

Intel UHD 630 (i3-10320) DeviceProperty zu SSDT wandeln

Beitrag von „kaneske“ vom 12. September 2021, 14:53

Moin zusammen,

ich bin derzeit an einem Hacky auf Basis eines B460M DS3H V2 zugange mit einem i3-10320.

Soweit alles in Butter außer dass ich die Grafik nicht so nach Standard patchen muss,

sondern in den (auch) DeviceProperties ziemlich umfangreich:

Code

1. `<key>Add</key>`
2. `<dict>`
3. `<key>PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)</key>`
4. `<dict>`
5. `<key>AAPL,ig-platform-id</key>`
6. `<data>BwCbPg==</data>`
7. `<key>AAPL,slot-name</key>`
8. `<string>Internal@0,2,0</string>`
9. `<key>device_type</key>`
10. `<string>VGA compatible controller</string>`
11. `<key>enable-hdmi20</key>`
12. `<data>AQAAAA==</data>`
13. `<key>framebuffer-con0-busid</key>`
14. `<data>AgAAAA==</data>`
15. `<key>framebuffer-con0-enable</key>`
16. `<data>AQAAAA==</data>`
17. `<key>framebuffer-con0-flags</key>`
18. `<data>xwMAAA==</data>`
19. `<key>framebuffer-con0-index</key>`
20. `<data>AgAAAA==</data>`
21. `<key>framebuffer-con0-pipe</key>`
22. `<data>CgAAAA==</data>`
23. `<key>framebuffer-con0-type</key>`

```
24. <data>AAgAAA==</data>
25. <key>framebuffer-con1-busid</key>
26. <data>BAAAAA==</data>
27. <key>framebuffer-con1-enable</key>
28. <data>AQAAAA==</data>
29. <key>framebuffer-con1-flags</key>
30. <data>xwMAAA==</data>
31. <key>framebuffer-con1-index</key>
32. <data>AwAAAA==</data>
33. <key>framebuffer-con1-pipe</key>
34. <data>CAAAAA==</data>
35. <key>framebuffer-con1-type</key>
36. <data>AAgAAA==</data>
37. <key>framebuffer-con2-busid</key>
38. <data>AQAAAA==</data>
39. <key>framebuffer-con2-enable</key>
40. <data>AQAAAA==</data>
41. <key>framebuffer-con2-flags</key>
42. <data>xwMAAA==</data>
43. <key>framebuffer-con2-index</key>
44. <data>AQAAAA==</data>
45. <key>framebuffer-con2-pipe</key>
46. <data>CQAAAA==</data>
47. <key>framebuffer-con2-type</key>
48. <data>AAgAAA==</data>
49. <key>framebuffer-fbmem</key>
50. <data>AACQAA==</data>
51. <key>framebuffer-patch-enable</key>
52. <data>AQAAAA==</data>
53. <key>framebuffer-stolenmem</key>
54. <data>AAAwAQ==</data>
55. <key>hda-gfx</key>
56. <string>onboard-1</string>
57. <key>model</key>
58. <string>Intel UHD Graphics 630</string>
59. </dict>
60. </dict>
```

Alles anzeigen

geht das auch via SSDT oder muss das so, weil WEG und das darauf aufsetzt?

OHNE diese Patches bleibt der Monitor dunkel.

Beitrag von „hackmac004“ vom 12. September 2021, 15:39

Der Patch wird eigentlich immer mit den Device Properties mitgegeben. Hab ich noch nirgends gesehen, dass das auch per SSDT gemacht wird. Funktionieren denn mit dem patch die Ports mit Grafikbeschleunigung?

Beitrag von „grt“ vom 12. September 2021, 15:43

man kann das - zumindest teilweise - per _DSM methode ins igpu/gfx0 device einbauen, so ging früher die alternative zum "inject intel" haken unter clover (und ich glaub sogar schon beim chameleon), aber die ganzen neuen einträge, die inzwischen dazugekommen sind, wüsste ich nicht, wie man die unterbringen kann.

Beitrag von „atl“ vom 12. September 2021, 17:31

Aus Interesse: Wo liegt denn der Vorteil, wenn die Patches in der SSDT gemacht würden anstelle über die DeviceProperties?

Beitrag von „apfelnico“ vom 12. September 2021, 17:49

[Zitat von kaneske](#)

geht das auch via SSDT?

Spricht nix dagegen.

Beitrag von „MacPeet“ vom 12. September 2021, 18:21

[Zitat von kaneske](#)

geht das auch via SSDT?

Ja natürlich, aber warum, wenn Du den Grafik-Patch bereits in den Properties hattest? Warum der Weg zurück?

Ich hatte den Grafik-Patch früher auch in einer SSDT, inzwischen in den DeviceProperties, was ja von OC super unterstützt wird. Im Prinzip geht beides, sofern der Patch überhaupt Sinn macht.

Der Patch selbst sollte natürlich passen und sollte keine Fehler beinhalten. Diesbezüglich wäre es auch egal, ob SSDT oder Properties, wenn der Patch Mist ist, dann geht es so oder so nicht.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 12. September 2021, 18:37

Neben Properties

oder

SSDT

<https://github.com/RehabMan/HP...er/hotpatch/SSDT-IGPU.dsl>

gibt es auch noch das hier

[Geräte Eigenschaften \(Device Properties\) ohne DSDT Patch ändern.](#)

Funktionieren tun alle drei Möglichkeiten.

Beitrag von „kaneske“ vom 12. September 2021, 19:20

Hi [anonymous_writer](#) doe Version 2 ist ja die, die mein System mit Blackscreen belohnt.

insbesondere die Details bei den Frambuffern scheinen echt den Unterschied zu machen.

Och finde halt SSDTs wesentlich modularer und besser zu handhaben.

[apfelnico](#) wie geit dat denn?

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 12. September 2021, 19:23

Version 2 SSDT. Kannst deine Version mal posten?

Beitrag von „kaneske“ vom 12. September 2021, 20:29

Ja klar, aber erst morgen wieder möglich. Family Time...