

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.

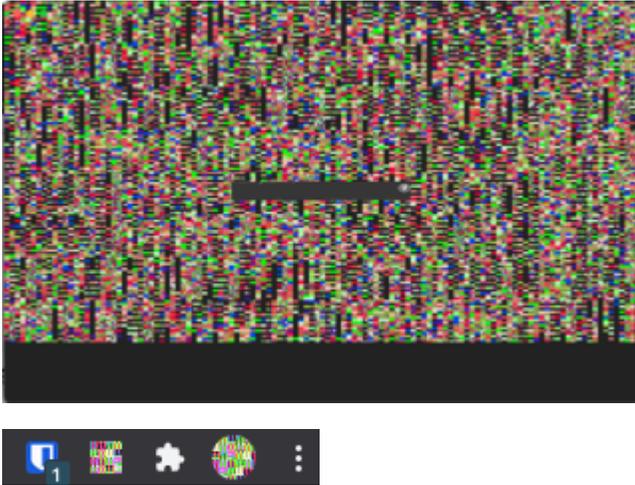
Leider hab ich aber komische Probleme:

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.

Beitrag von „Raptortosh“ vom 8. Juni 2021, 21:38

Hast du es mal mit "-wegnoegpu" versucht? Die ssdt mal entfernen, und das versuchen.

Welches motherboard (bzw welcher PC)? [Systeminformationen eintragen](#)

Beitrag von „abilnf“ vom 8. Juni 2021, 21:45

Ja, "-wegnoegpu" hab ich auch versucht, hat genau das gleiche Resultat wie die SSDT.

Habe einen "Medion Engineer X10" mit einer RTX 3070, Intel i7 10700 und ECS B460H6-EM Motherboard.

Beitrag von „Raptortosh“ vom 8. Juni 2021, 21:51

Sowas habe ich auch noch nie gesehen, wie sehen die [bios Einstellungen](#) aus? Solche OEM Boards sind für Windows gut, unter macos kann es (mit einer gpu) aber aufgrund der wenigen [bios Einstellungen](#) zu Problemen kommen. Am einfachsten wäre eine RX 6800...

Beitrag von „abilnf“ vom 8. Juni 2021, 21:57

Von den Einstellungen aus der Anleitung sieht es bei mir so aus:

- SATA auf AHCI einstellen. **JA**
- HPET ggf. auf 64Bit einstellen **GIBT ES NICHT**
- XHCI-Mode : Auto **GIBT ES NICHT**
- XHCI-Hand Off : Enabled **GIBT ES NICHT**
- EHCI-Hand Off : Enabled **GIBT ES NICHT**
- VT-D falls vorhanden : Disable **JA**
- Powermanagement ggf. auf S3 only stellen **JA**
- Jedes ggf. vorgenommene Overclocking ausschalten **JA**
- Secure Boot : Disable **JA**
- Fast Boot / Hardware Fast Boot: Disable **JA**
- CSM (Compatibility Support Module): Disable **GIBT ES NICHT**
- OS type: Windows 8.1/10 **JA**
- CPU EIST : Disable **GIBT ES NICHT**
- Intel Processor Graphics : Enabled **JA**
- Intel Prozessor Graphics Memory: 64M <- Wichtig! Mehr führen bei manchen zu Problemen. Im Zweifelsfall austesten mit 32/96M **JA**
- [DVMT](#) Total Memory Size : MAX **JA**
- Init Display First auf den PCIe Slot ändern in dem eure Grafikkarte steckt. **GIBT ES NICHT**

Ich glaub der letzt Punkt ist eines der größten Probleme, weil es so eben nicht automatisch von der iGPU startet sondern eben nur durch das deaktivieren.

Und ja, eine AMD Karte wäre natürlich optimal dafür, aber eine neue Karte kaufen ist momentan nicht wirklich eine Option für mich.

