

Erledigt

SSDT und der Framebuffer meiner Vega 64 Strix OC

Beitrag von „kaneske“ vom 2. März 2019, 22:57

Moin zusammen,

bin gerade dabei den Grafik Part zu optimieren, da ich eine SSDT nutze und diese lediglich den ATY AMD Framebuffer lädt, gehe ich davon aus, dass meine Karten besser laufen mit einem anderen FB???

[apfelnico](#) welchen FB nutzt du bei deinen Karten?

[CMMChris](#) du hast ja auch 2 Vegas, hast du das per SSDT geregelt oder Kext?

DSM2 du hast in der Hall of Fame bei Lux Mark auch 66.000+ mit 2 Vega 64 erreicht?

Vielleicht habt ihr die Lösung parat?

Ich hatte das mal bei meinem alten System mit dem Property Injector von [Brumbaer](#) gemacht und auf den Irrig FB umgestellt, aber wie geht das in einer SSDT?

Die Beiden kommen im Lux Mark 3.1 auf 58.000 Punkte beim Ball, was wenig ist, da hab ich bei meinen damaligen Referenz Karten mal 66.000 gesehen.

Wie deklariere ich denn in der SSDT einen andere FB für die Karten???

Angehängt mal meine eine der beiden SSDT für die Vega 64.

Danke!

