

Erledigt

10.13.4 BETA und AMD RX 560

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 30. Januar 2018, 05:32

Moin Moin

Apple scheint bei AMD Grafikkarten geschraubt zu haben
Leider wird meine RX560 nach Update auf 10.13.4 nicht mehr zur Bildausgabe verwendet.
Wenn ich über die Intel HD 630 Boote, wird sie aber als 2. Grafikkarte ohne weiteres erkannt...
gibt halt nur kein Bild mehr..also Vorsichtig 😊

vllt hat jemand ne Idee?!

Beitrag von „Mocca55“ vom 30. Januar 2018, 06:13

Moin,

ohne Wahtevergreen und ohne irgend ein Inject unter Graphics. Schonmal probiert?

Gruß Mocca55

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 30. Januar 2018, 06:31

Das dachte ich mir auch schon ... leider das selbe

Beitrag von „kuckkuck“ vom 30. Januar 2018, 08:11

Mal nur über die DSDT/SSDT Methode oder "RadeonDeInit" probiert?

Beitrag von „Rexima“ vom 30. Januar 2018, 11:06

Meine RX580 hat Multimonitor Probleme, da sollte man auch aufpassen 👍

Vorher keinerlei Probleme, seit der neusten Beta geht mein dritter DP Monitor nicht mehr. Mit oder ohne Whatevergreen/RadeonDeInit

Beitrag von „SirusX“ vom 30. Januar 2018, 12:05

Was ist RadeonDeInit wo ist der unterschied zu Whatevergreen meine 560 läuft auch nicht mit der Beta

Beitrag von „DSM2“ vom 30. Januar 2018, 15:55

Komisch ist das ja alles hinterlegt ist in der Beta für nativen Betrieb.

Normalerweise sollten diese Karten Native laufen :

RX 400s	RX 500s	Vegas	Pro WXs
RX 480	RX 580	Vega Frontier	Pro WX 9100
RX 470	RX 570	RX Vega 64	Pro WX 7100
RX 460	RX 560	RX Vega 56	Pro WX 5100
—	RX 550	RX Vega Nano	Pro WX 4100

Vielleicht funktioniert es ja in Beta 2!

Beitrag von „DerJKM“ vom 30. Januar 2018, 16:20

Evtl. sind die Framebuffer noch nicht korrekt implementiert, mit meiner RX460 hab ich schon jetzt mit 10.13.3 nur eine funktionierende Kombination gefunden (Futomaki auf iMac 14,2), mit der alle 3 Ports gehen. Hoffe somit auch auf Beta 2 und folgende.

Beitrag von „redbelt“ vom 30. Januar 2018, 20:26

Also ich hatte vorhin das Update gemacht und meine Karte lief einwandfrei.
Hatte keine Probleme gehabt.

Edit: Habe gerade das Update auf 10.13.2 gemacht. Läuft.

Beitrag von „DSM2“ vom 30. Januar 2018, 21:29

[@redbelt](#) Du hast schon gelesen das wir hier von 10.13.4 sprechen oder ?

Oder läuft die Karte bei dir ohne Kexte schon mit 10.13.2/3 nativ ?

Beitrag von „griven“ vom 30. Januar 2018, 21:53

Naja ich habe es ja an anderer Stelle schon geschrieben einen Framebuffer Patch braucht man halt trotzdem denn in den seltensten Fällen passt das Layout der Karte zu Apples Framebuffer. Bei einer RX460 sollte es wohl der ACRE Framebuffer sein und der ist laut Apple definiert mit 3 Ports (DP,HDMI,DDVI) was aber ja nicht zwingend auch zu dem passen muss was auch auf der Karte an Ports vorhanden ist. Jetzt gibt es 2 Möglichkeiten die eine wäre so zu handeln wie es WhatEverGreen tut und einfach den generischen Radeon Framebuffer vorzugeben zum Beispiel in Clover und schon sollten auch alle Ports funktionieren die andere wäre den ACRE Framebuffer an die eigenen Gegebenheiten anzupassen. Für letzteres braucht es neben dem DPCI Manager (um den ROM der Karte zu extrahieren) noch des AMDFramebufferUtilities um zum einen die Konfiguration aus dem ROM zu lesen und zum anderen die Framebuffer aus macOS zu lesen. Mit dem AMDFramebufferUtility lässt sich dann praktischerweise gleich der Patch Eintrag für Clover generieren 😊

