

Erledigt

dGPU deaktivieren, iGPU verwenden

Beitrag von „AkimoA“ vom 28. April 2019, 19:07

Entweder du drehst wie oben beschrieben alle externen gpus ab via WEG Bootflag ab.

Oder du drehst nur die Nvidia ab in dem du sie mit Clover (config) und Lilu.kext per Properties inject ansprichst.(Dann hilfreich wenn noch ne 2te DGPU ins Spiel kommt evtl. später)

Hiermit zum Beispiel:

war Quatsch -> Add Properties is die richtige Spalte und ein Eintrag hat gefehlt 😊

Code

1. `<key>Devices</key>`
2. `<dict>`
3. `<key>AddProperties</key>`
4. `<array>`
5. `<dict>`
6. `<key>Comment</key>`
7. `<string>Inject ;name as (data);#display; to disable graphics drivers on NVidia</string>`
8. `<key>Device</key>`
9. `<string>NVidia</string>`
10. `<key>Disabled</key>`
11. `<false/>`
12. `<key>Key</key>`
13. `<string>name</string>`
14. `<key>Value</key>`
15. `<data>`
16. `I2Rpc3BsYXkA`
17. `</data>`
18. `</dict>`
19. `<dict>`
20. `<key>Comment</key>`
21. `<string>Inject ;IOName; as ;#display; to disable graphics drivers on NVidia</string>`
22. `<key>Device</key>`
23. `<string>NVidia</string>`
24. `<key>Disabled</key>`

```
25. <false/>
26. <key>Key</key>
27. <string>IOName</string>
28. <key>Value</key>
29. <string>#display</string>
30. </dict>
31. <dict>
32. <key>Comment</key>
33. <string>Inject bogus class-code to prevent graphics drivers loading for NVidia</string>
34. <key>Device</key>
35. <string>NVidia</string>
36. <key>Disabled</key>
37. <false/>
38. <key>Key</key>
39. <string>class-code</string>
40. <key>Value</key>
41. <data>
42. ////w==
43. </data>
44. </dict>
45. </array>
```

Alles anzeigen

Patch Quelle: corpnewt

Was aber nicht heißt das danach deine interne Intel schon geht , wenn du sie mit HDMI betreiben willst muss man da nochmals ran . Am besten ebenfalls mit dem Hackintool.

Framebuffer setzen der nicht connectorless ist 0x3E9B0007

Device ID 0x3E9B

den DP-HDMI Patch

und ne "komplette" smbios vom 18,1 oder 18,3 imac oder evtl vom macmini 8,1.