

Erledigt

Intel HD Graphics 4600 sehr Laggi

Beitrag von „rockman_049“ vom 9. Juni 2015, 16:44

Morgen 😊

Habe gerade mein System 2 fertig aufgesetzt und bin jetzt auf ein Problem gestoßen....

Ich habe bei meinem System keine Grafikkarte, wie unten schon steht die Intel HD Graphics 4600.

Das Bild ist ein wenig unscharf, und die Maus hat keine Verzögerung, läuft aber ca. nur mit 10 FPS, genauso die Animationen beim Programm öffnen.

Ich habe schon den AppleIntelFramebuffer kext installiert, es ändert sich aber nichts.

Der Monitor ist über DVI angeschlossen, ist aber sehr klein, also die IntelHD graphics sollten das schaffen...

Beitrag von „keiner99“ vom 9. Juni 2015, 16:55

mit welchem Bootloader arbeitest du?

Beitrag von „DoeJohn“ vom 9. Juni 2015, 18:00

Wieviel Speicher hast du der Grafik zugewiesen?

Beitrag von „rockman_049“ vom 9. Juni 2015, 18:28

Also, bei über diesem Mac steht 3MB....in den Bios habe ich das Maximum von 512 MB

zugewiesen!

Ich weiß nicht genau welchen bootloader ich benutze, habe halt nur Ozmosis geflachst, ich weiß nicht welcher das ist :)!

Beitrag von „DoeJohn“ vom 9. Juni 2015, 18:30

Im Bios sollte man nur 32MB oder 64MB zuweisen. Alles andere steuert Mac OS X!

Ozmosis ist in Ordnung!

Beitrag von „rockman_049“ vom 9. Juni 2015, 18:44

hilft leider nicht, genau das Selbe wie vorher

Beitrag von „keiner99“ vom 9. Juni 2015, 19:02

du brauchst noch einen nvram eintrag für die id plattform ig für die intel hd 4600, aber ich weiß leider nicht genau welchen..

edit: da habe ichs 😊 versuch mal im terminal folgendes einzugeben und dann neustarten:

```
sudo nvram 1F8E0C02-58A9-4E34-AE22-2B63745FA101:AAPL,ig-platform-id=220332035
```

Beitrag von „rockman_049“ vom 9. Juni 2015, 19:04

werde ich mal probieren, danke 😊

Beitrag von „apatchenpub“ vom 9. Juni 2015, 19:07

wenn ihmich recht erinnere war die ID für die 4600 aber 0d220003

Beitrag von „keiner99“ vom 9. Juni 2015, 19:09

das passt schon so Ozmosis braucht die ID in Dezimalschreibweise und nicht hex

Beitrag von „rockman_049“ vom 9. Juni 2015, 19:20

immer noch nicht....ich weiß echt nicht was ich machen soll....

Beitrag von „keiner99“ vom 9. Juni 2015, 19:50

Ist eine DSDT im Ozmosis hinterlegt? Das wäre noch gut zu wissen 😊

Beitrag von „rockman_049“ vom 9. Juni 2015, 20:03

Dumme frage, aber was ist ein DSDT.....also ich kann sagen ich habe das neuster Ozmosis für

Gigabyte z97-....geflasht und die Bios - Einstellungen vorgenommen!

Beitrag von „Mach-O_64“ vom 10. Juni 2015, 09:19

Wie wäre es mit einer Neuinstallation, aber dieses Mal mit den korrigierten Einstellungen.

Beitrag von „rockman_049“ vom 10. Juni 2015, 18:31

und was soll ich korrigieren?

Beitrag von „Griven“ vom 10. Juni 2015, 22:10

Nee es reicht aus die IGPlattformID zu setzen und dafür Sorge zu tragen das die IntellInjection aktiviert ist...

Ich weiß nicht wie keiner99 drauf kommt aber OZ braucht eben genau nicht die dezimale Schreibweise demnach ist folgende Befehlskette richtig:

Code

1. `sudo nvram 1F8E0C02-58A9-4E34-AE22-2B63745FA101:AAPL,ig-platform-id=0x0d220003`
 2. `sudo nvram 1F8E0C02-58A9-4E34-AE22-2B63745FA101:DisableIntellInjection=""`
-

Beitrag von „Felix76“ vom 10. Juni 2015, 23:09

Also bei mir lief es mit

`sudo nvram 1F8E0C02-58A9-4E34-AE22-2B63745FA101:AAPL,ig-platform-id=220332035`

Wenn es nicht richtig funktioniert dann alternativ einen anderen Framebuffer probieren.

