

Erledigt

Intel Quick-Sync mit WhateverGreen

Beitrag von „danielsogl“ vom 22. Juli 2018, 10:33

Intel Quick-Sync Hardware Beschleunigung mit WhateverGreen 1.2 und aktueller



In diesem Guide erkläre ich euch, wie ihr ganz ohne FacelDs, Boot Argumente und co, die Intel Quick-Sync Engine für die Hardware beschleunigte Decodierung und Codierung von Videos verwenden könnt. Der Guide wird an die von euch geschilderten Erfahrungen angepasst und aktualisiert.

Hintergrund

Mit WhateverGreen 1.2 wurden die Kext Dateien IntelGraphicsFixup, NvidiaGraphicsFixup, CoreDisplayFixup sowie Shiki in den WhateverGreen Kext übernommen. Auch unter der Haupte hat sich Einiges getan. So werden zuvor benötigte DSDT Patches, welche über den Clover Configurator händisch gesetzt werden mussten, automatisch von WhateverGreen gesetzt. Dies erspart einem die Konfiguration und senkt die Fehleranfälligkeit.

Benötigte Kext-Dateien und Tools

- [WhateverGreen](#)
- [Lilu](#)
- [Clover Configurator](#)
- [Intel Power Gadget](#)
- VDADecoderChecker (Unten angehängt)

Installationsschritte

Die Installation der Kext-Dateien so wie die Konfiguration im Clover Configurator erfolgt in praktisch einem simplen Schritt, nämlich dem Kopieren der beiden Kext-Dateien in den EFI/Clover/kexts/Other Ordner auf eurer Clover EFI Partition. Da sicher einige von der [alten Herangehensweise](#) auf diese neue Art der Installation umsteigen werden, sind hier die einzelnen Migrationsschritte aufgelistet, welche ihr im Clover Configurator durchführen müsst:

- **[Acpi]** Alle Patches welche zuvor getätigt werden mussten **entfernen** (GFX0->IGPU, PEGP->GFX0, MEI/HECI->IMEI)
- **[Boot]** Falls gesetzt das Boot Argument "igfxfw=1" **entfernen**
- **[Boot]** Falls gesetzt das Boot Argument "-disablegfxfirmware" **entfernen/deaktivieren**
- **[Devices]** Die IntelGFX FakeID **entfernen** und auf "0x0" setzen
- **[Devices]** UseIntelHDMI **deaktivieren**
- **[Graphics]** Inject Intel **deaktivieren**
- **[Graphics]** Die ig-platform-id **entfernen**
- **[Graphics]** Falls gesetzt RadeonDelnit **deaktivieren**

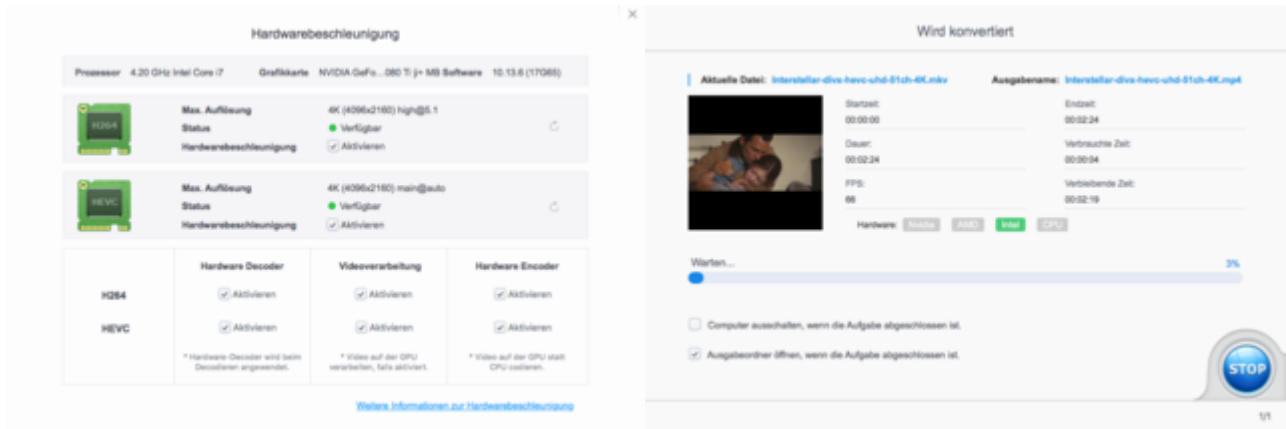
BIOS-Einstellungen

Aktiviert in euren BIOS-Einstellungen (variiert nach Hersteller) die iGPU und setzt den Pre Allocated VRam auf 32MB oder höher.

Überprüfung der Installation

Folgende Systemparameter solltet ihr nach einem Neustart überprüfen:

- Über diesen Mac --> Systembericht --> Grafik/Displays: Hier sollte nur eure GPU, nicht jedoch die Intel iGPU gelistet sein
- Intel Power Gadget öffnen: Hier solltet ihr unter "Frequenzy" die iGPU sehen (Grüne Farbe)
- Das angehängte Skript ausführen: Die Ausgabe des Skriptes sollt euch "**Hardware acceleration is fully supported**" ausgeben



Beitrag von „xrabbit“ vom 22. Juli 2018, 12:23

[@danielsog](#) Das hatte ich bei meinem i7 8700k mit der UHD 630 und meiner RX 580 so getestet, da wurde die iGPU aber im System angezeigt und hatte z.B. bei Airplay Probleme. Musste wieder Kaby Lake bei der iGPU faken und die entsprechende headless platform id injecten, damit es funktioniert.

Hast du das schon mal mit einem Coffee Lake getestet? Nicht, dass da ein Fehler bei mir ist 😄

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 12:27

Moin,

Zuerst mal vielen Dank für den informativen Beitrag.

Ich habe ihn aber erstmal unter "Feintuning" eingestellt, damit hier ggf. noch ein paar Nachjustierungen und/oder detailliertere Beschreibungen stattfinden können.

ich habe die Anleitung mal versucht soweit auf meinem Skylake (nur HD530) und Kabylake-System (HD630 + Vega56) durch zu spielen.

Da ich immer mit gepatchten DSDTs arbeite, ist der Eintrag

- [Acpi] Alle Patches welche zuvor getätigt werden mussten entfernen (GFX0->IGPU, PEGP->GFX0, MEI/HECI->IMEI)

für mich nicht durchführbar.

Gerade aber auch wenn Audio-Probleme mit HDMI/DP-Ausgang auftreten, sind diese Patches wichtig und sollten weder in der config.plist noch in der DSDT.aml fehlen.

Für die Skylake Box muss bei mir mindestens der folgende DSDT-Eintrag gesetzt sein, damit auch HDMI-Audio dort funktioniert:

Spoiler anzeigen

Wenn man keine gepatchte DSDT nutzt, sollte das mindestens dem "UseIntelHDMI" entsprechen, was aber bedeutet, dass dieser bei Intel-Graphics-Only-Systemen nicht fehlen darf...

Damit funktioniert das dann auch:



Auf meiner Kabylake-Box musste ich den früheren DSDT-Eintrag:

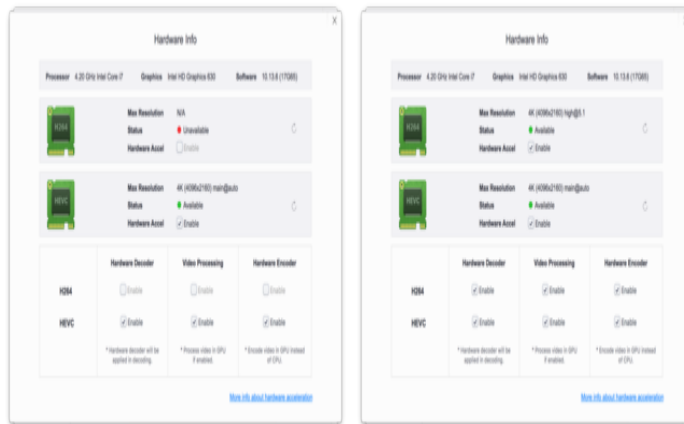
Spoiler anzeigen

komplett entfernen, damit VidopProc mitspielt.

Der "ig-platform-id"-Wert steht für den "Connectorless"-Inject, während der "hda-gfx" für den HDMI/DP-Audio Ausgang gedacht ist, denn man aber nur bei Nutzung des Intel-Grafik-Ausgangs benötigen würde...

Ebenso musste das "Custom Flag" "shikigva=1" noch drinnen bleiben, damit folgendes Ergebnis rauskommt...

Vorher (ohne shikigva=1) Nachher (mit shikigva=1)



Grundsätzlich kann ich sagen, dass die BIOS-Einstellung "[DVMT](#) Pre Allocated" bei der Einstellung auf "32M" auf beiden Geräten zu KernelPanics wegen der jeweiligen Framebuffer geführt hat.

