

iGPU UHD630 und dGPU Nvidia nutzen?

Beitrag von „guido4“ vom 24. Juni 2021, 11:28

Hallo zusammen,

als dGPU läuft in meinem Z390 Designare i9-9900k eine Nvidia GTX 980ti. Ich würde gerne auch die interne UHD630 aktivieren, um alle Leistungsreserven des Systems zu nutzen. Meine drei Monitore hängen alle an der Nvidia, sodass die UHD headless laufen würde.

Ich schaffe es aber anhand der Whatevergreen-Anleitung offensichtlich nicht, die richtigen Parameter einzustellen, wobei meine Hackintosh-Kenntnisse auch begrenzt sind. Wenn ich im BIOS die iGPU aktiviere, taucht sie trotzdem in den Systeminformationen nicht auf. Im Hackintool, mit dem ich keinerlei Erfahrung habe, wird die UHD angezeigt, aber weiterhin "Decoder failed".

Ich arbeite unter 10.13. (High Sierra) und habe als SMBIOS iMac 18,3 eingestellt.

Anbei mein config.plist.

[config.plist](#)

Für Eure Hilfe wäre ich sehr dankbar.

Beste Grüße

Guido

Beitrag von „Max“ vom 24. Juni 2021, 14:06

[guido4](#) Du hattest anscheinend eine falsche platform-id gesetzt, versuch mal die config im Anhang und berichte.

Beitrag von „guido4“ vom 24. Juni 2021, 17:26

Hi maxt2007,

danke für Deine Hilfe! Ich hab Deine config.plist jetzt mal benutzt. Es erscheint weiterhin nur die NVIDIA in den Systeminfos, die UHD nicht, und das Hackintool zeigt weiterhin "Decoder failed".

Anbei 3 Screenshots mit Infos aus dem Hackintool - ich hoffe, dass das überhaupt sinnvolle Informationen sind, da ich mich wie gesagt mit Hackintool überhaupt nicht auskenne.

Any ideas?

VG

Guido

VDA Decoder	Decoder Failed
▼ Serial Info	
Country	China (Quanta Computer)
Year	2019
Week	04.23.2019-04.29.2019
Line	2673 (copy 1)
Model	iMac (Retina 5K, 27-inch, 2017)
Model Identifier	iMac18,3
Valid	Possibly
▼ IGPU	
GPU Name	Intel UHD Graphics 630 (Desktop 9 Series)
GPU Device ID	0x3E988086
▼ GFX0	
GPU Name	GM200 [GeForce GTX 980 Ti]
GPU Device ID	0x17C810DE
Quartz Extreme (QE/CI)	Yes
Metal Supported	Yes
Metal Device Name	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
Metal Default Device	Yes
Metal Low Power	No
Metal Headless	No

Model	Framebuffer	Ports
🔍 Intel UHD Graphics 630	0x9BC80003	1
🔍 NVIDIA GeForce GTX 980 Ti	NVDA	7

Current Framebuffer

Name	Wert
Model	iMac18,3
Intel Generation	???
Platform ID	0x9BC80003
GPU Device ID	0x3E988086
GPU Name	Intel UHD Graphics 630

Selected Framebuffer

Name	Wert
Intel Generation	Coffee Lake
Platform ID	0x3E910003
GPU Device ID	0x3E918086
GPU Name	Intel UHD Graphics 630
Mobile	No
GPU Device ID(s)	0x3E9B8086 0x3EA58086 0x3EA68086 0x3E928086 0x3E918086 0x3E988086
Model(s)	

Beitrag von „Max“ vom 24. Juni 2021, 17:37

[guido4](#) Hast die UHD im Bios deaktiviert?

Beitrag von „guido4“ vom 24. Juni 2021, 18:19

Nein, die ist im BIOS jetzt angeschaltet und Preallocation memory auf 64 MB gestellt.

Allerdings habe ich nun noch das Problem, dass er nach Aufwachen aus dem Sleep-Modus kein Bild mehr zeigt, sodass ich neustarten muss.

