

Erledigt

DSDT Fehler Lenovo Z710 Nvidia deaktivieren

Beitrag von „griven“ vom 16. April 2018, 22:20

Naja welche Auswirkungen das auf BT hat erschließt sich mir nicht so ganz ansonsten hat Maldon hier einfach der NVIDIA eine _DSM Methode verpasst die Unsinn weiter gibt nämlich jene hier:

Code

```
1. Method (_DSM, 4, NotSerialized) // _DSM: Device-Specific Method
2. {
3. If (LNot (Arg2))
4. {
5. Return (Buffer (One)
6. {
7. 0x03
8. })
9. }
10.
11.
12. Return (Package (0x06)
13. {
14. "name",
15. Buffer (0x09)
16. {
17. "#display"
18. },
19.
20.
21. "IOName",
22. "#display",
23. "class-code",
24. Buffer (0x04)
25. {
26. 0xFF, 0xFF, 0xFF, 0xFF
27. }
28. })
29. }
```

Alles anzeigen

Der Class-Code sorgt dafür das macOS das Device ignoriert damit verschwindet sie zwar aus

dem IOReg und macOS spricht sie nicht mehr an aber der Chip bleibt mit diesem Konstrukt aktiv und verbraucht weiterhin Strom auch wenn er nicht benutzt wird. Weitere Änderungen die mir auffallen ist das umbenennen des Device VID in iGPU sowie das hinzufügen von einer _DSM Methode zu dem Device die es als HD4000 kennzeichnet und eine passende PlattformID mit gibt ebenso wurde das device HDAU hinzugefügt um HDMI Audio über die iGPU zu ermöglichen. Wie gesagt in welchen Zusammenhang das mit BT stehen soll erschließt sich mir nicht.