

OpenCore grüne GUI mit 4K Montitor

Beitrag von „blob810“ vom 5. März 2021, 17:52

Hallo liebe Forum-Mitglieder,

ich habe gestern einen neuen 32 Zoll 4K Monitor bekommen. Nun ist mir folgendes Problem in Verbindung mit OpenCore aufgefallen.

In der GUI von OpenCore habe ich eine verzogene Auflösung und ein grünes Bild. Sobald ich in den zweiten Boot-Teil komme, also da wo Whatevergreen geladen wird, ist die Auflösung wieder normal.

Das kuriose an der Sache ist, dass wenn ich vorher 1x in Windows 10 boote und dann einen Neustart durchführe, ist die Auflösung in der GUI von OpenCore normal. Nach einem boot in Mac OS und anschließendem Neustart habe ich wieder die verzogene Auflösung und den Grünstich.

Ich verwenden eine RX580 mit Headless Framebuffer iGPU. Der Monitor hängt per HDMI an der RX580. Hat jemand eine Idee?

In der Config.plist ist die GUI-Auflösung auf Max gesetzt. Anbei die Fotos von der GUI. Das erste Bild zeigt die Auflösung nach einem Boot in Windows 10. Das zweite Bild zeigt die Auflösung nach einem Boot in Mac OS und anschließendem Neustart.

Liebe Grüße

Beitrag von „apfelnico“ vom 5. März 2021, 19:58

Ausgänge der Grafikkarte (zum Beispiel per SSDT) beschreiben hilft:

Code

1. "@0,connector-type",
2. Buffer (0x04)
3. {
4. 0x00, 0x04, 0x00, 0x00 //
5. },

Beispiel steht für Displayport, bei HDMI wäre es "0x00, 0x08, 0x00, 0x00"

Beitrag von „blob810“ vom 5. März 2021, 20:42

Danke für die Antwort. Gibts dazu eine genaue Anleitung. Wo genau soll ich den Block in die SSDT hinschreiben?