

**Erledigt**

## **ATI Radeon HD 5670 mit 2 Monitoren**

**Beitrag von „Secu77“ vom 16. Dezember 2018, 09:43**

Hallo,

folgendes Problem:

Ich möchte an meiner 5670 unter High Sierra mit 2 Monitoren arbeiten. Gebootet wird mit „InjectATI“. Dort erkennt er die Grafikkarte auch richtig. Nur kann ich in der Systemsteuerung nichts auswählen. Er spiegelt beide Monitore. Angeschlossen über HDMI und DVI.

Nehme ich nun „InjectATI“ raus, sagt er mir das ich eine 5000er Serie habe und ich kann beide Monitore anordnen, so wie es sein soll.

Qualitätseinbußen habe ich so nicht festgestellt.

Aber...wo liegt das Problem? Und wie kann ich das beheben? Oder ist das zu vernachlässigen?

Ich hoffe, ich hab das verständlich erklärt.

---

**Beitrag von „griven“ vom 22. Dezember 2018, 00:33**

Wenn die Karte so läuft wie sie soll und keine Probleme bestehen lass es wie es ist und erfreue Dich an Dual Monitor Support 😊

Der InjectATI Haken bewirkt das Clover macOS einige Informationen zu der Karte übergibt unter anderem auch welcher Framebuffer verwendet werden soll und das ist nicht immer die beste Strategie. MacOS setzt bei den AMD Karten auf die Referenz von AMD sprich ein zur Karte passender Framebuffer unter macOS definiert genau die Ports welche die Karte laut Referenz haben sollte. Jetzt ist es natürlich so das OEM Hersteller sich nicht unbedingt an die Referenz halten und andere Ports vorsehen als die welche AMD vorschlägt. Ein Beispiel:

Eine AMD R9-290X hat im Referenz Design folgende Anschlüsse:

1x DisplayPort

1x HDMI

2x DVI-D

Die Karten der OEM's weichen hier zum Teil stark ab so gibt es zum Beispiel Karten mit 4 Display oder HDMI Ports oder auch Ausführungen mit 2 HDMI und 2 DVI Ports und auch diverse andere Kombinationen. Da Apple sich an das Referenz Design hält erwartet macOS aber eben genau die oben genannte Kombination aus Anschlüssen und der Haken bei injectATI stellt sicher das diese auch so benutzt werden was oft ein Problem ist. Apple ist sich dieses Problems aber bewusst und bietet mit dem RADEON Framebuffer eine Alternative an die sich auf die tatsächlich vorhanden Anschlüsse bezieht (der greift immer dann wenn die Karte zwar als gültige AMD Karte erkannt wird aber es keinen passenden Framebuffer dazu gibt). Fazit lass wie es ist works like designed 😊