

Erledigt

Intel Iris Graphics 5200

Beitrag von „orbislacteus“ vom 30. August 2018, 09:16

Hi, ich habe ein größeres Problem mit meiner Grafikkarte im Brix Pro:

Ich entwickle Apps mit Unity und Unity wird nicht komplett angezeigt. Schon das Startfenster, welches normalerweise weißen Inhalt hat, in dem die Projekte aufgelistet sind, ist komplett schwarz. Ich kann nur noch Blind auswählen.

Beim Programm selbst sind teile der Benutzeroberfläche komplett grau - also die Hintergrundfarbe. Inhalte fehlen komplett.

Ich benutze einen 4K Monitor und habe die Grafik mit COreDisplayFixup.kext bearbeitet, um die volle Auflösung zu bekommen.

Nun wollte ich mir eine aktuelle Version dieser Kext ziehen und musste feststellen, dass es diese gar nicht mehr gibt - stattdessen sind jetzt in WhateverGreen mehrere texte zusammengefasst.

Habe also das probiert.
Zunächst wure es nicht geladen - ich hatte nur Full HD Auflösung - und siehe da: Die Grafikfehler waren weg.

Nachdem ich wieder 4k hatte, waren sie wieder da.

Hat jemand eine Idee, was ie Ursache sein könnte und wie man das Problem beseitigen kann?

Dank und Grüße

Beitrag von „al6042“ vom 30. August 2018, 09:57

Wie ist denn der 4K-Monitor angeschlossen?

Beitrag von „orbislacteus“ vom 30. August 2018, 10:59

Am Brix über mini DVI und am Monitor über HDMI. Manche andere Kombinationen führen dazu, dass er beim Hochfahren den Monitor gar nicht aktiviert. Hätte hier aber noch andere Optionen, wenn du denkst, dass es daran liegt?

Update: Habe jetzt noch folgende Kabel probiert:
HDMI auf HDMI

Mini DVI auf DVI

Keine Veränderung. Nach wie vor Grafikfehler - uch in Skype fehlt zum Beispiel der Text.

Beitrag von „al6042“ vom 30. August 2018, 11:44

Kann dein Brikett, äh Brix, auch schon HDMI 2.0?

Beitrag von „NStoe“ vom 30. August 2018, 11:50

Seit wann kann DVI 4k ausgeben? Dachte es geht nur bis 2K?

Beitrag von „orbislacteus“ vom 1. September 2018, 11:30

Ich hatte den Monitor auf HDMI 2.0 umgestellt, da hat er wieder zurückgestellt. Das heißt dann wohl nein - kann aber auch am Kabel liegen ...

Wieso sollte DVI kein 4k können?

Beitrag von „Noir0SX“ vom 1. September 2018, 12:09

[Zitat von orbislacteus](#)

Ich benutze einen 4K Monitor und habe die Grafik mit COreDisplayFixup.kext bearbeitet, um die volle Auflösung zu bekommen.

Wenn das mit CDF.kext ging, versuche doch mal mit `-cdfon` als Bootflag in WEG zu booten.

Beitrag von „NStoe“ vom 1. September 2018, 21:14

Weil ein Single DVI Kabel theoretisch nur 1080p übertragen kann. Es gibt da noch ne andere Möglichkeit mit 2 DVI kabeIn auf maximal 2K zu kommen. Das heißt, dass du über DVI niemals deine 4k übertragen bekommst!!

ich möchte jetzt auch nicht hören "das ist Humbug" oder "du liegst falsch" !! Ich weiß mit 100% Genauigkeit, dass ich Recht habe

Beitrag von „orbislacteus“ vom 1. September 2018, 22:27

Sorry, ich habe natürlich Unsinn erzählt. Ich meine natürlich DisplayPort - einen DVI Anschluss hat das Ding natürlich nicht. Also denkt euch statt DVI Display Port.

Allerdings hatte ich vorher eine ZBOX, die hatte ich auch über einen DVI Port mit einem DVI zu HDMI Kabel am 4k Monitor betrieben. Von Single DVI hat niemand was gesagt.

Beitrag von „NStoe“ vom 1. September 2018, 23:36

Klar kann man dvi an ein 4k Monitor anschließen, dass heißt ja aber noch nicht, dass 4k übertragen wird 😊

Beitrag von „orbislacteus“ vom 2. September 2018, 09:52

Vertrau mir. In beiden Fällen wird 4K übertragen. Das lässt sich leicht nachprüfen. Das ist auch nicht das Problem. Das funktioniert. Problem sind die Grafikfehler in einigen Anwendungen. Nicht vom Thema abkommen.

Beitrag von „NStoe“ vom 2. September 2018, 21:15

Ich vertraue dir nicht, da es technisch nicht möglich ist 4k über DVI zu übertragen. Selbst wenn 4k ausgegeben wird, kommen nur 1080p am Monitor an!

