

Hat jemand zufällig Informationen zu den ATI Framebuffern?

Beitrag von „MacUndIch“ vom 27. Dezember 2011, 01:42

Moin!

Hat jemand von Euch zufällig nähere Informationen zu den ATI Framebuffern, die man mittels AtiConfig setzen kann? Folgende soll es da wohl geben:

Alopias, Alouatta, Baboon, Cardinal, Caretta, Colobus, Douc, Eulemur, Flicker, Galago, Gliff, Hoolock, Hypoprion, Iago, Kakapo, Kipunji, Lamna, Langur, Megalodon, Motmot, Nomascus, Orangutan, Peregrine, Quail, Raven, Shrike, Sphyrna, Triakis, Uakari, Vervet, Zonalis

Je nachdem, welche man gesetzt hat, verhalten sich die Ausgänge der GraKa bzw. die Monitoreinstellungen unter OSX unterschiedlich, wenn GraphicEnabler auf Yes gesetzt ist. Aber mich würde mal interessieren ob es da irgend ne Doku zu gibt oder welcher Framebuffer wofür gedacht ist etc....

Hat da wer von Euch vlt. nähere Informationen zu?

Danke 😊

Beitrag von „Goron“ vom 27. Dezember 2011, 15:29

Die Jungs drüben bei projectosx86 haben da eine schöne Liste erstellt, Google ist NICHT dein Feind!!!!

<http://www.projectosx.com/forum/index.php?showtopic=9>

Goron

Beitrag von „MacUndIch“ vom 27. Dezember 2011, 19:40

Ach ok, danke. Nur so nebenbei, die Liste hab ich aus Google, aber irgendwie kam da nie die Seite bei rum... 😊

Beitrag von „Goron“ vom 27. Dezember 2011, 20:32

Interessant ist weniger die Liste, als vielmehr die Beschreibung der Herangehensweise. Etwas weiter unten ist noch ein Link auf ALLE Vendor ID-s zu ALLEN Modellen, damit sollte sich der Name des entsprechenden Framebuffers ergoogeln lassen 😊

Beitrag von „Schneelöwe“ vom 28. Dezember 2011, 01:16

Das könnte jetzt etwas länger werden...

1. Lese mit diesem Tool und dem Befehl

Code

1. perl ati-personality.pl (32-bit) oder perl ati-personality.pl -x (64-bit)

die aktuell in deinem System vorhandenen Framebuffer aus.

2. Entschlüsse sie mittels folgender Infos (Jetzt wird´s kompliziert!):

Pro Framebuffer hast du so viele zeilen hex wie es anschlüsse gibt.

Nehmen wir als Beispiel Shrike Port 1: 02 00 00 00 40 00 00 00 09 01 00 00 02 01 00 03

Denn Code kann man in 8 teile teilen: 02 00 00 00 - 40 00 00 00 - 09 01 - 00 00 - 02 - 01 - 00 - 03.

- 1- ConnectorArt : 02 00 00 00 > 0x00000002 (Wichtig!)
- 2- ATY,ControlFlags : 40 00 00 00 > 0x00000040
- 3- Funktionen : 09 01 > 0x0109
- 4- Unbekannt: 00 00 > 0x0000
- 5- Transmitter: 02 > 0x02 (Wichtig)
- 6- Encoder : 01 > 0x01 (Wichtig!)
- 7- HotplugID: 00 > 0x00
- 8- SenseID: 03 > 0x03 (Wichtig)

1- ConnectorArt :

DVI: 0x00000004VGA: 0x00000010S-Video: 0x00000080
 Display Port: 0x00000400
 HDMI: 0x00000800

2- ATY,ControlFlags :

0x0002 : LVDS = ControlFlag : 0x0040 / 0x0100
 0x0004 : DVI-? = ControlFlag : 0x0016 - 0x0014 / 0x214
 0x0010 : VGA = ControlFlag : 0x0010
 0x0080 : S-Video = ControlFlag : 0x0002
 0x0200 : DVI-? = ControlFlag : 0x0014 / 0x0214 - 0x0204
 0x0400 : DisplayPort = ControlFlag : 0x0100 - 0x0104 - 0x0304 / 0x0604 - 0x0400
 0x0800 : HDMI = ControlFlag : 0x0200
 0x1000 : DVI-? = ControlFlag : 0x0016

3- Funktionen :

Zum Beispiel ist es für LVDS meist $0x09 = 0x01 + 0x08 >$ Intern +
 HintergrundbeleuchtungINTERN: 0x01Benutze RGB an YUV: 0x04Hintergrundbeleuchtung: 0x08
 Invertierte Hintergrundbeleuchtung: 0x10
 Klappbar: 0x204- Unbekannt:
 Unbekannt 😊

5- Transmitter:

Bits 0-3 (TransmitterID)
 UNIPHY 0x00
 UNIPHY1 0x01
 UNIPHY2 0x02

Bits 4-7 (LinkID)

DUALLINK 0x00 = LINKA + LINKB

LINKA 0x10

LINKB 0x20

Transmitter Byte

UNIPHYA 0x10 = UNIPHY : LINKA

UNIPHYB 0x20 = UNIPHY : LINKB

UNIPHYAB 0x00 = UNIPHY : DUALLINK

UNIPHYC 0x11 = UNIPHY1 : LINKA

UNIPHYD 0x21 = UNIPHY1 : LINKB

UNIPHYCD 0x01 = UNIPHY1 : DUALLINK

UNIPHYE 0x12 = UNIPHY2 : LINKA

UNIPHYF 0x22 = UNIPHY2 : LINKB

UNIPHYEF 0x02 = UNIPHY2 : DUALLINK

DACA 0x00

DACB 0x10

6- Encoder :

Bits 0-3 (DIG_ID : Digital)DIG1 0x00 = DIGADIG2 0x01 = DIGBDIG3 0x02 = DIGC Nur für Radeon HD 5XXX und drüberDIG4 0x03 = DIGD Nur für Radeon HD 5XXX und drüberDIG5 0x04 = DIGE Nur für Radeon HD 5XXX und drüberDIG6 0x05 = DIGF Nur für Radeon HD 5XXX und drüber

Bits 4-7 (DAC_ID : Analog)DAC 0x10

7- HotplugID:

Das ist eine Eindutige ID für jeden port. 0 für port0, 1 für port 1 reicht aus.

8- SenseID:

SenseLine = (i2cid & 0xf) + 1 Bits0-3:SenseLine

Bit 4:Benutze denn hw i2c flag

Fragen? nein? Gut 😊 .

Quellen: [1](#) u. [2](#).