

# MacBook Pro 8,2 auf 1024 VRAM Intel HD 3000

Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 29. Mai 2024, 23:28

Mahlzeit zusammen,

ich bin günstig an ein wirklich sehr gut erhaltenes MacBook Pro Late 2011 gekommen. Direkt mal eine 256GB große SSD eingebaut, den RAM auf 16GB DDR3 Speicher aufgerüstet, die WLP gewechselt, die dedizierte Grafikeinheit deaktiviert und einen nagelneuen Akku eingebaut.

Dank OCLP läuft der Gute auf Mac OS Sonoma. Wie leider viele Geräte aus der Baureihe, ist natürlich auch die dedizierte AMD Grafikeinheit Fratze. Jetzt wollte ich mal hören ob es für die Sandy-Bridge Grafikeinheit auf der CPU, die Möglichkeit gibt den VRAM von 512 MB auf 1024 MB zu erhöhen. Das was ich so bei Mac-Rumors oder auch Reddit lesen konnte, wurden immer modifizierte Kexte in S/L/E kopiert. Sehr unschön und unter Sonoma mit Sicherheit so nicht mehr machbar. Meine Überlegung ist nun, sollte es nicht möglich sein, dass per Device Properties zu lösen?

Hat da jemand eine Ahnung, oder eine Idee? Whatevergreen wird ja ohnehin in der EFI die OCLP erstellt mitgegeben.

Würde mich über einen Gedankenstoß freuen!

Grüße!

---

Beitrag von „MacGrummel“ vom 30. Mai 2024, 12:03

Dass die alten MacBooks neben den Intel-Grafik-Einheiten noch eine zusätzliche von AMD eingebaut hatten, macht(e) ja durchaus Sinn: die Intels sind zu der Zeit selbst auf Desktop-Rechnern kaum als Browser-Karte zu gebrauchen, sobald die Auflösung etwas höher eingestellt

ist.

Welches der 8er MacBookPro hast Du denn? 13, 15 oder 17" ? Da sind ja auch die Displays noch unterschiedlich aufgelöst..

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 30. Mai 2024, 12:44**

Moin [MacGrummel](#) Ich habe ein MacBook Pro 8,2 mit dem 15" Display.

---

### **Beitrag von „MacGrummel“ vom 30. Mai 2024, 13:12**

Also mit Intel SandyBridge, AMD Radeon HD 6750M o. 6770M und 1680 x 1050er Auflösung. Die liefen früher eigentlich ganz ordentlich mit nem richtigen Schirm in FullHD oder bis 2560 x 1600 Pixel. Oder dem ersten Apple Thunderbolt-Display (2560x1440).

Aber das ist noch ohne Metal. Und das ist es auch, was dann bei moderneren Systemen ausbremst.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 30. Mai 2024, 15:55**

Also denkst du, dass sich der Aufwand ohnehin wegen der fehlenden Metal-Unterstützung nicht lohnt?

---

### **Beitrag von „MacPeet“ vom 30. Mai 2024, 16:19**

Kann man so ja nicht sagen, kommt ja immer drauf an, was man machen will. Die 2011er oder 2012er sind noch immer gut für gewisse Anwendungen. Es waren schöne MacBook's und sofern sie noch laufen, sind sie es noch immer. Du hast ja Sonoma drauf und er läuft ja damit.

Ältere Rechner sind für's normale Internet, eMail und normales Office immer noch gut, auch Musik hören, ggf. Filme schauen oder sonst was, geht damit noch immer gut. Für mal unterwegs sein, sind diese Apple-Kisten noch immer gut.

App's, welche zwingend Metal brauchen, werden hier vielleicht nicht gehen, aber auf der alten Kiste schneidet man ja auch keine Videos oder so.

Die Radeon HD6xxx - Reihe lief nur bis HighSierra nativ. Bis Catalina hatte auch der DosDude-Catalina-Patcher für diese Karten keinen Patch. Ob der OCLP-PostInstall mit WEG dafür einen No-Metal-Patch bietet, kann ich nicht ganz genau sagen, aber ich glaube nicht.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 30. Mai 2024, 16:29**

Wie gesagt, für Daily's, so wie ich ihn jetzt eingerichtet habe, nutze ich ihn und er macht das wirklich gut. Ich dachte jetzt wirklich nur an Feintuning und ob die Erhöhung des VRAM's beispielsweise das scrolling smoother macht, oder Fensteranimationen. Das ist jetzt Jammern auf ganz hohem Niveau und es ging mir nur darum, ob es technisch möglich ist. Es gibt einen Thread bei Macrumors bei denen die Kexte:

AppleIntelHD3000Graphics.kext  
AppleIntelSNBGraphicsFB.kext

in der version.plist der NVRAM mit 1024MB vordefiniert wird.