Beitrag von „al6042“ vom 2. September 2018, 21:21

Diese Aussage ist nicht ganz korrekt:

[https://de.wikipedia.org/wiki/...terface#DVI-I \(Integrated\)](https://de.wikipedia.org/wiki/...terface#DVI-I_(Integrated))

Zitat

Bei HDMI-2.0-Grafikkarten mit DVI-Anschluss werden in der Regel die gleichen HDMI-2.0-Signale verwendet. Daher können 4K-Fernseher auch über den DVI-I-Stecker mit der Auflösung von 3840 × 2160 angesteuert werden.

Beitrag von „NStoe“ vom 2. September 2018, 21:41

Das ist mir allerdings wirklich sehr neu [@al6042](#) noch nie davon gehört und auch sehr anzuzweifeln... aber ich kann mich selbstverständlich auch irren

Beitrag von „orbislacteus“ vom 2. September 2018, 23:11

Soll ich dir einen Screenshot schicken? Da kannst du die Pixel nachzählen.

Dvi unterstützt definitiv 4K- mit dem richtigen Anschluss natürlich. Ich arbeite schon eine Weile mit 4K Bildschirm. Mein aktueller hat 40 Zoll. Da merkst du der schnell, wenn du nur Full hd hast. Da sehen die Pixel aus wie Bauklötze. So wie jetzt gerade, weil ich es runter gestellt habe um keine Grafikfehler zu haben.

Jetzt aber zurück zum Thema. Kann es sein, dass die Iris pro nativ unterstützt wird und eventuell gar kein Inject Intel notwendig ist?

Beitrag von „JKB“ vom 3. September 2018, 06:22

Das sind keine Bauklötze!!! Das ist der spezielle tetris Modus! Damit das Spiel besser aussieht...

Beitrag von „orbislacteus“ vom 3. September 2018, 15:25

Habe jetzt nochmal ein bisschen experimentiert:

Habe Inject Intel deaktiviert und 0x123456789 bei ig platform id eingetragen - keine Veränderung. Nach wie vor Grafikbeschleunigung und 4K, aber auch immer noch nix bei Unity.

Dann mal den 4k Framebuffer patch deaktiviert - dann nur noch Full HD aber auch keine Fehler mehr. WhateverGreen läuft noch. Scheint also an diesem Patch zu liegen.

Gibt es da unterschiedliche, die ich probieren könnte?
Oder hat noch jemand eine andere Idee?

[@NoirOSX](#) Wo muss ich dieses Bootflag setzen? In Clover? Zusammen mit all den anderen Bootflags?

Update:

habe mal die von [@NoirOSX](#) vorgeschlagenen Flags eingebaut. Jetzt funktioniert unity - bis auf den Projektauswahlscreen. Der ist immer noch dunkel. Ich muss also raten, welche Projekt ich gerade starte.

Außerdem fehlt aber nach wie vor der Text in Skype und diversen Browsern.

Beitrag von „NoirOSX“ vom 3. September 2018, 16:21

Was hast Du den noch eingetragen ? Lade mal deinen EFI hoch.

Mit dem COreDisplayFixup.kext, wie ich das oben aufgefasst habe, ging das alles ? Oder basteln wir jetzt was neues ?

Beitrag von „orbislacteus“ vom 4. September 2018, 17:23

Nein, es hat noch nie funktioniert. Ich habe auf dem Brix 4K - das geht nur mit dem CoreDisplayFixup - oder mit WhateverGreen, aber ich hatte es noch nie ohne Anzeigefehler.

Im Anhang der EFI

Beitrag von „Noir0SX“ vom 4. September 2018, 18:53

Nimm mal alle FakePCIID Geschichten aus dem kext Ordner raus

Beitrag von „orbislacteus“ vom 4. September 2018, 20:10

Hmmm also damit habe ich dann kein 4K mehr, weil der Framebuffer Patch raus ist aus der config, die du geschickt hast. Mit meiner eigenen allerdings auch nicht mehr ...

Beitrag von „Noir0SX“ vom 4. September 2018, 20:48

Du hast doch geschrieben das ging nicht.

Die Art der Einbindung wird nun eine andere, Fake Geschichte ist raus. Für die Grafik ist in der

config schon was drin, auch wenn Du das nicht sehen solltest.
Jetzt kannst Du ja mal mit den Bootflags probieren.

Beitrag von „orbislacteus“ vom 10. September 2018, 11:53

Ok, habe jetzt mit -cdfon gebootet - habe 4k, aber nach wie vor Grafikfehler. Welcher Bootflag macht jetzt noch Sinn? zur Zeit ist er am HDMI Kabel dran.