Beitrag von „seere“ vom 8. Juni 2021, 22:18

Ehrlich gesagt habe ich genau dieses Bild gestern auf einem MBP 13" 2020 gehabt. Auf externem Monitor genau wie nach dem Aufklappen auf dem internen Display. Brauchte ein Ein/Aus. Dann ging es wieder.

Beitrag von „Raptortosh“ vom 8. Juni 2021, 22:27

Wurde dir auch keine gpu unter "über diesen Mac" angezeigt? [seere](#)

Beitrag von „Raptortosh“ vom 8. Juni 2021, 22:38

Das Bildschirm Kabel hast du aber an die igpu (Motherboard) angeschlossen, und nicht an die RTX? [abilnf](#)

Beitrag von „abilnf“ vom 8. Juni 2021, 22:44

Ich muss es immer zuerst an die RTX anstecken, dann starten, dann im Boot Menü MacOS auswählen, und danach das Kabel zum Mainboard wechseln. Wenn ich das nicht mache sehe ich nämlich das Boot Menü nicht, weil ich im BIOS eben nicht einstellen kann, dass es

standardmäßig die igpu verwenden soll.

Beitrag von „seere“ vom 8. Juni 2021, 22:53

Da in Zeitnot (mein Arbeitsgerät) habe ich erst On/Off probiert bevor ich per Remotedisplay versucht hätte, ob ich da mehr sehe. Mir kam halt nur das Muster bekannt vor - ich habe es auf Apple Original HW gesehen...

Beitrag von „joe2348235“ vom 9. Juni 2021, 00:25

Ich hab' die letzten Tage (noch nicht komplett erfolgreich) versucht, die iGPU von einem 10700K auf einem Gigabyte Aorus Z490 Elite AC zum Laufen zu kriegen.

Framebuffer patching mit WhateverGreen kann ganz schön tricky sein und ist auf jeden Fall halbwegs aufwendig und schnell mal instabil.

Wie sieht's bei dir in der config bzgl. connection mapping (Display port vs hdmi), device-id spoofing, etc. für die iGPU etc aus?

Bootet die Kiste jedes mal oder kriegst du auch manchmal kernel panics?

Beitrag von „abilnf“ vom 9. Juni 2021, 06:49

Hab Display Port oder HDMI nicht speziell konfiguriert, aber hab beide in probiert, und macht keinen Unterschied. Laut der GPU Anleitung sollte man in meinem Fall (also bei der UHD 630) kein device id spoofing brauchen. Sie wurde ja theoretisch schonmal erkannt, nur halt nicht, wenn die GPU angesteckt ist.

Kernel panics bekomme ich nicht, habe nur manchmal beim runterfahren Abstürze, was weiter darauf hindeuten könnte das irgendwas im memory falsch überschrieben wird.

Beitrag von „abilnf“ vom 10. Juni 2021, 11:09

Gibt es sonst noch irgendwas, dass ich probieren kann?

Beitrag von „abilnf“ vom 11. Juni 2021, 15:57

Habe gerade noch etwas bemerkt.

Im "System Report" I'm "Über diesen Mac" Fenster, steht unter "PCI" das hier:

```
Intel UHD Graphics 630:
Name:                display
Type:                GPU
Driver Installed:    Yes
MSI:                 Yes
Bus:                 PCI
Slot:                Internal@0,2,0
Vendor ID:           0x8086
Device ID:           0x3e9b
Subsystem Vendor ID: 0x1e39
Subsystem ID:        0xd012
Revision ID:         0x0005
Link Width:          x0
```

Das heißt, er findet es zumindest einmal, was erklärt, warum ich auch Hardware Acceleration hab.

Allerdings steht es eben im "Graphics/Display" tab nicht drin. Hier steht nur "No information found":

```
No information found.
```

Gibt es irgendeinen Trick um mit OpenCore oder wie auch immer macOS zu sagen, dass dieses PCI Gerät meine Graphikkarte ist?

