

Ventura und HD620 Grafik - Zwickmühle bezüglich Skylake-Spoof

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 7. Mai 2023, 14:58

Hallo zusammen,

ich habe nun einmal versucht, auf meinem Asus UX310UAK mit KabyLake i5-7200u und HD620 Ventura zu installieren.

Sowohl Installation als auch Nutzung funktionieren, aber unter folgenden Einschränkungen:

- Der von mir bisher verwendete Spoof von KabyLake zurück auf SkyLake ([siehe hier](#)) muss deaktiviert werden, da in Ventura die Kexts für Skylake herausgefallen sind.
- Mit dem Spoof ist ein Booten nicht möglich
- Ohne den Spoof habe ich wieder das extreme Color-Banding - System nahezu nicht nutzbar

Hat hier jemand einen Lösungsansatz? Wäre schade, wenn aufgrund dieses Problems Ventura auf dem UX310UAK nicht genutzt werden kann...

Vielen Dank im Voraus!

Beitrag von „MacGrummel“ vom 7. Mai 2023, 15:34

Du musst halt so ein, zwei verschiedene SmbIOS-Versionen ausprobieren. Bei meinem Z170er funktionieren nur iMac19,2 oder der größere iMac19,1. Das ist ja in OC-AT kein Problem, da braucht man unter PI nur genau diesen einen Wert ändern..

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 7. Mai 2023, 16:10

Danke für die Antwort.

Hmmm, ich habe ja Grafik Output und auch HW-Beschleunigung, Metal und alles. Nur eben dieses Anzeigeproblem mit dem Color Banding, das bei den HD620 mit FHD Panels im Netz

recht weit verbreitet zu sein scheint.

(z. B. auch hier: https://www.reddit.com/r/hacki..._on_the_internal_display/)

Bisher war die einzige funktionierende bekannte Lösung eben dieser "Skylake-spoof", der aber jetzt durch Ventura nicht mehr funktioniert. Ich kann mal ein anderes SMBios probieren, kann mir aber nicht vorstellen, dass das etwas bringt bei dem spezifischen Problem.

Gibt es eine Möglichkeit, die Skylake Treiber wieder in Ventura "reinzuwürgen"? Der OC Legacy Patcher ist mir bekannt, jedoch weiß ich nicht wie man den zu diesem Zweck missbrauchen könnte.

Beitrag von „apfel-baum“ vom 7. Mai 2023, 17:17

hallo [Holzmichl](#) ,

der oclp "erkennt" deine igpu , und patcht , schmeißt dann die treiber dafür hinein, "sollte" vom prizip her klappen. wenn du ein backup und zeit hast, kannst du das ja durchaus mal versuchen. entweder die aktuell gebaute, oder eben die version aus dem release nehmen. für die aktuell gebaute, bedarf es eines git acc.

lg 😊

Beitrag von „MacGrummel“ vom 7. Mai 2023, 17:28

Die Skylake-Grafik läuft aber unter Ventura eigentlich bereits mit nem einfachen Patch ohne oclp.

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 7. Mai 2023, 19:28

Ich glaub den "einfachen" Patch den du meinst ist jetzt genau die Zwickmühle: Um die Skylake Grafik zum laufen zu bekommen, muss man sie als KabyLake spoofen. Um jedoch meine Color Banding Probleme loszuwerden, muss ich meine KabyLake als Skylake spoofen.
Ich hoffe die missliche Lage wird so etwas klarer.

[apfel-baum](#)

Ich bitte um Verzeihung, habe deine Nachricht komplett übersehen. Ich habe das eben probiert, bei mir sagt der OCLP, dass es nichts zu patchen gibt - Macht auch auf seine Art Sinn, ich habe ja physikalisch eine "unterstützte Karte" in meinem Laptop verbaut, die HD620.
Ist es möglich, den OCLP irgendwie dazu zu bringen, trotzdem die Skylake Treiber ins System zu installieren? Das ist echt eine blöde Sache. Ich habe Ventura auf einem eigenen APFS Container, kann es nicht produktiv nutzen aufgrund der Grafikfehler.

