

ATI Radeon XT1600 upgrade auf 10.6.8

Beitrag von „Griven“ vom 1. Juni 2012, 23:01

Das Problem liegt in dem Fall auch daran, dass sich die RadeonX1000.kext eigentlich ab 10.6.8 nicht mehr gescheit patchen lässt da Apple hier einiges an der Logik geändert hat im Vergleich zu 10.6.7 und gerade in dem binären Teil die Unterstützung dieser Karten ziemlich beschnitten hat (daher auch nur so wenig Treffer beim ersetzen). Zudem nutzt das patchen der RadeonX1000.kext zwar um QE/CI zu aktivieren bringt aber gar nichts wenn es darum geht die Auflösung zu ändern.

Ich bin an der Radeon Mobility auch schier verzweifelt und war mehrfach knapp davor das Laptop mit Schwung zum Fenster zu werfen. Am langen Ende hab ich es hinbekommen aber es hat unzählige Stunden Google und Try and Error bedeutet. Ich versuche mal zu erklären, was das Ganze so kompliziert macht und warum es nicht einfach ausreicht die RadionX1000.kext zu patchen. Also kurz und knapp ein Grafiktreiber besteht immer aus 2 Teilen, einmal dem 2D Treiber der dafür zuständig ist überhaupt erstmal ein Bild zu erzeugen und dann dem Treiber für die Hardwarebeschleunigung des Grafikchips.

Der 2D Part des Grafiktreibers regelt die verfügbaren Auflösungen und Farbtiefen sowie die darstellbar sind sowie die Timings die zur Ansteuerung des Monitors/Displays nötig sind. Alle Grafikkarten gehen auf den VGA Standard zurück und lassen sich, sofern kein passender Treiber verfügbar ist über die im VESA Standard definierten Auflösungen betreiben (800X600 bzw. 1024X768 Pixel in jeweils 32k Farbtiefe bei 60Hz). Den VESA Standard realisiert OSX über die IONDRVSupport.kext. Mit/Durch/Über diese kext ist sichergestellt, dass Ihr auch dann nicht buchstäblich in die Röhre guckt, wenn Eure Grafikkarte nicht unterstützt wird. Um jetzt das volle Potential der Grafikkarte ausnutzen zu können bedarf es der Mithilfe eines bestimmten Treibers, eines sogenannten Framebuffers, der dem Grafiksystem mitteilt welche Fähigkeiten die Grafikhardware besitzt und welche davon das angeschlossene Display benutzen kann. Im konkreten Fall sind hier bei OS X folgende Kexte dafür verantwortlich, dass sich die Auflösungen umstellen lassen und das volle Potential des Grafikchips genutzt werden kann...

- ATI1600Controller.kext
- ATISupport.kext
- ATIFramebuffer.kext
- IOGraphicsFamily.kext

Hier liegt der Hase auch schon im Pfeffer, denn Apple hat nur eine sehr begrenzte Range an ATI Grafikchips aus der Radeon Mobility Serie verbaut und so finden zwar grundsätzlich die ATI X1600 Chips Unterstützung aber eben nur in einem sehr eng begrenzten Adressraum (genau genommen wird von OSX direkt nur eine einzige Device ID nativ unterstützt). Man kann jetzt versuchen seine DeviceID in die ATI1600Controller.kext einzutragen und hoffen, dass Die eigene Hardware so nahe an dem dran ist was Apple verbaut hat, dass es funktioniert hierzu einfach wie folgt vorgehen:

1. ATI1600Controller.kext aus dem Verzeichnis /System/Library/Extensions auf den Desktop ziehen (Datei wird hierbei kopiert)
2. Rechtsklick auf die eben kopierte Datei und "Paketinhalt anzeigen" auswählen
3. Rechtsklick auf die Datei info.plist -> Öffnen mit -> Textedit
4. In der Datei suchen nach IONameMatch und dort den Teil nach pci1002 durch die eigenen Device ID ersetzen
5. Datei speichern
6. Mit Kextwizzard die ATI1600Controller.kext nach /System/Library/Extensions installieren und sicherheitshalber den Haken bei "Kopie der zu ersetzenden Kexte" setzen
7. Unter "Wartung" in Kextwizzard die [Rechte reparieren](#) lassen und dann Neustarten und beten

Wenn Du nun Glück hast fährt der Rechner hoch und zeigt den Desktop, es kann aber auch passieren (recht wahrscheinlich sogar, meiner Erfahrung nach) das der Rechner nicht mehr in den Grafikmode schaltet, es zu Kernelpaniken kommt oder nur ein Bild angezeigt wird, wenn ein externer Monitor angeschlossen ist aber hier hilft wirklich nur ausprobieren, pauschal kann man das leider nicht sagen. Wenn es läuft ist dies der sauberste Weg die Grafik ans laufen zu bekommen wenn nicht gibt es eine gute Alternative auf die Ich gerne noch eingehe, wenn es nicht geklappt hat. Sofern Dein Rechner gestartet hat sollte es jetzt entweder möglich sein die Auflösung direkt in den Systemeinstellungen unter "Monitore" zu ändern oder falls nicht sollte sich die Auflösung als Parameter in der org.chameleon.Boot.plist angeben lassen. Hierzu einfach folgendes in die Datei einfügen (wobei Du natürlich Deine gewünschte Auflösung verwenden solltest):

Code

1. `<key>Graphics Mode</key>`
2. `<string>1280x1024x32</string>`

Wenn das geklappt hat geht es jetzt daran QE/CI zu aktivieren probier hier erstmal ob die

gepachte Datei von rpt007 funktioniert, falls ja ist alles gut, dann sicher Dir auf jedenfall folgenden Dateien bevor Du ein Update auf Lion oder eine höhere Version machst, denn spätestens mit LION funktioniert das sonst alles nicht mehr...

- RadeonX1000.kext
- RadeonX1000GA.plugin
- RadeonX1000GLDriver.bundle
- RadeonX1000VA.bundke
- ATI1600Controller.kext
- IOGraphicsFamily.kext
- ATISupport.kext
- ATIFramebuffer.kext
- IONDRVSupport.kext

Die Dateien liegen alle im Ordner /System/Library/Extensions und funktionieren bis hin zu 10.7.4 perfekt ;O)

Sollte die von rpt007 gepachte Datei nicht gehen, dann gib mir bitte Deine Device ID noch mal und ich bastel Dir dann ein entsprechend passendes Kextpack.