

Erledigt

Intel HD 3000 Grafik Glitch

Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 3. Mai 2016, 00:53

Die Patches von RehabMan haben auch nicht geholfen. Ich habe das Problem aber scheinbar anders lösen können und jetzt seit fast 2 Wochen keine Artefakte mehr auf dem Bildschirm gehabt.

[In einem anderen Forum](#) wurde gezeigt, wie sich das VRAM Limit via Terminalbefehl im Grafiktreiber (AppleIntelSNBGraphicsFB.kext) anpassen lässt. Mit Clover lässt sich das noch eleganter durch einen on-the-fly Patch bewerkstelligen:

Im Clover Configurator unter KextsToPatch habe ich eingetragen:

Name: AppleIntelSNBGraphicsFB

Find: C745BC00000020

Replace: C745BC00000080

Dadurch wird das Limit von 512MB (Standard) auf 2GB angehoben, was bei mir sehr gut geholfen hat. Hier lassen sich auch andere Werte (Hex) verwenden und so das Limit rauf- oder runtersetzen und ich habe auch einiges ausprobiert (u.a. C745BC000000100 für 4GB VRAM), jedoch bin ich mit den 2GB VRAM zufrieden und größere Werte führen (zumindest bei meinem 8460P) zwar zu keinen Problemen, aber in der Systemübersicht werden dann nur noch 0MB VRAM angezeigt.