Deswegen empfiehlt es sich hier eher den Wert auf mindestens "64M" zu erhöhen.

Ansonsten scheint der neue WEG automatisch die wichtigen Injects zu erstellen, wenn er merkt, dass die Intel-Grafik nicht alleine im System werkelt.

Spannend wäre zu sehen, wie die anderen, älteren integrierten Intel-Grafik-Einheiten damit umgehen können, bzw. sich dass mit einer Intel-/Nvidia-Kombi verhält.

Beitrag von „armut“ vom 22. Juli 2018, 14:32

Also, bei mir scheint es zu funktionieren.

Habe erst die Kexts "NvidiaGraphocsFixup" und "Shiki" gelöscht, die notwendigen Änderungen im Clover (GFX0->IGPU, MEI/HECI->IMEI, etc...) vorgenommen und WEG in den EFI Ordner kopiert.

Nach dem Neustart im MacX Converter geschaut ob Hardware-Unterstützung vorhanden ist und den VDA Decoder Checker laufen lassen.

Alles scheint so wie es sein soll!

Im Anhang habe ich auch ein Bild von Intel Power Gadget angehängt. Die IGPU taktet im

Durchschnitt etwa 700MHz.

"Shikigva=60" habe ich als Bootargument nicht geändert.

EDIT: Habe den Booteintrag "shikigva=60" komplett entfernt und scheint alles zu funktionieren.

Eine kurze Nebenfrage:

Habe mir letzte Woche einen MacBook Pro 2017 gekauft und Intel Power Gadget installiert. Mir ist in Intel Power Gadget allerdings aufgefallen, dass die IGPU nicht nur beim Rendern, sondern auch beim Surfen ab und zu hoch taktet.

Beim Hacki ist das nicht so! Gibt es dafür eine Erklärung.

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 15:43

Ich bekomme es leider nicht wirklich hin.

In meinem Bios scheint das die einzige Stelle zu sein, an der man die GPU wählen kann. Ist das richtig?



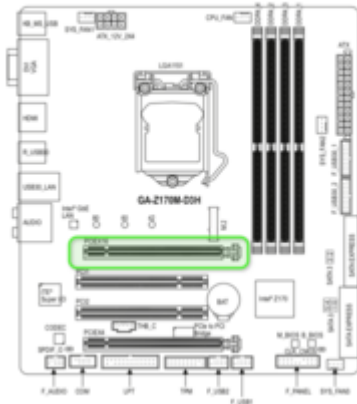
Wenn ich an dieser Stelle IGFX wähle, dauert das Booten deutlich länger. Im Systembericht unter Grafik/Displays werden beide Karten aufgeführt. Im IntelPowerGadget wird zwar was Grünes angezeigt, aber das bleibt bei 0 und taktet nicht

Weiß jemand was ich falsch mache?

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 15:45

Natürlich solltest du an der Stelle den Slot auswählen, in der deine GTX 1070 OC steckt... das wäre dann PCIe 1 Slot, im folgenden Bild grün markiert:

GA-Z170M-D3H Motherboard Layout



Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 15:50

Habe jetzt die andere Stelle gefunden an welcher man die iGPU aktiviert. Habe statt iGFX wieder Slot1 ausgewählt.

Das booten dauert leider immer noch viel länger als davor und es werden weiterhin beide Karten im Systembericht angezeigt.

Das Script spuckt folgende Meldung aus:

Zitat

GVA error: Not detecting iGPU in IORegistry!

GVA error: Not detecting valid offline codec!

GVA info: Successfully connected to the Intel plugin, offline Gen6

VDADecoderCreate failed. err: -12473

An error was returned by the decoder layer. This may happen for example because of bitstream/data errors during a decode operation. This error may also be returned from VDADecoderCreate when hardware decoder resources are available on the system but currently in use by another process.

VDADecoderCreate failed. err: -12473

Alles anzeigen

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 15:54

Dann wird deine interne Grafik nicht als Connectorless genutzt.

Hast du noch die DSDT vom letzten August im Einsatz?

Wenn ja, dann tausche sie mal mit der beiliegenden und versuche es noch mal...

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 15:59

[@al6042](#) Die hatte ich noch. Das ersetzen hat nichts nicht geändert

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 16:06

Wird die Intel Grafik immer noch im Systembericht unter "Grafik" angezeigt?

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 16:08

Ja, wird sie. Der Boot dauert auch immer noch deutlich länger. Im Clover Configurator hab ich nichts geändert, da keine der vorgegebenen Sachen in der Anleitung zutraf.

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 16:11

Zippe doch bitte deine EFI (Ohne den Ordner /EFI/APPLE) und lade sie hier mal hoch.

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 16:17

Hier. Die gepatchte DSDT.aml hast du mir damals glaube ich gemacht, weil ich einen echten iMac als Monitor verwendet habe, oder?

Habe mittlerweile einen ganz normalen Monitor welcher über DisplayPort verbunden ist, falls das eine Rolle spielt.

In der EFI Partiton ist neben dem EFI Ordner noch eine Datei mit dem Namen nvram.plist. Wofür ist die denn eig gut?

Und der APPLE Ordner ist bei mir 25MB groß, enthält der wichtige Daten?

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 16:24

Die EFI sieht eigentlich gut aus, aber unter /EFI/CLOVER/kexts solltest du die ganzen Version-Nummern-Ordner löschen... in /10.12 ist sogar noch der alte realtekALC.kext drinnen... 😊

Zudem empfehle ich dir, den OsxAptioFix3Drv-64.efi durch den AptioMemoryFix-64.efi zu ersetzen.

Wir sollten noch prüfen, ob sich ein Kext bei dir unter /L/E oder /S/L/E eingeschmuggelt hat. Das funktioniert am besten im Systembericht, im Bereich Software, indem du den Punkt "Erweiterungen" anklickst und wartest bis die Liste gefüllt wird. Dann klickst du auf die Tabellen-Überschrift "Erhalten von" zweimal, sodass die Sortier-Reihenfolge mit "Verifizierte Entwickler" beginnt. Zwischen "Verifizierte Entwickler" und "Apple" wird es eine Reihe von Kexten geben, die mit "Unbekannt" oder "Nicht Signiert" gekennzeichnet sind...

Wenn es dort keine Verdächtigen gibt, einfach nochmal neu Starten und im Clover Bootmenü die F11 Taste für einen NVRAM-Reset durchführen.

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 16:36

Hab die Ordner gelöscht und OsxAptioFix3Drv-64.efi durch AptioMemoryFix.efi ersetzt. Hier ist ein Screenshot der .kexte

Name	Version	Signed	Signed by
AppleACPIPlatformExpert.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleAPIC.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleBacklight.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleBusPowerController.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleCamera.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleCoreMotion.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleCoreStorage.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleDevicePolicy.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleDisplay.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleDisplayPolicy.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleGraphicsControl.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleGraphicsDevicePolicy.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleGraphicsNVL.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleGraphicsSupport.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleHID.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleHIDKeyboard.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleHIDMouse.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleHIDTrackPoint.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIOKit.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIOKitFamily.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelCPUPowerManagement.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelCPUPowerManagementClient.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferAzule.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart2.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart3.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart4.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart5.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart6.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart7.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart8.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart9.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart10.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart11.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart12.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart13.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart14.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart15.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart16.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart17.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart18.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart19.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart20.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart21.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart22.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart23.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart24.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart25.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart26.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart27.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart28.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart29.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart30.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart31.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart32.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart33.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart34.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart35.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart36.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart37.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart38.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart39.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart40.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart41.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart42.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart43.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart44.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart45.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart46.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart47.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart48.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart49.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart50.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart51.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart52.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart53.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart54.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart55.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart56.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart57.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart58.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart59.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart60.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart61.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart62.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart63.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart64.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart65.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart66.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart67.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart68.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart69.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart70.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart71.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart72.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart73.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart74.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart75.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart76.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart77.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart78.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart79.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart80.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart81.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart82.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart83.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart84.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart85.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart86.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart87.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart88.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart89.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart90.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart91.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart92.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart93.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart94.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart95.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart96.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart97.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart98.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart99.kext	1.0.0	Yes	Apple
AppleIntelFramebufferLionheart100.kext	1.0.0	Yes	Apple

Habe dem NVRam zurückgesetzt und das System neugestartet. Alles unverändert. Wenn das zu viel Aufwand ist, muss das auch nicht unbedingt sein. Ich werde, sobald Mojave draußen ist einen Clean Install machen damit das System mal von Altlasten befreit ist. Wollte nur ein paar Sachen ins h265 Format konvertieren und da wäre die Hardwarebeschleunigung schon toll 😊

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 16:42

Aua...

