

mini-ITX Build auf Basis NCASE M1: i9-10900k, Radeon 5700XT

Beitrag von „frogger23“ vom 23. Januar 2021, 17:31

Hi!

Leider geht es mit den aktualisierten Files immer noch nicht... Hätte mich auch gewundert, weil ich das ja gestern schon probiert habe.

Update: Hab jetzt mal dein 2.6 Release getestet und das läuft einwandfrei.

Update 2:

Habe nun Schritt für Schritt geschaut, was in der config.plist das Problem verursacht und bin fündig geworden:

In der alten config_iMac20,2_iGPU_computing_only.plist gab es folgenden Eintrag:

```
<key>#PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)</key>
<dict>
<key>AAPL,ig-platform-id</key>
<data>BwCbPg==</data>
<key>AAPL,slot-name</key>
<string>Internal@0,2,0</string>
<key>device_type</key>
<string>VGA compatible controller</string>
<key>enable-hdmi20</key>
<data>AQAAAA==</data>
<key>framebuffer-con0-enable</key>
<data>AQAAAA==</data>
<key>framebuffer-con0-pipe</key>
```

```
<data>EgAAAA==</data>
<key>framebuffer-con1-busid</key>
<data>BgAAAA==</data>
<key>framebuffer-con1-enable</key>
<data>AQAAAA==</data>
<key>framebuffer-con1-pipe</key>
<data>EgAAAA==</data>
<key>framebuffer-con2-busid</key>
<data>BAAAAA==</data>
<key>framebuffer-con2-enable</key>
<data>AQAAAA==</data>
<key>framebuffer-con2-pipe</key>
<data>EgAAAA==</data>
<key>framebuffer-con2-type</key>
<data>AAgAAA==</data>
<key>framebuffer-patch-enable</key>
<data>AQAAAA==</data>
<key>framebuffer-unifiedmem</key>
<data>AAAAGA==</data>
<key>hda-gfx</key>
<string>onboard-1</string>
<key>model</key>
<string>Intel UHD Graphics 630</string>
</dict>
```

In der neuen config_iMac20,2_iGPU_computing_only.plist hast du den obigen Eintrag gelöscht

und durch folgenden ersetzt:

```
<key>PciRoot(0x0)/Pci(0x1,0x0)/Pci(0x0,0x0)</key>
```

```
<dict>
```

```
<key>name</key>
```

```
<data>I2Rpc3BsYXk= </data>
```

```
<key>IOName</key>
```

```
<string>#display</string>
```

```
<key>class-code</key>
```

```
<data>////w== </data>
```

```
</dict>
```

Der neue Eintrag scheint falsch zu sein (<key>name</key>)

Zudem ist in Zeile 142 ein Fehler glaub ich:

```
<key>Patch</key>
```

```
<array/>
```