Beitrag von „apfel-baum“ vom 7. Mai 2023, 19:34

hm, das wird dann wohl die krx an deinem laptopsetup sein, wie das gelöst werden kann, kann ich dir so auch nicht sagen. deine grafik ist aktiviert, sonst hättest du ja keine anzeige, ob du im bios so wie bei einem desktop einstellen kannst, von welcher grafik zuerst gestartet wird weiß ich nicht- ob soetwas via gpu-spoof möglich ist entzieht sich meiner kenntnis.

lg 😊

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 7. Mai 2023, 19:40

Also nochmal zusammengefasst, um Missverständnisse zu vermeiden:

- Mein Laptop hat ganz normal nur **eine** Grafikkarte, die HD620, die zum i5-7200U gehört
- Ja, die Grafik funktioniert einwandfrei, tut sie schon mindestens seit Mojave auf der Maschine.
- Die Grafikfehler habe ich auch schon immer, nur war es in der Vergangenheit möglich, in OC einen Eintrag zu machen, der dem System vorgaukelte es sei eine HD520. Dadurch konnte der Grafikfehler in allen bisherigen macOS Versionen behoben werden.
- Ventura hat jetzt keine Treiber mehr für die HD520, deshalb kann ich mit meinem

bisherigen "Spoof" nicht mehr arbeiten

Würde mich über jeden weiteren Hinweis sehr freuen. Danke!

Beitrag von „Max“ vom 7. Mai 2023, 20:17

Hallo

Lad bitte mal deine aktuelle EFI hoch.

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 7. Mai 2023, 21:37

Im Anhang die aktuelle EFI. Habe die Ressourcen weggelassen sowie die Seriennummern rausgelöscht.

Habe soeben noch eine interessante Erkenntnis gehabt:

Wird ein externer Monitor per HDMI angeschlossen, ist auf diesem das Bild einwandfrei. Nur der integrierte Monitor ist vom Color Banding Problem betroffen.

Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 8. Mai 2023, 09:22

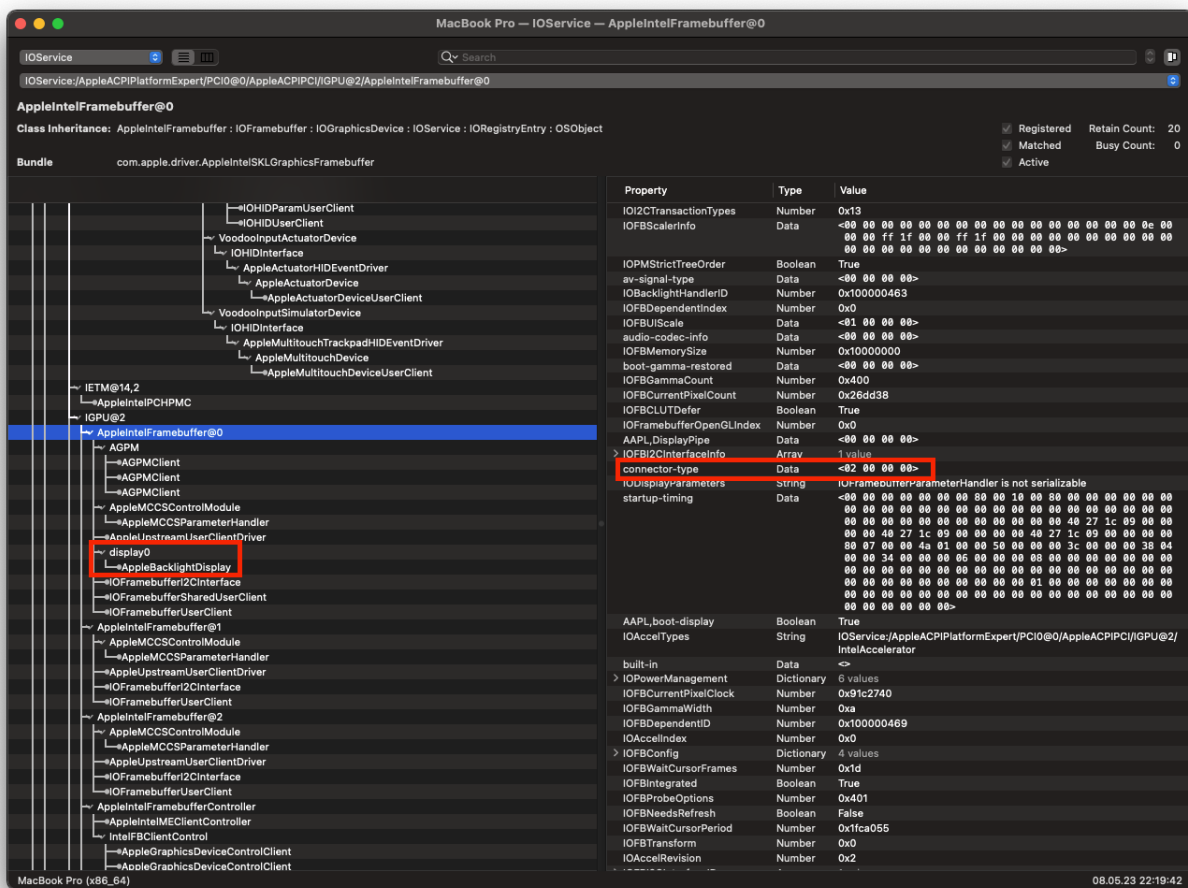
Hast Du das hier schon mal ausprobiert:

