

# Intel HD Grafik "Sandy Bridge"

**Beitrag von „iLeopod“ vom 10. August 2011, 13:53**

Voraussetzungen: Mac OS X Lion  
Intel „Sandy Bridge“ Prozessor 2x00  
Hauptplatine mit Intel H67/Z68 Chip

Seit Mac OS X Lion verwendet Apple eine neue Methode um die Anschlüsse der Grafikkarte anzusteuern. Diese lässt sich anpassen und ermöglicht, dass die meisten Anschlüsse gehen. (Connector Table).

1. Zuerst einmal solltet ihr euch mit der Bearbeitung von DSDTs (Tutorial in Forum) auseinandersetzen.

2. In der DSDT muss die DTGP bzw. MCDDP Method vorhanden sein.

3. Such in der DSDT nach Name (\_ADR, 0x00020000) (bei Gigabyte Boards heißt das Device: IGD0).

4. Nun ersetzen wir alle diese Einträge (z.B. IGD0) mit IGPU.

5. Unter Name (\_ADR, 0x00020000) fügen wir :

```
Method (_DSM, 4, NotSerialized)
```

```
{  
  Store (Package ()  
  {  
    "AAPL,slot-name",  
    Buffer (0x09)  
    {  
      "built-in"  
    },  

```

```
"subsystem-id",  
  Buffer (0x04)  
  {  
    0xDB, 0x00, 0x00, 0x00  
  },  

```

```
"subsystem-vendor-id",  
Buffer (0x04)  
{  
0x6B, 0x10, 0x00, 0x00  
},
```

```
"device-id",  
Buffer (0x04)  
{  
0x26, 0x01, 0x00, 0x00  
},
```

```
"AAPL00,DualLink",  
Buffer (0x04)  
{  
0x01, 0x00, 0x00, 0x00  
},
```

```
"model",  
Buffer (0x17)  
{  
"Intel HD Graphics 3000"  
}  
, Local0)  
MCDP (Arg2, RefOf (Local0)) // DTGP (Arg0, Arg1, Arg2, Arg3, RefOf (Local0))  
Return (Local0)
```

Je nachdem ob man die **MCDP** oder die **DTGP** den roten oder Grünen Eintrag verwenden.

5. In die SMBIOS.plist im /Extra Ordner fügen wir oder ändern den Eintrag

```
<key>SMboardproduct</key>  
<string>Mac-94245B3640C91C81</string>
```

6. [Kext installieren](#). (Ich empfehle Kext Wizard)

[AppleIntelSNBGraphicsFB.kext.zip](#)

Sobald es Neuigkeiten gibt werde ich diese Hinzufügen. HDMI Audio geht zurzeit noch nicht.

Der angehängte kext ist für DVI als primärer Anschluss Optimiert. Im Laufe der Zeit werde ich auch noch andere Kexte patchen.

Credits: bcc9

Hintergrundinformation und Entwicklungs [Thread](#)