

Erledigt

ASUS Z170-A interne Grafik Installation befindet sich in der Endlosschleife

Beitrag von „Mac Pauli“ vom 10. Februar 2017, 00:26

Liebe Hackintosh Gemeinde,

versuche mit einem

Mainboard ASUS Z170-A

Prozessor Core i7-6700k 4 GHZ, 8MB Cache, LGA1151

Dem Clover r39998 und der internen Grafik, Sierra zu installieren.

Geplant ist bei laufendem System dann die Grafikkarte Radeon R9 390x, 8GB einzubinden, um dann FinalCut zu nutzen.

Leider bekomme ich das System nicht zum laufen, die Installation bleibt hängen und startet neu.

Im Anhang findet ihr einen Screenshot des letzten Momentes und die config.plist

Ansonsten bin ich nach der Anleitung von [@ralf. Anleitung: macOS Sierra auf einem Skylake installieren](#) vorgegangen die vorgehensweise der gestaffelten installation hat mir [@griven](#) empfohlen.

Ich sehe oder vermute, dass es die Grafikkarte ist. Aber was ist es!

Was mache ich falsch? oder anders wo liegt der Fehler?

Vielen Dank im voraus!

Im Anhang: config.plist , Bildschirmfoto vor Installationsabbruch, Bildschirmfoto drivers64uefi, Bildschirmfoto kext

Beitrag von „ralf.“ vom 10. Februar 2017, 00:39

Stell mal im Bios [DVMT](#) Pre Allocated auf 64M

Beitrag von „griven“ vom 10. Februar 2017, 01:33

Die Kombination iGPU und AMD ist für FinalCut leider auch denkbar ungeeignet zumindest ab FinalCut 10.3 aufwärts denn die stürzen einfach sang und klanglos ab in der Kombination. Versionen vor 10.3 laufen jedoch in der Kombination problemlos. Inzwischen ist auch bekannt warum das passiert. Apple selbst setzt die Kombination aus iGPU und AMD Karte nur im switched Mode ein sprich FinalCut initialisiert auf der IGPU und möchte dann gerne die IGPU abschalten und auf die AMD umschalten und das funktioniert beim Hackintosh nicht denn anstatt des erwarteten Ergebnisses gibt es eine zünftige Fehlermeldung vom Typ

Code

1. [FFHGRendererInfo initWithLocation:] CGLSetVirtualScreen failed - didn't expect to get here. Investigate why this code ran: [FFHGRendererInfo initWithLocation:] CGLSetVirtualScreen failed: loc=1, ctxt=0x7ff89969f400, err=10008
2. -[FFRRendererInfo initWithLocation:], /Library/Caches/com.apple.xbs/Sources/Flexo/Flexo-29646.4.1/framework/image/FFHGRendererManager.mm:341

Was daran liegt das sich kein Virtueller Screen erzeugen lässt da die IGPU und die GPU keine Verbindung untereinander besitzen sondern beide dediziert arbeiten der Versuch den Output über die HD zu leiten schlägt also fehl.

Es ist schon ein kleines Dilemma denn einerseits möchte man ja ungern auf die Hardware Codecs der intelHD verzichten andererseits aber auch nicht auf die Vorteile die eine dedizierte AMD GPU in Sachen Bearbeitung/Effekte bietet. Apple löst das hier eigentlich ziemlich geschickt denn deren Ansatz on demand die GPU umzuschalten ist schon ziemlich clever. Im Editor übernimmt die AMD Karte die Arbeit wenn es darum geht das fertig bearbeitete Projekt

bereit zu stellen fällt FCPX zurück auf die iGPU und benutzt deren Hardware Codecs zum encodieren. Will man beides haben bleibt man tunlichst bei FCPX 10.2.x denn hier treten die genannten Probleme nicht auf, braucht man FCPX 10.3.x dann Finger weg von der iGPU und lieber ne einfache NVIDIA (GT210) als Starthilfe nutzen oder unterbinden das die iGPU mit Beschleunigung lädt...

Beitrag von „Mac Pauli“ vom 10. Februar 2017, 07:27

Hallo [@ralf](#). habe umgestellt, leider bleibt der Vorgang an genau der selben Stelle stehen.

Hallo [@griven](#) das war ein sehr informativer und wichtiger Hinweis.

Vielen Dank Euch!

Beitrag von „ralf.“ vom 10. Februar 2017, 08:23

Du hast dich dann aber nicht an die Anleitung gehalten, denn die Systemdefinition ist bei dir imac14,2. Ich würde 17,1 nehmen.

Lade doch mal den EFI-Ordner hoch unter E Antwort

Und im Bios

IGP: enabled

Initial Display IGP

[DVMT](#): 64M

[DVMT](#) Total Memory: Max

Beitrag von „Mac Pauli“ vom 10. Februar 2017, 18:39

OK,

hallo [@ralf](#), habe die EFI kopiert und dir unten angehängen, dazu die Einstellung der Grafikkarte im Bios.

Habe versucht in der config.plist auf iMac 17,1 zu stellen, ging nicht, steht jetzt auf iMac 15,1. Hatte den iMac 17,1 aber auch schon versucht. der iMac 14,2 wurde aber an mehreren Stellen als Universalmaschine bezeichnet.

Ich hoffe, du kannst mir helfen.

Vielen Dank!

Beitrag von „ralf.“ vom 10. Februar 2017, 19:14

Da sind heftige Fehler in der config.Plist Nimm lieber eine aus der Anleitung. Und im Ordner driver64UEFI sind zu viele Treiber drin. Ich würde Clover noch mal neu machen.

Beitrag von „Mac Pauli“ vom 10. Februar 2017, 19:41

OK, geht los!

Hallo [@ralf](#). habe den Clover neu, mit weiger Treibern installiert, danach deine Config.plist der Anleitung verwendet aber der Rechner bricht trotzdem ab, obwohl er jetzt schon weiter geht.

die letzte Zeile sagt, dass es ein Access Problem mit dem Apple Store Content gibt.

Im Anhang Screenshot und Config.plist, EFI Ordner

Vielen Dank, wenn dass ihr mir helft!

Beitrag von „ralf.“ vom 11. Februar 2017, 01:59

Das Programm itunes nutzt wohl für die DRM-Entschlüsselung die interne Grafik, weil die solche Sachen schnell ausrechnen kann.

Und da kann das System dann beim Booten hängen bleiben für ein paar Minuten. Mit ner seperaten Grafik passiert das nicht.

Oder mit -x booten, also Safe Mode.

EDIT

Was helfen soll: das itunes-Programn suchen - eine Sicherheitskopie auf den Desktop - Paketinhalt anzeigen. und den Ordner-Inhalt von Content löschen

Probier auch mal die andere config.plist