

Erledigt

GA-Z87-UD5H mit Ozmosis und angepasster DSDT

Beitrag von „thomaso66“ vom 2. Januar 2014, 09:28

So nun will ich mal schreiben wie man unter Ozmosis seine beiden Grafikkarten zum laufen bekommt, da ja hier auch der ein oder andere sein BIOS selbst zusammenstellt vielleicht von Interesse.

Um die HD4600 zum laufen zu bekommen müssen wir der DSDT die Interne Grafik erstmal bekannt machen, also fügen wir diesen Code ein.

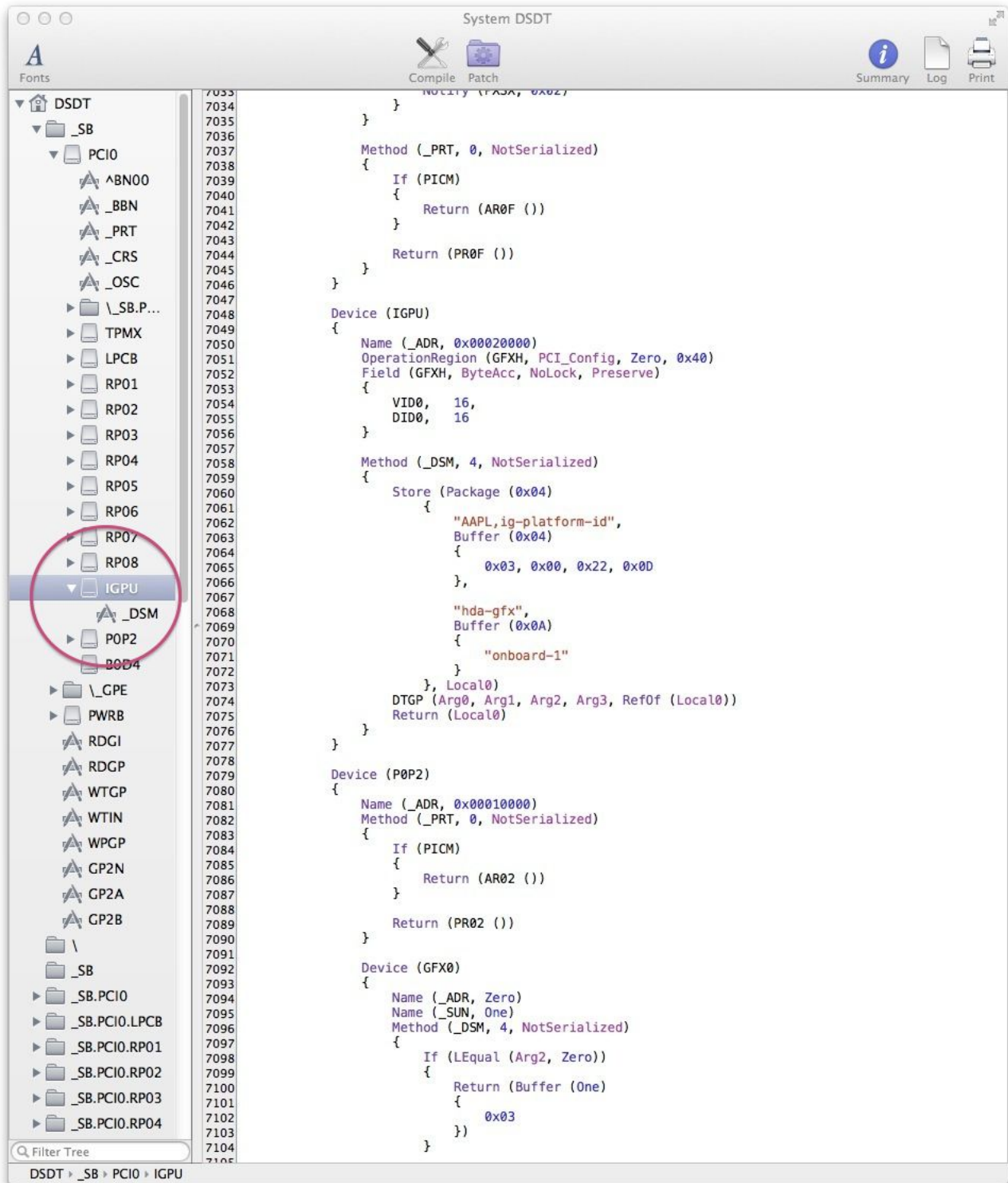
Code

1. Device (IGPU)
2. {
3. Name (_ADR, 0x00020000)
4. OperationRegion (GFXH, PCI_Config, Zero, 0x40)
