

Erledigt

ATI Radeon HD 4850 1GB SD über DSDT @Yosemite

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 11:37

Hallo allerseits,

könnte mir bitte jemand behilflich sein die in der Überschrift genannte Karte über dsdt zum Laufen zu bewegen? Ich schraube bereits seit Tagen dran rum aber irgendwie klappt keine Lösung die ich finden konnte 😞

Die Karte funktioniert oob mit einem Injector geladen über CLOVER, aber HDMI Audio will nicht, weder über Injector noch mit z.B. hdmaudio.kext etc.

Sonst funktioniert alles andere oob, ganz ohne irgendwelche Kexte zu patchen etc.

Mein Board: Gigabyte EP45-DS5

Was ich bisher gemacht habe:

- dumped dsdt und patched mit diversen Sachen für mein Board(siehe angehängte dsdt)
- notwendige Kexte nach /EFI/CLOVER/kexts/10.10/ kopiert (LegacyAMD4800Controller.kext, FakeSMC.kext, RealtekRTL81xx.kext, ApplePCIIDE.kext)

ioregdump auch angehängt(über cloud da hier zu groß):
<https://mega.nz/#!MZ1WBYbL!9Hr...TapCeDphJGLggwb-9mCcktOWQ>

Wenn ihr noch was brauchen solltet einfach schreiben 😊 ich verzweifle hier noch am dsdt 😊

Vielen Dank an alle

Beitrag von „keiner99“ vom 17. September 2015, 11:55

schon mal den QE_CI Exotic Patch für OS X Yosemite 10.10.5 und HD48xx Karten probiert?

falls nicht [hier](#)

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 12:27

Also ich habe hier ne 4870 herumfliegen und die will auch nicht so recht mit HDMI Audio. Das Problem bei meiner Karte ist das ich keinen HDMI Port habe. Falls du einen hast könnte es einfacher werden aber ich dir gebe keine Garantie. Und wenn nicht musst du dir einen bestimmten DVI-HDMI Adapter holen. Du musst dich auch noch mit dem patchen des AMD Framebuffers auseinander setzen, sonst wird das nichts.

[keiner99](#) : Ist das nicht nur für Karten die nicht laufen wollen ? Meine läuft z.B. OOB aber halt ohne Ton.

[djmastera2000](#) : Ich sehe in deiner DSDT nichts von der Grafikkarte. Könntest du da mal bitte einen Dump mit MaciASL mit "New from ACPI -> DSDT" machen ? Und du brauchst die 2 zusätzlichen ATI Kext nicht. Ich meine du kannst das einfach damit regeln, indem du in deine config.plist einfach unter "Devices" bei "Fake ID" im ATI Feld "0x94401002" eingibst. Kannste auch im Auswahlbildschirm des bootloaders unter Graphics Injection erstmal testen. Und laut

der ioreg musst du den MotMot Framebuffer patchen. Dort sieht man auch noch das MotMot@1 als "connector-type = 0x400" angesehen wird. Das heie soweit ich mich erinnern kann das es sich hier um einen DVI-D port handelt und somit der Port unbedingt gepatcht werden muss. Der MotMot@0 Port ist als DP deklariert. Das heit im Endeffekt das die Karte unter der Standart MotMot-Framebuffer config luft. Es wre gut wenn du hier ein Bild hochladen knntest welches zeigt was fr Ports du genau hast oder alternativ den genauen Namen deiner Karte.


Beitrag von „Doe1John“ vom 17. September 2015, 12:27

[djmastera2000](#), erstmal herzlich willkommen in unserem deutschen Forum.
:allewillkommen:

Bitte trage deine verbaute Hardware in deine Signatur. So knnen wir dir besser helfen, bzw. mssen nicht immer nach oben scrollen.


Audio ber HDMI: Der VooDoo-Sound.kext mte doch sofort das Audio-Signal ber HDMI ausgeben.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 13:06

Hallo Hobbit und danke fr die nette Begrung 

Mach ich gleich...

