

iGPU nach Update macOS Catalina 10.15.5 - Schwarzer Bildschirm

Beitrag von „ternes3“ vom 28. Mai 2020, 09:15

Moin,

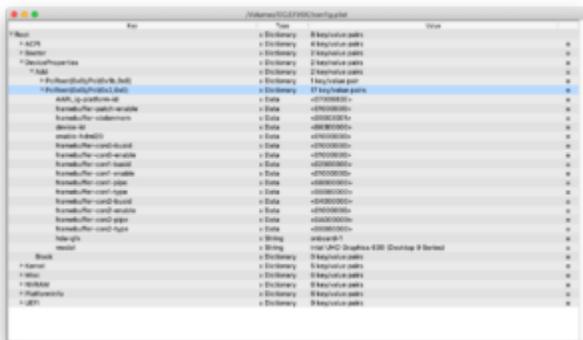
nachdem bei anderen mit iGPU ebenso Probleme nach dem Update aufgetreten sind.

Ich würde die Problemlösung an dieser Stelle getrennt vom Haupt-Thread zu behandeln. (Update Thread: [Das offizielle 10.15.5 Catalina ist erschienen](#))

Bug Tracker Link: <https://github.com/acidanthera/bugtracker/issues/938>

Zusammenfasst lässt sich da sagen, man schaut es sich erstmal nicht weiter an, weil es ja ohne Probleme bei den Devs geht (mit platform-id: 3e9b0000).

Meine ursprüngliche Config ist hier:



Hat wunderbar funktioniert bis 10.5.5.

Mein Vorschlag ist: Wir sammeln in diesem Thread ähnliche Probleme und Lösungsversuche (bzw. Erfolge).

Vllt. finden wir eine Lösung die für alle funktioniert oder es wird je nach Hardware anderes aussehen.

Mein 1. Versuch die plattform-id zu ändern, wurde mir ohne Hardwarebeschleunigung quittiert.

Wenn für meine konkrete Hardware eine Lösung bereit steht würde ich dies z.B. in diesen Thread packen: [Intel UHD Graphics 630 7 MB & 2 Monitore](#)

Beitrag von „itisme“ vom 28. Mai 2020, 11:01

Sehr gute Idee 😊

Ich wollte gerade nen Thread aufmachen mit dem Titel "Übersetzer gesucht: Config-isch nach Hackintool-isch" ...

Meine bis einschließlich 10.15.4 (bis auf die externen Anschlüsse) funktionierenden Config-Einträge waren diese:

Code

1. <dict>
2. <key>AAPL,ig-platform-id</key>
3. <data>BwCbPg==</data>
4. <key>AAPL,slot-name</key>
5. <string>Built In</string>
6. <key>device-id</key>
7. <data>mz4AAA==</data>
8. <key>device_type</key>
9. <string>VGA compatible controller</string>
10. <key>enable-hdmi20</key>
11. <data>AQAAAA==</data>
12. <key>framebuffer-con0-busid</key>
13. <data>AQAAAA==</data>
14. <key>framebuffer-con0-enable</key>

15. <data>AQAAAA==</data>
16. <key>framebuffer-con0-pipe</key>
17. <data>EgAAAA==</data>
18. <key>framebuffer-con1-busid</key>
19. <data>AgAAAA==</data>
20. <key>framebuffer-con1-enable</key>
21. <data>AQAAAA==</data>
22. <key>framebuffer-con1-pipe</key>
23. <data>EgAAAA==</data>
24. <key>framebuffer-con1-type</key>
25. <data>AAgAAA==</data>
26. <key>framebuffer-con2-busid</key>
27. <data>AAAAAA==</data>
28. <key>framebuffer-con2-enable</key>
29. <data>AQAAAA==</data>
30. <key>framebuffer-con2-pipe</key>
31. <data>EgAAAA==</data>
32. <key>framebuffer-con2-type</key>
33. <data>AAgAAA==</data>
34. <key>framebuffer-fbmem</key>
35. <data>AACQAA==</data>
36. <key>framebuffer-patch-enable</key>
37. <data>AQAAAA==</data>
38. <key>framebuffer-stolenmem</key>
39. <data>AAAwAQ==</data>
40. <key>framebuffer-unifiedmem</key>
41. <data>AAAAGa==</data>
42. <key>model</key>
43. <string>Intel UHD Graphics 630</string>
44. </dict>

Alles anzeigen

Die hatte ich nicht selbst erstellt, sondern aus dem Netz in einer anderen Config gefunden.