Was machen den eine veränderte AppleHDA, der AppleHDADisabler, der daspi und der VoodooHDA in deinem System?

Der AppleALC, zusammen mit einer Original AppleHDA, sollten hier doch ausreichen...

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 16:44

Das wurde damals wohl alles mitinstalliert als ich verzweifelt versucht habe den Ton aus den Lautsprechern des echten iMacs zu bekommen welchen ich als Monitor verwendet habe.

Deshalb ist wohl eine Neuinstallation längst überfällig. Für die kurze Zeit will ich aber nicht extra noch auf High Sierra wechseln.

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 16:51

Dann kopiere bitte die beiliegende Original AppleHDA nach /System/Library/Extensions, lösche aus /Library/Extensions und/oder /System/Library/Extensions die folgende Kexte raus:

- AppleHDADisabler
- daspi
- Soundflower
- VoodooHDA

Führe danach das Programm [Kext Utility immer aktuell](#) aus und starte dann neu.

Beitrag von „Arstidir“ vom 22. Juli 2018, 16:58

[@al6042](#) Wo finde ich denn die Original AppleHDA?

Beitrag von „al6042“ vom 22. Juli 2018, 17:07

Mist.. vor lauter Tippen vergessen... 😊

Beitrag von „macinsane“ vom 22. Juli 2018, 17:43

Auch der neue WEG funktioniert bei mir leider nicht, bleibe bei meinen DSDT injections. Ohne will Final Cut halt nicht richtig laufen.

[Zitat von armut](#)

Eine kurze Nebenfrage:

Habe mir letzte Woche einen MacBook Pro 2017 gekauft und Intel Power Gadget installiert. Mir ist in Intel Power Gadget allerdings aufgefallen, dass die IGPU nicht nur beim Rendern, sondern auch beim Surfen ab und zu hoch taktet.

Beim Hacki ist das nicht so! Gibt es dafür eine Erklärung.

Würde mich auch nach wie vor brennend interessieren, das Internet hat leider keine Antwort darauf. 😊 Auch der neueste Whatevergreen scheint die Intel nicht richtig zu injecten. Bei meiner config taktet die Intel auch beim Surfen hoch, sprich: sie tut, was sie soll :), (und so auch korrekt bei Final Cut) und alles ist in Butter, würde nur gerne auch technisch mal verstehen, wieso 😊

Beitrag von „armut“ vom 22. Juli 2018, 17:51

[Zitat von macinsane](#)

Würde mich auch nach wie vor brennend interessieren, das Internet hat leider keine Antwort darauf. 😊 Auch der neueste Whatevergreen scheint die Intel nicht richtig zu injecten. Bei meiner config taktet die Intel auch beim Surfen hoch, sprich: sie tut, was sie soll :), (und so auch korrekt bei Final Cut) und alles ist in Butter, würde nur gerne

auch technisch mal verstehen, wieso 😊

Der Unterschied zwischen deine und meiner Konfig ist die Grafikkarte. Evtl. liegt es daran. Ist mir auch nur zufällig aufgefallen, als ich mit dem MacBook bisschen gespielt habe!

Beitrag von „danielsogl“ vom 22. Juli 2018, 17:56

Bei mir habe ich beobachtet, dass die iGPU in FCP anscheinend gar nichts macht sondern nur die Nvidia GPU, egal ob ich in Pro Res oder H264 exportiere. Verwende ich VideProC wird die Intel iGPU definitiv verwendet. Teilweise wird hier die iGPU also auch die Nvidia GPU beansprucht.

Beitrag von „macinsane“ vom 22. Juli 2018, 18:29

[@armut](#) Nee, also bei mir funktioniert es ja, so wie ich es mache 😊 Nur mit den üblichen Lösungswegen oder WEG halt nicht. Meine These war ja des öfteren, dass die übliche Quicksync-Lösung eben nur scheinbar funktioniert, zwar ist die Hardwarebeschleunigung der Intel laut VDAdecoder und Konsorten aktiviert, aber die Intel läuft halt eben doch nicht so, wie sie soll. Und das, was du schreibst, geht in die Richtung. Korrekterweise sollte die Intel (wie auf echten Macs), meiner Meinung nach, eben immer mitlaufen, sobald Videodecoding etc. gefragt ist. So ist es bei mir (mit FakeID und DSDT Patches) und ich habe keine Probleme mit Final Cut oder iMovie. Wenn ich aber nur WEG benutze, dann läuft die Intel unter Final Cut entweder mit 0 MHz oder maximal 350 MHz und das merke ich bei der Preview und beim langsameren Rendern. So ein ähnlicher Effekt wie bei [@danielsogl](#)

Beitrag von „armut“ vom 22. Juli 2018, 18:37

Hmm, dann hat mein System QuickSync light 😊

Beitrag von „xrabbit“ vom 22. Juli 2018, 20:07

Ich habe gerade gesehen, dass es neue Commits für Lilu und Whatevergreen gab, vor allem diesen Change hier: Fixed IGPU framebuffer patches (requires Lilu 1.2.6)

Hab mir die Versionen direkt mal compiled und getestet und jetzt funktioniert das mit der Anleitung hier auch für meine Coffee Lake UHD 630 Headless, ohne das ich Kaby Lake faken



muss

Sie wird jetzt auch nicht mehr im System Report angezeigt, aber bei Geekbench etc. 😊

Beitrag von „macinsane“ vom 22. Juli 2018, 21:15

Bei mir leider nicht. Also, ja, es startet, habe ein Bild, Coffee Lake Framebuffer wird benutzt. Final Cut lagged... 😊

Beitrag von „xrabbit“ vom 22. Juli 2018, 21:19

Hmm Lags sind mir bis jetzt noch nicht aufgefallen. Ich selbe nutze leider kein Final Cut, daher kann ich das leider nicht testen.

Vor den Updates (wo die UHD 630 noch im System Report aufgetaucht ist) hatte ich arge Probleme wenn ich Airplay auf mein Apple TV genutzt habe, die sind jetzt z.B. weg.

Werde aber mal ein Auge darauf halten, ob mir was in Richtung Lags auffällt 😊

Beitrag von „macinsane“ vom 22. Juli 2018, 21:30

Solltest du mit iMovie auch reproduzieren können. Schau da mal, ob und wie die Intel da taktet.

Beitrag von „griven“ vom 22. Juli 2018, 21:51

Habe eben auch mal getestet und für mein Setup fällt die Methode leider komplett aus. WEG und Lilu habe ich frisch kompiliert um auf dem neuesten Stand zu sein das Ergebnis meines Tests ist das die R9-290X ihre HDMI Audio Fähigkeiten einbüsst wenn ich mit WEG arbeite und zudem die Intel HD (in meinem Fall eine P4000 was sicher nicht unbedingt förderlich ist) komplett ignoriert wird. Scheint also für exotische Konfigurationen nicht der beste Weg zu sein.

Beitrag von „xrabit“ vom 22. Juli 2018, 21:59

[@macinsane](#) ich lade gerade iMovie mal runter und teste das für dich 😊

Edit:

hast du mal einen Framebuffer Dump gemacht und den dir im Intel FB-Patcher angeschaut?

Ich hatte zuerst nämlich noch den [DVMT](#) im Bios auf 64MB gehabt und damit hat der Patcher mir z.B. das Flag FBUnknownFlag_2 angezeigt.

Nachdem ich dann auf 32MB gestellt hatte passte alles. Vielleicht könnte das noch ein Thema bei dir sein 😊

Beitrag von „TahsinAhmed“ vom 22. Juli 2018, 22:01

[@griven](#)

Funktioniert bei dir der neuste WhateverGreen unter Mojave?
Bei mir funktioniert die Version 1.2.0 unter High Sierra problemlos.
Aber unter Mojave führt sie zu einem Blackscreen.

Beitrag von „griven“ vom 22. Juli 2018, 22:02

Jupp geht unter Mojave aber wie gesagt nicht so wie sie soll. Hast Du für Mojave den Flag -lilubetaall gesetzt ?

Beitrag von „TahsinAhmed“ vom 22. Juli 2018, 22:07

[@griven](#)

Ja der Flag -lilubetaall ist bei mir eingetragen.
Alle anderen Lilu Plugins wie AppleALC usw. funktionieren bei mir unter Mojave, nur nicht der WhateverGreen, bzw er wird geladen nur erzeugt er einen Blackscreen.

Beitrag von „griven“ vom 22. Juli 2018, 22:09

Hm keine Ahnung warum das bei Dir dann so ist. Wenn er geladen wird sollte eigentlich alles gut sein. Hast Du Lilu auch in der aktuellsten Version in Verwendung? Nicht das der WEG auf irgendwas zugreifen möchte was Deine Lilu Version noch nicht kann?