Beitrag von „Max“ vom 24. Juni 2021, 20:09

[guido4](#) Kannst du deine "EFI" komplett hochladen?

Beitrag von „MacGrummel“ vom 24. Juni 2021, 20:16

Bei meinem kleinen Broadwell-Rechner ist die Intel-Grafik IrisPro 6200 als Notfall-Zweitgrafik neben der Nvidia eingestellt: Im BIOS ist die Nvidia erst als zweite Grafik markiert, die Intel hat vollständigen Ram-Zugriff auf 128MB (oder wieviel da ging), bei Clover-Graphics "Inject Intel" und die da für Broadwell passende ig-platform-id "0x16120003" eingestellt, der Haken bei "NvidiaWeb" bei SystemParameters und das Kistchen läuft. Allerdings schon seit Jahren als MacPro6,1, aber das ist ja ne andere Geschichte. Es konnte immer mit den gleichen Einstellungen auch als iMac 16,2 laufen, also das der CPU entsprechende iMac-Modell. Probier's mal so rum.

Nur wird dem entsprechend mit Deinem als iMac19er(=orig.Coffee Lake) das für die Grafik notwendige Betriebssystem HighSierra nicht laufen, da bist Du mit der neuen Config als 18er iMac (=Kaby Lake) schon richtig. Und die Kaffee-CPU gab es da eben noch nicht, deshalb wird dessen Grafik auch nicht richtig unterstützt. Wie rum Du es auch drehst, einen Tod darfst Du sterben. Und die dicke Nvidia geht sicher vor.

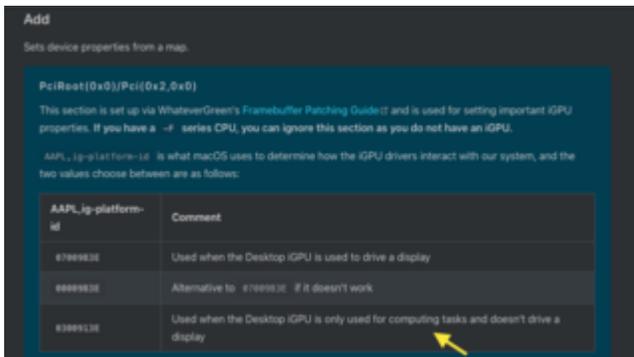
Versuch trotzdem mal die ig-platform-id's für KabyLake und CoffeLake durch, aber ich tippe auf die "0x59120003" für KabyLake, weil die vom Betriebssystem unterstützt wurde..

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 24. Juni 2021, 20:29

[guido4](#)

Mach das mal so 😊

```
• Add                                dict
• PciRoot(0x0)/Pci(0x1b,0x0)          dict
• PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)           dict
AAPL,ig-platform-id                 data      0300910E
device-id                             data      063E0000
```



Die device-id **9B3E0000** **musst du** setzen wegen weil deine CPU einfach zu neu ist 😄

Beitrag von „MacGrummel“ vom 24. Juni 2021, 20:46

Sorry, da hab ich wohl das klein gedruckte OC überlesen. Aber der Kollege [OSX-Einsteiger](#) hat ja das Problem mit Betriebssystem, Grafik, CPU und Rechner-Bezeichnung auch erkannt.. 😄



Beitrag von „guido4“ vom 24. Juni 2021, 21:09

[@OSX-Einsteiger](#)

Vielen Dank, leider auch mit diesen Parametern kein Glück, Hackintool zeigt weiterhin Decoder Failed.

[Max](#)

Der komplette EFI Ordner anbei, jetzt mit den Parametern von OSX-Einsteiger

[EFI.zip](#)

Beitrag von „Max“ vom 24. Juni 2021, 21:23

[MacGrummel](#)

Funktionieren unter Opencore noch Renames von Clover? Habe jemanden gefunden mit ähnlichem Problem, die Lösung waren Renames

Beitrag von „guido4“ vom 24. Juni 2021, 22:17

Ich glaub', ich hab's:

