

Erledigt

## GFX Loader Problem

### Beitrag von „taxidriver“ vom 18. August 2018, 23:50

Hi zusammen,

ich habe seit einiger Zeit etwas Probleme mit meinem Rechner, im Dualboot unter Windows immer wieder freeze und Neustarts... ich vermute das Mainbaord hat ne Macke.

Ich habe jedenfalls das UEFI-Bios zurückgesetzt auf Standard, seitdem spinnt auch mein hackintosh rum. Der boot dauert ca. 3 Minuten, danach funktioniert er zwar, kann aber doch nicht sein, wenn es vorher 15 Sekunden gedauert hat.

Der Ruhezustand funktioniert auch nicht mehr, nachdem er eingeschlafen ist, macht er selbständig nach ein paar Minuten einen Neustart...

Irgendwas ist hier wohl im Argen.. Ich dachte erst, es liegt am Geforce-Webtreiber, aber auch nach einer Neuinstallation ändert sich nix...

Ich hab mal ein Screen angehängt, vielleicht könnt ihr mir sagen, mit was er sich da aufhängt.

Danke euch.

Gruß

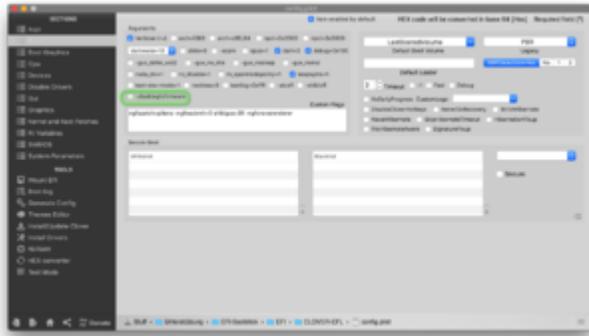
Fredy

---

### Beitrag von „al6042“ vom 18. August 2018, 23:55

Hi,

setze in der config.plist den Haken unter "Boot"->"Arguments"->"-disablegfxfirmware"...



Dann versuche es nochmal.

---

### **Beitrag von „taxidriver“ vom 18. August 2018, 23:59**

Super, vielen Dank. Jetzt geht es... nur wieso kann sowas sein, nur weil ich das UEFI-Bios zurückgesetzt habe?

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 19. August 2018, 00:04**

Möglich...

Prüfe deine iGPU Einstellungen im BIOS, soweit diese mit deinem Board zu beeinflussen sind. Bestimmt hat sich durch den Reset der ein oder andere Eintrag verändert.

---

### **Beitrag von „taxidriver“ vom 19. August 2018, 00:05**

Das kann sein... ich glaube ich hatte früher nur PCI-e aktiv und jetzt habe ich beide aktiv. Was bedeutet denn dieses GFX-Firmware?

---

## **Beitrag von „al6042“ vom 19. August 2018, 00:16**

Ich gehe davon aus, dass macOS eine Firmware aus der HD630 abfragt, aber mit dem Ergebnis nicht ganz einverstanden ist oder andere Werte erwartet.

Das Boot-Argument unterdrückt die Firmware-Abfrage.

Hier könnte der "Share Memory"-Wert eine Rolle spielen.

Ich setze den gerne auf 64M

Damit GFX0 (externe Grafik) und IGPU (interne Grafik) gleichzeitig aktiv sind, musst du bei dir auch den "IGPU Multi-Monitor" auf "Enabled" setzen.

Das wäre nötig, wenn du z.B. die IGPU als "connectorless" im Hintergrund zur Verarbeitung von FCP-Material nutzen möchtest.

---

## **Beitrag von „taxidriver“ vom 19. August 2018, 00:25**

Wieder was dazu gelernt...Danke dir 😊