Ich hab es auch noch nicht geschafft, diese im Hackintool 1zu1 nachzubauen, deshalb die Frage nach der Übersetzung.

Vielleicht würde das Aufschluss geben?

Mein erstes Problem ist eigentlich, dass das Hackintool den "Connector" des internen Displays erst gar nicht, jedenfalls nicht in grün, anzeigt.

Beitrag von „ternes3“ vom 28. Mai 2020, 11:27



The screenshot shows a plist file with the following content:

Key	Type	Value
Root	Dictionary	21 key/value pairs
AAPLig-platform-id	Data	<00000000>
AAPLslot-name	String	Built-in
device-id	Data	<00000000>
device-type	String	VGA compatible controller
enable-hdm20	Data	<00000000>
framebuffer-cnr0-busid	Data	<00000000>
framebuffer-cnr0-enable	Data	<00000000>
framebuffer-cnr0-pipe	Data	<12000000>
framebuffer-cnr1-busid	Data	<00000000>
framebuffer-cnr1-enable	Data	<00000000>
framebuffer-cnr1-pipe	Data	<12000000>
framebuffer-cnr1-type	Data	<00000000>
framebuffer-cnr2-busid	Data	<00000000>
framebuffer-cnr2-enable	Data	<00000000>
framebuffer-cnr2-pipe	Data	<12000000>
framebuffer-cnr2-type	Data	<00000000>
framebuffer-flags	Data	<00000000>
framebuffer-patch-enable	Data	<00000000>
framebuffer-stolenmem	Data	<00000000>
framebuffer-unifedmem	Data	<00000000>
model	String	Intel UHD Graphics 630

Meinst du mit Übersetzung sowas?

Beitrag von „KMBeatz“ vom 28. Mai 2020, 11:33

Gibt es dafür schon eine Lösung?

Desktop Hack mit UHD630 Black Screen.

Packe ich eine Grafikkarte in den Hacky habe ich dann Bild per Radeon.

Beitrag von „ternes3“ vom 28. Mai 2020, 11:36

Mir ist noch keine funktionierende Lösung untergekommen. Ich bin dabei paar Dinge auszuprobieren.

Das kann jedoch dauern bis man da wieder was funktionierendes findet. Ich habe für meine aktuelle Config sehr lange gesucht, so dass ich Hardwarebeschleunigung hatte.

Also mit plattform-id: 3e9b0000 habe ich wieder ein Bild mir ohne Hardwarebeschleunigung.

Beitrag von „itisme“ vom 28. Mai 2020, 12:04

[Zitat von ternes3](#)

Meinst du mit Übersetzung sowas?

Nee, ich meine, wie man das im Hackintool einstellen muss, damit meine Konfiguration genau so rauskommt.

Beitrag von „ternes3“ vom 28. Mai 2020, 12:11

[Zitat von itisme](#)

Nee, ich meine, wie man das im Hackintool einstellen muss, damit meine Konfiguration genau so rauskommt.

Ich kenne das Hackintool jetzt nicht aber du kannst dir einen einfachen Texteditor schnappen, die plist manuell bearbeiten und dann eventuell dort wieder öffnen.

Beitrag von „HackMac1“ vom 28. Mai 2020, 12:45

Ich weiß nicht, ob euch das weiterhilft, aber auf meinem Desktop funktioniert die UHD 630 mit

DisplayPort. Vielleicht hilft es euch.

