

Erledigt

DSDT Fehler Lenovo Z710 Nvidia deaktivieren

Beitrag von „KMBeatz“ vom 10. April 2018, 12:24

Hallo Liebe HAcintosh Gemeinde.

Habe für einen Freund ein Lenovo Z710 bekommen.

Ist ein i7 4710MQ

Nvidia GForce + Intel HD4600.

Kann die DSDT.aml die ich mit Clover erstellt habe (F4 beim Bootmenü) nicht kompilieren.

Kann in El Capitan und Sierra booten und es geht aber nicht in High Sierra da ich die NVIDIA deaktivieren muss.

Habe den kompletten DSDT Ordner mal hochgeladen.

Wäre sehr nett wenn mir einer unter die Arme greifen würde.

Beitrag von „al6042“ vom 10. April 2018, 19:32

Versuche bitte mal ob du mit folgender DSDT weitermachen kannst...

Beitrag von „KMBeatz“ vom 12. April 2018, 11:17

Hi al6042.

Kannst du mir bei der deaktivierung der NVIDIA Grafikkarte per DSDT & SSDT helfen?

MacOS High Sierra kann ich mit meinem Clover Ordner und Files nicht booten.

Mit dem gleichen Clover Ordner kann ich aber macOS El Capitan booten und es geht einwandfrei.

Habe es per SSDT-DGPU.aml Methode versucht aber leider Negativ. Den Tip hatte ich bekommen.

Habe mein funktionierenden Clover Ordner hochgeladen inkl. Der ACPI Files.

Komme damit in EL Capitan rein und es funktioniert.

Leider nicht in High Sierra.

Beitrag von „al6042“ vom 12. April 2018, 18:56

Kannst du diese Deaktivierungs-Geschichte umgehen, in dem du in der config.plist unter Boot->Arguments den Haken bei "nv_disable=1" setzt?

Damit sollte das System schon mal keinen Kext für Nvidia laden... die DSDT Geschichte können wir im Nachgang mal testen.

Beitrag von „KMBeatz“ vom 12. April 2018, 20:30

Hallo nein habe ich schon probiert geht leider nicht

Beitrag von „al6042“ vom 12. April 2018, 20:36

Ich werde heute Abend wahrscheinlich nicht dazu kommen.

Beitrag von „KMBeatz“ vom 12. April 2018, 20:45

Kein Thema.

Lieben dank

Beitrag von „griven“ vom 12. April 2018, 21:54

Wenn ich keinen Fehler gemacht habe einfach diese Dateien nach /Efi/Clover/Acpi/Patched legen: [SSDT-6-CB-01.aml](#) und die NVIDIA sollte zumindest für macOS Geschichte sein



Beitrag von „KMBeatz“ vom 13. April 2018, 11:59

Hi Griven.

Leider Negativ.

Komischerweise kann ich aber High Sierra jetzt booten 😊

Habe 3 Grafikkarten im System

1. Nvidia keine Kexte geladen
- 2x IntelHD4600 volle Beschleunigung

Beitrag von „sksh“ vom 13. April 2018, 14:57

[@griven](#)

Welchen Patch hast du denn genutzt um die Nvidia per DSDT zu deaktivieren?

Ich würde meine Nvidia auch gerne per DSDT deaktivieren, um High Sierra nutzen zu können. Ich kann die Karte zwar bei mir auch im BIOS deaktivieren, aber dann habe ich die natürlich unter Windows nicht mehr.

L.G.

Beitrag von „griven“ vom 13. April 2018, 15:02

Es gibt zwei einmal in der SSDT und einmal in der DSDT man muss ein wenig suchen bis man das Gerät in den SSDT's gefunden hat. Letztlich wird in der _ini Methode (SSDT) und in der _reg Methode DSDT jeweils die _off Methode der NVIDIA aufgerufen die den Chip dann aus dem Rennen nimmt.

Beitrag von „KMBeatz“ vom 13. April 2018, 17:19

Alles gut.

Hatte ein altes ALXEthernet.kext im Clover Ordner.

Habe jede einzelne versucht zu löschen und siehe da ohne die ALXEthernet.kext ist alles gut.

Die Nvidia wird nicht mehr gelistet.

Dankeeeeeee Griven.

Schönes Wochenende

Beitrag von „sksh“ vom 14. April 2018, 12:08

[@griven](#)

Könntest du das bei mir eventuell auch machen?

Ich hab davon nämlich nicht wirklich Ahnung.

Im Anhang ist meine DSDT und SSDT, braucht es da noch die anderen SSDTs, die man mit Clover extrahieren kann?

