

i3-8300 auf Aorus Z370 Ultra Gaming V2 permanente Panic

Beitrag von „macdesignerin“ vom 11. September 2018, 19:39

Hallo und guten Abend

Bei einem guten Freund versuche ich gerade einen Hackintosh zum Leben zu erwecken. Die Systemzusammenstellung erscheint mir reichlich abenteuerlich (Gamingboard mit Optane und die schwachbrüstige CPU), aber vielleicht hat einer eine Idee. Der i3 wird m.M. nach von Apple nicht unterstützt. Gibt es da trotzdem eine Lösung, oder soll er sich eine andere CPU besorgen?

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 11. September 2018, 19:42

Das Optane-Viech ist raus? Das wird nämlich leider nicht mit macOS spielen wollen.

Beitrag von „Noir0SX“ vom 11. September 2018, 19:45

Versuche es doch erstmal mit einer minimalen Auswahl an Kexten, ehe Du es mit Sensor und Co probierst.

Beitrag von „al6042“ vom 11. September 2018, 19:59

Arbeitet ihr nur mit der internen Grafik?

Beitrag von „macdesignerin“ vom 11. September 2018, 20:17

Hat nur die IGPU. Kext sind nur FakeSMC, Lilu Netzwerk und ALC drin. Woher die Sensormeldungen kommen kann ich nicht sagen.

Hier mal die EFI.

Beitrag von „al6042“ vom 11. September 2018, 20:19

ich habe auf Verdacht mal folgende EFI gebastelt...

Beitrag von „macdesignerin“ vom 11. September 2018, 21:07

So ihr Lieben.

Optane rausgeschmissen, al6042's EFI Ordner genommen und es funktioniert. Super. Intel UHD Grafik wird erkannt. Hardwarebeschleunigung ist auch da. Nur die Monitorauflösungen stimmen nicht. Bei 1080p ist Schluss, obwohl der Monitor 2540x1440 kann. Ohne die Hardwarebeschleunigung war die Auflösung richtig. Ich habe das Device IntelGFX in Clover auf 0x59168086 gesetzt, welches der i3 8300 entspricht. Sollte ich den Haken bei Injekt Intel bei Graphics wegnehmen?

Beitrag von „al6042“ vom 11. September 2018, 21:17

Ich würde die Einträge zur GraKa nicht setzen, dass sollte über die Kexte funktionieren. Wegen der Auflösung muss ggf. noch der HDMI20-Boot-Arg hinzugenommen werden, denn kenne ich bisher aber noch nicht persönlich.. 😊

Beitrag von „Noir0SX“ vom 11. September 2018, 21:23

... enable-hdmi20 ...

Beitrag von „al6042“ vom 11. September 2018, 21:27

Wie fade... ich dachte das wäre umständlicher... 😊

Beitrag von „macdesignerin“ vom 11. September 2018, 21:51

das bootarg habe ich gesetzt. Auflösung trotzdem nur 1080p.
Irgendwie ist da noch ein kleiner Haken an der Sache.

Viele Grüße Macdesignerin

Beitrag von „Noir0SX“ vom 12. September 2018, 04:53

Zum setzen als Bootarg, dann eher `-cdfon`

Zitat

`-cdfon` (and `enable-hdmi20` property) to enable HDMI 2.0 patches

Beitrag von „macdesignerin“ vom 12. September 2018, 09:39

Hallo

Hat es nicht gebracht. Habe aus „MacBook Pro (2018): Ergänzendes Update 2 auf macOS High Sierra 10.13.6“ mittels Pacifist die „AppleIntelCFLGraphicsFramebuffer.kext“ extrahiert. Damit hat es dann nativ funktioniert. Bei Bedarf muss die config.plist mit der richtigen Device-ID editiert werden. Ich bastle mal an einer kextpatcher.kext – so ähnlich wie es das schon für die AMD9500Graphics gibt.

Hier sind mal die beiden originalen Dateien drin. Dann können wir das in Teamwork anpacken.

Beitrag von „al6042“ vom 12. September 2018, 09:43

Nette Idee! 😊

Beitrag von „macdesignerin“ vom 12. September 2018, 09:55

[@al6042](#)

du bist der bessere Programmierer, ich habe mal die originalen kexte angehängt.

Bei meinem i3 war die Device ID 0x3E918086, in der info.plist steht für die native Unterstützung die 0x3E928086 drin.

Ich habe dann zusätzlich in der AppleGraphicsDevicePolicy.kext meine Board-ID eingetragen.

Mit einer patch.kext könnte man die Anpassungen in Clover verlagern und ist dann vor evtl. Updates sicher.