Ja hm Voodoo bernimmt aber auch gleich die ganze Soundkarte, das mchte ich eig auch nicht.

Denn meine OnBoard Soundkarte funktioniert ber dsdt bereits mit original Apple Kexten...ich habe keinerlei Kexte eingebunden, alles geht soweit oob, ausser die o.g. Kexte, die ber CLOVER geladen wurden...das System ist also vollkommen Vanilla 

@keiner99

Danke für den Versuch, aber nochmal genauer lesen bitte 😊

Diese Karte läuft oob, out of the box und zwar komplett, mit original Apple Kexten, nur mit Injector, da muss nix gepacht werden 😊

@thokis

Meine Karte hat 2 DVI Ports, und ich habe auch den originalen DVI2HDMI Adapter dran, damit funktioniert HDMIAudio über Windows...

Was ich vor habe ist die Injektion über dsdt zu machen, damit wir HDMIAudio angehen können...in der aktuellen dsdt habe ich noch keine gfx Einträge, da wie gesagt aktuell über kext Injector betrieben wird...

EDIT: ich injektiere die Karte mit dem angehängten Kext, damit läuft die Karte oob, damit nicht über CLOVER...über CLOVER hatte ich mit ATInject und FakeID ein schwarzes Bild, bereits mehrere Versuche gestartet.Von der Karte kann ich aktuelle kein Bild machen, weiss auch nicht genau welche das ist, aber hat 2 DVI Port und ID 0x94421002.

Anbei die dsdt über MaciASL...

@All

Primäres Ziel ist erstmal die Karte über dsdt zu injektieren...HDMIAudio kommt dann dann,

denn ohne gfx in dsdt kein HDMI Audio(über dsdt).

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 13:30

Ok könntest du nochmal eine Vanilla DSDT hochladen. Mit Clover einfach im Auswahlbildschirm F4 drücken. Die findest du dann in dem /ACPI/origin Ordner.

Und deine DSDT werd ich mal versuchen mit dem EP45-UD3P Patch zu fixen. Du hast in deiner aktuellen einen Fehler drin den ich nicht fixen kann. Die kannst du rein theoretisch schon testen wenn es nicht Funken sollte mache ich das noch mal mit der Vanille DSDT. Und gefährlich daran ist vermutlich auch nichts (Ich übernehme aber keine Garantie) Da ich gerade mal nachgesehen habe und dein Board sich nur vom EP45-UD3P in der Anzahl der SATA-Ports unterscheidet.

Und versuch es mit dieser DSDT trotzdem mal bitte ohne die 2 ATI Kext da ich vermute das diese auch Probleme machen können. Und wie hast du deine AppleHDA geregelt ? Kannst du auch noch deine config.plist hochladen ?

Und ich werd mal das Experiment mitmachen. Ich werd mir die HD 4870 einbauen und mit dir versuchen den HDMI Sound hinzukriegen.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 13:49



Danke schon mal für deinen Einsatz!

Aber in meiner gepackten dsdt vom ersten Posting dürfte kein Fehler drin sein, wo meinst genau bzw. wo soll der Fehler sein bzw. zu welchem Fehlverhalten soll dieser führen?

Und ja ich hab eine originale dsdt, nur komme ich seit 5min nicht mehr per Remote auf meinen Rechner, bin aktuell nicht zuhause...kann das also erst später erledigen...evtl. bist du heute Abend/Nacht online, dann können wir testen bis der Arzt kommt 😊

Wie gesagt, ich nutze keine Kexte, nur den einen Injector für die ATI Karte...das ist kein Treiber sondern nur ein Kext mit plist...oder welche 2 Kexte meinst du genau?

