

Erledigt

Intel Quick-Sync mit WhateverGreen

Beitrag von „macinsane“ vom 24. September 2018, 12:20

[Zitat von iMarc](#)

ich denke mit WEG werd ich auch (noch) keine freundschaft schließen. bei mir läuft iTunes DRM, quicksync und co auch ohne irgendwelche kexts. nur eben der takt unterschied mit und ohne platform id macht mich stutzig.

um welche dsdt patches handelt es...

Ich verstehe nach wie vor nicht so richtig, was WEG eigentlich tut bzw. warum. Statt des korrekten Orinoco-Framebuffers wird der Radeon-Framebuffer genutzt, vermutlich um Kompatibilität zu vielen Konfigurationen zu haben. Außerdem wird die Intel mit 3E93 eingetragen, obwohl die korrekte Device-ID für eine CoffeeLake GPU eigentlich 3E92 ist. Da vermute ich, dass WEG die Intel Kexte patched, denn wenn ich 3E93 mit Clover übergebe, werden die vanilla Intel Kexts gar nicht geladen. Wozu WEG diese absonderliche ID nutzt, bleibt mir ein Rätsel. Jedenfalls locked die Intel so bei 1 GHz, was erklärt, warum ich 5 fps weniger bekomme.

Ich habe meine DSDT folgendermaßen gepatched:

Code

1. Device (PEGP)
2. {
3. Name (_ADR, Zero) // _ADR: Address
4. Name (_SUN, One) // _SUN: Slot User Number
5. Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
6. {
7. If (LEqual (Arg2, Zero))
8. {
9. Return (Buffer (One)
10. {
11. 0x03

```
12. })
13. }
14.
15.
16. Return (Package (0x10)
17. {
18. "AAPL,slot-name",
19. Buffer (0x07)
20. {
21. "Slot-0"
22. },
23.
24.
25. "@0,name",
26. Buffer (0x0C)
27. {
28. "ATY,Orinoco"
29. },
30.
31.
32. "@0,AAPL,boot-display",
33. Buffer (One)
34. {
35. 0x00
36. },
37.
38.
39. "model",
40. Buffer (0x12)
41. {
42. "AMD Radeon RX 580"
43. },
44.
45.
46. "hda-gfx",
47. Buffer (0x0A)
48. {
49. "onboard-2"
50. },
51.
52.
53. "ATY,Copyright",
54. Buffer (0x33)
55. {
```

```
56. "(C) 1988-2017, AMD Technologies Inc."  
57. },  
58.  
59.  
60. "ATY, VendorID",  
61. Buffer (0x02)  
62. {  
63. 0x02, 0x10  
64. },  
65.  
66.  
67. "ATY, DeviceID",  
68. Buffer (0x02)  
69. {  
70. 0xDF, 0x67  
71. }  
72. }  
73. }  
74. }
```

Alles anzeigen

Damit werden der korrekte Framebuffer und die Display-Anschlüsse festgelegt.