

Erledigt

Mojave + Quick Sync - i7-8700k (UHD 630)

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. September 2018, 21:36

Guten Abend!

Ich mach dazu mal ein eigenes Thema auf. Habe heute das Upgrade auf Mojave gewagt. Läuft auch wunderbar, nur Quick Sync mag nicht mehr so recht. Unter Mojave sollte für den Chip ja keine Fake ID mehr nötig sein, also habe ich das entfernt. Nur leider läuft es nicht so wie es soll. Habe bereits diverse Dinge versucht.

1. Boot ohne -disablegfxfirmware, ohne Inject Intel, ohne ig-platform-id
 - Resultat: Langsamer Start mit Meldung "Hash Data from ME never returned".
 - IGPU wird im Systembericht nicht angezeigt.
 - IGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt.
 - IGPU bleibt in Final Cut auf 0,00GHz.
2. Boot mit -disablegfxfirmware, ohne Inject Intel, ohne ig-platform-id
 - Schneller fehlerfreier Start.
 - IGPU wird im Systembericht nicht angezeigt.
 - IGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt.
 - IGPU taktet in Final Cut hoch.
 - Rechner crasht beim Export Versuch mit Final Cut.
3. Boot mit -disablegfxfirmware, mit Inject Intel, ohne ig-platform-id
 - Schneller fehlerfreier Start.
 - IGPU wird im Systembericht angezeigt.
 - IGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt.
 - IGPU taktet in Final Cut hoch.
 - Rechner crasht beim Export Versuch mit Final Cut.
4. Boot mit -disablegfxfirmware, mit Inject Intel, mit beliebiger Coffee Lake Desktop ig-platform-id
 - Schneller fehlerfreier Start.

- IGPU wird im Systembericht angezeigt.
- IGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt.
- IGPU taktet in Final Cut hoch.
- Rechner crasht beim Export Versuch mit Final Cut.

5. Boot mit -disablegfxfirmware, mit Inject Intel, mit KBL connectorless ig-platform-id (welche in High Sierra genutzt wurde)

- Langsamer Start mit Meldungen zu "coreAudioChannelID".
- IGPU wird im Systembericht nicht angezeigt.
- IGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt.
- IGPU taktet in Final Cut nicht hoch.
- Final Cut kann ohne Crash exportieren.

6. Boot mit -disablegfxfirmware, mit KBL Fake ID, mit Inject Intel, mit KBL connectorless ig-platform-id (welche in High Sierra genutzt wurde)

- Schneller fehlerfreier Start.
- IGPU wird im Systembericht nicht angezeigt.
- IGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt.
- IGPU taktet in Final Cut hoch.
- Final Cut kann ohne Crash exportieren.

Damit steht fest, dass Quick Sync nur dann ordentlich funktioniert, wenn man die gängige Methode von High Sierra nutzt: Kaby Lake IntelGFX Fake ID in Clover setzen und die entsprechende Connectorless ig-platform-id. Die Frage ist nun: Warum ist das so und wie bekommt man das ganze ohne die Fake ID zum laufen? Immerhin wird die IGPU ja nun nativ unterstützt.

LG Chris

Beitrag von „the|Gamer“ vom 24. September 2018, 21:53

Meine EFI kennst du ja schon. Habe jetzt die Fake-IDs raus genommen und nur -disablegfxfirmware & Inject Intel + WhateverGreen.KEXT benutzt. Intel QuickSync funktioniert und im PowerGadget steigt der Clockspeed auch. Scheint also zu funktionieren. Probiere es

morgen mal ohne disablegfxfirmware und ohne Inject Intel, wobei letzteres tatsächlich notwendig sein wird. Warum das bei dir nicht klappt... der einzige unterschied ist halt WEG

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. September 2018, 21:56

Bei dir läuft es ohne Fake ID wohl wegen WEG. Ich werde WEG aber nicht mehr auf meine Kiste lassen weil ich dadurch kaputte Daten und Glitches hatte. Siehe hier: [Plötzlich Glitches und kaputte Daten](#)

Beitrag von „macdesignerin“ vom 24. September 2018, 22:03

wird wohl erst gehen, wenn Apple seinen CoffeeLake iMac bringt. Das Problem liegt an der AppleGraphicsDevicePolicy, da dort die Grafik mit den System-IDs verknüpft sind. Und Apple hat im Moment keinen CoffeeLake Desktop als Systemdefinition hinterlegt.