Code

1. <key>PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)</key>
2. <dict>
3. <key>AAPL,ig-platform-id</key>
4. <data>BwCbPg==</data>
5. <key>AAPL,slot-name</key>
6. <string>Internal@0,2,0</string>
7. <key>device-id</key>
8. <data>mz4AAA==</data>
9. <key>device_type</key>
10. <string>VGA compatible controller</string>
11. <key>enable-hdmi20</key>
12. <data>AQAAAA==</data>
13. <key>framebuffer-con0-busid</key>
14. <data>AgAAAA==</data>
15. <key>framebuffer-con0-enable</key>
16. <data>AQAAAA==</data>
17. <key>framebuffer-con0-index</key>
18. <data>AgAAAA==</data>
19. <key>framebuffer-con0-pipe</key>
20. <data>CgAAAA==</data>
21. <key>framebuffer-con0-type</key>
22. <data>AAgAAA==</data>
23. <key>framebuffer-con1-enable</key>
24. <data>AQAAAA==</data>
25. <key>framebuffer-con1-index</key>
26. <data>AwAAAA==</data>
27. <key>framebuffer-con1-pipe</key>
28. <data>CAAAAA==</data>
29. <key>framebuffer-con1-type</key>
30. <data>AAgAAA==</data>
31. <key>framebuffer-con2-busid</key>
32. <data>AQAAAA==</data>
33. <key>framebuffer-con2-enable</key>
34. <data>AQAAAA==</data>
35. <key>framebuffer-con2-index</key>
36. <data>AQAAAA==</data>
37. <key>framebuffer-con2-pipe</key>
38. <data>CQAAAA==</data>

39. <key>framebuffer-patch-enable</key>
40. <data>AQAAAA==</data>
41. <key>framebuffer-unifiedmem</key>
42. <data>AAAAGA==</data>
43. <key>hda-gfx</key>
44. <string>onboard-1</string>
45. <key>model</key>
46. <string>Intel UHD 630</string>
47. </dict>

Alles anzeigen

Beitrag von „itisme“ vom 28. Mai 2020, 13:30

Vielen Dank! Leider funktioniert diese Konfiguration bei mir nicht.

Beitrag von „ternes3“ vom 28. Mai 2020, 13:56

[HackMac1](#) Hattest es so direkt bei dir funktioniert? Musstest du was verändern?

Ich grundsätzlich nutze nur Displayport und da habe ich bisher nicht mehr zum Laufen gebracht.

Beitrag von „itisme“ vom 29. Mai 2020, 00:47

So, ich hab jetzt noch einiges getestet, unter anderem auch ein Rollback auf 10.15.4 gemacht und meine Config dort verbessert.

Am Ende lief dann 10.15.4 so, dass mir das Hackintool die verbundenen Displays in rot angezeigt und Infos dazu im unteren Bereich angezeigt hat.

ich konnte die Displays an DP und HDMI in allen Variationen problemlos an- und abstecken,

dann änderte sich auch der Status im Hackintool und Infos wurden angezeigt.

Ich hab mit exakt diesem optimierten EFI-Ordner nochmal 10.15.5 gestartet und da zeigt mir das Hackintool unter Connections zwar die Index-Zeile an, jedoch nichts weiter:

Keine Infos, keine Farbe fürs interne Display.

Sobald ein externes Display gesteckt wird gibt's ne KP, was am Ende unter 10.15.4 nie mehr der Fall war.

Irgendwas scheint sich da mit 10.15.5 in meinem Fall wohl grundlegend geändert zu haben.

P.S.: Da ich ja in 10.15.5 den Black Screen habe schalte ich mich da per VNC auf den Rechner.

Beitrag von „bob7“ vom 29. Mai 2020, 20:45

das ist normal, bei mir war es 15 min lang(schwarzer Bildschirm), lass es , nicht abschalten, nach neu start läuft alles.

neu start wird selber von System gemacht. !!!!

Beitrag von „ternes3“ vom 29. Mai 2020, 22:20

Die Installation lief durch, mit schwarzem Bildschirm. Da konnte man lange warten.