5. Field (GFXH, ByteAcc, NoLock, Preserve)
6. {
7. VID0, 16,
8. DID0, 16
9. }
- 10.
- 11.
12. Method (_DSM, 4, NotSerialized)
13. {
14. Store (Package (0x04)
15. {
16. "AAPL,ig-platform-id",
17. Buffer (0x04)
18. {
19. 0x03, 0x00, 0x22, 0x0D
20. },
- 21.
- 22.
23. "hda-gfx",
24. Buffer (0x0A)
25. {
26. "onboard-1"

```
27. }  
28. }, Local0)  
29. DTGP (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3, RefOf (Local0))  
30. Return (Local0)  
31. }  
32. }
```

Alles anzeigen

Und zwar an dieser Stelle



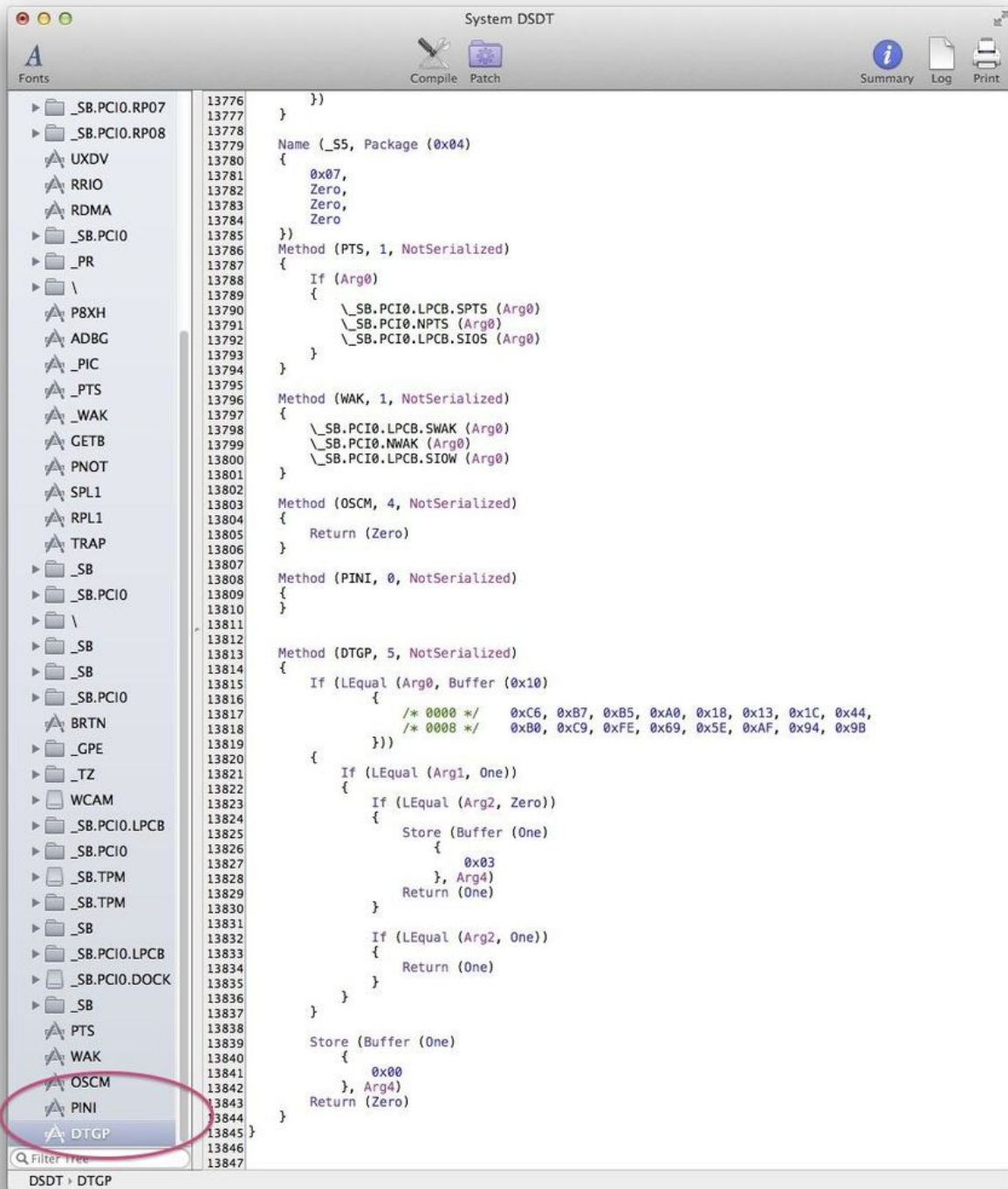
Wir brauchen auch noch wie im Code zu sehen ist die DTGP Methode

