

Erledigt

RX 460 full support, aber...

Beitrag von „griven“ vom 22. Februar 2017, 22:28

Naja nicht wirklich die IGPU ist schon in Ordnung der Fehler steckt hier eher im Detail. Apple stimmt Hard und Software aufeinander ab und kann so schon auf einem sehr niedrigen Systemlevel (ACPI) für das OS relevante Informationen zur Verfügung stellen wozu auch Device spezifische Informationen wie etwa die PlattformID gehört die dem OS sagen welchen Framebuffer es verwenden soll. Natürlich gilt dieser Anspruch nicht für PC Hardware denn hier machen diese Informationen schlicht keinen Sinn und so weiß OS-X zwar das da irgendeine Intel Karte am Werke ist aber nicht welche und schon gar nicht welchen Framebuffer es verwenden soll. Letztlich ist die ganze DSDT Patcherei und das ganze Inject Geraffel in den diversen Bootloadern nichts anderes als der Versuch diese Lücke zu schließen und OS-X mit den nötigen Informationen zu versorgen.

Das es mit der NVIDIA Karte klappt hat einen einfachen Hintergrund OS-X unterstützt zwar diverse NVIDIA Karten allerdings ist der Aufbau der NVIDIA Treiber ganz anders als bei den IGPU´s hier kommen keine Framebuffer in dem Sinne zum Einsatz sondern der NVIDIA Treiber puzzelt sich aus der DEVICE und der VENDOR ID was passendes zusammen. Diese Offenheit ist insbesondere der MacPRO Plattform geschuldet die nachträglich mit diversen Grafikkarten aufgerüstet werden konnten.