

Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung

Beitrag von „kuckkuck“ vom 24. Februar 2017, 17:30

HD 530

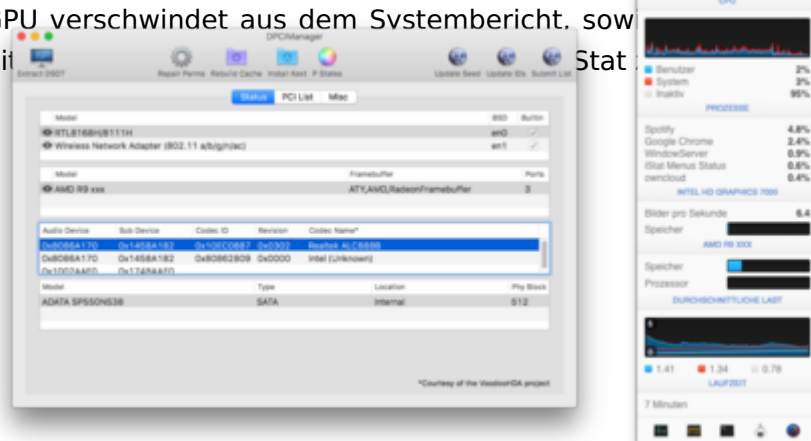
Auch für die HD 530 habe ich eine Lösung finden können. Hier sind aber ein paar weitere Schritte notwendig...

Für die HD 530 sind vorallem 3 ig-platform-IDs bekannt:

- Die meistens eingesetzte 0x19120000
- Die ID des Macbook mit Touchbar 0x191b0000
- Und die ID des iMac 17,1 0x19120001

Letztere stammt also aus einem iMac bei dem das gewollte Prinzip bereits funktioniert. Dass sie von praktisch niemandem genutzt wird, liegt wahrscheinlich an dem bisher klein ausgefallenen Research bezüglich Skylake Platform IDs. Wir werden auf sie zugreifen. Damit es dabei beim Boot keine Kernelpanik gibt, ist es zusätzlich wichtig im BIOS beim VRAM für die iGPU mindestens 96MB einzustellen!

Mit der 0x19120001 in der config.plist erhält man auch schon fast das gewollte Ergebnis. Die iGPU verschwindet aus dem Systembericht, sowohl der System Manager, ist aber trotzdem noch mit



Aber ein Problemchen gibt es noch: Programme wie MacX Video Converter erkennen

QuickSync nicht und erlauben dadurch auch nicht das aktivieren des Quicksync Hardware Encoders, aufgrund eines angeblichen Problems mit dem SMBios. Das eigentliche Problem liegt hier aber auf ACPI Ebene, wo bei dieser ID bestimmte Namen für Bestandteile der iGPU Sektion gebraucht werden. Das sind 2 Namen die also in der DSDT geändert werden müssen.

- GFX0 muss in iGPU umbenannt werden (denn GFX0 wäre nach Apples Standard die dedizierte GPU)
- Je nach System muss entweder HECI oder MEI (es gibt meist nur eins der beiden) in IMEI umbenannt werden um Apples ACPI Vorstellungen zu entsprechen
- **(Die nötigen Einträge für die config.plist [sind hier zu finden](#))**

Das Ergebnis ist jetzt ein verfügbarere Hardware Encoder in zB Mac X sowie funktionierendes Quicksync.



Auch der AppleIntelSKLGraphicsFramebuffer und AppleIntelSKLGraphics.kext werden weiterhin geladen und die VirtualScreen Problematik ist behoben sowie Airplay Mirroring verfügbar. Interessanterweise funktioniert in manchen Fällen nach der Einstellung ebenfalls Sleep bei Systemen mit RX GPU.

Viel Erfolg beim probieren!