Beitrag von „xrabit“ vom 22. Juli 2018, 22:13

[@macinsane](#) also ich kann bei iMovie keine Probleme feststellen, und die IGPU taktet auch sobald ich durch ein Video scrolle bzw mir ein Preview anzeigen lasse etc 😄

Beitrag von „TahsinAhmed“ vom 22. Juli 2018, 22:15

[@griven](#)

Ja, benutze die lilu Version 1.2.5.

Soll ich vielleicht meine EFI partition oder etwas anderes hochladen?

Beitrag von „griven“ vom 22. Juli 2018, 22:20

Ich denke das wird sich auf die Weise nicht lösen lassen. Bisher nutzt Du vermutlich den NvidiaGraphicsFixUp oder? Vermutlich einfach noch ein Fehler in WEG ist ja noch ziemlich neu die Ganze Geschichte...

Beitrag von „xrabit“ vom 22. Juli 2018, 22:20

[@TahsinAhmed](#) Ich habe dir einfach mal zum Test die aktuelle Lilu 1.2.6 und die WhateverGreen 1.2.1 compiliert.

Kann ja nicht schaden hier die ganz neuen auch mal zu testen.

Beitrag von „TahsinAhmed“ vom 22. Juli 2018, 22:31

[@griven](#)

[@xrabit](#)

Hatte leider auch keine Veränderung gebraucht, auch die Versionen führen zum Blackscreen
Aber euch beiden vielen Dank für die Hilfe.

Beitrag von „macinsane“ vom 22. Juli 2018, 23:05

[Zitat von xrabit](#)

die iGPU taktet auch sobald ich durch ein Video scrolle bzw mir ein Preview anzeigen lasse etc 😊

Bis wohin? Mal 4k-Material durchgejagt? Geht sie über 350 MHz?

[@TahsinAhmed](#) Welche SMBIOS benutzt du? Die mal zu wechseln, könnte dein Blackscreen-Problem lösen (etwa zu 18,1).

Beitrag von „ductator“ vom 22. Juli 2018, 23:18

18,1 wäre schlecht bei dem System von [@TahsinAhmed](#). Da ist eher 13,2 angebracht auf Grund der CPU Plattform.

18,1 ist weder auf CPU noch GPU Basis mit dem System kompatibel, es werden sich wahrscheinlich einige Fehler dazu einnisten bei dem SMBIOS (Power-Management, GPU Blacklist).

Wenn es unter High Sierra läuft wird es eher irgendeine Konstellation aus Mojave Beta und WEG Probleme machen. Da die Kexte ja erst vor kurzem zusammengelegt wurden, wäre das jetzt nichts, was verwunderlich wäre.

Beitrag von „griven“ vom 22. Juli 2018, 23:24

[@ductator](#) as I said before 😄

Ich denke das braucht einfach auch noch Zeit. Noch ist das alles ziemlich frisch zusammengelegt sprich da mag es schon sein das es an der einen oder anderen Ecke noch kracht...

Beitrag von „macinsane“ vom 23. Juli 2018, 00:22

[Zitat von ductator](#)

18,1 wäre schlecht bei dem System von [@TahsinAhmed](#). Da ist eher 13,2 angebracht auf Grund der CPU Plattform.

18,1 ist weder auf CPU noch GPU Basis mit dem System kompatibel, es werden sich wahrscheinlich einige Fehler dazu einnisten bei dem SMBIOS (Power-Management, GPU Blacklist).

Ich würd es halt probieren, weil es ja jetzt auch nicht läuft. Was soll passieren, außer dass er weiterhin kein Bild hat? Muss ja nicht 18,1 sein. Bei mir hat der Wechsel auf eine unpassende SMBIOS geholfen.

Beitrag von „mitchde“ vom 23. Juli 2018, 10:17

Also bei mir geht die iGPU (HD4000, i5-3570K) unter HS bei Apps die die iGPU supporten immer im Takt hoch (und runter). Bei Last auf die max. 1150 MHz.

Gerade auhc mal mit neuem TOAST 17 - Fime konvertieren probiert - iGPU wird voll beim Encoding nach h.264 voll belastet.



Beitrag von „TahsinAhmed“ vom 23. Juli 2018, 11:48

[@macinsane](#)

Vielen Dank für den Tipp.

Ich habe normalerweise den iMac 13.2 SMBIOS aktiv.

Hatte grade eben den 18,1 und ein paar andere ausprobiert, hatte leider nicht gebracht.

Aber ein versuch wars wert.

Beitrag von „macinsane“ vom 23. Juli 2018, 14:11

[@TahsinAhmed](#) Hoffe, du kriegst es noch hin! 😊

[Zitat von xrabit](#)

[@TahsinAhmed](#) Ich habe dir einfach mal zum Test die aktuelle Lilu 1.2.6 und die WhateverGreen 1.2.1 compiliert.

Kann ja nicht schaden hier die ganz neuen auch mal zu testen.

Damit bekomme ich immerhin ein Bild, aber leider keine Beschleunigung mit Final Cut. Danke, der Übeltäter ist auch hier Shiki, weil der ja jetzt leider in WEG enthalten ist. Bei meiner config habe ich ja die Wahl zwischen Final Cut und iTunes, sobald ich irgendeinen shikigva-Wert setze (wirklich egal, welcher) krieg ich ein Bild bei iTunes-Videos, dafür geht Final Cut nicht mehr. Die Shiki.kext kann ich halt drin liegen lassen und zwischen zwei config.plists wechseln, wenn

ich mal wieder einen Film schauen sollte. Gibt es ne Möglichkeit das neue WEG ohne die Shiki-Komponente zu kompilieren oder Shiki zu deaktivieren?

Beitrag von „xrabit“ vom 23. Juli 2018, 14:20

[@macinsane](#) du hast recht, die IGPU hat nur bis 350mhz getaktet, da ist wohl doch noch was Arbeit notwendig.

Brzüglich shiki deaktivieren steht im changelog für die compilierte whatevergreen 1.2.1 von mir:

Fixed -shikioff not working (note, -liluuseroff may be more handy)

werde da heute noch mal ein wenig testen

Beitrag von „danielsogl“ vom 23. Juli 2018, 16:11

Ich bekomme leider einen Blackscreen mit den aktuellen Builds.

Beitrag von „xrabit“ vom 23. Juli 2018, 16:16

[@macinsane](#) ich habe gerade in der Photos App bisschen rumgespielt und musste feststellen, dass die IGPU doch bis 1100mhz taktet. Scheint also doch zu funktionieren.

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 23. Juli 2018, 17:20

Auch hier kurz getestet, WhateverGreen mit GTX 960 = Blackscreen.

Beitrag von „elmacci“ vom 24. Juli 2018, 15:09

Update 22:28 Uhr (s.u.)

Originalpost

Ok, hier mal meine Erfahrungen damit für die Runde - leider noch nicht wirklich zufriedenstellend 😞

1a) Ausgangssituation:

- Rechner in meinem Profil
- Ursprünglicher Einsatz von IntelGraphicsFixup, NvidiaGraphicsFixup, Shiki
NvidiaGraphicsfixup mit den bootargs für die pikera-Methode, sowie -ngfxnovarenderer
Shiki mit dem Bootarg shikigva=4
- In Clover über die ACPI-Patches Change GFX0 to IGPU, HECI/MEI to IMEI
Intel Inject aktiviert mit platform-id 19120001 für Skylake HD 530

1b) Ergebnis:

Quicksync lief (beim Encoden, nicht Decoden), sprich Hardwarebeschleunigung beim Konvertieren sowie Airplay Mirroring ohne "Stottern".

ber keine Hardwareunterstützung beim Abspielen von h.264 Content, sprich der VDADecoderchecker hat die allseits berühmte Meldung Error Code -12473 ausgegeben.

Auch Intel Power Gadget zeigte die GPU-Frequenz an.

2a) Testzenario:

Da die bislang von mir genutzten Kexte nun alle in Whatevergreen implementiert wurden nun folgende Anpassungen durchgeführt:

- Intelgraphicsfixup, NvidiaGrpahicsfixup sowie Shiki aus dem EFI/Other-Ordner entfernt und durch Whatevergreenkext ersetzt
- Bootargs angepasst: bis auf agdpmode=pikera (neues Bootarg für die PikerA Methode) nichts Grafikkartenrelevantes

- ACPI Patches Change GFX0 to IGPU etc. - wie im ersten Post beschrieben - entfernt
- Intel Inject und Platform-ID ebenfalls wie beschrieben entfernt
- Alle Kriterien wie im ersten Post erfüllt

2b) Ergebnis:

- Die GPU taucht im Intel Power Gadget weiterhin auf, zeigt aber beim Konvertieren keine Frequenz
- Der VDA Decoderchecker gibt nun ein "Hardware Fully Accelerated aus" - hier also Erfolg
- MacX Video Converter oder Videoproc zeigen allerdings bei der Hardwarebeschleunigung ein "NO"
- Airplay Mirroring funktioniert weiterhin optimal ohne "Stottern"
- Im Systembericht unter Grafik alles wie es soll - nur die NVIDIA wird angezeigt. In iStat Menus wird weiterhin auch die HD530 angezeigt

Über IORegistry geprüft ob alle Benennungen noch korrekt sind:

- Intel HD läuft wie es soll unter IGPU@2 mit der connectorless ID 19120001
- NVIDIA läuft unter GFX0 wie es soll
- IMEI ist vorhanden

Gesamtfazit:

Hm, was soll ich sagen - weiß noch noch was ich davon halten soll.