L.G.
ThinkPad

Beitrag von „griven“ vom 14. April 2018, 13:18

Kann ich machen allerdings brauche ich dazu den kompletten Origin Ordner aus Clover (F4 in der Bootauswahl um die Tabellen zu extrahieren)...

Beitrag von „sksh“ vom 14. April 2018, 14:05

Ok, hab ich mir schon fast gedacht.

Hier der Origins Ordner mit frischem [BIOS Update](#) gegen Meltdown und Spectre.

Beitrag von „griven“ vom 14. April 2018, 20:37

Hum in dem ACPI Satz ist nichts von der NVIDIA zu sehen kann es sein das Du die im Bios deaktiviert hattest? Wenn ja bitte aktivieren und noch mal mit F4 den ACPI Satz ziehen und dann noch mal hochladen.

Beitrag von „sksh“ vom 14. April 2018, 20:43

[@griven](#)

Komisch, eigentlich ist die aktiviert.

In einem anderen Thread [hier](#) im Forum haben wir auch mal versucht die zusammen mit [@grt](#) und [@Sascha_77](#) zum Laufen zu kriegen und ich glaube die war auch in der DSDT zu finden (VID0 oder PEG0 oder so ähnlich).

Eventuell kann ja jemand von den beiden sich noch besser daran erinnern als ich.

Beitrag von „grt“ vom 14. April 2018, 21:55

GFX0 bei mir, und unter elCapitan rennt sie. (quadro 1000m im W520)

Beitrag von „griven“ vom 14. April 2018, 22:36

Damit das auf die Weise funktioniert muss es im ACPI die Methoden `_off` und `_on` für die NVIDIA geben und das ist hier nicht der Fall selbst wenn ich in der DSDT den REG Patch einsetze läuft das ganze ins Leere da es die entsprechende Methode im ACPI nicht gibt. Ich weiß nicht welche Einstellungen das Bios für die NVIDIA kennt aber die `_off` und `_on` Methoden gibt es in der Regel nur dann wenn die Grafik im Modus `switchable` betrieben wird ansonsten machen sie auch keinen Sinn denn es gibt sonst keinen Grund die GPU abzuschalten. Der Gedanke der dahinter steckt ist ja im Optimus Verbund die NVIDIA solange komplett zu deaktivieren bis sie gebraucht wird (`method _on`) und nach getaner Arbeit wieder über die `method _off` wieder abzuschalten. Optimus ist ja in erster Linie dazu gedacht Strom zu sparen um bei Laptops die Akkulaufzeit zu erhöhen...

Beitrag von „sksh“ vom 16. April 2018, 21:20

[@griven](#)

Das ist merkwürdig. Jemand von Insanelymac hat mir eine DSDT gemacht, mit der die NVIDIA tatsächlich deaktiviert wurde.

Ich lade die mal hier hoch und vielleicht kannst du dir mal anschauen, wie das hier gemacht worden ist.

Allerdings gibt es ein Problem mit dieser DSDT:

Das Bluetooth funktioniert nämlich nicht, weil die dafür benötigten Kexte nicht geladen werden. Ich habe dann mal versucht, die Kexte mit dem Terminal manuell zu laden, aber dann kriege ich eine Fehlermeldung.

Mit meiner anderen DSDT geht das dann wieder.

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.

Beitrag von „sksh“ vom 19. April 2018, 17:59

Hi [@griven](#)

Könntest du das in meine DSDT, die ich hier schon mal hochgeladen hatte übernehmen?
Das Bluetooth habe ich zwar wieder hingekriegt, aber Maldon hat scheinbar noch mehr gepatcht, sodass unter anderem der Ruhezustand nicht mehr funktioniert.
Ich habe es auch schon selber versucht, kriege aber einige Fehlermeldungen, die ich nicht wegbekomme.

L.G.
ThinkPad

Beitrag von „griven“ vom 19. April 2018, 20:34

Natürlich hier, bitte: [DSDT.aml](#)

Beitrag von „sksh“ vom 19. April 2018, 21:36

[@griven](#)

In welche hast du das jetzt gepascht? In die aus dem Origins Ordner?
Weil jetzt geht leider der Ton und die Akkuanzeige nicht mehr.
Könntest du das vielleicht nochmal in die patchen, die jetzt im Anhang ist?
Entschuldigung falls ich mich da vorhin unklar ausgedrückt habe.

Beitrag von „griven“ vom 19. April 2018, 21:44

Ja die aus dem Origin Ordner 😞
Hier dann mal die andere: [DSDT.aml](#)