Bei WEG stimme ich [@CMMChris](#) zu, die Kext macht eine Menge Müll, bei mir war z.B. die Schriftdarstellung mit Schatten und Höfen versehen.

Beitrag von „the|Gamer“ vom 24. September 2018, 22:08

Naja gut, müsste man halt einfach die AppleGraphicsDevicePolicy patchen und es sollte gehen, wa? Hat man ja "früher" auch so gemacht

Beitrag von „Brumbaer“ vom 24. September 2018, 22:16

Bei mir läuft es ohne FakeID und ohne WEG.

iGPU als connectorless

disablegfxfirmware in Boot

injectIntel und platformid 0x3E920003 in Graphics

Beitrag von „macdesignerin“ vom 24. September 2018, 22:18

geht aber nicht mehr. System schmeisst dir die gepatchte Kext sofort raus (wenn in S/L/E), der Clover-Patch wird ignoriert und auf der EFI-Partition wirkungslos.

Hab ich gerade bei den letzten Betas durch. Apple hat für das laden der benötigten Kexte noch irgend eine andere „Sauerei“ eingebaut.

[@Brumbaer](#) hast du mal FCP probiert, ich hatte mit Videoproc beides auf grün und beides auf 4K, bei FCPX dann nur eine grüne Fläche.

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. September 2018, 22:23

[@Brumbaer](#) Ich teste deine Einstellungen mal wenn mein Audio wieder läuft. Danke schonmal an der Stelle.

Beitrag von „macdesignerin“ vom 24. September 2018, 22:25

[@CMMChris](#) mit dem Audio hatte ich bei der Beta auch auf dem selben Bord, hast du den HDMI FakePCII drin? Wenn ja, dann muss der raus.

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. September 2018, 22:33

[@macdesignerin](#) Nein habe ich nicht. Und Audio lief nach der Installation auch schon. Keine Ahnung warum es jetzt tot ist. Diskussion zum Audio bitte hier: [Mojave + Aorus Z370 Ultra Gaming WiFi: Audio tot \(ALC1220\)](#)

[@Brumbaer](#) Habe jetzt doch gleich deine Einstellung getestet. Quick Sync läuft, die Platform ID ist aber nicht Connectorless. Wird im Systembericht unter Grafik angezeigt. Außerdem kann ich nun kein H.264 mehr in Quick Time abspielen. Siehe Anhang.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 24. September 2018, 22:34

[@macdesignerin](#)

Ja habe ich. Ich habe Bruce laufen lassen und exportiert und er spielt auch im QTPlayer korrekt ab.

Ohne igpu bleibt es grün.
Ohne platformid crasht FCP,

Beitrag von „macdesignerin“ vom 24. September 2018, 22:36

muss ich mal ausprobieren, danke [@Brumbaer](#) 😊

Super: hat funktioniert. FCPX und QuickTime problemlos und schnell.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 24. September 2018, 23:01

[@CMMChris](#)

Mojave gibt auch Connectorlessgeräte im Systembericht aus. War schon so seit der Beta.

Es ist Connectorless, wie ein Blick in den IORegistryExplorer zeigt, ebenso Luxmark und DPCIManager.

Habe mal ein H.264 File von <http://jell.yfish.us> heruntergeladen und das geht mit VLC. Das lässt sich nicht mit dem QTPlayer öffnen. Falsches Datenformat.

H.264 Demo in Safari von <https://users.wfu.edu/yipcw/at...tamari-star8-10s-h264.mov> läuft.

Apple Demo von <https://developer.apple.com/st...advanced-stream-hevc.html> geht auch
Bick Buck Bunny geht auch in Safari und QTPlayer.

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. September 2018, 23:26

Mit deiner Einstellung kann ich keine mit Final Cut exportierten H.264 Videos in Quick Time Player öffnen.

Edit: Die Apple Demos gehen auch nicht.

