

Erledigt

Problem die RX 480 Powercolour zu installieren

Beitrag von „ralf.“ vom 21. April 2017, 22:51

[Zitat von DerJKM](#)

Im Prinzip ist die oben verlinkte Anleitung korrekt, jedoch werden die falschen Kexte editiert. Für die RX480 müssen die AMD9510Controller.kext und die AMDX4100.kext editiert werden

In den ersten Sierra-Versionen war es der AMD9500Controller.kext

```
<string>com.apple.kext.AMD9510Controller</string>
<key>IOClass</key>
<string>AMD9510Controller</string>
<key>IOMatchCategory</key>
<string>IOFramebuffer</string>
<key>IOName</key>
<string>AMD9510Controller</string>
<key>IOPCIMatch</key>
<string>0x67DF1002</string>
```

AMDX4100.kext

hängt von der Sierra-Version ab. In den ersten Sierra-Versionen wars der AMDX4000.kext, wo Baffin enthalten war.

```
<string>com.apple.AMDRadeonX4000</string>
<key>GpuDebugPolicy</key>
<integer>0</integer>
<key>IOClass</key>
<string>AMDBaffinGraphicsAccelerator</string>
<key>IODVDBundleName</key>
<string>AMDRadeonVADriver</string>
<key>IOKitDebug</key>
<integer>0</integer>
<key>IOMatchCategory</key>
<string>IOAccelerator</string>
<key>IOPCIMatch</key>
<string>0x67DF1002 0x67FF1002 0x67EF1002</string>
```

[@pawelpipowich](#)

Den roten Teil ändern. Du musst den Part finden, wo es um die Baffin-GPU geht, siehe Bild