Grundsätzlich sind unsere Karten mehr oder weniger gleich, gleicher Chip, nur andere Timings und Speicher mehr/weniger, somit dürfte für uns die gleiche Lösung gelten, finde super dass du da mitmachst...thx

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 13:55

Achso hab mich versehen dachte die letzte Kext wäre auch irgendwas mit AMD hab aber gerade gesehen das es irgendwas mit IDE ist 😬 .

Wenn du willst kannst du ruhig weiter das Dingen benutzen. Dann warten wir halt bis heute Abend da können wir das dann machen. Die Fehler kann man sehen wenn man in den Einstellungen von MaciASL unter "iASL" die ACPI 5.0 Compiler Version auswählt. Ist besser damit zu compilieren soweit ich es verstanden habe.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 14:05

Ja, hehe ich hab noch einen IDE Brenner verbaut(der verrichtet seine Arbeit noch prima, warum neuen holen), der hängt am IDE Port, deshalb muss ich IDE auch injecten 😊

Also wie gesagt, die dsdt im ersten Post habe ich sauber gepatcht für das Board, solltest du was finden was fehlt sag bescheid 😊

Hast du schon einen ATI gfx dsdt patch schon fertig oder wie?

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 15:43

So war grad eben Mittag essen 😊

Ja der ist soweit fertig aber falls der nicht funktionieren sollte kann ich das nochmal mit der Vanilla DSDT machen. Und ich bin sageschen schon fertig mit dem Framebuffer patch, aber es ist so wie ich es erwartet hatte. Ich hatte das hier schonmal versucht und es ist einfach unbefriedigend. Wenn du nur einen Display benutzt funktioniert es super aber wenn man 2 Bildschirme benutzen möchte kommen die Probleme. Es gibt zufällig Ruckler beim bedienen der Maus und das ist meiner Meinung nach nicht zu gebrauchen. Dazu kommt auch noch das ich den HDMI-Stecker des Receivers (da kommt der Sound hin), nach dem ich in OS X gebootet habe, einmal raus und wieder rein stecken muss damit der erkannt wird. Mache ich das nicht erkennt er den Audioausgang, aber das Bild wird gespiegelt. Es ist wirklich komisch zu erklären aber OS X denkt es wäre nur ein Monitor angeschlossen und schickt einfach an beide Ausgänge das selbe Signal. Und das Audiosignal kommt erst garnicht beim Receiver an ohne den rein/raus Trick. Die einzige alternative wäre ein aktiver HDMI-Splitter das wären dann so ca. 20 Euro zur Fehlerbehebung.

Du kannst es aber trotzdem mal probieren und gucken was dabei rauskommt. Ich habe auch noch vergessen zu erwähnen, dass man nur an einen Port HDMI-Sound ausgeben kann, egal wie man den Framebuffer patcht. Laut DPCIManager haben aber die 4850 und die 4870 den gleichen Audiochip was auch zu erwarten war. Deswegen vermute ich einfach mal das selbe verhalten bei deiner Karte.

Ich füg hier einfach mal auch den patch als Code ein damit du das Zuhause übernehmen kannst. Du musst gegebenenfalls die SenseID umändern sonst sehe ich da keine Fehler im patch. Aber vielleicht erkennt ja jemand im Forum einen Fehler 😊

Und als [Dateianhänge](#) nach die Resultate aus dem BIOS Decodern und das Textdokument in

dem ich den Framebuffer bearbeitet habe.

Code

1. //Original//
0004000004010000000100001000020304000000140200000001000001110104
2. //Patched//
0400000014020000000100000000010300080000040200000001000000100204

EDIT: Da ich ja sehe das du deinen Mac als so ne Art Workstation benutzt wäre es vielleicht auch ne Option auf eBay nach bisschen älteren Grafikkarten zu suchende z.B. eine GTX 280/285 oder ähnliches.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 16:57

Hm, eig will ich an den originalen Kexts nichts patchen...das ist auch sehr seltsam dass es überhaupt nötig sein soll, lt. diverser Foren haben welche mit dsdt Erfolg gehabt, halt nicht mit einer 4800er Reihe sondern alles darüber(bezogen auf HDMIAudio)...