[@danielsog!](#): Wenn ich das richtig sehe hast Du auch eine 1080TI - zwar in Verbindung mit Kabylake statt Skylake aber "nahezu" baugleich.

Wärest Du so lieb und könntest einmal Deinen EFI-Ordner packen und hier anhängen (gerne auch mit anonymisierter Seriennummer und bereinigt um den Themes -Ordner - im Prinzip nur die Config-Plist, den KExt-Ordner und ggf. den ACPI/patched Ordner).

Das wäre Klasse!

cheers

UPDATE:

Nach testen diverser Kombinationen hat sich herausgestellt das insbesondere das in der Vergangenheit von mir eingesetzte bootarg `-ngfxnovarenderer` dafür gesorgt hat das die Grafikbeschleunigung aktiviert ist.

Dieses Bootarg hat den in der nun obsoleten NvidiaGraphicsFixup implementierten Patch für IOVAREndererID deaktiviert. Leider scheint das bootarg in WEG nun nicht mehr zu funktionieren....:(

Evtl. hat sich das bootarg ja geändert (wie bei ngfxpatch auf agdpmmod) , allerdings hab ich bislang nichts dazu gefunden.

Somit ist der Einsatz von Whatevergreen für mich gerade keine Option - die Konvertierung einer 800 MB MKV-Datei in MP4 h.264 liegt mit Whatevergreen bei 10 min, mit der "alten" NvidiagraphicsFixup bei 2,5 min!

[@danielsogl](#): Würde mich aber dennoch über Deinen EFI-Ordner freuen 😊

Beitrag von „macinsane“ vom 25. Juli 2018, 11:03

[Zitat von xrabit](#)

[@macinsane](#) ich habe gerade in der Photos App bisschen rumgespielt und musste feststellen, dass die IGPU doch bis 1100mhz taktet. Scheint also doch zu funktionieren.

Ja, das ist doch cool.

Könnten vielleicht noch andere Leute (vor allem) mit AMD das mal testen?

Würde gerne wissen, ob das Problem nur bei "schrägen" Karten von Gigabyte, ASUS und Konsorten besteht oder ob wir ein generelles Problem haben.

Lese überall von Leuten, die Probleme mit Videoencoding haben, trotz angeblich aktivierter Hardwarebeschleunigung. Am Ende löst Whatevergreen für AMD/nVidia gar nichts, sondern man müsste sich die Intel-Komponente mal anschauen. Wer weiß...es bleibt spannend...

Vielen herzlichen Dank! 😊

Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 25. Juli 2018, 12:34

Bei mir funktioniert's ganz genauso.

Lilu + Whatergreen, getestet mit MSI Radeon RX570

Beitrag von „TNa681“ vom 25. Juli 2018, 14:21

Hat schon jemand eine bessere Verarbeitung der Daten z.B. bei FCPX festgestellt? Sprich bessere Renderzeiten etc.? Also gegenüber dieser Anleitung:

<https://hackintosh.com/guide...-issues-fcp-high-sierra/>

Oder wird die Performance eher gleich bleiben?

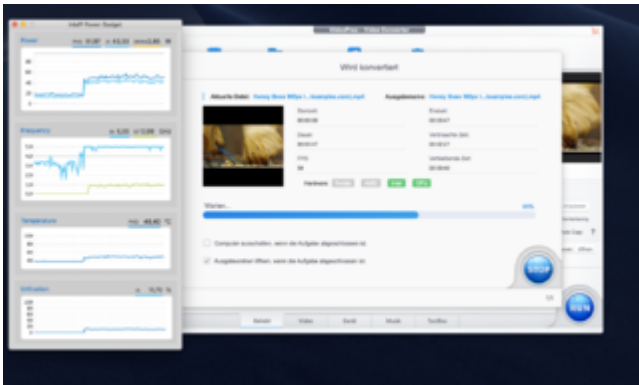
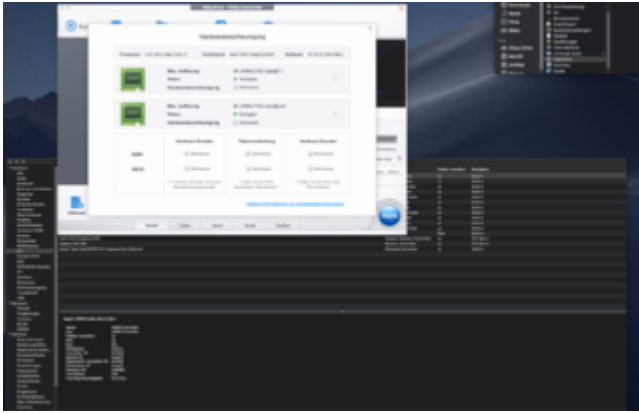
Beitrag von „DSM2“ vom 25. Juli 2018, 21:09

Hab die Methode auch mal getestet und bei mir muss gfx0 auch drin bleiben wegen dsdt aber davon abgesehen funktioniert es überhaupt nicht an meinem Build...

VideoProC friert mir das ganze System ein wenn ich checken möchte ob QuickSync funzt.

Selbe Geschichte ohne DSDT also liegt es schon mal nicht an der DSDT...

EDIT: Nach etwas hin und her macht sie nun endlich genau das was sie soll...



Beitrag von „TNa681“ vom 26. Juli 2018, 07:47

[@DSM2](#) und spürst Du irgendeine Verbesserung durch diese Art der Anbindung?

Heuet Abend habe ich Zeit, da werde ich das auch mal testen und berichten.

Beitrag von „mitchde“ vom 26. Juli 2018, 08:48

Hier sehr ausführliche **Info** zum HW Decoding, Enc und Accel :

<https://www.macxdvd.com/mac-vi...rocessing-performance.htm>

Da man bei Videoproc (and Macx Video Videoconverter Pro) die QSV Beschleunigung per Option an/ausschalten kann, und dann bei den BPS (OSV an vs aus) sehen kann wie der Speedunterschied ist, kann man das sehr gut prüfen.

Klat spielt dabei - Faktor Speedgewinn durch QSV - auch die CPU Speed (i3, i5, i7) vs IGPU Speed (HD 4000 ... HD 630) mit eine Rolle, wie letztendlich der Vergleich mit /ohne IGPU ausfällt.

Bei meiner i5-3570K (IVY, HD4000) ca. 4-5 fach schneller mit QSV - bei einem i7-3xxx (auch HD 4000) wäre QSV wohl beim Faktor Speed schlechter.

PS: **HVEC** Support in der IGPU kam erst mit **Skylake** (iX-6yyy, HD5xx)), meine IVY (HD 4000) kann das noch nicht.

Auch ist da bei UHD statt 4K (wie bei HD630 zu sehen) Schluss.



Bei Leuten mit h.265 Support (HVEC): Kann jemand mal testen, wie da der Speed Faktor bei HVEC mit / ohne QSV ist?

Könnte bei diesen Syklake+ Systemen höher sein wie der Faktor bei h.264, oder?

Beitrag von „macinsane“ vom 26. Juli 2018, 13:35

Hab jetzt noch mal alles mit ner Sapphire Nitro RX 580 durchprobiert. Leider ist es dasselbe. Hatte die Hoffnung, dass es an der RX560 liegt...

Sobald WEG geladen oder mit der alten Shiki ein shikigva eingetragen wird, bricht die Performance ein. Effekt immer derselbe: Intel begrenzt auf maximal 350MHz, so dass Abspielen von 4k oder 50p Material mit Ruckeln verbunden ist.

EDIT: Wichtig ist natürlich, einen Framebuffer in der DSDT (oder SSDT, je nach Gusto) einzutragen. Im Falle der RX580 habe ich es etwa mal mit Orinoco probiert. Nur dann dreht die Intel auf. Mit dem RadeonFramebuffer bleibt sie langsam.

Das Traurigste ist aber: Export meines Clips mit RX 560 2:10 Min und mit RX580 2:08 Min. Die RX580 hat ja nur das Doppelte gekostet, das hat sich gelohnt...

