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

Beitrag von „apfelnico“ vom 27. Februar 2019, 15:47

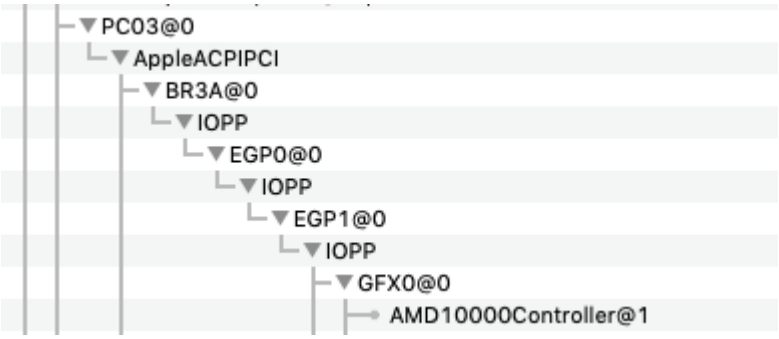
Die "GFX0" im "Root" sind pauschal umbenannte "PEGP", das ist Unfug, kann raus. Richtig ist, dass u.a. die Vega64 vor den eigentlichen Devices GFXx und HDAU noch eine weitere Hardware PCI-Bridge hat, bei Nvidia sitzen die Geräte direkt auf zum Beispiel PEGP, da wäre eine definierte Umbenennung sinnvoll (und nur dort, nicht global für sämtliche PEGP). Wenn man die Umbenennung mit Clover vornimmt, dann kann man dazu statt ACPI/DSDT Patches, die ACPI/RenameDevices Patches nutzen, hiermit lassen sich konkrete einzelne Devices individuell umbenennen – in meinem Beispiel wurde dieses Device zu "EGP0" .

Mit einer SSDT kann man dann noch weitere Eigenschaften für GFX0 und HDAU festlegen, auch (nur Kosmetik) lässt sich damit die PCI-Bridge umbenennen:

Code

```
1. Scope (\_SB.PC03.BR3A.EGP0)
2. {
3. Device (EGP1)
4. {
5. Name (_ADR, Zero) // _ADR: Address
6. Method (_PRW, 0, NotSerialized) // _PRW: Power Resources for Wake
7. {
8. Return (Package (0x02)
9. {
10. 0x69,
11. 0x04
12. })
13. }
14.
15. Device (GFX0)
16. {
17. Name (_ADR, Zero) // _ADR: Address
```

Alles anzeigen



Die Anzeige von "VideoProc" muss nicht ausgegraut sein, sehr wohl kann dort die korrekte Grafikkarte angezeigt werden, die Eigenschaften der Karte muss eben stimmen. Siehe 2x Vega64 in X299