Edit 2: Sehe gerade dass es mit der Fake ID auch nicht geht. Mit den Einstellungen hatte ich unter HS keine Probleme. Langsam denke ich darüber nach wieder zurück zu gehen.

Edit 3: Big Buck Bunny in 4k60 läuft im Chrome (mit iGPU). VLC crasht, Quick Time spuckt einen Fehler aus.

Edit 4: Habe wegen meinen Audio Problemen nochmal frisch installiert. Nun läuft alles so wie es soll, auch mit den iGPU Einstellungen von [@Brumbaer](#). Danke dir!

Beitrag von „michaelmms“ vom 26. September 2018, 01:52

Ich habe noch einen i7 ohne iGPU.

FCP crash somit beim Export.

Gib es eine Möglichkeit ohne iGPU FCP zu nutzen, halt ohne iGPU Hardware Beschleunigen.

Ich meine ein Mac Pro läuft ja auch ohne und FCP stürzt nicht ab.

Eine Idee wie das geht?

thx

Michael

Beitrag von „the|Gamer“ vom 26. September 2018, 12:33

Eventuell nen MacPro SMBios probieren oder nen Xeon faken. Du hast recht, denn die Pro-Modelle nutzen Xeons ohne iGPU.

oder <https://support.apple.com/en-in/HT209134> mal schauen ob es bei dir nen ähnlichen Haken gibt

Beitrag von „al6042“ vom 27. September 2018, 21:10

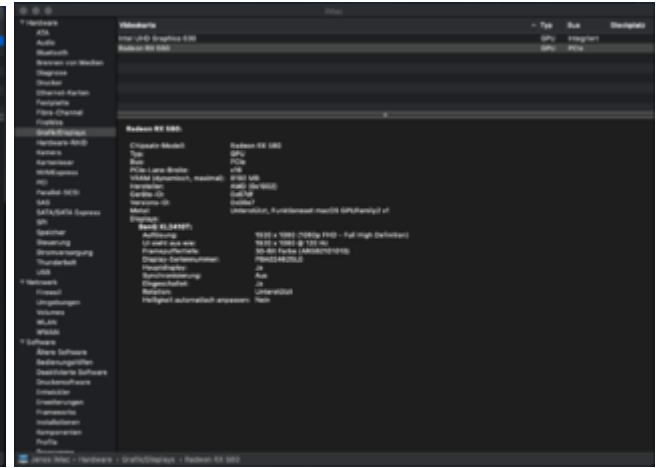
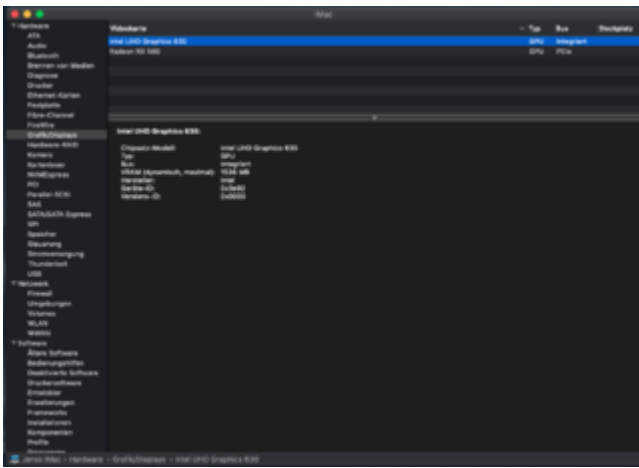
[@michaelmms](#)

Was meinst du mit "i7 ohne GPU"?

Der i7 8086K hat doch eine Grafikeinheit.... https://ark.intel.com/de/produ...-12M-Cache-up-to-5_00-GHz

Beitrag von „locojens“ vom 27. September 2018, 22:10

Also gehe ich richtig in der Annahme, das wenn es / Danke [@Brumbaer](#) / so wie auf den folgenden Bildchen aussieht alles korrekt läuft (habe die 580er erst seit heute mittag)



Beitrag von „al6042“ vom 27. September 2018, 22:40

Jupp, ich würde sagen, dass sieht gut aus.