[Zitat von TNa681](#)

Hat schon jemand eine bessere Verarbeitung der Daten z.B. bei FCPX festgestellt? Sprich bessere Renderzeiten etc.? Also gegenüber dieser Anleitung:

<https://hackintosh.com/guide...-issues-fcp-high-sierra/>

Oder wird die Performance eher gleich bleiben?

Bei mir werden die Renderzeiten schlechter, wenn ich der Anleitung folge oder WEG benutze. Kein Unterschied.

[Zitat von DSM2](#)

Hab die Methode auch mal getestet und bei mir muss gfx0 auch drin bleiben wegen dsdt aber davon abgesehen funktioniert es überhaupt nicht an meinem Build... VideoProC friert mir das ganze System ein wenn ich checken möchte ob QuickSync funzt.

Selbe Geschichte ohne DSDT also liegt es schon mal nicht an der DSDT...

EDIT: Nach etwas hin und her macht sie nun endlich genau das was sie soll...

Hat mir auch das System mit WEG eingefroren, einmal rausgenommen geht es aber.

[Zitat von Mac](#)

Bei mir funktioniert's ganz genauso.

Lilu + Whatergreen, getestet mit MSI Radeon RX570

Was heißt "funktioniert"? Meinst du damit lediglich, dass du ein Bild bekommst?

Beitrag von „DSM2“ vom 26. Juli 2018, 16:08

[Zitat von TNa681](#)

[@DSM2](#) und spürst Du irgendeine Verbesserung durch diese Art der Anbindung?

Heuet Abend habe ich Zeit, da werde ich das auch mal testen und berichten.

Unterschied spüren?

Ich komme mit meinen 2x Vega 64 nicht hinterher im Decoding.

Wirklich schade das es nicht eine CPU auf dem X299 Sockel gibt die beide Techniken vereint.

Beitrag von „wern“ vom 26. Juli 2018, 18:47

Habe vorhin auch mal Versuche mit der IGPU gemacht, entgegen aller Empfehlungen von [@danielsogl](#) funktioniert es ohne WEG, Lilu, bootargumente usw.

Habe nur eine platform-id ohne Verbindungen benutzt. VDADecoderChecker ist zufrieden. Kein Final Cut hier, aber beim schnellen spulen von Quicktime Videos tacktet die IGPU hoch.

Beitrag von „xrabbit“ vom 27. Juli 2018, 21:50

Kann auch noch mal ein kurzes Update geben:

Hatte vereinzelt auch noch kleinere Lags etc festgestellt. Es gab jetzt aber einen neuen Commit bei Whatevergreen "Fix connector patches, thx to headkaze", mit dem das ganze bei mir doch um einiges smoother läuft.

Falls noch jemand testen möchte, ob es damit besser läuft, packe ich den Build mal in den Anhang 😊

Beitrag von „Skavi“ vom 28. Juli 2018, 14:34

Hey zusammen,
ich bringe QuickSync nicht zum laufen... Ich nutze die EFI von [@al6042](#), die er mir hier bereitgestellt hat: [GTX 1080 für Installation von High Sierra ausbauen?](#)

Dafür auch nochmal vielen Dank, alles funktioniert bisher sehr gut, halt leider bis auf QuickSync. Bei der EFI habe ich die config.plist entsprechend den Anweisungen in Post #1 angepasst. Ich hänge euch meine EFI mit der angepassten Config mal in den Anhang.
Nur leider funktioniert QuickSync trotz der Anpassungen nicht. Das Intel PowerGadget zeigt zwar eine "grüne Linie" an, allerdings immer bei 0 MHz. Und der VDADecoderChecker gibt einen Fehler aus. Screenshots davon auch im Anhang.

Vielleicht kann mir ja einer weiterhelfen 😊 Bin leider ganz neu in der Thematik Hackintosh. Und QuickSync bräuchte ich schon, denn ansonsten kann ich gleich bei Premiere bleiben, auch wenn die Stabilität von Premiere unterirdisch ist 😡

Achso und was ich noch sagen wollte: QuickSync funktioniert in Win 10 mit Premiere (auch wenn man in Premiere eig. keinen Unterschied merkt, aber die Hardwarebeschleunigung ist zumindestens aktivierbar). Also sollten die [BIOS Settings](#) ja eigentlich richtig gesetzt sein.

Naja, hoffe auf eure Ideen! 😊

Edit: Konnte das Problem wieder kurz nach Erstellen des Beitrages lösen xD

Naja auf jeden Fall war das Ausschlaggebende das Bootarg. shikigva=12

Vorher hatte ich es auf shikigva=1

Gefunden habe ich diese Lösung im Showroom-Thread von [danielsogl](#). Jetzt funktioniert QuickSync hervorragend, man sieht im IntelPowerGadget wie die IGPU hochtaktet, Mac Video Converter gibt Hardware-Kodierung = YES an, der VDADecoderChecker sagt auch ja und der Export von einem 2 minütigen 4k Video aus Final Cut hat sich halbiert (vorher 2:30 Exportzeit jetzt 1:10).

Nochmal vielen Dank an alle die hier so aktiv im Forum Beiträge schreiben, ohne diese Beiträge hätte ich es nicht hinbekommen!

Beitrag von „armut“ vom 28. Juli 2018, 15:46

Funktioniert die IGPU nur beim Export oder auch beim Abspielen einer Video-Datei und/oder wenn man mit der Maus in FCPX über die Timeline geht?

Beitrag von „Skavi“ vom 28. Juli 2018, 15:55

Überall. Beim Abspielen eines Videos in QuickTime ebenso wie beim Scrollen durch die Timeline. Bei der Time-line taktet sie aber nur leicht hoch.

Beitrag von „armut“ vom 28. Juli 2018, 20:05

Hmm, habe auch 1:1 die Anleitung auf der ersten Seite durchgeführt. Allerdings funktioniert

QuickSync nur beim Export.

Beitrag von „DSM2“ vom 2. August 2018, 13:41

Sorry war quatsch....

Beitrag von „macinsane“ vom 2. August 2018, 14:13

Bin inzwischen weiter mit dem Eingrenzen des Problems, auch wenn ich keine Lösung habe.

Möglicherweise handelt es sich tatsächlich um einen Final Cut Bug: Ruckeln tritt immer bei MTS Dateien auf. Eigentlich kann FPCX die schon lange verarbeiten, aber naja...

Egal welches Board, egal welche WEG oder Shiki, Neu- oder Altinstallation, von Sierra bis Mojave, sobald die Radeon ran muss (egal ob RX560 oder RX580), ruckelt es. Intel allein macht keine Probleme.

Meine Lösung bleibt also: kein WEG oder Shiki einsetzen, per DSDT die Radeon connector implementieren und Intel auf connectorless per Clover. Dann muckt die Radeon nicht rum.

Feedback zu WEG: iTunes-Videos Abspielen geht bei mir nicht, hoffe, ich kann die letzte Shiki noch lange benutzen (damit geht es nämlich) oder WEG wird bald entsprechend gefixed.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 2. August 2018, 14:36

WEG ist eindeutig eine Meisterleistung, denn was hier in eine Kext gepackt wird ist wirklich Wahnsinn... Aber WEG versucht zurzeit auch ein Schweizer Taschenmesser, Alleskönner – eine eierlegende Wollmilchsau zu sein, und das ist wirklich nicht gerade einfach.

Der in diesem Thread [als "alt" deklarierte Weg](#), ist 1. überhaupt garnicht veraltet (wenn überhaupt manueller), zeigt aber vorallem 2. mit seinen 34 Seiten, dass QuickSync eine von System zu System unterschiedliche und sehr komplexe Sache sein kann. WEG sucht an bestimmten Stellen nach Treffern um die Mechanismen zu aktivieren, die letztendlich für Quicksync oder zumindest das korrekte Setup von iGPU und GPU sorgen sollen, aber durch die Komplexität jeder einzelnen HardwareKonfiguration und vorallem auch die Inkonsistenz von Hardware-Herstellern bei der Bezeichnung und Beschilderung von verbauten Geräten, ist dieses Unterfangen nicht so einfach. Es muss häufig im speziellen Fall nachgesehen werden was nötig ist, all diese speziellen Fälle in eine All-In-One Lösung zu packen, grenzt an eine Sisyphusarbeit.

WEG hat ursprünglich die Initialisierungsprobleme und somit BlackScreen und Sleep Issues von AMD Karten behoben. Das ganze war nach kurzer Zeit jedoch auch durch einen von Mieze veröffentlichten DSDT Patch möglich. Bereits hier habe ich gerne auf WEG verzichtet (wenn auch viel genutzt), weil ich dann einfach mehr im Griff hatte was wo passiert, vorallem da vit mit praktisch jedem Update WEG um weitere Patches und Talente bereicherte. Ich hätte also meine Konfiguration ständig anpassen müssen.

