab: Taschenrechner in den Hex Modus setzen, 0032 eingeben, Taschenrechner in den Dezimalmodus setzen und schon hast du das Resultat.

Sobald du die Werte hast, kannst du diese in die Excel Tabelle eintragen und die PowerPlayTable somit an deine Karte anpassen.

Der Rest sollte kein Problem sein, in der Tabelle steht bei allen Parametern was sie tun. Undervolting funktioniert unter macOS übrigens nicht. Man hat soweit ich das einschätze nur Kontrolle über die Floor Voltage, alles weitere wird von macOS ignoriert.