Beitrag von „RandomTech“ vom 15. Oktober 2018, 03:02

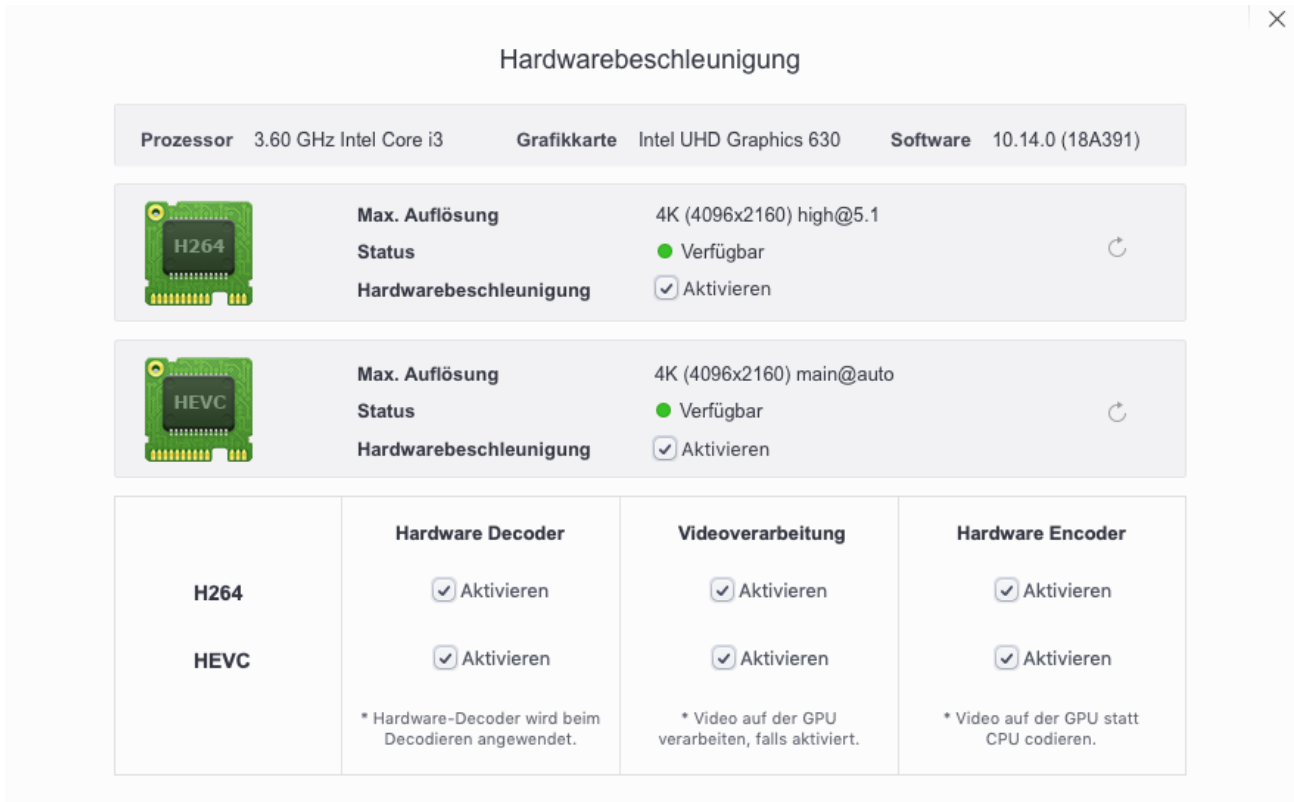
Danke Brumbaer, ein schritt weiter mit mein Kampf gegen Mojave

Beitrag von „blickpunk“ vom 15. Oktober 2018, 09:55

Ich hatte bis gestern auch Probleme mit den Demo´s von Apple und der internen GPU.





Alles was ich versucht habe ist gescheitert. Jede ig-platform-id die ich versucht habe hat nicht funktioniert.

Zum guten Schluss hab ich alle Einträge gelöscht und siehe da, volle Unterstützung der iGPU.