Aber nach dem Neustart ins upgedatete System kein Bild. Habe es lange laufen lassen.

Bei mir also keine Lösung.

Beitrag von „DeHack“ vom 29. Mai 2020, 22:29

[ternes3](#) War bei mir genau so!

Beitrag von „ternes3“ vom 30. Mai 2020, 08:23

Im Bugtracker ist nun ein Beitrag aufgetaucht, von jemanden mit der Plattform-id 3E9B0007. Diese verwende ich mit 10.15.4.

Er hat es auf 3E9B0000 geändert und damit wohl Erfolg gehabt. Es soll unter macOS 10.15.4 und 10.15.5 funktionieren.

Dabei schreibt er, kann es sein, dass man die FramePuffer Patch Indexe der Connectors abändern muss.

Ich habe es ausprobiert, kein Bild weder mit DP, DVI noch HDMI. Daher denke ich, eventuell kommt man zum Erfolg mit erneutem herumprobieren, was eine Menge Neustarts verursachen wird.

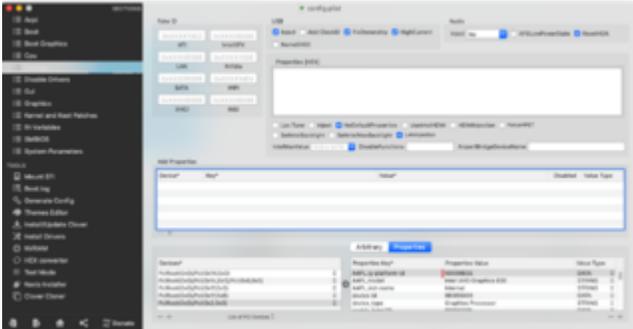
Ich habe zurzeit dafür keine Zeit und bleibe wohl erst mal auf 10.15.4. Vllt. schafft es so jemand von euch.

Link im Bugtracker: <https://github.com/acidanthera...38#issuecomment-636070348>

Beitrag von „skulaksiz“ vom 1. Juni 2020, 17:48

Hallo! Ich habe extra registriert, um das hier zu posten 😊

Ich habe einfach die PlatformID gewechselt, und alles funktioniert wie vorher! Mit Clover, sieht es so aus:



War vorher 07009B3E. Save und dann restart, und alles wieder gut. Test jetzt gerade benchmark ob acceleration (Metal usw) alles funktioniert.

Beitrag von „ternes3“ vom 1. Juni 2020, 18:11

[skulaksiz](#) Danke für deinen Input. Das wurde auch bereits im Bugtracker erwähnt und mir auf reddit geraten. Leider klappt es bei mir gar nicht. Ich habe damit einfach kein Bild. Ich probiere mich gerade durch das Framepuffer patchen.

Du kannst uns aber gerne mal deinen kompletten Eintrag mit Framepuffer Patch reinstellen. Also alles was dort bei Properties Key steht.

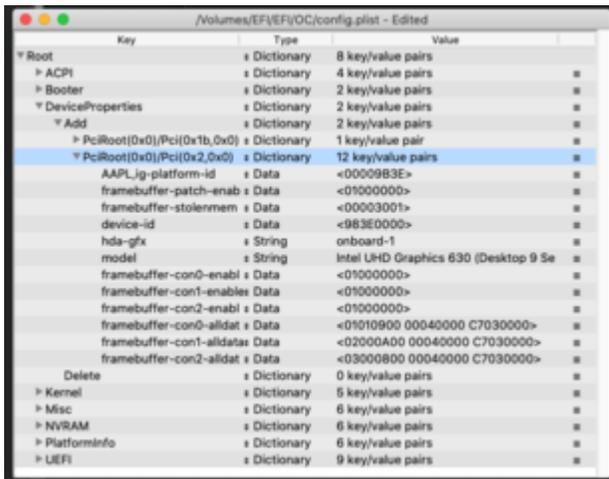
Ich denke da hat sich bei mir was verändert. Ist super fricky.



