

Grafikprobleme / VRAM Corruption beim verwenden von iGPU.

Beitrag von „abilnf“ vom 8. Juni 2021, 21:34

Hallo, das ist das erste mal dass ich einen Hackintosh bau, also tschuldigung wenn ich was blödes mach.

Ich hab einen prebuilt PC mit einer RTX 3070 und einem i7 10700, und hab macOS Big Sur mit OpenCore installiert.

Weil macOS die RTX nicht unterstützt, wurde mir im "About this Mac" Tab zuerst sowas wie "Graphics: Display 22MB" angezeigt, und es hat ziemlich gelaggt.

Dann hab ich versucht, die GPU einfach abzustecken, und dann hat alles funktioniert. Jetzt stand "Graphics: Intel UHD 630", ich hatte Hardware Beschleunigung und alles war flüssig.

Weil ich aber mit Windows dualboote und nicht jedes mal die GPU an/abstecken kann, muss ich das anders machen. Mein BIOS hat leider keine Einstellung die GPU zu deaktivieren oder die iGPU zu bevorzugen.

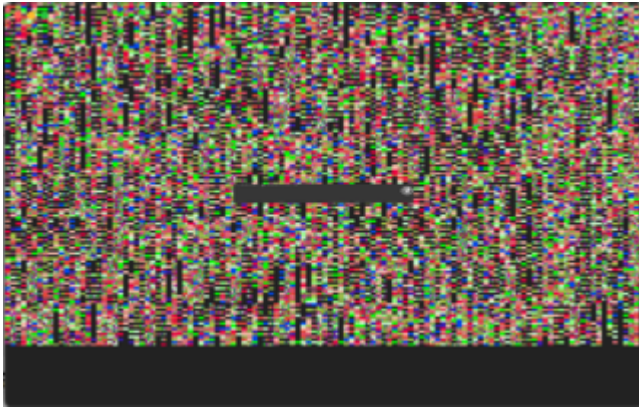
Mit einem Guide (<https://dortania.github.io/Get...tops/desktop-disable.html>) hab ich eine SSDT erstellt und die GPU wurde deaktiviert. Ich muss zwar zum starten zuerst an die GPU, und danach wenn es bei "glOLockScreenState" stehen bleibt es beim Mainboard anstecken, aber prinzipiell geht es.

Leider hab ich aber komische Probleme:

Im "About This Mac" Tab steht garnichts mehr von Grafik, obwohl Hardware Beschleunigung zu funktionieren scheint!



Außerdem habe ich sehr komische Grafikprobleme. Manche Programme oder Teile von Programmen sehen so aus:



Diese Glitches sind aber nicht gleich sondern ändern sich ständig wenn ich ein Programm öffne oder einfach nur die Maus beweg. Deswegen, und weil eben gar keine Grafikkarte angezeigt wird, denk ich mir, es könnte sein, dass der RAM Bereich, den die iGPU verwendet nicht dafür reserviert ist und deswegen einfach mit Blödsinn überschrieben wird. Kann das sein? Und wenn ja, hat jemand eine Idee was ich machen kann?

Hier ist auch noch meine config.plist, falls das Hilft.

Vielen Dank.