

Erledigt

Wie wichtig ist die iGPU im Hacki und gibt es eine iGPU in einem echten Mac?

Beitrag von „elmacci“ vom 6. Dezember 2018, 22:26

Es kann sein dass Deine Device-Pfade anders sind, muss aber nicht.

Als Beispiel:

Wenn ich ohne Whatevergreen boote dann sehen die Pfade meiner beiden Vegas in IOREG folgendermaßen aus:

Vega 1: PEG0/PEGP/pci-bridge/display0

Vega 2: PEG1/PEGP/pci-bridge/display0

Jetzt nehmen wir die SSDT mal her:

Über den "Scope" teile ich dem Rechner erst einmal mit, in welchem bereits existierenden Bereich der Code arbeiten soll.

Das ist in meinem Fall PEG0 bzw. PEG1 und PEGP, deshalb findet sich auch in der SSDT jeweils unter "Scope":

Scope (_SB.PCI0.PEG0)

gefolgt von

Scope (PEGP)

In diesem Scope wird jetzt für den nächsten Unterpunkt (pci-bridge) ein neues Device "injiziert" - in meinem Fall EGPO und EGP1 je VEGA.

Die kannst Du auch GPU1 und GPU2 nennen oder wie auch immer Du lustig bist 😊

Und schließlich wird für den letzten Unterpunkt statt "display0" GFX0 bzw. GFX1 injiziert.

Es kann sein dass Du in Deinem System unter PCI0 nicht 4 (PEG0, PEGP, pci-bridge, display)

Punkte hast sondern bspw. nur 3.

In dem Fall musst Du die SSDT entsprechend anpassen, also bspw. einen Scope oder ein Device löschen.

Ich bin jetzt auch nicht der "SSDT-Crack" und hoffe ich habe es einigermaßen korrekt und verständlich wiedergeben können 😊

In den einzelnen GFX-Devices werden dann die Eigenschaften beschrieben, wie bspw. Name der Karte, Art des Framebuffers etc.

Ich nutze hier den Framebuffer "Irir" da damit die Ports an meiner Grafikkarte auch mit allen Monitoren funktionieren.

Alternativ gibt es noch "Kamarang". Falls also ein oder mehrere Ports mit Iriri bei Dir nicht gehen dann mal mit Kamarang probieren.

Gibt auch noch "Japura", das ist aber der Framebuffer für die Vega im iMac Pro und macht meines Wissens nach keinen Sinn.