Edit: Ich habe es hinbekommen

Ich habe mein EFI komplett neu erstellt mit OC 0.5.9, dabei habe ich die Framepuffer komplett

von vorne mit der anderen plattform-id experimentel herausgefunden. Jetzt geht es unter macOS 10.15.4 und 10.15.5.



Beitrag von „itisme“ vom 3. Juni 2020, 15:45

Ich bin jetzt schon seit einiger Zeit am Tüfteln mit Hackintool-Einstellungen, Indexes, Pipes, Types, Device-IDs, Platform-IDs, etc. und komme nicht weiter. Ich bekomme den Connector zwar immer wieder grün angezeigt, aber das Bild bleibt schwarz.

Gibt`s da eine saubere Diagnose-Möglichkeit?

Das erfolglose Try-And-Error macht mich fertig! 😞

Beitrag von „CMMChris“ vom 3. Juni 2020, 16:33

Der Fehler wird halt im Treiber selbst liegen. Da kannst du dann nichts machen außer darauf warten dass Apple das Problem behebt. Und wie man Apple kennt, kann das Jahre dauern.

Beitrag von „ternes3“ vom 3. Juni 2020, 17:22

hm, so sehr dürfte sich die UHD 630 des I5 9500 und des I5 9600K nicht unterscheiden.

@[itisme](#) Hast du mal meinen Ansatz versucht und die korrekte GeräteID deiner UHD 630 eingesetzt? Die wäre 0x3E92

Beitrag von „itisme“ vom 3. Juni 2020, 20:34

[Zitat von ternes3](#)

Die wäre 0x3E92

Die hab ich in Deinem Patch gar nicht entdeckt ... Das wäre doch unter "device-id" zuzuordnen, oder etwa nicht?

Die Einstellungen, die Du per Screenshot gepostet hast hatte ich getestet, ja.

Beitrag von „skulaksiz“ vom 3. Juni 2020, 23:20

Mein setup falls da was unterschiedlich ist:

Gigabyte z390 Designare, i7-9700k, iGPU (HD 630) über HDMI. Clover (5110 glaube ich). 10.15.4 war alles gut, 10.15.5 ging HDMI nicht mehr. Habe über Clover Configurator (mit VNC verbunden, sonst wäre das alles zu kompliziert mit 2e OSX oder externe boot etc.) die platformID gewechselt. Apple hat definiv was grundsatzliches geändert in 10.15.5 damit HDMI nicht mehr funktioniert.

Beitrag von „ternes3“ vom 3. Juni 2020, 23:36

[Zitat von itisme](#)

Die hab ich in Deinem Patch gar nicht entdeckt ... Das wäre doch unter "device-id" zuzuordnen, oder etwa nicht?

Die Einstellungen, die Du per Screenshot gepostet hast hatte ich getestet, ja.

Jap genau. Meine hat nur eine leicht andere device id mit 0x3E98. Du müsstet also bei devide-id: 923E0000 eintragen.

Weiterhin habe ich kein HDMI, sondern verwende DP. Daher habe ich auch das Framebuffer Patching vor allem auf DP gemünzt. HDMI ist sogar deaktiviert. Also solltest du HDMI verwenden, kann meine config gar nicht funktionieren.

Dafür kannst du dich dann aber 1 zu 1 an diese Anleitung halten:
<https://dortania.github.io/Ope...e/extras/gpu-patches.html>

Also, praktisch framebuffer-con0-alldata mit 01xx0900 **00080000** C7030000 abarbeiten.

XX dabei 01,02,03,04,05,06

@[skulaksiz](#): Die haben soweit ich das nun überblicken kann den von uns vorher verwendeten Framebuffer entfernt. Also auch DP, HDMI, TB3. Jeglichen Ausgang.

LG und viel Glück.

Beitrag von „skulaksiz“ vom 4. Juni 2020, 11:19

[Zitat von ternes3](#)

@[skulaksiz](#): Die haben soweit ich das nun Überblicke kann den von uns vorher

verwendeten Framebuffer entfernt. Also auch DP, HDMI, TB3. Jeglichen Ausgang.

