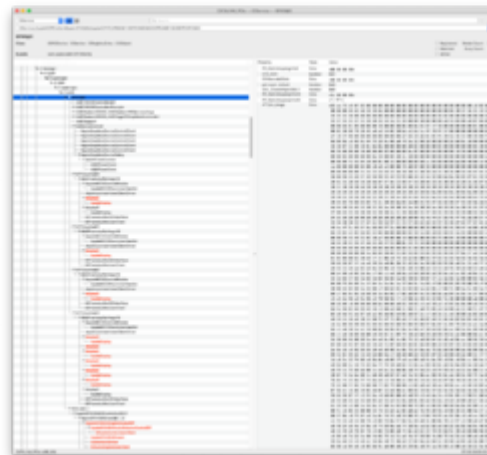
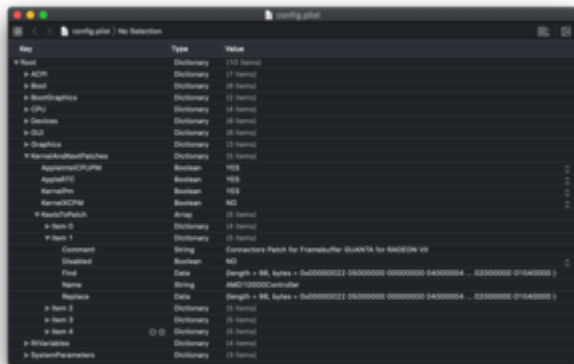


[Sammelthread] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen

Beitrag von „Mork vom Ork“ vom 27. Februar 2020, 00:44

Perfekter Framebuffer Patch für die RADEON VII:



Genutzter Framebuffer: GUANTA

genutzter Patch:

Code

1. Guanta (4) @ 0x6e3a5 (ORIGINAL)
2. DP, DP, DP, HDMI
3. 000000220500000000000000040000040300000001010100
4. 000000200105050000000000040000040300000001020100
5. 000000110204040000000000040000040300000001030100
6. 000000210303030000000000040000040200000001040000
- 7.
8. ergibt für CLOVER (Find) den Eintrag:
9. 00000022050000000000000004000004030000000101010000000020010505000000000400000403000000001010100
- 10.
- 11.
12. Guanta (4) @ 0x6e3a5 (FrameBuffer patched)
13. DP, DP, DP, HDMI
14. 000000220500000000000000040000040300000001030100
15. 000000200105050000000000040000040300000001020100
16. 000000110204040000000000040000040300000001010100
17. 000000210303030000000000080000040200000001040000
- 18.
19. ergibt für CLOVER (Replace) den Eintrag:
20. 00000022050000000000000004000004030000000103010000000020010505000000000400000403000000001010100

Alles anzeigen

ich musste bei den Einträgen 1 und 3 die Position anpassen, so dass der erste Eintrag den unteren DP-Port und der dritte Eintrag den obersten DP-Port zugewiesen bekommt.

ebenso musste bei Eintrag Nummer 4 die Art von 0400 (DP) auf 0800 (HDMI) geändert werden, da er sonst zwar einen per HDMI angeschlossenen Monitor hardwareseitig erkennt, aber kein Bild anzeigt und auch keinen Ton über HDMI durchschleift.

Abstecken/Anstecken der diversen DP-Ports im laufenden Betrieb kein Problem: das System erkennt, dass der Monitor umgesteckt wurde und leitet das Signal an den korrekten Eintrag (siehe auch die roten Einträge im IOREg Screenshot).

Wie man IORegistryExplorer Screenshot gut sieht, werden nun nur 4 Anschlüsse angelegt, während der standard AMD Radeon Framebuffer immer 6 Anschlüsse anlegt.

Entsprechend muss in der SSDT unter "Device (GFX0)" natürlich auch der Eintrag für den zu

nutzenden FrameBuffer gesetzt werden:

Code

```
1. Device (GFX0)
2. {
3. Name (_ADR, Zero) // _ADR: Address
4. Name (LTRE, Zero)
5. OperationRegion (PCIS, PCI_Config, Zero, 0x0100)
6. Field (PCIS, AnyAcc, NoLock, Preserve)
7. {
8. PVID, 16,
9. PDID, 16
10. }
11.
12. Method (_PRW, 0, NotSerialized) // _PRW: Power Resources for Wake
13. {
14. Return (GPRW (0x69, 0x04))
15. }
16.
17. Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
18. {
19. If (LEqual (Arg2, Zero))
20. {
21. Return (Buffer (One)
22. {
23. 0x03
24. })
25. }
26.
27. Return (Package (0x12)
28. {
29. "@0,name",
30. Buffer (0x0B)
31. {
32. "ATY,Guanta"
33. },
34.
35. "@1,name",
36. Buffer (0x0B)
37. {
38. "ATY,Guanta"
39. },
40.
41. "@2,name",
```

```
42. Buffer (0x0B)
43. {
44. "ATY,Guanta"
45. },
46.
47. "@3,name",
48. Buffer (0x0B)
49. {
50. "ATY,Guanta"
51. },
52.
53. "AAPL,slot-name",
54. Buffer (0x0D)
55. {
56. "PCIe Slot #2"
57. },
58.
59. "device_type",
60. Buffer (0x0F)
61. {
62. "GPU Controller"
63. },
64.
65. "model",
66. Buffer (0x0F)
67. {
68. "AMD Radeon VII"
69. },
70.
71. "name",
72. Buffer (0x0F)
73. {
74. "AMD Radeon VII"
75. },
76.
77. "hda-gfx",
78. Buffer (0x0A)
79. {
80. "onboard-2"
81. }
82. })
83. }
84. }
```

Alles anzeigen