Irgendwelche Lösungen die zusätzliche HW erfordert kommt nicht in Frage, macht auch kein Sinn in meinen Augen 😊

Jetzt muss ich aber mal peinlicherweise fragen was ich damit jetzt anfange? Ich habe bisher entweder direkt die aml gepatcht oder über fertige Patchscripte in txt Form...hilf mir mal auf die Sprünge bitte 😊

Aber mal HDMIAudio erstmal beiseite: wir brauchen erstmal einen sauberen dsdt Eintrag für die GraKa, damit wir keine Injectors brauchen und Vanilla fahren können, HDMIA kommt danach...und daran scheitert es schon bei mir...sprich wir benötigen erst einmal einen Patchscript um die dsdt mit der Karte zu füttern...

PS: Meine Karte hat auch HDMIA: 0xaa301002

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 17:32

Ja das habe ich ja schon eingebaut in deine DSDT. Und das patchen kann Clover on-the-fly machen. Du musst wirklich keinen einzigen Kext bearbeiten nach meiner Methode. Und das im DSDT ist technisch gesehen auch ein Inject. Anders kann auch OS X nicht den Framebuffer an eine Karte koppeln. Ich habe dir die so aufgebaut das du halt mit der Fake-ID ATI Option alles parat hast. Dort musst du halt nur "94401002" eintragen und das wars. Und unter "Kernel and Kext Patches" kannst du die Framebuffer Änderung von mir eintragen bzw. musst die umändern falls es nicht klappen sollte.

Und mit dem nur DSDT HDMI Audio hast du zum Teil recht. Bei NVIDIA muss man sich damit überhaupt nicht herumschlagen. DSDT editieren und fertig ist die Sache. Und bei einigen AMD Grafikkarten ist das auch der Fall. Es klappt aber nicht bei Grafikkarten die eine andere Besetzung der Ports haben. Laut dem "MotMot" Framebuffer sollte eine Karte der 4800 Series mit der Device-ID 0x9440 oder 0x944a nur einen Displayport und eine DVI Schnittstelle besitzen. Das ist von Apple so vorgegeben. Manchmal funktioniert eine "nicht Apple" Grafikkarte damit auch, dass ist aber eher dem Zufall geschuldet das DVI und HDMI sich sehr ähnlich sind (ich weiß aber nicht wie es mit DisplayPort aussieht), aber halt manchmal auch nicht. Und um das zu umgehen gibt es zwei Alternativen. Entweder man benutzt den generierten RadeonFramebuffer oder man patcht einen vorhandenen Framebuffer. Andere Wege gibt es da nicht. Und weil mit einer ATI/AMD Radeon unter OS X kein Sound über DVI übertragen wird, ist es auch logisch das die Grafikkarte ohne gepatchten Framebuffer keinen Sound ausgeben wird. Und mit dem generischen RadeonFramebuffer wird es auch nicht klappen weil dieser anhand der Ports 2 x DVI an OS X übergeben wird, also somit auch keinen Sound.

EDIT : Beim Fake-ID zeugt muss das ohne "0x" eingegeben werden. Hab ich gerade selber getestet.

EDIT2: Und um ganz genau zu sein habe ich diesen Bereich nochmal mit nem simplen ATI/AMD Injector gepatcht

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 17:39

[@thokis](#)

OK, um das nochmal genauer durchzuleuchten wäre es glaub ich praktisch wenn wir dann per Messi gewisse Sachen bequatschen, sonst tippen wir uns hier tot...was sagst du? Die Lösung, sollten wir eine finden, stellen wir eh hier rein...