In meinem jugendlichen Leichtsinn dachte ich, dass kann man adaptieren.

---

### **Beitrag von „MacPeet“ vom 30. Mai 2024, 17:21**

Wieviel Grafikspeicher gibt Dir denn die aktuelle Installation Sonoma mit der HD3000 ?

Diese Kext kannst Du nicht bearbeiten. OCLP Post-Installer spielt diese alten Kext's (Non-Metal-Patch) ja ein, welche es eigentlich in Sonoma nicht mehr gibt und erstellt einen neuen Snapshot, so dass das System damit läuft. Ansonsten ist das System dicht.

Auf den realMac's erstellt "OCLP Build und Install EFI" ja eigentlich schon die perfekte EFI, wo man eigentlich nichts mehr machen muss, was ja bei Hackintosh anders läuft.

Bei spezieller Hardware oder speziellen Wünschen kann es natürlich sein, dass man auch diese EFI noch bearbeiten muss oder kann. Ist ja letztlich auch nur ein normales OC, was man bearbeiten kann.

Zur Not musst Du für die HD3000 ein DeviceProperties setzen. Der Eintrag framebuffer-unifiedmem (00000020, 00000040, 00000060 oder 00000080) verändert den Grafikspeicher, wenn ich nicht irre, aber ob es wirklich Sinn macht, keine Ahnung.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 30. Mai 2024, 18:25**

OCPL konfiguriert mit 512 MB angepasst an die 8GB offiziell unterstütztem RAM. Inoffiziell schafft das MacBook Pro auch 16GB deswegen die 1024 MB die ich ihm zuweisen will. Also eine Device Properties und versuch macht kluch, korrekt? Dann würde ich das einfach mal ausprobieren, ist ja vielleicht für den einen oder anderen interessant. Welche HEX-Dezimale definiert denn auf die 1024 MB? Die mit der 60, oder der 80 am Ende?

---

### **Beitrag von „MacPeet“ vom 30. Mai 2024, 18:34**

Ich denke die 40, denn die 80 macht bei mir 2048, die 60 ist wohl 1536, denke ich.

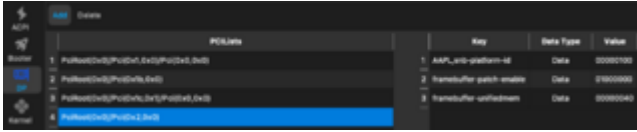
---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 30. Mai 2024, 20:52**

Ich probiere das gleich nach dem Feiertagsessen aus

Ich gebe dann direkt Rückmeldung mit Screenshots, danke bis hierhin! Ich liebe basteln!

**Edit:** Also entweder ich stelle mich komplett bekloppt an und vergesse etwas essentielles, oder aber es funktioniert nicht. Übersehe ich hier was?



---

### Beitrag von „griven“ vom 30. Mai 2024, 23:08

Eigentlich sieht das soweit gut aus sprich normalerweise müsste das eigentlich so passen.

Hast Du mal geguckt was Hackintool da theoretisch an Patches ausspuckt?

---

### Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 31. Mai 2024, 11:55

Hallo Bert!

Also wenn ich nichts außer den VRAM 2048 MB Patch auswähle (1024 MB gibts nicht), dann spuckt er mir das hier aus:

Spoiler anzeigen

---

### Beitrag von „griven“ vom 31. Mai 2024, 14:15

Hum es scheint so zu sein das WEG das bei SandyBridge nicht über die DeviceProperties regelt bzw. regeln kann weil hier die Mechanik dahinter eine andere ist...

Ich hab tief in der Dokumentation zu WEG einen Link zu einem Patch gefunden der das Problem ggf. dennoch adressiert. Schau mal hier: <https://www.applelife.ru/threa...0706/page-742#post-730496> In Deinem Fall sollte es der letzte der drei gezeigten sein der benötigt wird

(512 zu 2048). Keine Ahnung ob es geht aber einen Versuch ist es auf alle Fälle wert. Gehört natürlich unter Kernel -> Patch.

---

## Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 31. Mai 2024, 17:24

Hallo Bert!

