

## Erledigt DSDT Connector-Patch

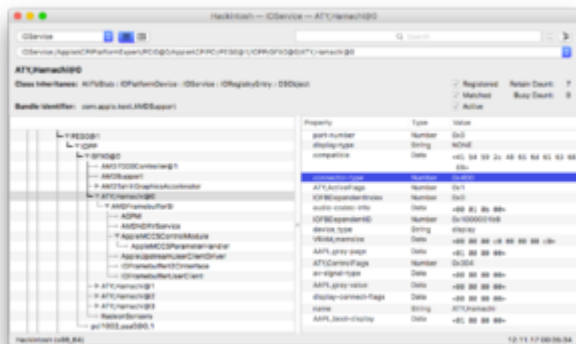
**Beitrag von „kuckkuck“ vom 12. November 2017, 00:43**

### Zitat von Si Vis Pacem

Laut Aussage von Mieke und Racermaster drüben bei IM Tracing back the AMD GPU wakeup issue to its origin werden die Connector Einträge nur von Whatevergreen genutzt und nicht vom System.

Ich will das hier nochmal aufgreifen, denn ich weiß nicht, ob die Aussage so ganz stimmt...  
Ich meine ja, einfach nur "connectors" und danach alles aufführen, dass ist Whatevergreen-Welt, aber mit \_DSM Methoden lassen sich doch Properties verändern, was in IOReg ebenfalls zu sehen ist...

Schaut man sich die GPU in IOReg an, sieht man unter dem GFX0/PEGP Device unter anderem den geladenen AMD Controller. Etwas später kommen dann die Einträge für die einzelnen connectors. Sie heißen *ATY,Framebuffer@x* und beinhalten Properties, die sich anscheinend auch mit *\_DSM* Methoden verändern lassen. So habe ich bei meinem ersten Connector den Typ auf DP gesetzt:



Das ganze funktioniert mit

## Code

1. "@0,connector-type",
2. Buffer (0x04)
3. {

4. 0x00, 0x04, 0x00, 0x00
5. },

In IOReg wird dies zu 0x400, da ein ByteSwap durchgeführt wird und vorausgehende Nullen wegfallen... Aus 00 00 04 00 (ByteSwap) wird dann 400.

Der Framebuffer lässt sich wie folgt setzen:

Code

1. "@0,name",
2. Buffer (0x0C)
3. {
4. "ATY,Hamachi"
5. },

Ich habe es zwar noch nicht getestet, genauso müssten sich aber auch die ATY,ControlFlags oder das AAPL,boot-display mit einem entsprechenden @x davor in der \_DSM-Method, setzen lassen...

Whatevergreen-spezifische Settings wie "connector-priority" oder "connector-count" lassen sich so natürlich nicht ändern, da wir den Framebuffer nicht einfach über ACPI patchen können, aber man könnte zB versuchen die Port-Nummern zu tauschen, und somit Prioritäten zu setzen. Die Anzahl der Connectors können wir ja einfach durch die Wahl eines anderen Framebuffers ändern, überflüssige Anschlüsse kriegen dann halt schön viele 0x00 als connector-type.

Noch kurz zum auslesen SenseID etc. dafür lässt sich super das [AMD Framebuffer Utility](#) nutzen, wer es nicht schon bereits tut 😊

EDIT: Ich habe gerade bemerkt, dass beim Hamachi der erste Port sowieso schon auf 0x400 steht... Mein IOReg Bild oben ist also noch kein Beweis, dass es funktioniert, ich muss dem nochmal etwas genauer nachgehen.