Mit neueren OS scheint die Problematik sich selbst behoben zu haben, WEG ist hier nicht mehr nötig. In eine ähnliche Richtung geht es auch was Shiki angeht ([@macinsane](#)), es sieht so aus als bräuchte man zB unter Mojave auf vielen Systemen garkeine Patches mehr in die Richtung, so ist es auch bei mir.

Wird einem schon so viel von Apple "entgegengekommen", verzichte ich gerne derzeit auf WEG und die vielen dort eingebauten Mechanismen und Patches und implementiere eben diese paar Patches, die ich brauche, von Hand. Mein Setup was die GPUs angeht ist derzeit minimalistischer denn je und funktioniert in allen belangen perfekt, sowohl unter El Capitan, als auch Mojave.

Soviel nur zu meinen two cents 😊

Beitrag von „macinsane“ vom 2. August 2018, 14:47

[@Kuckuck](#) Um hier Missverständnissen vorzubeugen: Alle beteiligten Entwickler haben meine zutiefst empfundene Wertschätzung.

Ich hoffe, dass Kritik nicht gleich als persönliche Kränkung empfunden wird.

Meine Haltung derzeit ist aber, dass diese "Kext aus einem Guss" aus meiner Sicht keine gute Idee ist. Ich stehe jetzt halt dadurch vor Problemen, die ich vorher nicht hatte. Dadurch, dass

Shiki in WEG aufgegangen ist, kann ich iTunes nicht mehr nutzen, deshalb hoffe ich auf Verständnis, dass sich meine Begeisterung derzeit in Grenzen hält.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 2. August 2018, 15:50

Du hast mein vollstes Verständnis, denn auch meine Begeisterung hält sich in Grenzen. Deswegen verzichte ich derzeit auch lieber auf WEG und mach die Dinge manuell... Schade finde ich, dass man die einzelnen Bestandteile von WEG anscheinend nicht einzeln deaktivieren kann, um beispielsweise nur den Shiki Userpatcher Mechanismus und nichts anderes zu nutzen 🤔

Beitrag von „NoirOSX“ vom 2. August 2018, 16:03

Dann baut euch mal v1.2.1

- Fixed -shikioff not working (note, -liluuseroff may be more handy)
-

Beitrag von „DSM2“ vom 2. August 2018, 16:11

Hat jemand eine Idee wie ich WhatEverGreen verklickern kann das er schon ab 17G2112 default einliest ?

Beitrag von „macinsane“ vom 2. August 2018, 16:12

[@NoirOSX](#) Schon probiert, ändert nix. Außerdem brauch ich shiki=on und alles andere off! 😊

Beitrag von „TahsinAhmed“ vom 2. August 2018, 21:33

Seit der neuesten Developer Beta 5, funktioniert jetzt auch bei mir der neuste WhateverGreen ohne blackscreen.

Nur halt nicht komplett wie es soll, da DRM geschützte Materiale nicht wiedergegeben werden können.

Aber das war bei mir auch so, wo ich noch das Shiki Plugin unter Mojave benutzte.

Beitrag von „wern“ vom 12. August 2018, 22:20

Ich habe die Intel HD4000 bis vor kurzem nicht genutzt, wegen diesem Beitrag nun doch. Was auffällt is das die CPU Temperatur mit IGPU im Leerlauf 5° niedriger ist, habt ihr ähnliche Erfahrungen gemacht? ich hatte eine höhere Temperatur erwartet.

Beitrag von „mitchde“ vom 13. August 2018, 07:28

Kann auch an der Umgebungstemp liegen 😊

Die IGPU, wenn im BIOS enabled und connectorless ID (Sprich keine Bildausgabe) wird ja die meiste Zeit IDLE laufen mit 350 MHz. Da braucht die so gut wie keinen Strom - zumindest im Vergleich zur CPU. Insofern wirts mit IGPU (ohne IGPU LasT) nicht wärmer, aber ich denke auch nicht kühler werden.

Beitrag von „hackbellchen“ vom 13. August 2018, 09:47

Hallo Allerseits,

danke für die Anleitung. Leider bin ich noch ein newbie und man liest so einige unterschiedliche oder widersprüchliche Aussagen über das Thema.

Bei mir hat das ganze auf jeden Fall noch nicht funktioniert - ich bekomme eine Kernel panic beim Start, was aber wohl eher mit den BIOS-Einstellungen zu tun hat, oder?

Kann mir jemand noch einmal eine kleine Schritt für Schritt Anleitung für mein System geben?Tausend Dank und liebe Grüße!

EDIT: Läuft ja richtig super dieses Forum hier...

Beitrag von „wern“ vom 14. August 2018, 21:38

[Zitat von mitchde](#)

Kann auch an der Umgebungstemp liegen 😊

Die IGPU, wenn im BIOS enabled und connectorless ID (Sprich keine Bildausgabe) wird ja die meiste Zeit IDLE laufen mit 350 MHZ. Da braucht die so gut wie keinen Strom - zumindest im Vergleich zur CPU. Insofern wirts mit IGPU (ohne IGPU LasT) nicht wärmer, aber ich denke auch nicht kühler werden.

Die höhere Temperatur habe ich aber wenn die IGPU im BIOS auf "disabled" steht, wird wahrscheinlich nur ausgeblendet und läuft im Hintergrund weiter. 😞

Beitrag von „Yassine81“ vom 16. August 2018, 12:58

[Zitat von hackbellchen](#)

Kann mir jemand noch einmal eine kleine Schritt für Schritt Anleitung für mein System geben?Tausend Dank und liebe Grüße!

EDIT: Läuft ja richtig super dieses Forum hier...

Willkommen im Forum,

ja das Forum läuft sehr gut, danke....aber dein meckern hilft hier nicht. Hast du dir das Wiki durchgelesen und die vielen Anleitungen die es hier schon gibt?

Ansonsten eröffne doch einfach einen neuen Thread, damit das auch alle direkt sehen und dir helfen können.

Habe noch nie ein Forum mit mehr hilfswilligen Menschen gesehen als dieses.

In diesem Sinne: Viel Erfolg bei deinem hacki, aber wie man in den Wald hinein ruft so schallt es auch zurück.

Beitrag von „elmacci“ vom 21. August 2018, 02:38

Kurzes Update auch von meiner Seite - es läuft! 😊

Ausgangslage siehe mein Posting Nr. 52 in diesem Thread [Intel Quick-Sync mit WhateverGreen](#)

Hier auch ein TLDR zu dem alten Posting: Auf meinem System hat das En- und Decoden über Quicksync - wie es Whatevergreen verspricht - nicht geklappt. Nur das Encoden lief bei mir (mit dem berühmten VDADecoderChecker-Fehler) über die "alte" Methode mit Nvidiagraphicsfixup und Shiki.

Neu: Ich war noch auf macOS Sierra und habe mich heute einmal dazu entschlossen, komplett auf High Sierra upzudaten (quasi als Vorbereitung auf Mojave, damit der Sprung nicht zu groß ist). Das Update hat auch reibungslos funktioniert.

In dem Zusammenhang kam mir der Gedanke, Whatevergreen nochmal auszuprobieren. Und was soll ich sagen - es läuft:

- VDA Decoderchecker gibt "Hardware fully supported" aus
- VideoProc gibt sowohl bei h264 als auch h265 überall ein grünes Häkchen
- Beim Encodieren einer MKV in HEVC springt im Intel Power Gadget die Frequenz der GPU auf 1,15GHz - das ist besonders bemerkenswert da ich davor immer bei 300-400 MHz dahingedümpelt bin. Wusste zwar dass dies nicht korrekt ist, hab es dann aber nie lösen können bzw. hat mir der Nerv dazu gefehlt. Also umso besser jetzt 😊

Nochmal kurz was ich alles eingestellt habe für diejenigen mit einem ähnlichen System wie in meiner Signatur:

In Clover:

Unter Boot: Bootarg "agdpmod=pikera" um eine bestimmte Methode für den Blackscreenfix zu nutzen (die funktioniert bei mir am Besten für Wake after Sleep etc.)

Alle anderen Argumente die ich vorher hatte (shikigva etc.) sind nicht mehr nötig.

Unter ACPI Patches: Wie im ersten Post geschrieben, Change GFX0 to IGPU etc. alles deaktivieren/disablen (also Häkchen aktivieren) - übernimmt Whatevergreen ab sofort

Unter Graphics: Intel Inject Haken raus und Platform-IG löschen

In der EFI-Partition bei den Kexten folgende gelöscht und Whatevergreen hinzugefügt:

- Intelgraphicsfixup
- Nvidiagraphicsfixup
- Shiki

Ich bin hin und weg - so nah am Original war ich in 1,5 Jahren noch nie mit meinem System 😊

Cheers

Beitrag von „Schorse“ vom 22. August 2018, 19:30

[@elmacci](#)

Moin, da kann ich dir nur voll zustimmen.