Danke für deine Recherche, bis dahin wäre ich mit Sicherheit nicht gekommen, vielen Dank hierfür! Ich habe den jetzt mal hinzugefügt und starte gleich mal neu. Die Kollegen aus Russland setzen den so:

Code

1. <dict>
2. <key>Comment</key>
3. <string>hd3000 Fix</string>
4. <key>Find</key>
5. <data>
6. AQIEABAHAQAQBw==
7. </data>
8. <key>Name</key>
9. <string>com.apple.driver.AppleIntelSNBGraphicsFB</string>
10. <key>Replace</key>
11. <data>
12. AAEEgBAHAQAQBw==
13. </data>
14. </dict>
15. <dict>
16. <key>Comment</key>
17. <string>HD3000 384 -&gt; 2048</string>
18. <key>Find</key>
19. <data>
20. 0AAAABg=
21. </data>
22. <key>Name</key>

23. <string>com.apple.driver.AppleIntelSNBGraphicsFB</string>
24. <key>Replace</key>
25. <data>
26. 0AAAAIA=
27. </data>
28. </dict>
29. <dict>
30. <key>Comment</key>
31. <string>HD3000 512 -&gt; 2048</string>
32. <key>Find</key>
33. <data>
34. 0AAAACA=
35. </data>
36. <key>Name</key>
37. <string>com.apple.driver.AppleIntelSNBGraphicsFB</string>
38. <key>Replace</key>
39. <data>
40. 0AAAAIA=
41. </data>
42. </dict>

Alles anzeigen

Eingebaut habe ich den jetzt so:



Dann hoffe ich mal, dass alles richtig eingetragen wurde von mir. Melde mich nach einem

Neustart wieder.

**Edit:** Nein, das hat leider nicht funktioniert. Es scheint aber allgemein auch gar nicht mehr zu funktionieren, ich hänge die Links dazu mal mit an. Ich habe noch eine andere Idee. Im Zuge der Root-Patches werden doch die Kexte, die gebraucht werden, wieder ins System injiziert. Was ist wenn ich modifizierte Kexte mitgebe, die bereits mehr VRAM allozieren? Blöderweise habe ich bis jetzt noch nicht herausgefunden, wo die Kexte (als Quelle) vom Root-Patcher gezogen werden.

[https://www.reddit.com/r/hacki...working\\_in\\_opencore\\_help/](https://www.reddit.com/r/hacki...working_in_opencore_help/)

<https://github.com/acidanthera/bugtracker/issues/1244>

Macht wie immer Spaß hieran zu arbeiten 😄

**Edit die Zweite:** Habe mir mal den AppleIntelHD3000Graphics.kext angeschaut und in der Info.plist folgende zwei Einträge gefunden:



Das wäre ja bald schon zu einfach, oder?

---

**Beitrag von „griven“ vom 31. Mai 2024, 21:19**



Hum dem Patcher die unterschrieben kannste vergessen das klappt nicht. Die Files liegen beim Patcher in zwei -dmg und beide sind Passwort geschützt ergo kommt man nicht dran...

Aber vielleicht ist der Guide hier hilfreich: <https://github.com/crystal1ne...md#increasing-hd3000-vram> der Gute ist mit Ventura unterwegs (also mit Patches) und beschreibt wie man den Kext bearbeiten kann. Probieren kann man es denke ich 😊

---

### **Beitrag von „MacPeet“ vom 1. Juni 2024, 09:44**

Wie Du schon weiter oben verlinkt hast, sollte es dann aber auch mittels Kernel/Patch Find C7 45 D0 00 00 00 20 und Replace C7 45 D0 00 00 00 40 zur Laufzeit gehen, ohne den Kext selbst anzufassen und Snapshot neu zu machen.

Der Wert auf der russischen Seite war noch anders, aber der war auch für High Sierra. In der neueren Beschreibung wird ja BigSur oder höher empfohlen.

Edit:

Vielleicht sperrt sich der realMac auch nur, die inoffiziellen 16GB RAM anzuerkennen. Bei dem Apple-Bios kann man ja kaum was machen. Die Anleitung war für einen Hackintosh.

Wenn von Apple's Seite (Bios-seitig) die 8GB RAM und die 512 vram festgenagelt sind, dann nützt wohl auch der Patch nichts, auch wenn man 16GB reinpackt. Ist nur so eine Idee, muss nicht stimmen.

---

### **Beitrag von „Obst-Terminator“ vom 14. Juni 2024, 10:01**

So, jetzt habe ich Zeit gefunden beide Varianten zu testen und das mal hier zurückzumelden.

Ich fasse mich kurz, es funktioniert nicht. Da ich aber auch sonst überhaupt nicht weiß, wo ich da noch ansetzen muss, gebe ich damit auch auf 😊

Vielen Dank für eure Zeit!

---

### **Beitrag von „MacPeet“ vom 14. Juni 2024, 15:43**

Schade, dass es nicht zum Erfolg geführt hat, aber wir können wenigstens sagen, wir haben es versucht.