Hardwarebeschleunigung

Prozessor 3.60 GHz Intel Core i3 **Grafikkarte** Intel UHD Graphics 630 **Software** 10.14.0 (18A391)

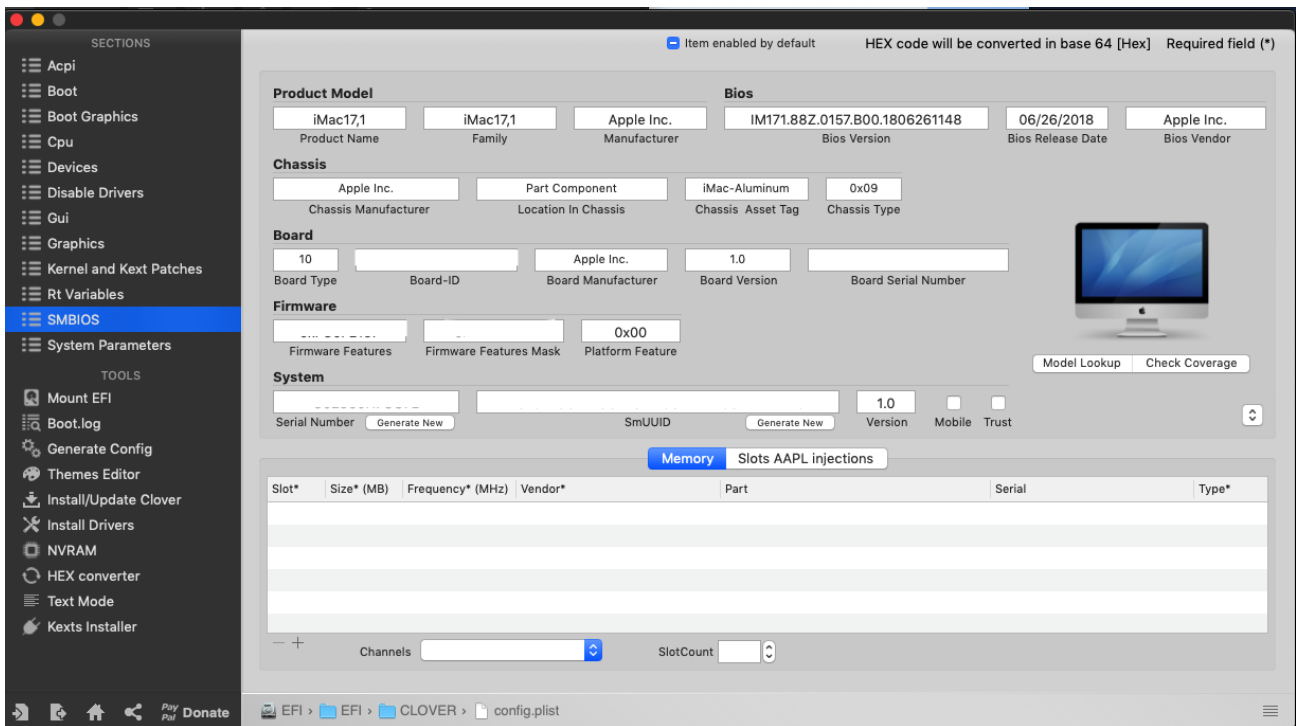
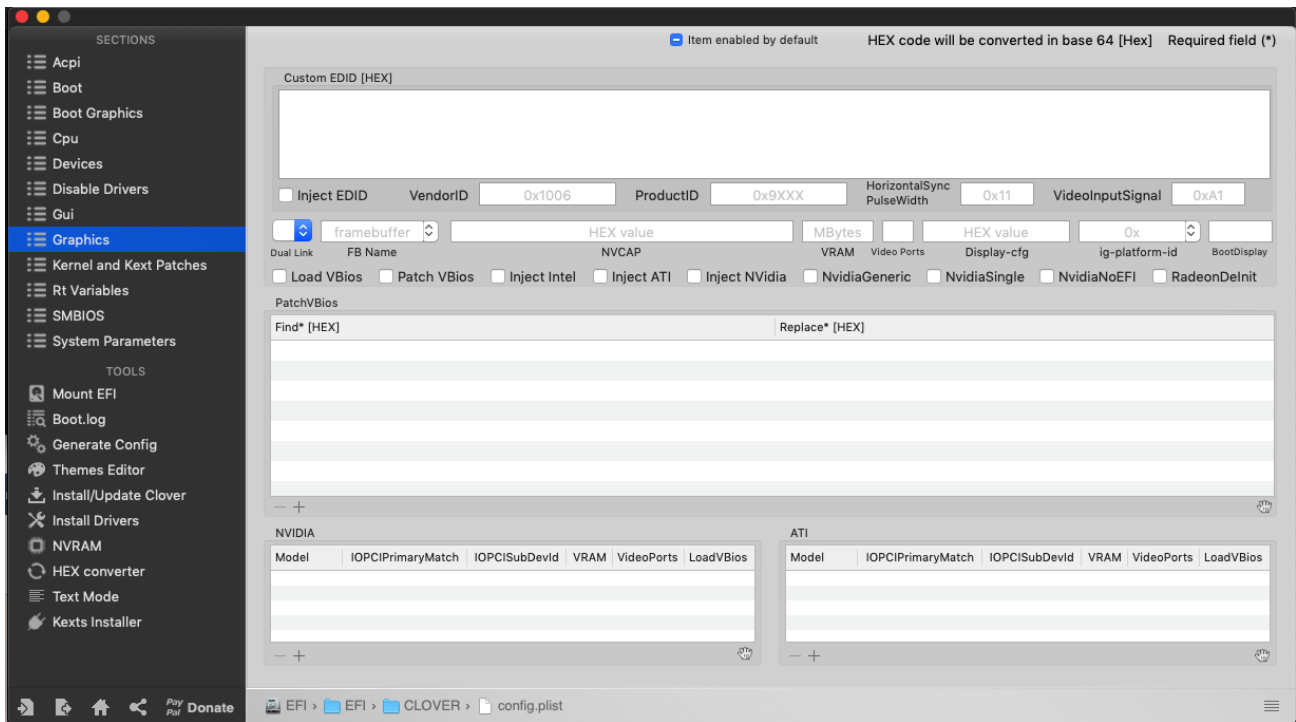
	Max. Auflösung Status Hardwarebeschleunigung	4K (4096x2160) high@5.1 ● Verfügbar <input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren	
	Max. Auflösung Status Hardwarebeschleunigung	4K (4096x2160) main@auto ● Verfügbar <input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren	