Für meine R9-290X habe ich auf dem Weg den Baladi Framebuffer so zurechtgebogen das damit die Karte korrekt als AMD R9-290X 4096 MB im Profiler angezeigt wird und nebenher auch alle Ports zur Verfügung stehen.

Beitrag von „ductator“ vom 30. Januar 2018, 22:28

Die Polaris 11/21 Chips haben sämtlichts 1x HDMI, 1x DP, 1xDDVI (sieht man [hier schön](#))
Damit sollten die ja auch mit AMD Framebuffer laufen, wenn nicht am BIOS gefuscht wurde (die XFX Modelle laufen z.B. nicht).
Insofern denke ich, dass die ohne größere Anpassung laufen sollten, wenn Apple das ins OS einpflegt.

Beitrag von „griven“ vom 30. Januar 2018, 22:37

Naja die Ports allein sagen aber auch noch nicht unbedingt was aus es gibt da noch ein paar andere Dinge die zu beachten sind und selbst wenn die Ports physisch identisch sind heißt das noch lange nicht das Transmitter, Encoder und SenseID mit dem übereinstimmen was Apple sich da im framebuffer so vorstellt. Aber gut wartet Ihr darauf das Apple das ins OS einbaut *seufz*

Beitrag von „jemue“ vom 30. Januar 2018, 22:56

[@griven](#) Wenn es mit der nächsten oder übernächsten Beta Plug-And-Play OOB geht, warum sollte man sich dann die Mühe machen und irgendwas modifizieren und stundenlang rumfummeln und suchen 😄

Ich kaufe mir auch lieber Hardware, die einfach funktioniert - ohne irgendwelche Patches oder extra Kexte. Da muss ich mir dann auch keine Sorgen machen, dass Apple mit dem nächsten Update wieder irgendwas umgebaut hat und ich dann blöd dastehe, bis irgendjemand (hoffentlich) eine Lösung gefunden hat.

Aber ich kann den Basteltrieb schon verstehen. Vor ein paar Jahren habe ich noch ausschließlich Gentoo auf allen Maschinen genutzt. 😄

Beitrag von „griven“ vom 30. Januar 2018, 23:04

Weil es eben nicht passieren wird das es Plug-And-Play OOB geht. Welchen Grund sollte Apple haben alle möglichen und unmöglichen Kombinationen aus Connectors, Transmitter, Encoder und SenseID in die framebuffer zu packen wenn sie selbst nur bestimmte Kombinationen benutzen? Es gibt ja den RadeonFramebuffer nicht aus lauter Spaß an der Freude sondern es gibt ihn um genau solche Dinge abzufangen. Bis auf den Makel das die Karte nicht namentlich im Profiler auftaucht hat man damit keine Nachteile gegenüber dem framebuffer der von Apple abgedacht ist für die jeweilige GPU Generation. Im Grunde macht WhateverGreen auch nichts anderes auch hier wird immer der RadeonFrameBuffer verwendet und kein spezifischer (sieht man sehr gut im IORegistryExplorer). Was in der neuen Beta wegfällt ist die Schleife die gedreht werden muss damit die Karten nicht in einen Blackscreen booten (Mieze SSDT Methode, RadeonDelnit in Clover oder eben WhateverGreen)...