CLOVER: nur ATlinject aktivieren und FakeID eintragen? Oder noch mehr? btw. meine ID ist 0x94421002 🤔

Und meinst du hast das bereits in dsdt eingebaut vom Posting 13:30? Also nur den gfx Part eingebaut oder noch was anderes geändert? Wärs du so nett und würdest hier als Code nur den eingefügten Part posten? Also nur was die GreKa angeht...danke 😊

EDIT: It. Screenshot also Device PEG0 und HDAU...klasse danke

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 17:41

Nee du musst die Fake-ID "94401002" eingeben. Damit gaukelt CLOVER OS X deine Grafikkarte als eine andere vor. Deswegen die ID einsetzen. Und Injector brauchst du nicht. Der ist ja schon in der DSDT.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 17:56

Ah verstehe...ok wird nachher getestet danke...

EDIT: was anderes: ist es nicht möglich mittels dsdt OSX beizubringen dass meine Karte 2 DVI Ports hat und nicht 1 DP und 1 DVI lt. FB? Oder hat Apple das wirklich so im FB fest definiert?

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 18:01

Nee ist meines Wissens nach nicht möglich. Entweder Framebuffer oder generisch. Sonst gibts da nichts.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 19:27

Die GraKa geht mit dem Patch nicht, keine Beschleunigung und schlechte Auflösung...

PS: deine aml geht auch nicht, crash...hab den relevanten Teil in meine einkompiliert...

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 20:35

Ok funktioniert es den nun ? Dann musst du halt mit CLOVER Injecten (was überhaupt nicht schlimm ist) und das mit der Fake-ID machen.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 17. September 2015, 21:10

Nein, mit deinem Patch leider nicht...und wenn wir die GraKa nicht mit dsdt injecten, kriegen wir HDMIAudio nicht ans laufen...

EDIT: ATIIInject über CLOVER mit FakeID 94401002 funktioniert, kein Kext mehr nötig, danke...aber ich glaub so bekommen wir HDMIAudio nicht an laufen, sehe ich das richtig?

Beitrag von „thokis“ vom 17. September 2015, 21:57

Nee das funktioniert noch immer die HDAU ist ja jetzt in der DSDT drin. Könntest du bitte mit dem DPCIManager die ROM deiner Grafikkarte auslesen und hier hochladen. Wenn du das Programm öffnest siehst du links so ein Auge. Das klickst du an und dann kannst du die ROM abspeichern.

Willst du denn nun nur einen oder 2 Bildschirme benutzen ?

Beitrag von „djmastera2000“ vom 18. September 2015, 12:56

Den Patch musste ich leider rausnehmen, damit funktioniert der Inject über Clover nicht...jetzt geht die GraKa ohne dsdt und ohne kext Injector aber mit Clover (folgendes reicht: "ATIIInject" und "FakeID: 94401002")

Anbei das rom...

Aktuell nutze ich ein Monitor dran...irgendwann würde ich meinen zweiten anknüpfeln, aber das ist nicht wichtig jetzt...was ich aber eben getestet habe sind beide DVI Ports getrennt, an beiden ist das Signal dran 😊 Dual müsste ich bei Gelegenheit testen...

Beitrag von „thokis“ vom 18. September 2015, 14:16

Der Patch funktioniert, ich habe leider vergessen zu schreiben das du auch noch unter "Kernel and Kext Patches" beim Eintrag "Ali Connectors Controller" 4800 eintragen. Das hast du vermutlich nicht gemacht oder ?

Beitrag von „djmastera2000“ vom 18. September 2015, 14:46

Öhm...wie jetzt...nö 😊

Kannst du mit dem rom was anfangen? bzw. was hast du vor?

Ich kann den Patch mit dem einen Eintrag in Clover wieder testen wenn ich zuhause bin...

PS: hab mich mal durch die Foren gewühlt und gelesen dass man den FB übr CLOVER auch onthefly beim Booten patchen kann, vllt. würde das die Problematik mit den Connectors lösen?