Sorry, dachte nur HDMI war das Problem. As you were... 😊

Beitrag von „itisme“ vom 4. Juni 2020, 14:39

[Zitat von ternes3](#)

Also solltest du HDMI verwenden, kann meine config gar nicht funktionieren.

Da es ein AIO ist, weiß ich momentan gar nicht, über welchen internen "Anschluss" der hier geht. Wie lässt sich das denn rausfinden?

[Zitat von ternes3](#)

Dafür kannst du dich dann aber 1 zu 1 an diese Anleitung halten:
<https://dortania.github.io/Opene/extra/gpu-patches.html>

Danke für den Link! 👍

Is halt grundsätzlich für OpenCore gemacht. Das Meiste funktioniert ja mit Clover genauso, allerdings weiß ich nicht, ob da vllt. dann doch die OC-Details entscheidend sind?

Grundsätzlich hab ich auch kein Problem mit nem Rollback von 10.15.4er Kexts - aber welche wären das dann?

Das wäre ja nötig, sofern [CMMChris](#) damit recht behalten sollte, dass das wohl an den Treibern liegt.

Beitrag von „ternes3“ vom 4. Juni 2020, 20:45

Mit Clover habe ich mich jetzt kaum auseinander gesetzt. Jedoch scheint für das Patching WhateverGreen zuständig zu sein. Damit sollte also die Taktik auch mit Clover funktionieren.

Beitrag von „CMMChris“ vom 4. Juni 2020, 21:07

Jup, Bootloader ist da nicht relevant.

Beitrag von „DeHack“ vom 4. Juni 2020, 21:33

Habe ich das jetzt richtig verstanden, dass man damit auch HDMI zum Laufen bekommt? Mein MB hat nämlich nur HDMI.

Beitrag von „ternes3“ vom 4. Juni 2020, 22:04

Jap. Du musst nur schauen mit dem richtigen "Port Descriptor" zu arbeiten. --> **00080000**

--> [iGPU nach Update macOS Catalina 10.15.5 - Schwarzer Bildschirm](#)

Beitrag von „DeHack“ vom 4. Juni 2020, 22:13

[ternes3](#)

Alles klar, danke dir!

Beitrag von „skulaksiz“ vom 5. Juni 2020, 00:03

[Zitat von DeHack](#)

Habe ich das jetzt richtig verstanden, dass man damit auch HDMI zum Laufen bekommt? Mein MB hat nämlich nur HDMI.

Probiere was ich gezeigt habe. Ich habe genau dasselbe Setup. Hat bei mir funktioniert.

Beitrag von „itisme“ vom 5. Juni 2020, 03:06

[Zitat von ternes3](#)

Also, praktisch framebuffer-con0-alldata mit 01xx0900 00080000 C7030000 abarbeiten.

XX dabei 01,02,03,04,05,06

Ich hab die jetzt alle durch, "device-id" auf "923E0000" gesetzt, "platform-id" auf "00009B3E" (statt wie bisher 07009B3E), leider ohne Erfolg.

Das ist wirklich ein jämmerliches Spiel.

Bevor ich weiter Zeit verschwende würde ich gern mehr darüber wissen:

Hackintool:

1) Hat das im Hackintool tatsächlich eine positive Bedeutung, wenn ein Connector z. B. beim Umstellen des Indexes grün wird?

Wenn ja, kann ich dann davon ausgehen, dass Index, Bus-ID, Pipe, Type und Flag definitiv passt?

Wenn nein: Ist das Hackintool derzeit fürs Framebuffer Patching dann eigentlich in der derzeitigen 3.4.0-Version noch relevant oder müsste es vom Entwickler auf aktuellen Stand

gebracht werden?

2) Das Hackintool erzeugt beim "Patch erstellen" keine "framebuffer-conX-alldata"-Einträge?

Warum? Sind die denn nicht essenziell?