Dazu ist es wichtig das die werte z.B. 0d220003 in Dezimal umgewandelt werden was in dem Fall **220332035** entspricht da Ozmosis ansonsten mit den Werten nichts anfangen kann.

Hier mal eine liste mit den Framebuffer für die HD4400/HD4600.

Die werte in **Rot** müssen für Ozmosis verwenden weden.

0 = 04060000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, Mobile GT1 = **67502080**
1 = 0c060000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, SDV Mobile GT1 = **201719808**
2 = 04160000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, Mobile GT2 = **68550656**
3 = 0a160000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, ULT Mobile GT2 = **169213952**
4 = 0c160000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, SDV Mobile GT2 = **202768384**
5 = 04260000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, Mobile GT3 = **69599232**
6 = 0a260000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, ULT Mobile GT3 = **170262528**
7 = 0c260000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, SDV Mobile GT3 = **203816960**
8 = 0d260000 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, CRW Mobile GT3 = **220594176**
9 = 04160002 = 64MB, Pipes: 1, Ports: 1, FBMem: 1, Mobile GT2 = **68550658**
10 = 0d220003 = 0MB, Pipes: 0, Ports: 0, FBMem: 0, CRW Desktop GT3 = **220332035**
11 = 0a260005 = 32MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, ULT Mobile GT3 = **170262533**
12 = 0a260006 = 32MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, ULT Mobile GT3 = **170262534**
13 = 0a260006 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 4, FBMem: 3, CRW Mobile GT3 = **170262534**
14 = 0a260007 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, ULT Mobile GT3 = **170262535**
15 = 0a2e0008 = 64MB, Pipes: 3, Ports: 3, FBMem: 3, ULT Reserved GT3 = **170786824**

Beitrag von „Griven“ vom 10. Juni 2015, 23:15

Stimmt meiner Meinung nach aber so nicht denn das ReadMe zu 1479m sagt folgendes:

Zitat

Changing AAPL,ig-platform-id

=====

```
sudo nvram 1F8E0C02-58A9-4E34-AE22-2B63745FA101:AAPL,ig-platform-  
id=0x01620005
```

und das ist nun mal eindeutig nicht der dezimalwert...

Beitrag von „crusher“ vom 10. Juni 2015, 23:24

[griven](#) this command for which IntelHD GPU?

Beitrag von „Felix76“ vom 10. Juni 2015, 23:32

[griven](#)

Ich weiß das es so in der ReadMe für die 1479m steht aber so funktioniert es leider nicht. Habe tagelang probiert bis mir ein Kumpel den Tipp gegeben hat diese werte mal in Dezimal umzurechnen und dann ging es.

Den Wert 0d220003 kann man nur so nutzen wenn man die HD4400/4600 in der DSDT injizieren möchte.

Beitrag von „Griven“ vom 10. Juni 2015, 23:36

Okay da will ich mich nicht streiten 😊

Ich kann es selbst nicht testen da ich keine unterstützte IGPU habe von daher vertraue ich da auf Deine Erfahrungen wobei es auch schon Leute gegeben hat die es im Binärformat eingetragen haben und es trotzdem funktioniert hat...

Beitrag von „apatchenpub“ vom 10. Juni 2015, 23:39

Was auch logisch ist. Bei Systemnaher Programmierung wird immer ein Zahlen system verwendet das ohne Probleme in Bits zerlegt werden kann und das geht eben nur mit dem Binären, Oktalen und Hexadezimalen System

Beitrag von „Felix76“ vom 10. Juni 2015, 23:55

Selbst beim eingügen in die DSDT kann man den originalen Wert so nicht einfach übernehmen sondern muss diesen drehen was dann so aussieht:

```
Method (_DSM, 4, NotSerialized)\n{\n  If (LEqual (Arg2, Zero)) { Return (Buffer() { 0x03 } ) }\n  Return (Package()\n  {\n    "AAPL,ig-platform-id", Buffer() { 0x03, 0x00, 0x22, 0x0D },\n    "hda-gfx", Buffer() { "onboard-1" },\n  })\n}
```