<https://caizhiyuan.gitee.io/op...l-patching/connector.html>

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 8. Mai 2023, 22:07

Hi, vielen Dank. Das werde ich mal noch durcharbeiten. Ich hatte in der Vergangenheit schon mit diversen EDID-Tools & Co. gearbeitet. An der o. g. Anleitung gefällt mir, dass es hier um die Connector-Types geht. Ich glaube nämlich auch, dass es nicht am Display liegt, sondern irgendwas am KabyLake Grafiktreiber dafür sorgt, dass das Signal verkehrt ankommt. Mal sehen, ob es funktioniert, ist zumindest ein ganz anderer Ansatz als das sonst im Netz diskutierte Vorgehen 😊

Also das bringt mich jetzt auch nicht weiter, dass das Display korrekt als Laptop Display erkannt wird war mir auch ohne IOReg schon klar. Oder meinstest du ich soll mal versuchen das interne Display auf einen anderen Connector-type umzustellen?



Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 9. Mai 2023, 10:09

[Zitat von Holz Michel](#)

Oder meinstest du ich soll mal versuchen das interne Display auf einen anderen Connector-type umzustellen?

Das würde ich jetzt sicher nicht empfehlen. Aber alle Connector-types richtig setzen ist da sicher mal der Weg, um Fehlerquellen auszuschließen. Hier mal meine Einstellungen:

	Key	Data Type	Value
1	AAPL,ig-platform-id	Data	00001659
2	AAPL,slot-name	String	Internal@0,2,0
3	device-id	Data	16590000
4	device_type	String	VGA compatible controller
5	enable-hdmi20	Data	01000000
6	framebuffer-con0-enable	Data	01000000
7	framebuffer-con0-type	Data	02000000
8	framebuffer-con1-enable	Data	01000000
9	framebuffer-con1-type	Data	00080000
10	framebuffer-patch-enable	Data	01000000
11	framebuffer-stolenmem	Data	00002002
12	framebuffer-unifiedmem	Data	00000080
13	hda-gfx	String	onboard-1
14	model	String	Intel HD Graphics 620

Dann könntest Du auch mal bei AAPL,ig-platform-id die 00001659 probieren.

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 9. Mai 2023, 21:25

Alles klar, das werde ich dann nochmal im Detail durchgehen und entsprechend berichten.

Besten Dank

Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 10. Mai 2023, 09:50

Dann kannst Du auch mal des hier [\[gelöst\] "Unbekannter Bildschirm" umbenennen möglich?](#) umsetzen (nicht der Umbenennung des Bidlschirms wegen sondern der Integration und damit der besseren Erkennung des Bildschirms mit der eingefügten EDID).



Beitrag von „Holz_Michel“ vom 14. Mai 2023, 20:42

Hallo [iPhoneTruth](#)

Beides hat nichts gebracht, v. a. bezüglich EDID habe ich auch in der Vergangenheit schon

sehr viel experimentiert - leider auch immer ohne Erfolg.

Beitrag von „iPhoneTruth“ vom 14. Mai 2023, 20:51

Ok. Ein Versuch war es wert.

Dann müssen Dir andere helfen. Hier hört mein Wissen auf.

Beitrag von „Holz_Michel“ vom 19. März 2024, 21:45

Hallo zusammen,

das Thema ist für Sonoma nach wie vor relevant. Gibt es mittels OCLP mittlerweile evtl. die Möglichkeit, die entfallenen alten Treiber für die Skylake-Chips zurück ins System zu spielen? Ich meine wir benötigen jetzt wohl ohnehin Root-Patches allein um WLAN zum Laufen zu bekommen (bin gerade dran das alles zu verstehen bzw. nachvollziehen zu können), dann wäre das für die Leute mit Color Banding bestimmt nicht verkehrt, wenn wir weiterhin die alten Grafiktreiber nutzen könnten. Hab dazu leider im Netz bisher nichts gefunden, weiß jemand hier zufällig etwas in die Richtung?