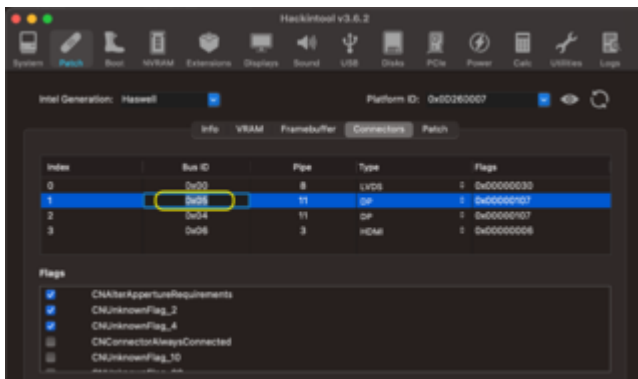


[Anleitung] iGPU - Framebuffer patching & Blackscreen Problem beheben für Clover und OpenCore

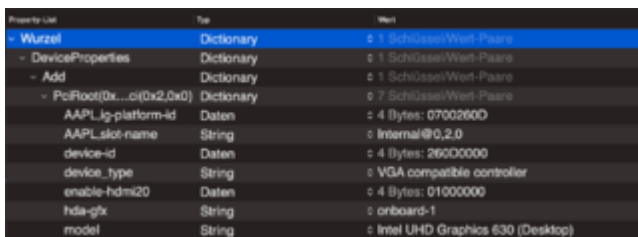
Beitrag von „hackmac004“ vom 12. Juli 2021, 22:39

[Max](#) Kommt darauf an. Was genau willst du erreichen?

Wenn ich die platform id im Hackintool einfach mal auswählen sieht das so aus und wenn ich davon einen patch erstelle, sieht es sehr mager aus.



Du kannst da alles selber, wie in der Markierung zu sehen, verändern.



Da ist noch gar nichts weiter extra definiert. Erst als ich zb. bei Index 1 die Pipe auf 18 änderte sieht der patch besser aus.

- Wurzel	Dictionary	0 1 Schlüssel/Wert-Paare
- DeviceProperties	Dictionary	0 1 Schlüssel/Wert-Paare
- Add	Dictionary	0 1 Schlüssel/Wert-Paare
- PciRoot(0x0)/Pci(0x2,0x0)	Dictionary	0 10 Schlüssel/Wert-Paare
AAPLig-platform-id	Daten	0 4 Bytes: 0700260D
AAPLslot-name	String	0 Internal@0,2,0
device-id	Daten	0 4 Bytes: 280D0000
device_type	String	0 VGA compatible controller
enable-hdmi20	Daten	0 4 Bytes: 01000000
framebuffer-con1-alldata	Daten	0 12 Bytes: 01051200 00040000 07010000
framebuffer-con1-enable	Daten	0 4 Bytes: 01000000
framebuffer-patch-enable	Daten	0 4 Bytes: 01000000
hda-gfx	String	0 onboard-1
model	String	0 Intel CometLake-S GT2 [UHD Graphics 630]

Index 0 und busID 0x00 ist für dein internes Display. Index 1-3 kannst du bearbeiten und damit versuchen deine anderen Outputs flott zu bekommen. Die richtigen Einstellungen kannst du meines Wissens nur durch probieren herausfinden.