Beitrag von „thokis“ vom 18. September 2015, 14:56

Das ist ja on-the-fly was ich dir vorschlage mit dem Kext-Patch 😊

Sorry das ich vergessen habe dir noch zu sagen das man unbedingt die "4800" muss da er ja sonst nicht weiß wo er patchen soll.

Und die ROM brauchte ich ja nur um zu sehen wie die Ports darauf angesprochen werden. Ist identisch zu meinem also wirklich von jeder Zahl her usw. deswegen muss mein Patch klappen.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 18. September 2015, 15:52

OK teste ich mal...dann ziehe ich wieder den relevanten Teil raus(device peg0 und hdau) und patch den bei mir rein...dann kann ATInject und FakeID in CLOVER raus richtig?

Sag mal geht mit deinem dsdt Patch bei dir nun DualDVI? Oder müssen wir über CLOVER patchen? Weil das wäre ja genau dort:

Auszug CLOVER Wiki:

Zitat

ATIConnectorsController

```
<key>ATIConnectorsController</key>  
<string>6000</string>
```

For a fully working AMD video card injecting properties into the registry is not enough. Additionally a modification of the connectors in the according controller binary file is necessary. The example points to the 6000 series controller file:

```
<key>ATIConnectorsData</key>  
<string>000400000403000000010000210302040400000014020000000100000000  
040310000000100000000001000000000001</string>  
<key>ATIConnectorsPatch</key>  
<string>040000001402000000010000000004040004000004030000000100001102  
010500000000000000000000000000000000</string>
```

This method works for systems using Mac OS X 10.7 or newer.

Alles anzeigen

Man müsste nur mal an die Daten für ATIConnectorsData und ATIConnectorsPatch kommen...weisst du wie?

Beitrag von „thokis“ vom 18. September 2015, 16:27

Die hab ich ja genau in Post 10 reingepackt. Den Injector kannst rausnehmen aber das Fake-ID solltest du an lassen. Der Injected dann ja über die DSDT aber braucht trotzdem Fake-Id. Dual DVI geht aber nur wenn der generische (also nichts mit Injektion weder in der DSDT noch in Clover oder irgendwelchen Kext Injector) RadeonFramebuffer geladen wird und da gibts ja keinen Sound. Sonst ruckelt die Maus wie Sau obwohl die Karte voll erkannt wird und auch QE/CI an ist. Mit nur einem Bildschirm ist alles super und sogar der Sound funktioniert normal.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 20. September 2015, 11:07

Ah dafür waren die lach

OK, dann werde ich als Nächstes den dsdt Patch reinnehmen und den Connectorpatch in CLOVER reinbügeln und melde mich dann mit Ergebnis...

DualDVI lassen wir mal beiseite erstmal...und sollte nichts helfen muss ich wohl nach Ersatz fahnden...evtl. ne gebrauchte 6870...

Danke:)

EDIT: dein Patch funktioniert wirklich, es hat nur "4800" in CLOVER gefehlt...super! Damit sind wir schon mal ein Schritt weiter. HDMIAudio wird damit auch injectiert, nur nicht als Ausgabe eingebunden(siehe ScreenAudio). Die Connector Patches hab ich gleich danach getestet, haben aber keinen Unterschied gemacht, somit erstmal rausgenommen. DualDVI funzt damit auch tadellos(ScreenVideo), ohne Mausruckler etc...Monitor gespiegelt wie auch erweitert, geht alles...fehlt jetzt wirklich nur noch HDMIAudio...wie krieg ich jetzt raus welchen Framebuffer er nimmt?

Hier die "aktuelle" ioreg nach den Änderungen:

<https://mega.nz/#!EYsBwA4B!wNr...Grl6WLYQ5nR0doSS-I5vJ9lf0>

EDIT2: Karte geht jetzt zwar über dsdt, aber als framebuffer wird der Radeon geladen, nicht MotMot, das für HDMAudio notwendig ist...wie bekommen wir den denn geladen??
Des Weiteren hab ich mir nochmal die personality angeschaut und neu gepatched, und zwar den einen DVI Port gelassen wie es ist und nur Hotplug gefixt und stattdessen den DP auf HDMI geändert und auch Kleinigkeiten wie Hotplug etc...wie kann man eig feststellen ob die angewendet wurden??