Beitrag von „LetsGo“ vom 11. Juni 2021, 17:30

[abilnf](#)

Du könntest mal 00009B3E statt 07009B3E versuchen. Des Weiteren gibt es im Dortania Guide noch einen Abschnitt, der sich mit der iGPU auseinandersetzt. Vielleicht wirst du da zu deinem Problem fündig. <https://dortania.github.io/Opene...-patching/intel-patching/>

Beitrag von „abilnf“ vom 11. Juni 2021, 18:33

[LetsGo](#)

Hab ich leider alles schon versucht, hat nicht geklappt.

Beitrag von „LetsGo“ vom 11. Juni 2021, 18:42

[abilnf](#)

Theoretisch kannst du die Einträge framebuffer-patch-enable und framebuffer-stolenmem in der config.plist rausnehmen, da du ja anscheinend im BIOS

- Intel Prozessor Graphics Memory: 64M <- Wichtig! Mehr führen bei manchen zu Problemen. Im Zweifelsfall austesten mit 32/96M **JA**
- [DVMT](#) Total Memory Size : MAX **JA**

diese beiden Punkte aktivieren kannst. Werden ja nur benötigt, wenn du im BIOS keine Einstellungsmöglichkeiten hast.

```
We also add 2 more properties, framebuffer-patch-enable and framebuffer-stolenmem . The first enables patching via WhateverGreen.kext, and the second sets the min stolen memory to 19MB. This is usually unnecessary, as this can be configured in BIOS(64MB recommended) but required when not available.
```

Beitrag von „abilnf“ vom 11. Juni 2021, 18:55

[LetsGo](#)

Habs auch davor schon ohne probiert, wollte nur mal schauen ob die was helfen, ändert aber nix.

Beitrag von „hackmac004“ vom 11. Juni 2021, 18:56

Wenn ich das richtig verstehe ist dein initial Display auf PCI eingestellt und es kann nicht verändert werden. Für iGPU nutzung wäre das aber äußerst wichtig. Die patches sind soweit richtig wenn du mit ausgebaute GPU keine Probleme hast. Du müsstest halt irgendwie die iGPU als initial Display einstellen.

