

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

Beitrag von „kuckkuck“ vom 23. Februar 2018, 15:07

[Zitat von hrvstr](#)

Hallo, ich versuche auch seit ein paar Tagen Quick Sync mit meiner GTX950 + HD 530 zu aktivieren. Die iGPU wird im Intel Power Gadget angezeigt aber bleibt immer bei 0Ghz

Interessanter wäre hier mal zu wissen ob die HD 530 im Systembericht angezeigt wird und ob Quicksync in MacX benutzbar ist. Die 0Ghz müssen nicht unbedingt was heißen.

[Zitat von hrvstr](#)

und VDADecoderChecker gibt den Error -12473.

Generell sind erstmal Quicksync oder [Encoding und Decoding](#) zwei verschiedene paar Schuhe. Du benutzt Shiki.kext und die Kext lädt auch? (kextstat) Wenn ja, wieso benutzt du shikigva=60?

[Zitat von ralf.](#)

Dann erreiche ich bei BruceX 21 Sekunden . Aber er zeigt dies an

Das heißt, wenn die GPU auf primär ist, wird zwar kein HW Encoding angezeigt, aber das Rendering geht schneller? Dann passt doch alles, du musst nur noch die DSDT passend patchen und schauen, dass die richtige Platform ID gesetzt ist und somit die Anzeige in MacX aktivieren.

Dass MacX "HWEncoding" als aktiv anzeigt, wenn die iGPU auf primär ist/die Monitore an der iGPU sind, ist nicht verwunderlich. Die Kombination passt, denn die iGPU ist primär und "online" und somit gibt MacX ein positives Feedback. Auch MacBooks mit iGPU können HWEncoding in MacX, die iGPU ist dabei primär (und alleine) und "online". Um HWEncoding bei primärer ded. GPU zu haben muss die iGPU eben auf "offline" gesetzt werden, sprich connectorless geschaltet werden. Aus dieser Kombination aus ded. GPU und headless iGPU

ergibt sich bei den meisten Aufgaben die maximale Power. Aber auch nur dort wo QuickSync benutzt werden kann, sprich bei beispielsweise H.264 Movies.