Code

1. original
2. 0004000004010000000100001000020304000000140200000001000001110104
3. patched
4. 000800000402000000010000000000304000000140200000001000001110104

Beitrag von „thokis“ vom 20. September 2015, 19:37

Mit dem DPCIManager kann man nachgucken was für ein framebuffer geladen wird. Und teste es dann mal mit dem CLOVER Injector und dem framebuffer Patch. Bei mir hat es funktioniert.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 21. September 2015, 11:28

JA im DPCIManager wird Radeon framebuffer angezeigt 😞

Welchen framebuffer Patch meinst du genau?

Also mit dem CLOVER Injector zusätzlich zu dsdt habe ich es nicht hinbekommen :-/

Beitrag von „thokis“ vom 21. September 2015, 17:40

Ja ich meine einfach noch halt zusätzlich mit CLOVER. Musst dann ja auch noch zusätzlich MotMot unter Framebuffer eingeben damit es funktioniert.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 21. September 2015, 20:00

Ja, nur das funktioniert nicht, ganz gleich was ich einstelle, es wird nur RadFB geladen...aber: ich hab mal Fake ID rausgenommen und der FB wird trotzdem geladen...liegt das wohl am ATI connector patch? Zumindest wissen wir schon mal dass FakeID nicht rein muss...

Beitrag von „thokis“ vom 22. September 2015, 09:14

Nee das liegt an der DSDT da hab ich die DeviceID schon reingepackt.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 22. September 2015, 16:16

hm...an welcher Stelle is'n das?

Sind da noch weitere Sachen ausser DeviceID die injected werden und falls ja welche und wo genau?

Beitrag von „thokis“ vom 23. September 2015, 08:30

Ja unter PEG0 oder PEGP. Dort wird die Karte mit DeviceID und Framebuffer injected.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 23. September 2015, 13:44

Ja, hab das kurz daraufhin gefunden...aber egal was ich mache, kein MotMot...

Mal schauen, hab ne XFX 6870 Black Edition (dual fan) bekommen, werde wohl die 4850 aufgeben 😞

Beitrag von „thokis“ vom 23. September 2015, 14:20

Langsam wird es Creepy ich habe auch eine XFX 6870. Wenn du dort irgendwelche Probleme haben solltest kannst mir dann ruhig schreiben 😄

Beitrag von „djmastera2000“ vom 23. September 2015, 16:22

lol ehrlich jetzt? Du machst mir langsam Angst 😬

Injectest du die per CLOVER oder dsdt? Falls ja, hast du da schon was fertiges inkl. Connectors patch oder muss ich mir die noch zusammentüfteln? 😬 *nettbitt*

Aber für dich und alle anderen auch nochmal: vielen Dank für eure Zeit/Hilfe



Beitrag von „thokis“ vom 23. September 2015, 18:32

Da braucht man eigentlich nichts mehr machen. Ich Injecte die noch nicht ein mal, es läuft alles über den RadeonFramebuffer.

Beitrag von „djmastera2000“ vom 24. September 2015, 10:22

Naja, soll ja nicht über den RadeonFB laufen, sondern über zuständigen für den Chip, sonst kein HDMI Audio, oder doch?