Code

```
1. Method (DTGP, 5, NotSerialized)
2. {
3. If (LEqual (Arg0, Buffer (0x10))
4. {
5. /* 0000 */ 0xC6, 0xB7, 0xB5, 0xA0, 0x18, 0x13, 0x1C, 0x44,
6. /* 0008 */ 0xB0, 0xC9, 0xFE, 0x69, 0x5E, 0xAF, 0x94, 0x9B
7. })
8. {
9. If (LEqual (Arg1, One))
10. {
11. If (LEqual (Arg2, Zero))
12. {
13. Store (Buffer (One))
14. {
15. 0x03
16. }, Arg4)
17. Return (One)
18. }
19.
20.
21. If (LEqual (Arg2, One))
22. {
23. Return (One)
24. }
25. }
26. }
27.
28.
29. Store (Buffer (One))
30. {
31. 0x00
32. }, Arg4)
33. Return (Zero)
34. }
```

Alles anzeigen

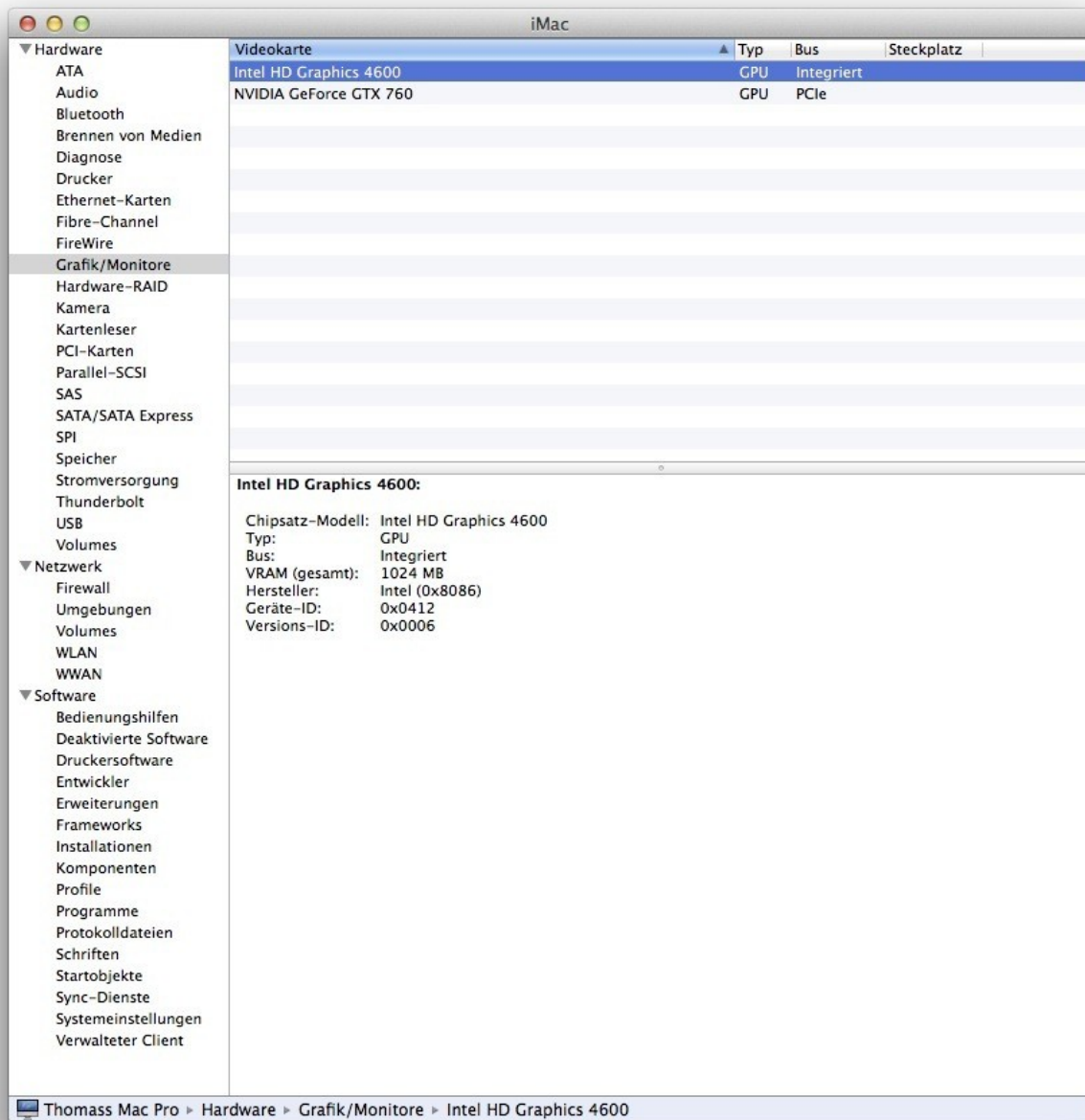
Die Methode fügen wir am ende der DSDT ein.



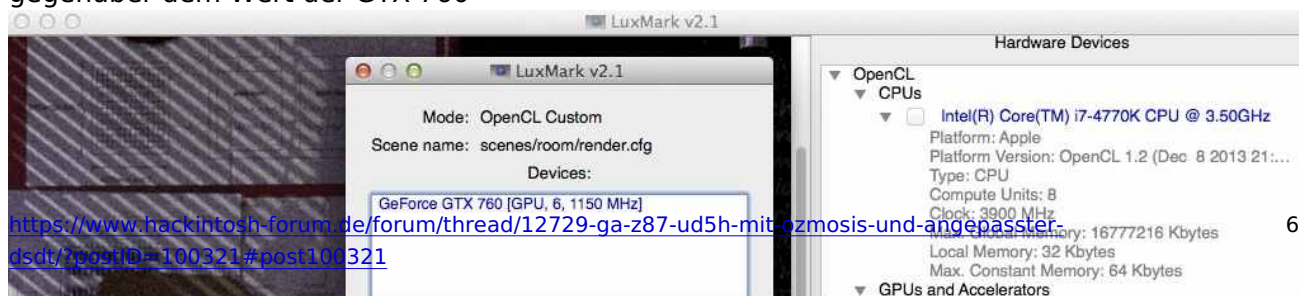
The screenshot shows the System DSDT editor with a file tree on the left and the DSDT code on the right. The DTGP method is highlighted in the file tree and its code is visible in the main editor area. The code for DTGP is as follows:

```
13812 }
13813
13814 Method (DTGP, 5, NotSerialized)
13815 {
13816     If (LEqual (Arg0, Buffer (0x10)
13817         {
13818             /* 0000 */ 0xC6, 0xB7, 0xB5, 0xA0, 0x18, 0x13, 0x1C, 0x44,
13819             /* 0008 */ 0xB0, 0xC9, 0xFE, 0x69, 0x5E, 0xAF, 0x94, 0x9B
13820         })))
13821     {
13822         If (LEqual (Arg1, One))
13823         {
13824             If (LEqual (Arg2, Zero))
13825             {
13826                 Store (Buffer (One)
13827                     {
13828                         0x03
13829                     }, Arg4)
13830                 Return (One)
13831             }
13832             If (LEqual (Arg2, One))
13833             {
13834                 Return (One)
13835             }
13836         }
13837     }
13838     Store (Buffer (One)
13839         {
13840             0x00
13841         }, Arg4)
13842     Return (Zero)
13843 }
13844 }
13845 }
```