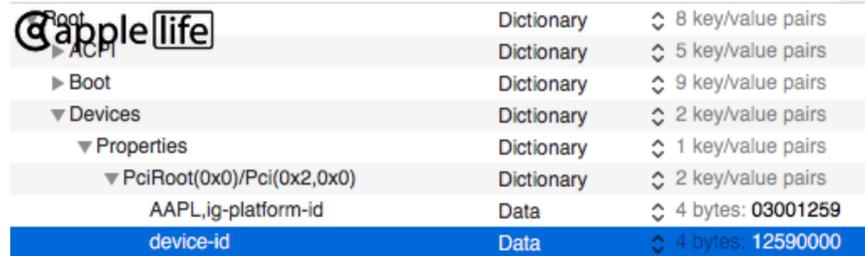
plattform-id 03001259

device-id 12590000

[MacGrummel](#): War es das, was Du meintest?

Aus dem Whatevergreen Patching Guide unter "macOS 10.13 and CFL":

And you can always enable UHD630 in macOS 10.13 using the fake `device-id` of a Kaby Lake HD630.



Root	Dictionary	↕ 8 key/value pairs
ACPI	Dictionary	↕ 5 key/value pairs
▶ Boot	Dictionary	↕ 9 key/value pairs
▼ Devices	Dictionary	↕ 2 key/value pairs
▼ Properties	Dictionary	↕ 1 key/value pairs
▼ PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)	Dictionary	↕ 2 key/value pairs
AAPL,ig-platform-id	Data	↕ 4 bytes: 03001259
device-id	Data	↕ 4 bytes: 12590000

Use the Kaby Lake HD630 framebuffer (specify the framebuffer explicitly!)

Jetzt bekomme ich auch beim Hackintool eine positive Nachricht:

VDA Decoder	Fully Supported
▼ Serial Info	
Country	China (Quanta Computer)
Year	2019
Week	04.23.2019-04.29.2019
Line	2673 (copy 1)
Model	iMac (Retina 5K, 27-inch, 2017)
Model Identifier	iMac18,3
Valid	Possibly
▼ IGPU	
GPU Name	Intel HD Graphics 630
GPU Device ID	0x59128086
▼ GFX0	
GPU Name	GM200 [GeForce GTX 980 Ti]
GPU Device ID	0x17C810DE
Quartz Extreme (QE/CI)	Yes
Metal Supported	Yes
Metal Device Name	NVIDIA GeForce GTX 980 Ti
Metal Default Device	Yes
Metal Low Power	No
Metal Headless	No

Und VDADecoderChecker sagt:

```
GHs-iMac:~ gh$ /Users/gh/Documents/01\ Illustration/Tools\ \&\ Technik\ Hardware
/21-04\ Hackintosh/Tools/VDADecoderChecker ; exit;
GVA info: Successfully connected to the Intel plugin, offline Gen95
Hardware acceleration is fully supported
logout
Saving session...
...copying shared history...
...saving history...truncating history files...
...completed.

[Prozess beendet]
```

Das war's dann - oder seh ich hier was falsch?

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 24. Juni 2021, 22:23

So wie es aus sieht läuft es doch 😊

Beitrag von „griven“ vom 24. Juni 2021, 23:13

Jupp, sehr sweet das sieht gut aus 😊

Beitrag von „MacGrummel“ vom 24. Juni 2021, 23:15

Im Clover-Configurator sind diese IDs hinterlegt, das macht halt die Sucherei etwas einfacher. Aber da für ist das hier ja auch gesammelt, dass nicht jeder wieder ganz von vorn..

BTW: welches Betriebssystem benutzt Du denn jetzt eigentlich? Die GTX 980 ist ja leider mit Maxwell-Chip auf die alten WebDriver angewiesen..

Beitrag von „guido4“ vom 25. Juni 2021, 00:06

Danke an alle für die schnelle Hilfe!

@ MacGrummel: Ich arbeite auf 10.13. Ich hab noch zwei weitere GTX 980ti in einer Cyclone PCIe-Expansion-Box, die brav ihren Dienst verrichten für 3D-Rendern. Und da ich mit Adobe CS6 ohnehin nicht viel weiter kann, bleibe ich so lange wie möglich bei High Sierra.