	Hardware Decoder	Videoverarbeitung	Hardware Encoder
H264	<input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren	<input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren	<input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren
HEVC	<input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren	<input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren	<input checked="" type="checkbox"/> Aktivieren

* Hardware-Decoder wird beim Decodieren angewendet.

* Video auf der GPU verarbeiten, falls aktiviert.

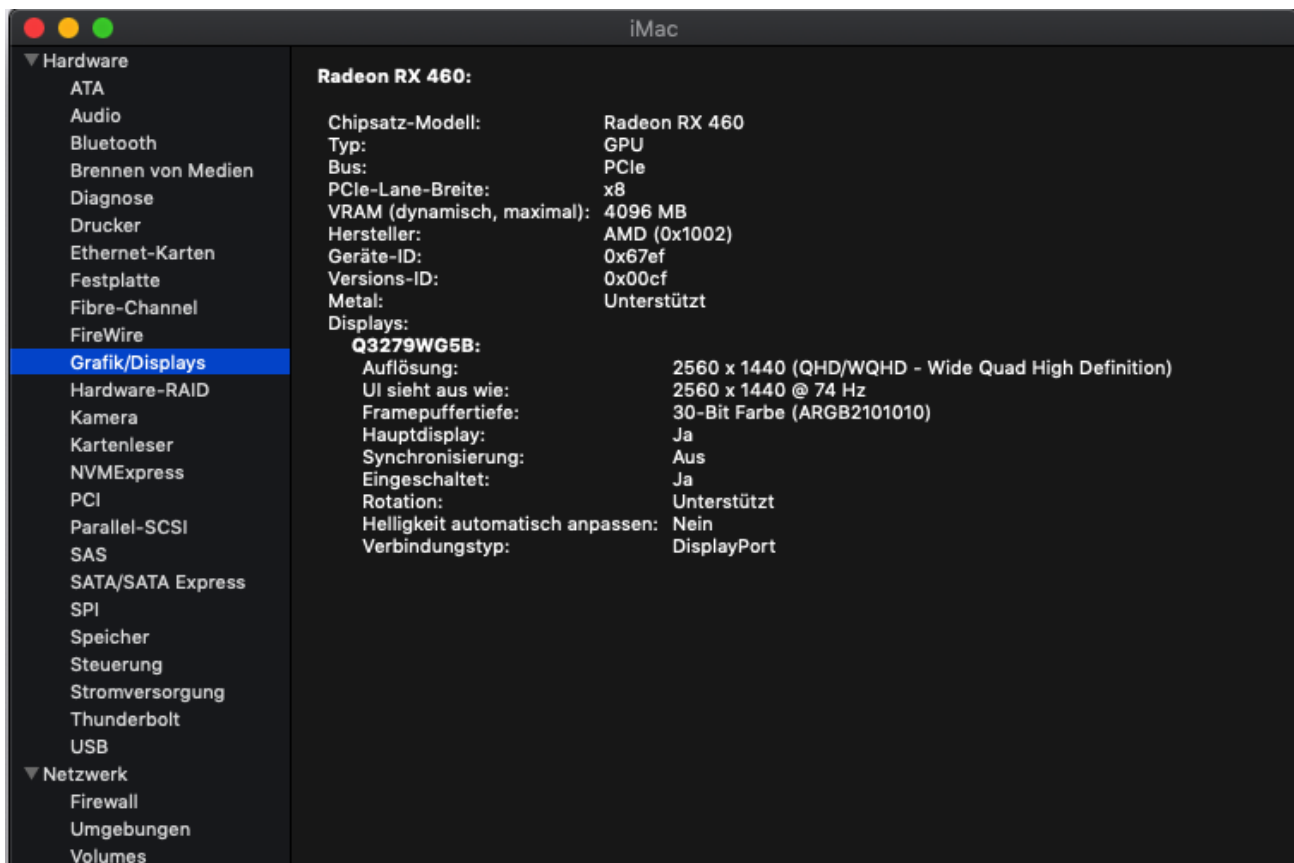
* Video auf der GPU statt CPU codieren.



Beim Rendern in FCP steigt die Frequenz der iGPU auf 1,1 GHz. Auch Streamen zu meinem

AppleTV geht problemlos. Netflix und SkyTiket laufen ebenfalls ohne Probleme, nur bei Amazon Prime bekomme ich leider eine Fehlermeldung. Was meines Erachtens aber nicht so tragisch ist. Die Vorschau APP zeigt auch jpg und dng Dateien an ohne einen Absturz oder ein Freese zu verursachen.

Allerdings bekomme ich die iGPU nicht im System angezeigt.



Beitrag von „Brumbaer“ vom 15. Oktober 2018, 10:47

Der Neugierde halber, hast du im BIOS CSM eingeschaltet ?

Beitrag von „CMMChris“ vom 15. Oktober 2018, 11:36

Netflix funktioniert... wo? Safari oder in anderen Browsern?

Beitrag von „blickpunk“ vom 15. Oktober 2018, 11:51

[CMMChris](#) Netflix funktioniert auf Safari in voller Auflösung.

[Brumbaer](#) CSM ist im Bios deaktiviert

Beitrag von „CMMChris“ vom 15. Oktober 2018, 14:12

Hast du WEG drin?

Beitrag von „blickpunk“ vom 15. Oktober 2018, 22:09

Ja, muss ich wegen der 460er. Ansonsten bleibt das Bild schwarz.

Beitrag von „CMMChris“ vom 16. Oktober 2018, 11:36

Okay schade, dann geht Netflix in Safari wahrscheinlich wegen WEG. Kann ich leider nicht nutzen. Macht mir gelegentlich per USB übertragene Daten kaputt.

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 16. Oktober 2018, 11:54

WEG macht per USB übertragene Daten kaputt? Hast du das schonmal den Entwicklern gemeldet?

Beitrag von „al6042“ vom 16. Oktober 2018, 12:43

Das ist mir auch neu und bei mir läuft der WEG schon seit HS.