So dann man ein paar Ergebnisse wie sich das auswirkt.
Sie wird Richtig erkannt als HD4600



Nun mal ein paar Ergebnisse aus Luxmark 2.1
nur GTX 760 dann GTX760 + HD4600 und zu letzt auch noch mit CPU der Vollständigkeit
halber daraus ergibt sich dann durch zuschalten der HD4600 ein Plus von immerhin 17,9%
gegenüber dem Wert der GTX 760



LuxMark v2.1

Hardware Devices

- OpenCL
 - CPUs
 - Intel(R) Core(TM) i7-4770K CPU @ 3.50GHz
 - Platform: Apple
 - Platform Version: OpenCL 1.2 (Dec 8 2013 21:...
 - Type: CPU
 - Compute Units: 8
 - Clock: 3900 MHz
 - Max. Global Memory: 16777216 Kbytes
 - Local Memory: 32 Kbytes
 - Max. Constant Memory: 64 Kbytes
 - GPUs and Accelerators
 - Iris Pro
 - Platform: Apple
 - Platform Version: OpenCL 1.2 (Dec 8 2013 21:...
 - Type: GPU
 - Compute Units: 280
 - Clock: 1200 MHz
 - Max. Global Memory: 1048576 Kbytes
 - Local Memory: 64 Kbytes
 - Max. Constant Memory: 64 Kbytes
 - GeForce GTX 760
 - Platform: Apple
 - Platform Version: OpenCL 1.2 (Dec 8 2013 21:...
 - Type: GPU
 - Compute Units: 6
 - Clock: 1150 MHz
 - Max. Global Memory: 4194304 Kbytes
 - Local Memory: 48 Kbytes
 - Max. Constant Memory: 64 Kbytes

Mode: OpenCL Custom
 Scene name: scenes/room/render.cfg
 Devices:
 Intel(R) Core(TM) i7-4770K CPU @ 3.50GHz [CPU, 8, 3900 MHz]
 Iris Pro [GPU, 280, 1200 MHz]
 GeForce GTX 760 [GPU, 6, 1150 MHz]