Clover-Patching / Diagnose / Rollback:

1) Welche Platform-ID ist für eine Desktop iGPU UHD630 derzeit (10.15.5) amtlich: 07009B3E oder 00009B3E?

2) Welche SMBIOS-Settings benötige ich für diese iGPU: MacMini8.1, MacBookPro15,1, ...?

3) Kann ich z. B. über ioreg Näheres herausfinden, wie z. B. den **intern verwendeten** (weil All-In-One PC) Connector-Typ: HDMI, DP, DVI, ... ?

4) Welche System-Kexts sind bei der iGPU UHD630 beteiligt? Wie finde ich das im funktionierenden 10.15.4 heraus (genügt ein "kextstat -a | grep ...")?

5) Würde ein Rollback mit den 10.15.4 Kexts denn dann funktionieren?

[al6042](#) oder [griven](#) : Könntet ihr Euch das evtl. auch mit anschauen?

Beitrag von „ternes3“ vom 5. Juni 2020, 08:46

Hast du schon komplett durchprobiert?

Wenn man den ersten Port von 1 bis 6 probiert hat geht es theoretisch so mit dem zweiten weiter:

- 01000900 00040000 C7030000
- 02xx0A00 00080000 C7030000
- 03000800 00040000 C7030000

An dieser Stelle ein Zitat von Dortania "yup you gotta do a shit ton of reboots".

Mehr kann ich an dieser Stelle jetzt leider auch nicht beitragen, weiter und intensiver hatte ich mich jetzt nicht beschäftigt.

Am Patching Prozess beteiligt sind: Whatevergreen und Lilu

Beitrag von „itisme“ vom 5. Juni 2020, 09:07

Hey, trotzdem danke!! 👍👍

Beitrag von „JimSalabim“ vom 5. Juni 2020, 12:38

Mag es jemand, der das Z390-Designare-Board und ne CPU mit UHD 630 hat und nur die iGPU verwendet, mal mit diesen Werten probieren? Ich will meine GPU nicht extra zum Probieren ausbauen 😊

Code

1. <key>PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)</key>
2. <dict>
3. <key>AAPL,ig-platform-id</key>
4. <data>AACbPg==</data>
5. <key>AAPL,slot-name</key>
6. <string>Built In</string>
7. <key>device_type</key>
8. <string>GPU</string>
9. <key>device-id</key>
10. <data>mz4AAA==</data>
11. <key>enable-hdmi20</key>
12. <data>AQAAAA==</data>
13. <key>framebuffer-con0-busid</key>
14. <data>AQAAAA==</data>

15. <key>framebuffer-con0-enable</key>
16. <data>AQAAAA==</data>
17. <key>framebuffer-con0-flags</key>
18. <data>xwMAAA==</data>
19. <key>framebuffer-con0-index</key>
20. <data>AQAAAA==</data>
21. <key>framebuffer-con0-pipe</key>
22. <data>EgAAAA==</data>
23. <key>framebuffer-con0-type</key>
24. <data>AAQAAA==</data>
25. <key>framebuffer-con1-busid</key>
26. <data>BgAAAA==</data>
27. <key>framebuffer-con1-enable</key>
28. <data>AQAAAA==</data>
29. <key>framebuffer-con1-flags</key>
30. <data>xwMAAA==</data>
31. <key>framebuffer-con1-index</key>
32. <data>AgAAAA==</data>
33. <key>framebuffer-con1-pipe</key>
34. <data>EgAAAA==</data>
35. <key>framebuffer-con1-type</key>
36. <data>AAQAAA==</data>
37. <key>framebuffer-con2-busid</key>
38. <data>BAAAAA==</data>
39. <key>framebuffer-con2-enable</key>
40. <data>AQAAAA==</data>
41. <key>framebuffer-con2-flags</key>
42. <data>xwMAAA==</data>
43. <key>framebuffer-con2-index</key>
44. <data>AwAAAA==</data>
45. <key>framebuffer-con2-pipe</key>
46. <data>EgAAAA==</data>
47. <key>framebuffer-con2-type</key>
48. <data>AAgAAA==</data>
49. <key>framebuffer-con3-busid</key>
50. <data>AAAAAA==</data>
51. <key>framebuffer-con3-enable</key>
52. <data>AQAAAA==</data>
53. <key>framebuffer-con3-flags</key>
54. <data>IAAAAA==</data>
55. <key>framebuffer-con3-index</key>

