

**In Arbeit**

## **Intel HD Graphics 2500 (QE/Unterstützt, Funktionsset macOS GPUFamily1 v3 & v4)**

**Beitrag von „griven“ vom 23. April 2019, 22:22**

Mal zum grundsätzlichen Verständnis der [DVMT](#) Prealloc Patch ist nur relevant wenn man zum einen den Wert nicht höher als 32MB einstellen kann (Bios Beschränkung) und zum anderen einen Framebuffer ab AppleIntelFramebufferAzul benutzt (Haswell aufwärts) beim AppleIntelFramebufferCapri (HD4000) und beim AppleIntelSNBFramebuffer (HD3000) spielt der [DVMT](#) Wert erstmal keine tragende Rolle und kann vernachlässigt werden. Die Methode über die Properties ist sicher nicht verkehrt aber in dem Fall mit Kanonen auf Spatzen geschossen. Gerade was HD3000 und HD4000 angeht ist man eigentlich mit dem was Clover von sich aus zu bieten hat mehr als gut bedient alles andere schafft eher potentielle Fehlerquellen als das es einen Nutzen hätte.

Wichtiger als mit dem Hackintool zu basteln wäre es mal genau zu ergründen welche CPU in der Kiste steckt und wie die DeviceID der Karte genau lautet basierend darauf kann man dann sinnvoll vorgehen und zum einen ermitteln ob die DeviceID in den entsprechenden Kexten vorhanden ist und falls nicht mittels FakeID (PI.kext, DSDT, DeviceProperty und WEG oder FakePCIID) dafür sorgen das sich die Karte als HD4000 ausgibt. So jedenfalls wirst Du eher nicht weiter kommen würde ich aus meiner bescheidenen Erfahrung mit diversen IntelHD Geschichten zumindest meinen.