Result:
 000
 000

Ok Submit result

```

2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Tasks buffer size: 53760Kbytes
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Task Stats buffer size: 256Kbytes
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Defined symbols: -D PARAM_TASK_COUNT=65536 -D PARAM_IMAGE_WIDTH=1000 -D
PARAM_IMAGE_HEIGHT=800 -D PARAM_RAY_EPSILON=1.000000e-02f -D PARAM_SEED=1519721 -D PARAM_MAX_PATH_DEPTH=10 -D
PARAM_MAX_DIFFUSE_PATH_VERTEX_COUNT=5 -D PARAM_RR_DEPTH=5 -D PARAM_RR_CAP=2.500000e-01f -D PARAM_ACCEL_QBVH -D
PARAM_ENABLE_MAT_MATTE -D PARAM_ENABLE_MAT_GLASS -D PARAM_ENABLE_MAT_MATTEMIRROR -D PARAM_ENABLE_MAT_MATMETAL -D
PARAM_ENABLE_MAT_ALLOY -D PARAM_CAMERA_HAS_DOF -D PARAM_HAS_INFITELIGHT -D PARAM_HAS_SUNLIGHT -D PARAM_DIRECT_LIGHT_SAMPLING
-D PARAM_DL_LIGHT_COUNT=0 -D PARAM_HAS_TEXTUREMAPS -D PARAM_HAS_ALPHA_TEXTUREMAPS -D PARAM_HAS_BUMPMAPS -D
PARAM_IMAGE_FILTER_TYPE=2 -D PARAM_IMAGE_FILTER_WIDTH_X=1.500000e+00f -D PARAM_IMAGE_FILTER_WIDTH_Y=1.500000e+00f -D
PARAM_IMAGE_FILTER_GAUSSIAN_ALPHA=2.000000e+00f -D PARAM_SAMPLER_TYPE=2 -D
PARAM_SAMPLER_METROPOLIS_LARGE_STEP_RATE=4.000000e-01f -D PARAM_SAMPLER_METROPOLIS_MAX_CONSECUTIVE_REJECT=512 -D
PARAM_SAMPLER_METROPOLIS_IMAGE_MUTATION_RANGE=1.000000e-01f
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Compiling kernels
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Kernels not cached
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Compiling Init Kernel
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Compiling Sampler Kernel
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Compiling AdvancePaths Kernel
2014-01-02 08:52:03 - [RenderEngine] [PathOCLRenderThread::2] Kernels compilation time: 1ms
  
```

[Mode: OpenCL Custom][Time: 121secs (OK)][Samples/sec 652K][Rays/sec 5491K on 2016.7K tris]

So ein Nachteil hat das ganze allerdings 😊 HWMonitor zeigt nun leider bei der Geschwindigkeit des Grafikspeichers Mumpitz an 😊 denn das hätte ich gerne das der GK Speicher mit 6 GHz Tacktet 😊 aber mit dem Fehler kann ich leben oder? 😊

TEMPERATUREN	
Umgebung	0°
Prozessorkern 1	36°
Prozessorkern 2	36°
Prozessorkern 3	33°
Prozessorkern 4	36°
CPU Die	36°
Prozessor-Kühler	46°
Hauptplatine	31°
Grafikkarte	44°
Thermal-Zone 1	29°
Thermal-Zone 2	27°
FESTPLATTEN-TEMPERATUREN	
SAMSUNG SSD 830 Series	30°
Samsung SSD 840 PRO Series	31°
SAMSUNG HD103UJ	30°
SAMSUNG HD203WI	34°
SAMSUNG HD103UJ	35°
SAMSUNG HD103UJ	33°
SAMSUNG HD103UJ	36°
WDC WD30EZR-00MMB0	30°
WDC WD7500AAKS-00RBA0	45°
FREQUENZEN	
Prozessor-M	x35.0
Prozessor-Ge	46GHz
Grafikkarte C	1.08GHz
Grafikkarten-Speicher	6.01GHz
GPU ROPs	1.08GHz
LÜFTER	
Lüfter 0	858rpm
Lüfter 1	-
Lüfter 2	318rpm
Lüfter 3	481rpm
Lüfter 4	-
Grafikkarten-Lüfter	1200rpm
SPANNUNGEN	
Prozessor	0.036V
Speicher-Module	1.980V
Netzteil 2	2.052V
Netzteil 3	2.028V
Netzteil 6	1.500V
Netzteil 4	0.012V
Netzteil 7	1.680V
Netzteil 5	1.788V
CMOS-Batterie	1.644V
Grafikkarte Core Frequenz	1.062V
CPU Package Cores	0.74W

Im Bios Mus natürlich die Interne Grafik aktiviert werden, dabei den **Grafikspeicher auf 32 MB einstellen**, mehr hat bei mir zu Grafik Fehlern geführt! Aber wie oben zu sehen wird die HD4600 mit 1024MB VRAM im System eingebunden.

So und für alle die das selbe Board haben wie ich hier nun das Fertige Bios File [Z87XUD5HF8d-DSDT-F8a-Ozm-G.zip](#)