56. <data>////w==</data>
57. <key>framebuffer-con3-pipe</key>
58. <data>AAAAAA==</data>
59. <key>framebuffer-con3-type</key>
60. <data>AQAAAA==</data>
61. <key>framebuffer-patch-enable</key>
62. <data>AQAAAA==</data>
63. <key>hda-gfx</key>
64. <string>onboard-2</string>
65. <key>model</key>
66. <string>Intel UHD Graphics 630</string>
67. <key>igfxfw</key>
68. <data>AgAAAA==</data>
69. </dict>

Alles anzeigen

Key	Type	Value
AAPL_g-platform-id	Data	<00000000>
AAPL_ig-platform-id	Data	<00000000>
AAPL_ig-platform-id	String	<00000000>
device_type	String	<GPU>
device-id	Data	<00000000>
enable-hdmi2	Data	<00000000>
framebuffer-con0-busid	Data	<00000000>
framebuffer-con0-enable	Data	<00000000>
framebuffer-con0-pipe	Data	<00000000>
framebuffer-con0-type	Data	<00000000>
framebuffer-con1-busid	Data	<00000000>
framebuffer-con1-enable	Data	<00000000>
framebuffer-con1-pipe	Data	<00000000>
framebuffer-con1-type	Data	<00000000>
framebuffer-con2-busid	Data	<00000000>
framebuffer-con2-enable	Data	<00000000>
framebuffer-con2-pipe	Data	<00000000>
framebuffer-con2-type	Data	<00000000>
framebuffer-con3-busid	Data	<00000000>
framebuffer-con3-enable	Data	<00000000>
framebuffer-con3-pipe	Data	<00000000>
framebuffer-con3-type	Data	<00000000>
hda-gfx	String	<onboard-2>
model	String	<Intel UHD Graphics 630>
igfxfw	Data	<00000000>

Beitrag von „itisme“ vom 5. Juni 2020, 14:50

Bei mir funktionieren die Werte leider nicht - hab aber auch das Board 😊. Trotzdem DANKE! 🙌

Beitrag von „hackmac004“ vom 5. Juni 2020, 16:13

[JimSalabim](#) Du musst die GPU dafür nicht ausbauen. Mit dem bootarg -wegnoegpu ist sie deaktiviert, agdpmo=pikera rausnehmen und dann noch den SMBIOS auf iMac19,1 ändern. Ich hab dafür eine extra EFI auf einer anderen Platte oder auf einen USB Stick, damit ich die meine sonst genutzte EFI nicht verändern muss.

Beitrag von „JimSalabim“ vom 7. Juni 2020, 14:00

So, ich hab jetzt mit meiner (vor 10.15.5 vollständig funktionierenden) nur-iGPU-Konfiguration gebootet, wobei ich die Platform ID auf <0009B3E> gesetzt habe (davor <07009B3E>) und die DeviceID <9B3E0000> ergänzt habe (das entspricht den oben geposteten Werten).

Ich kann so das System zwar mit Bild booten, aber die iGPU wird bei "Über diesen Mac" nicht angezeigt und alles verhält sich so, als hätte ich überhaupt kein Framebuffer-Patching drin. Ich habe offensichtlich nicht den vollen Grafikspeicher und die Reaktion ist seeehr zäh. Das ist so noch keine Lösung für das Problem - wie ja zu erwarten war.

Beitrag von „kexterhack“ vom 19. Dezember 2020, 21:10

Anscheinend habe ich gerade genau das gleiche Problem mit meinem i9 10th gen.

Gibt es bereits Lösungen?