

Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung

Beitrag von „elmacci“ vom 19. Oktober 2017, 19:59

[Zitat von al6042](#)

Mit Workaround Nummer 2 geht es bei mir auch wieder...



Vielen Dank für die Kommunikation mit lvs1974 und dem exzessiven Testing... 👍

Gerne - war ja nicht ganz Uneigennützig 👍

[Zitat von ductator](#)

Habs nur im MacX Video Converter ausprobiert und da läuft Encoding dann auch. CPU wird zum einen nicht voll ausgelastet und der Takt der HD530 geht auch von 0 auf 3xxMHz. Weiterhin deutlich schneller der ganze Vorgang, als ohne angehakten Intel. Decoding habe ich nicht getestet, wenn du mir sagen kannst wie, dann mache ich das auch mal.

Encoding, sprich z.B. das Umwandeln einer Quelle mittels Codec in ein anderes Format (=MacXVideoConverer sagt "Ja"), war eigentlich nie das Thema bzw. shiki war insbesondere für das decoding wichtig. Encoding geht z.B. auch ohne shiki. Und wie Du schon richtig geschrieben hast, der Takt Deiner HD530 sollte in diesem Fall auch nach oben gehen.

Um decoding zu checken nutzt du am besten ein kleines Terminal-Script namens

VDADecoderChecker - so wie es in der FAQ von Shiki beschrieben ist:

How can I check that hardware video decoding works?

Run an existing build of VDADecoderChecker for 10.11/VDADecoderChecker for 10.12 (or compile yourself) and check its output:

GVA info: Successfully connected to the Intel plugin, offline Gen75Hardware acceleration is fully supported

<https://github.com/vit9696/Shi...b/master/Manual/FAQ.en.md>

Einfach ausführen und schauen ob o.g. Meldung kommt.

Bei mir funzt nur das Encoding, Decoding nicht

Ich bekomme z.B. folgende Fehlermeldung:

Spoiler anzeigen

In der Vergangenheit hat es mal funktioniert. Da hatte ich allerdings noch eine Maxwell Karte (GTX 970) - und mit Hilfe einer "Helfer"-Kext (eine modifizierte Kext namens "iMac.kext", die eine passende IOVARenderID injiziert hat) hat da auch das Decoding funktioniert unter Sierra. Da ich mittlerweile bei Pascal bin nutzt das leider nichts mehr. Für Pascal ist die richtige RenderID offenbar (noch) nicht bekannt.

cheers

UPDATE: Die neue Version ist offiziell draussen. 😊

Interessant finde ich auch die Infos die der Entwickler nun einmal ausführlich in einer FAQ zusammengestellt hat:

<https://sourceforge.net/p/nvid...vn/HEAD/tree/trunk/FAQ.md>