Beitrag von „CMMChris“ vom 16. Oktober 2018, 13:29

Hatte dazu hier mal was geschrieben als ich noch nicht wusste dass WEG daran schuld ist:
[Plötzlich Glitches und kaputte Daten](#)

Ist auch unter Mojave noch so bei mir. Hatte ja kürzlich meine Vega umtauschen lassen und währenddessen WEG im Einsatz um die IGPU per HDMI nutzen zu können. In diesem Zeitraum traten wieder exakt dieselben Probleme auf: Kaputte Fotos die aufs RAID gezogen werden oder dort editiert werden und Glitches in Audio Files die per USB Mikrofon aufgenommen wurden. Nur die Desktop Grafik Glitches treten nicht mehr auf.

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 16. Oktober 2018, 13:41

Ich sehe hier zwar überhaupt gar keinen logischen Zusammenhang, aber das wäre ja sehr unschön und sollte unbedingt den Entwicklern von WEG gemeldet werden.

Beitrag von „the|Gamer“ vom 23. Oktober 2018, 12:46

Habe mit WEG auch Glitches gehabt und deshalb vorerst entfernt.

Beitrag von „locojens“ vom 23. Oktober 2018, 15:49

WEG benutze ich auch nicht (mehr), das wird zwar gut erweitert und aktualisiert. Wobei ich das Problem im Erweitern sehe, irgendwie entwickelt sich das Teil zu einer Art AiO-Patch und bringt meiner Meinung nach einfach zuviel mit. Denn ich habe das Gefühl das man eher darauf achten muss alles was nicht benötigt wird, zu deaktivieren als Patches etc. zu aktivieren.

Es wird langsam zu einer Art Tomaten-Weg. Viel zu viel drin was bei diversen Systemen zu Problemen führen 'kann' oder was man einfach nicht braucht.

Fand es besser Shiki als Kext rein oder weglassen... zum Beispiel

Beitrag von „al6042“ vom 23. Oktober 2018, 15:52

Diese Meinung teile ich allerdings auch...

Es war übersichtlicher, als es noch den IntelGraphicsFixup, NvidiaGraphicsFixup und den WhateverGreen gab...

Natürlich gibt es eine Ersparnis in der Anzahl der Kexte, aber zu welchem Preis?

Beitrag von „Noir0SX“ vom 23. Oktober 2018, 16:24

Ja, leider entwickelt sich das gerade in eine andere Richtung und es wird da bestimmt der ein oder andere Kext, muss ja nicht unbedingt in WEG sein, zusammengefasst.

Man muss dann auch mal bedenken, wenn acidanthera aus irgendeinen Grund mal wegfällt wird es erst mal eine Zeit still.

Aber als Tomaten-Weg würde ich es nicht bezeichnen, bis auf zwei Beast Tools und vll. die ein

oder andere User Erfahrung dort im Forum, gibt es auch sehr viel Nützliches und Wissenswertes .

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 23. Oktober 2018, 19:36

Ich habe WEG sehr lang gar nicht genutzt, jetzt aber wieder auf zwei Systemen. Mein Dell Vostro 5370 läuft damit sehr gut, meinen Skylake-Desktop konnte ich unter Mojave ohne WEG mit der R9-280 erst gar nicht erst zum Mspielen überreden.

Beitrag von „fettercharlie“ vom 7. November 2018, 10:37

[Zitat von blickpunk](#)

Zum guten Schluss hab ich alle Einträge gelöscht und siehe da, volle Unterstützung der iGPU.



Vielen Dank, das hat bei mir auch endlich geholfen.

Beitrag von „Walkman“ vom 30. November 2018, 18:55

Hallo zusammen,

ich bin auf dieses Forum aufmerksam geworden, weil..ich mir kürzlich einen Hackintosh zusammen gedengelt habe.

Die Installation hat auch einigermaßen unfallfrei geklappt, allerdings habe ich im Moment Schwierigkeiten Final Cut zu starten.

Habt ihr eine Idee was ich tun kann?

Lieben Dank für eure Hilfe!!

LG

Walkman

Die GPU's werden lt. Systembericht erkannt:

Graphics:

Beitrag von „CMMChris“ vom 30. November 2018, 20:09

Deine IG-Platform-ID ist falsch. Versuch es mal damit: 0x3E920003