Ich hatte ein mulmiges Gefühl die Kexte aus der EFI zu löschen und die Werte aus der config.plist herauszunehmen, waren sie doch für einen sicheren Boot unerlässlich.

Was war das mal für ein gefrickel...

Und nun mit WhateverGreen.kext eine Lösung die mich schon sehr überzeugt.

Hut ab für die Entwickler

Ich kann den Umstieg auch wärmstens empfehlen.

Beitrag von „e4g1e“ vom 22. August 2018, 22:46

Vor einer Weile habe ich auch Probiert Quicksync ans laufen zu bekommen, habe mich am Thread: [Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung](#) versucht entlang zu hangeln, ist mir allerdings nicht gelungen bzw bin ich zu keinem positiven Ergebnis gekommen.

Ich habe dann letzte Woche diesen Thread hier entdeckt und mich dazu entschlossen das Update auf High Sierra vorzunehmen und es mal nach dieser Methode mit Quick Sync zu probieren. Was soll ich sagen es funktioniert einfach. Kexte rein und fertig, ist schon nice. Wie andere schon schrieben mit Sierra hat es auch bei mir nicht geklappt aber nach dem Update läuft es wie es soll, vielleicht liegt es auch daran, dass meine Hardware mittlerweile "gut abgehangen" ist und damit auch entsprechend verbreitet. Rede ich mir zumindest ein, dass macht es einfacher für mich nicht auf CoffeeLake umzusteigen 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. September 2018, 21:44

Habe gerade auch mal testhalber versucht Quick Sync ohne Fake ID und IG-Platform-ID laufen zu lassen. Bei mir wird allerdings die iGPU im Systembericht angezeigt. Dachte erst dann wird auch Quick Sync nicht funktionieren. Falsch gedacht! Es geht trotzdem.

Edit: Lag daran, dass ich "InjectIntel" nicht rausgenommen hatte. Nachdem ich das nachgeholt habe, ist Quick Sync tot. Funktioniert hier also nicht mit Whatevergreen.

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 14. September 2018, 10:09

Hast du denn die passende AAPL,ig-platform-id unter Devices > Properties eingetragen?

Beitrag von „CMMChris“ vom 14. September 2018, 10:43

Ich habe die Anleitung hier befolgt. Diese besagt, dass Quick Sync ohne Fake ID und IG-Platform-ID läuft. Das ist wie gesagt bei mir nicht der Fall. Ich muss mindestens "InjectIntel" anhaken, dann läuft Quick Sync. Dabei wird allerdings die iGPU noch im System Profiler angezeigt. Mit der passenden Connectorless IG-Platform-ID (0x59120003) verschwindet die iGPU dann im System Profiler und Quick Sync läuft weiterhin einwandfrei.

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 14. September 2018, 10:48

Vermutlich funktioniert das auf einigen Systemen (insbesondere bei Coffee Lake CPUs) noch nicht automatisch. Dann passt das doch so, wie du es jetzt umgesetzt hast.

Beitrag von „CMMChris“ vom 14. September 2018, 10:58

Ja klar passt das, wollte nur meine Erfahrungen teilen 😊

Beitrag von „CMMChris“ vom 17. September 2018, 00:41

Und hier auch noch mal der Tipp den ich gerade in einem anderen Thema gegeben habe:
Habe gerade durch Zufall herausgefunden, dass Quick Sync auch ohne die IG-Platform-ID (Graphics) und IntelGFX ID (Devices) läuft.-disablegfxfirmware und Haken bei InjectIntel reicht bei mir unter High Sierra aus (8700k + Vega64 ohne WhateverGreen).

Beitrag von „armut“ vom 17. September 2018, 07:41

[@CMMChris](#)

Kurze Frage nebenbei:

Drehen die Lüfter der Vega64 immer noch hoch oder wurde das mittlerweile gefixt?

Beitrag von „CMMChris“ vom 17. September 2018, 09:45

Ja die Lüfter drehen immer noch hoch. Man kann das aber per PowerPlayTable lösen. Ich habe mit der Vega Gaming OC auch noch diverse andere Schwierigkeiten. Kann sie nicht auf dem Stock Takt laufen lassen. Massives Coil Whine (doppelt so laut wie unter Windows), Überhitzung, Crash nach wenigen Sekunden unter Last. Habe sie ebenfalls per PPTable auf 1442MHz runtergetaktet, so läuft sie stabil und das Coil Whine ist nicht ganz so schlimm.

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 20. September 2018, 17:16

"Überprüfung der InstallationFolgende Systemparameter solltet ihr nach einem Neustart überprüfen:

*Über diesen Mac --> Systembericht --> Grafik/Displays: **Hier sollte nur eure GPU, nicht jedoch die Intel iGPU gelistet sein**"*

Ich brauche die Funktion des OS nicht, trotzdem wollte ich die Methode mit WhateverGreen ausprobieren.

Es geht nicht. Ich schaffe es nicht, dass die Intel HD Graphics 4600 aus Systembericht --> Grafik/Displays verschwindet.

Ohne Inject Intel + ig-platform-id: 0x04120004, als auch mit, geht das nicht, dass die HD

Graphics 4600 verschwindet.

Alles ist auch auf dem neusten Stand. **Übersehe ich was?** Ist die ig-platform-id falsch?

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 20. September 2018, 18:06

Die aktuelle Vorgehensweise in Kombination mit WhateverGreen ist, die connectorlose AAPL,ig-platform-id 04001204 oder 0B001204 für die HD4600 ausschließlich in der config.plist unter Devices > Properties einzutragen. Die PCI-Adresse für die iGPU ist meist PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0). Eventuell ist noch die device-id nötig, das müsste dann die 04120000 sein.

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 20. September 2018, 20:10

Noch überlege ich wie ich die Werte da rein quetsche.
Meist du so?:

Beitrag von „Noir0SX“ vom 20. September 2018, 21:01

Macht Intel FBPatcher, wenn Du es mit Hand nicht hinbekommst

Beitrag von „Hifi-KS“ vom 21. September 2018, 09:08

Mit Mojave (letzte Beta) friert das System beim verwenden von QS ein.

Nachtrag 23.09.2018 : Offenbar durch das Update von WEG und nochmaliges überprüfen aller Einstellungen funktioniert es!

Herzlichen Dank an alle besonders [@danielsogl](#).

Anbei zum Beweis ein Screenshot.

Mein frommer Wunsch für die Zukunft ist, dass die AMD Karte auch für De/enCoding nutzbar ist.

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 21. September 2018, 09:10

Ja, stimmt. Der FBPatcher ist ein sehr nützliches Tool.

Beitrag von „iMarc“ vom 23. September 2018, 17:50

ich muss mich da auch mal anhängen:

quick sync läuft theoretisch, aber wie von [@macinsane](#) beschrieben tuckert meine UHD 630 im MacX video converter mit maximal 380mhz durch die gegend.

laut VDADecoderChecker und MacX läuft die Hardware Acceleration - im Systembericht ist die iGPU nicht zu finden.

im moment nutz ich zu versuchszwecken die 0x5912003 ig-platform id zusammen mit der fake-id 0x59128086.. es macht jedoch keinen unterschied, auch ohne fake-id und mit ig-platform für meine coffelake gpu, bleibt immer alles supported aber taktet nicht höher.

einzig lözung: inject intel ohne platform id.

dann taktet das ding auf ca 1000mhz, doppelt so viele fps beim konvertieren, aber eben nicht connectorless und damit auch im systembericht zu finden.

ist das noch ein coffeelake phänomen? weder WEG, noch die "alte" methode ala [@kuckkuck](#) guide ändern bei mir was. connectorless gibts nur die halbe performance. bei anderen hacks die ich gebaut habe gabs dieses problem so nie, deshalb schieb ich die schuld einfach mal an die UHD 630?

Beitrag von „xrabit“ vom 23. September 2018, 18:16

Meine UHD 630 taktet connectorless ohne Probleme. Ich nutze weder eine Fake id noch eine Platform id. Bei mir funktioniert das mit WEG einwandfrei aber ich musste den [dvmt](#) wert im bios auf 32mb stellen, bei allen anderen werten gab es Probleme und ich wollte keinen Patch nutzen müssen 😄

Beitrag von „iMarc“ vom 23. September 2018, 18:22

[@xrabit](#) danke, sehr interessant! werd ich gleich mal testen!
kannst du mir der vollständigkeit halber sagen welche ig-platform du dafür verwendest? ich würde nun wieder die 0x3E920003 eintragen