

Erledigt

Grafikbug nach Sleep

Beitrag von „freem@n“ vom 17. Februar 2013, 13:52

Habe seit kurzem auf meinem Thinkpad T61 Lion in der aktuellsten Version 10.7.5 am Laufen. Alles wunderbar so weit, selbst Flash Videos ruckeln nicht mehr wie unter 10.6.8.

Um volle Grafikunterstützung zu bekommen, musste ich den originalen AppleIntelGMAX3100FB.kext durch einen gemoddeten ersetzen, den ich im Internet gefunden hab. Vorher hatte ich immer das typische Problem, dass transparente Fenster sich einfach einbrennen und stehenbleiben. Dieses Problem war dann erstmal durch die Modtreiber verschwunden.

Nun wollte ich Sleep auf meiner Maschine testen. Hab dazu den SleepEnabler für 10.7.x-10.8.x installiert. Der Ruhezustand und anschließendes Aufwachen durch die Powertaste funktioniert soweit, selbst VoodooHDA arbeitet nach dem Sleep wunderbar weiter (anders als unter 10.6.8), allerdings bekomme ich den Grafikbug wieder 😞

Ich mache mal ein Bild davon:

Vielleicht muss ich die Grafikkext nach dem Ruhezustand neu laden lassen? Kann man das mit SleepWatcher machen oder muss man da was bestimmtes beachten?

Lg, freem@n

Beitrag von „DoeJohn“ vom 17. Februar 2013, 14:01

Du benutzt eine gemoddete Version von der AppleIntelGMAX3100FB.kext. Die Sleepfunktion beim Hackintosh greift auch sehr tief in das System ein. Beides zusammen verursacht bei dir wahrscheinlich diesen Grafikbug!

Im schlimmsten Fall mußt du Sleep wieder deaktivieren!

Ich glaube hier kann dir nur einer helfen, der genau das gleiche Problem mit ähnlicher Hardware und Kexten hat!

Beitrag von „freem@n“ vom 17. Februar 2013, 14:22

mit der originalen Kext hatte ich diesen Fehler immer, auch ohne Sleep. Dadurch werden auch alle Programme sehr instabil und der Finder stürzt andauernd ab, sodass man ihn neu starten muss.

Von daher kann das nicht nur an der gemoddeten Kext liegen