

**Erledigt**

## **Win against Apple**

**Beitrag von „ldunno.“ vom 11. Oktober 2018, 02:23**

Hi Leute,

wie vielleicht der ein oder andere schon gehört hat gab es bei einigen Modellen große Problem mit der dedizierten Grafikkarte.

Mein 2011 MacBook Pro Late mit dem i7 2675QM (iGPU Intel HD Graphics 3000) und der AMD Radeon HD 6750M hatte diesen Fehler.

Ich weiß das beim alltäglichen Surfen und Dokumente verwalten immer nur die iGPU an war und alles super flüssig lief.

Sobald die HD6750M das Ruder bei aufwändigeren Aufgaben übernahm wurde das Gehäuse unvorstellbar heiß.

Da der Mac sozusagen durch die Fehlerhafte dGPU nicht mehr startete habe ich mich dann für ein Hackintosh System entschieden.

Durch das nähere befassen mit dem ganzen Thema hab ich mich gefragt hab es den keine Möglichkeit gibt Softwaretechnisch dem System vorzugaukeln das da gar keine dGPU da ist.

Es gibt ja Zahlreiche MacBooks ohne dedizierte Grafikeinheit. Somit sollte das doch hardwaretechnisch möglich sein.

Ich fragte mich ob das ganze vielleicht funktionieren würde wenn man die Kexte entfernt die für die dGPU zuständig sind?

Oder ob da jemand eine Lösung kennt das ganze ohne wechseln der Hardware wieder zum laufen zu bekommen.

Weil aktuell ist es ein unbrauchbares Stück-Technik das man eigentlich auf den Müll werfen kann, obwohl es rein Technisch gesehen eigentlich funktionieren würde.

Verstehe nicht warum APPLE da kein Softwareupdate gemacht hat für die Leute die darunter leiden.

Würde mich auf jedenfall freuen wenn ich auf dem Bildschirm wieder ein Apfel sehen könnte.

Danke im voraus!

update: ich hab mal just4fun alle kexte die mit AMD zu tun haben entfernt und die Festplatte wieder ins Macbook gebaut.

Siehe da er startet.

Der ganze display ist voller glitches und es lagt.

Es werden beide Grafikkarten gleichzeitig angezeigt.

Ich kannte es nur so das er 1 Anzeigt.

Alles andere funktioniert einwandfrei!

edit: habe hier im netz ein link gefunden , scheinbar kam schon jemand vor mir auf die Idee und hat das Problem gelöst.

Leider verstehe ich absolut nur Bahnhof.#

<https://forums.macrumors.com/t...efi-variable-fix.2037591/>

---

**Beitrag von „ldunno.“ vom 12. Oktober 2018, 15:35**

Hat jemand ein Tipp?

---

### Beitrag von „Moorviper“ vom 12. Oktober 2018, 16:37

Idunno. · Vor 57 Minuten  
Hat den Titel des Themas von „Mac ohne dedizierte Grafikkarte!“ zu „Win against Apple“ geändert.

und wie beschreibt der neue Titel dein Problem jetzt besser ?

So ist es eigentlich nur noch clickbait.

Die Lösung für dein Problem ist dort recht einfach und ausführlich beschrieben beschrieben.

kexte löschen und mit patch neu compiliertem gfxstatus die dedizierte Grafikkarte ignorieren lassen um fest auf der onboard zu bleiben.

---

### Beitrag von „Idunno.“ vom 12. Oktober 2018, 16:47

[Zitat von Moorviper](#)

**Edit by al6042 -> Bitte keine Vollzitate von Beiträgen, die direkt über deiner Antwort stehen...**

ja aber das mit dem neu compiliertem gfxstatus versteh ich nicht---

Ist das schon fertig gemacht oder muss ich gfxStatus umpatchen?

---

### Beitrag von „Moorviper“ vom 12. Oktober 2018, 17:07

Den Quelltext von gfxstatus aus dem git repo laden und die zeilen 156-166 in der gfxCardStatus/classes/GSProcess.m auskommentieren.

*Also nur die Abfrage ob ein externer Monitor dran ist auskommentieren und das Programm neu übersetzen. Da ein externer Monitor das Macbook bei vorhanden sein einer dedizierten Grafikkarte immer zwingt diese zu nutzen.*

Code

```
1. // find out if an external monitor is forcing the discrete gpu on
2. CGDirectDisplayID displays[8];
3. CGDisplayCount displayCount = 0;
4. if (CGGetOnlineDisplayList(8, displays, &displayCount) == noErr) {
5.   for (int i = 0; i < displayCount; i++) {
6.     if ( ! CGDisplayIsBuiltin(displays))
7.       [list addObject:[NSDictionary dictionaryWithObjectsAndKeys: Str(@"External Display"),
8.         kTaskItemName,
9.         @"", kTaskItemPID, nil]];
10.   }
```

Habe aktuell auf dem Macbook kein xcode drauf sonst hätte ich es schnell gebaut ...

---

## Beitrag von „ldunno.“ vom 12. Oktober 2018, 17:41

okay hab absolut keine ahnung was xcode ist.

aber ich schau mal ob ich das kapier.

edit: sagt der typ nicht das es mit gfx nicht funktioniert

Zitat

However, it still didn't work - gfxCardStatus only pretended that it has switched to

Integrated GPU, while in reality OS X did not let it switch! Even after I edited `./gfxCardStatus/Classes/GSGPU.m` file to enable the mysterious "***Nuke it from orbit switching***" option, it still couldn't switch...