Beitrag von „al6042“ vom 12. September 2018, 09:56

Ich bin überhaupt kein Programmierer.
Tüftler würde ich durchgehen lassen... 😄

Beitrag von „macdesignerin“ vom 12. September 2018, 10:07

Alle Achtung. Ich habe dein Video auf YouTube zum Thema DSDT gesehen – ich würde sagen zusätzlich zum Tüftler noch Programmierer ehrenhalber.

Das ist wirklich außergewöhnlich 🙌😄🙌

Beitrag von „jemue“ vom 12. September 2018, 10:28

Könnte man die DeviceID nicht einfach mit Clover überschreiben? Dann hätte man auch keine Probleme bei Updates

Beitrag von „al6042“ vom 12. September 2018, 10:30

Ich bastele gerade an einer Clover KextsToPatch-Lösung... 😊

[@macdesignerin](#)

An welcher Stelle hast du den AGDP wie angepasst?

Beitrag von „jemue“ vom 12. September 2018, 10:32

Geht das nicht andersherum? Also dass man Clover sagt "sag doch dem macOS dass die Grafikkarte die Device ID 0x3E928086 hat". Oder ist sowas nicht möglich?

Beitrag von „al6042“ vom 12. September 2018, 10:43

Mit den beiden CFL-Kexten im System wäre das der Erste Schritt:

Name	com.apple.driver.AppleIntelCFLGraphicsFramebuffer
Find	3c 73 74 72 69 6e 67 3e 30 78 33 45 39 42 38 30 38 36 20 30 78 33 45 41 35 38 30 38 36 20 30 78 33 45 39 32 38 30 38 36 3c 2f 73 74 72 69 6e 67 3e
Replace	3c 73 74 72 69 6e 67 3e 30 78 33 45 39 31 38 30 38 36 20 30 78 33 45 41 35 38 30 38 36 20 30 78 33 45 39 32 38 30 38 36 3c 2f 73 74 72 69 6e 67 3e
Comment	Inject CFL-Desktop IGPU
InfoPlistPatch	Yes

"Find" entspricht folgender Zeile `<string>0x3E9B8086 0x3EA58086 0x3E928086</string>`
und wird über "Replace" zu `<string>0x3E918086 0x3EA58086 0x3E928086</string>`

EDIT:

Wenn die beiden CFLs auch aus Clover heraus geladen werden können, spart man sich den K2P-Eintrag und editiert natürlich die entsprechende Info.plist Datei direkt... 😊

Somit benötigt man ggf. nur noch den K2P-Eintrag für den AGDP.kext.

Beitrag von „ductator“ vom 12. September 2018, 12:21

In der Mojave Beta sind die IDs für die i3 CFLs schon drin. In der GM werden die dann auch ohne größere kext Basteleien unterstützt!

Beitrag von „al6042“ vom 12. September 2018, 12:26

Klar, aber ob die Kexte auch unter 10.13.6, bzw. einem eventuell 10.13.7 nutzbar sind, steht in den Sternen...

Ggf. wird ein Update auf 10.13.7 diese Kexte direkt beinhalten, sollte es soweit kommen.

Beitrag von „macdesignerin“ vom 12. September 2018, 14:50

[@al6042](#) Hast du prima gemacht.

[@ductator](#) In Mojave ist das kein Problem, da läuft die i3 odB.

Die Kexte sind für High Sierra herausgegeben worden für die MacBook 15.1 und (wahrscheinlich) einen neuen Mac mini.

Mojave ist ja offiziell noch nicht raus. Deshalb hat Apple die Updates gebracht.

Beitrag von „ductator“ vom 12. September 2018, 15:31

Für die CFL iGPU gibt es, soweit ich weiß, unterschiedliche Device-IDs. Unter 10.13.6 werden nur die 0x3E92 unterstützt, welche in den i5 und i7 verbaut sind.

Da kriegt man die 0x3E91 der i3 nur durch modifizieren von Kext oder FakeID zum laufen.

Erst mit Mojave ist 0x3E91 neben 0x3E92 mit von der Partie. Da sollte es dann nur noch auf die platform-id ankommen. Hab hier einen i3 8100 mit connectorless ID unter Mojave laufen. Unter 10.13.6 wollte das alles nicht so recht.

Beitrag von „jemue“ vom 12. September 2018, 15:33

In ein paar Tagen muss ja zum Glück niemand mehr mit High Sierra leben 😄

Mir ist bisher zumindest kein Grund bekannt, warum man nicht wechseln sollte (außer die Hardware ist nicht kompatibel).

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 12. September 2018, 16:18

Wie schaut es den mittlerweile mit der Schriftendarstellung unter Mojave aus, subpixel antialiasing gibt es da ja nicht mehr. Ich habe nur mal kurz in die letzte Beta gebootet und da sah das weiterhin noch nicht so dolle aus.