

Erledigt

Intel Quick-Sync mit WhateverGreen

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 12:27

Moin,

Zuerst mal vielen Dank für den informativen Beitrag.

Ich habe ihn aber erstmal unter "Feintuning" eingestellt, damit hier ggf. noch ein paar Nachjustierungen und/oder detailliertere Beschreibungen stattfinden können.

ich habe die Anleitung mal versucht soweit auf meinem Skylake (nur HD530) und Kabylake-System (HD630 + Vega56) durch zu spielen.

Da ich immer mit gepatchten DSDTs arbeite, ist der Eintrag

- [Acpi] Alle Patches welche zuvor getätigt werden mussten entfernen (GFX0->IGPU, PEGP->GFX0, MEI/HECI->IMEI)

für mich nicht durchführbar.

Gerade aber auch wenn Audio-Probleme mit HDMI/DP-Ausgang auftreten, sind diese Patches wichtig und sollten weder in der config.plist noch in der DSDT.aml fehlen.

Für die Skylake Box muss bei mir mindestens der folgende DSDT-Eintrag gesetzt sein, damit auch HDMI-Audio dort funktioniert:

Spoiler anzeigen

Wenn man keine gepatchte DSDT nutzt, sollte das mindestens dem "UseIntelHDMI" entsprechen, was aber bedeutet, dass dieser bei Intel-Graphics-Only-Systemen nicht fehlen darf...

Damit funktioniert das dann auch:



Auf meiner Kabylake-Box musste ich den früheren DSDT-Eintrag:

Spoiler anzeigen

komplett entfernen, damit VidopProc mitspielt.

Der "ig-platform-id"-Wert steht für den "Connectorless"-Inject, während der "hda-gfx" für den HDMI/DP-Audio Ausgang gedacht ist, denn man aber nur bei Nutzung des Intel-Grafik-Ausgangs benötigen würde...

Ebenso musste das "Custom Flag" "shikigva=1" noch drinnen bleiben, damit folgendes Ergebnis rauskommt...

Vorher (ohne shikigva=1) Nachher (mit shikigva=1)



Grundsätzlich kann ich sagen, dass die BIOS-Einstellung "[DVMT](#) Pre Allocated" bei der Einstellung auf "32M" auf beiden Geräten zu KernelPanics wegen der jeweiligen Framebuffer geführt hat.

Deswegen empfiehlt es sich hier eher den Wert auf mindestens "64M" zu erhöhen.

Ansonsten scheint der neue WEG automatisch die wichtigen Injects zu erstellen, wenn er merkt, dass die Intel-Grafik nicht alleine im System werkelt.

Spannend wäre zu sehen, wie die anderen, älteren integrierten Intel-Grafik-Einheiten damit umgehen können, bzw. sich das mit einer Intel-/Nvidia-Kombi verhält.