Beitrag von „thokis“ vom 24. September 2015, 15:49

Doch läuft doch darüber hat doch einen HDMI Port 😊

Beitrag von „djmastera2000“ vom 4. Oktober 2015, 21:23

Werde die Tage testen und melde mich mit Ergebnis 😊

EDIT: So, XFX Radeon 6870 1GB Black Edition (Dual Fan) erfolgreich eingebunden über DSDT, inkl. HDMI Audio und aller 5 Ports(die 2 DPs konnte ich noch nicht testen, gehe aber von aus dass die nach dem Portpatch auch gehen)...keine Kexts, Injects, keine weiteren Kopfstände:

Code

1. Device (GFX0)
2. {
3. Name (_ADR, Zero)
4. Name (_SUN, One)

```
5. Method (_DSM, 4, NotSerialized)
6. {
7. Store (Package (0x0E)
8. {
9. "@0,name",
10. Buffer (0x0D)
11. {
12. "ATY,Gibba"
13. },
14.
15.
16. "@1,name",
17. Buffer (0x0D)
18. {
19. "ATY,Gibba"
20. },
21.
22.
23. "@2,name",
24. Buffer (0x0D)
25. {
26. "ATY,Gibba"
27. },
28.
29.
30. "@3,name",
31. Buffer (0x0D)
32. {
33. "ATY,Gibba"
34. },
35.
36.
37. "@4,name",
38. Buffer (0x0D)
39. {
40. "ATY,Gibba"
41. },
42.
43.
44. "model",
45. Buffer (0x1A)
46. {
47. "XFX Radeon HD 6870 Series"
48. },
```

```
49.
50.
51. "hda-gfx",
52. Buffer (0x0A)
53. {
54. "onboard-1"
55. }
56. }, Local0)
57. DTGP (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3, RefOf (Local0))
58. Return (Local0)
59. }
60. }
61.
62.
63. Device (HDAU)
64. {
65. Name (_ADR, One)
66. Method (_DSM, 4, NotSerialized)
67. {
68. Store (Package (0x02)
69. {
70. "hda-gfx",
71. Buffer (0x0A)
72. {
73. "onboard-1"
74. }
75. }, Local0)
76. DTGP (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3, RefOf (Local0))
77. Return (Local0)
78. }
79. }
```

Alles anzeigen

Framebuffer Gibba ausgewählt, da dort 5 Ports standardmäßig aktiviert sind, CLOVER den Patch live durchführen lassen:

Code

1. Original Gibba:
- 2.

3.
4. 00000000 00 04 00 00 04 03 00 00 00 01 00 00 12 04 05 01
5. 00000100 00 04 00 00 04 03 00 00 00 01 00 00 22 05 04 02
6. 00000200 00 08 00 00 04 02 00 00 00 01 00 00 11 02 06 04
7. 00000300 00 02 00 00 14 02 00 00 00 01 00 00 00 00 03 05
8. 00000400 04 00 00 00 04 02 00 00 00 01 00 00 11 02 01 03
9.
10.
11.
12.
13. Patched:
14.
15.
16. 00000000 00 04 00 00 04 03 00 00 00 01 00 00 12 04 04 01 ---- DP 1
17. 00000100 00 04 00 00 04 03 00 00 00 01 00 00 22 05 05 02 ---- DP 2
18. 00000200 00 08 00 00 04 02 00 00 00 01 00 00 11 02 06 04 ---- HDMI
19. 00000300 00 02 00 00 14 02 00 00 00 01 00 00 00 00 03 05 ---- DVI 1
20. 00000400 04 00 00 00 04 02 00 00 00 01 00 00 11 02 01 06 ---- DVI 2
21.
22.
23.
24.
25. Patch AMD6000Controller Kext via CLOVER:
26.
27.
28.
29.
30. Original Gibba:
31.
32.
33. 0004000004030000000100001204050100040000040300000001000022050402000800000402000000
34.
35.
36.
37.
38. Patched:
39.
40.
41. 0004000004030000000100001204040100040000040300000001000022050502000800000402000000

Alles anzeigen

Vorhin sogar Upgrade direkt von Yosemite auf El Capitan durchgeführt, sauber ohne jegliche Probleme 😊

Geht nun alles denk ich 😄

<http://hackintosh-forum.de/ind...&postID=188996#post188996>