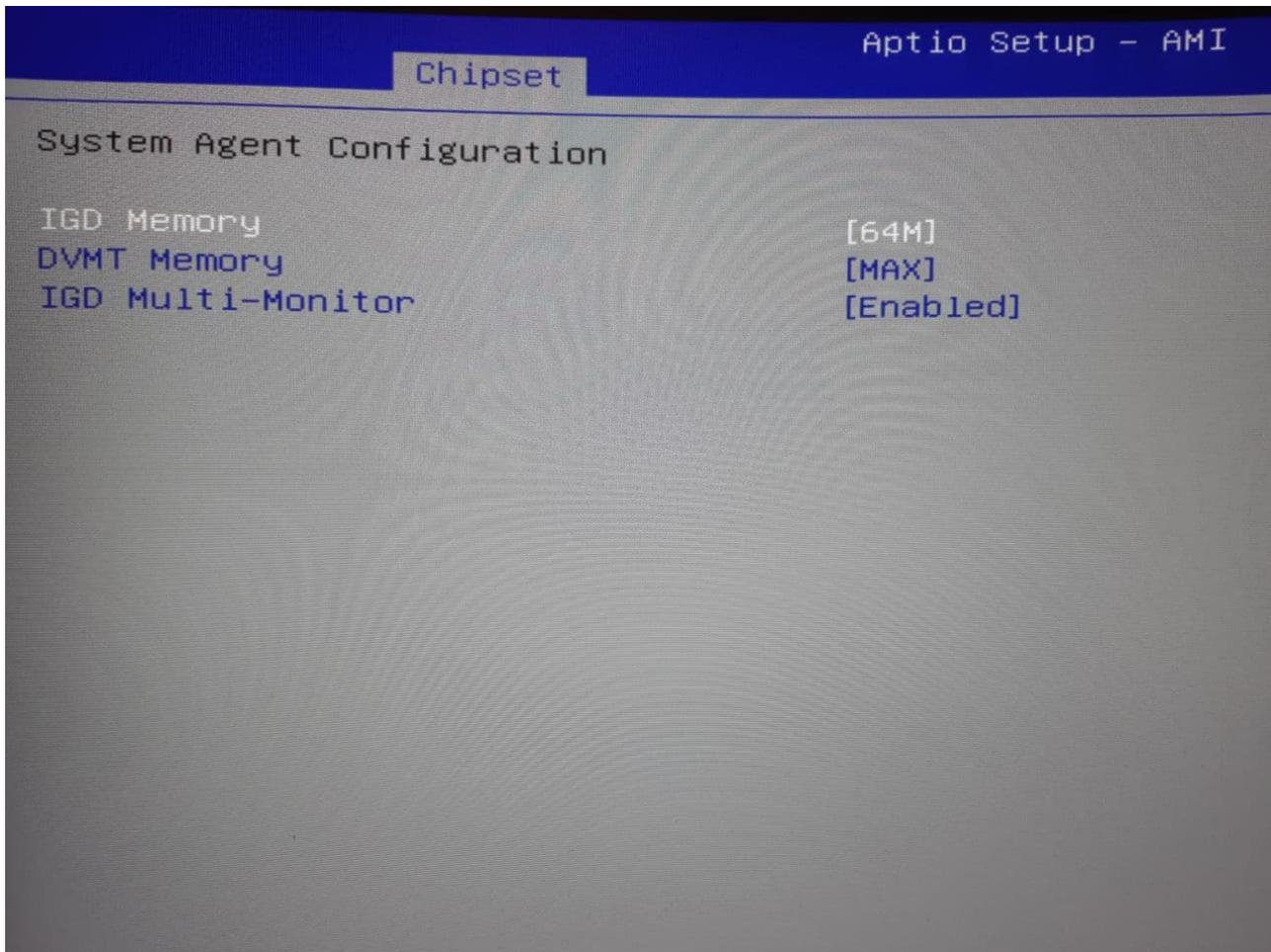
Kannst du mal entsprechende Bilder vom Bios schicken?

Beitrag von „abilnf“ vom 11. Juni 2021, 22:19

Ja genau - das kann ich nicht auswählen.

Da es ein prebuilt ist, hab ich ein BIOS das aussieht als wäre es 30 Jahre halt.

Hier ist der sehr magere, einzige Bereich zu Grafikeinstellungen:



Bei "IGD Multi-Monitor" kann ich nur Ein/Aus machen, was die iGPU komplett aktiviert oder deaktiviert. Ich hab aber keine Option eine bevorzugte zu wählen. Heißt das also, dass das einzige was mir überbleibt ist, ein neues Mainboard zu kaufen? Würde ich wenn's irgendwie geht sehr gerne vermeiden..

Beitrag von „LetsGo“ vom 11. Juni 2021, 22:57

[abilnf](#)

Vielleicht kannst du bei deinem AMI BIOS die versteckten Funktionen freischalten. Google mal

Beitrag von „abilnf“ vom 22. Juli 2021, 10:34

Habe beide schon probiert (allerdings nicht in der plist so angegeben). Der einzige Unterschied war, dass es einmal pink (glaub ich) gefärbt war, sonst war kein Unterschied.

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 22. Juli 2021, 10:46

Hast du die device id gesetzt ?

```
device-id      data      9B3E0000
```

Beitrag von „abilnf“ vom 22. Juli 2021, 11:36

Ja, hab ich auch gemacht.

Wie gesagt, es hat ja prinzipiell funktioniert, das Problem war nur dass MacOS in irgendeinem Schritt nicht realisiert hat dass ich eine iGPU hab, und deswegen vermutlich den Teil im RAM nicht reserviert hat, obwohl es trotzdem die iGPU verwendet hat.