Beitrag von „MacGrummel“ vom 30. Januar 2018, 23:36

Wenn man die DSDT richtig konfiguriert hat, kann man im Systembericht unter "PCI" nachlesen, welcher Framebuffer verwendet wird. Bei meinen RX580 ist das von Anfang an der Radeon-Buffer. Ganz ohne jedes WEG oder einen Eintrag in die Clover-Config. Die haben je 2 HDMI- und DP-Ausgänge und einen DVI.



Beitrag von „SirusX“ vom 2. Februar 2018, 01:45

Wau bei mir steht unter PCI garnicht wieso nicht ^^was das fürn müll hehe

Beitrag von „THack87“ vom 2. Februar 2018, 01:56

Mit meiner AMD 390 hatte ich nur Probleme in der neusten Beta.

Selbst nach Umschreiben der Kexte wieder zurück gehen auf 10.13.3

Beitrag von „kuckkuck“ vom 2. Februar 2018, 07:10

[@SirusX](#) Das ist größtenteils Kosmetik und wird in den _DSM Methoden der jeweiligen Geräte in der DSDT definiert. Soweit ich weiß benutzt du keine DSDT und SSDTs.

[@MacGrummel](#) Was mich mal interessieren würde, wie sieht dein SMBus Device in der DSDT aus? Immer wenn ich in der Vergangenheit meinem SBUS eine _DSM verpasst habe, ging der Rechner nicht mehr in den Sleep... 😞

Beitrag von „MacGrummel“ vom 2. Februar 2018, 09:02

Eigentlich hab ich die PCI-Anzeige auf allen Rechnern mit High Sierra und DSDT, egal, ob ich nun die einfachen Patches im MaciASL angewandt habe oder ob mir für den X99er von [@apfelnico](#) oder [@antagon](#) sehr [sorgfältig eine DSDT manuell gepatcht](#) wurde, die von Nico bleibt im PCI-Bereich [unter Sierra übrigens leer](#), aber das stört ja nur dort bei Testläufen, und hier geht es ja um High Sierra..

Beitrag von „derHackfan“ vom 2. Februar 2018, 09:33

[Zitat von SirusX](#)

Wau bei mir steht unter PCI garnicht wieso nicht ^^was das fürn müll hehe

Kannst du aber auch ohne DSDT umsetzen, dafür gibt es neuerdings den PropertyInjektor.kext, mit dem kann man einen Inject, Layout ID, Slot Name, Built-in etc. hinzufügen und wer weiß was sonst noch an Potential darin steckt.

Ich selber nutze beides, eine sauber gepatchte DSDT und den PropertyInjektor.kext weil meine ASRock Bretter sich als zickige Diva erweisen. 😄

Beitrag von „SirusX“ vom 2. Februar 2018, 18:12

PropertyInjektor.kext

muss man dazu noch etwas einstellen ? Und woher weiß ich welche DSDT patches die richtigen für mein Board sind ?

Beitrag von „lahu“ vom 2. Februar 2018, 19:59

hallo,

also hilft jetzt dem der Probleme hat nicht weiter, aber bei mir läuft die RX 560 ohne Whatevergreen mit der Beta 10.13.4 tadellos
in Clover keinen Hacken gesetzt und auch keinen Framebuffer angegeben
benutze eine DSDT aber keine SSDT

Der Monitor hängt am Displayport....

servus

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 2. Februar 2018, 20:08

Spannend. DP kann ich derzeit nicht testen danken Kabel vorhanden

Beitrag von „derHackfan“ vom 2. Februar 2018, 20:19

[Zitat von SiriusX](#)

PropertyInjektor.kext
muss man dazu noch etwas einstellen ?

Guckst du hier ... [Geräte Eigenschaften \(Device Properties\) ohne DSDT Patch ändern.](#) 😊

Beitrag von „griven“ vom 2. Februar 2018, 22:45

Vielleicht auch noch mal was zum angucken damit man eine Idee davon bekommt:

IOKitPersonalities	Dictionary	(4 items)
WLAN	Dictionary	(5 items)
Lan	Dictionary	(5 items)
R9-290X	Dictionary	(5 items)
CFBundleIdentifier	String	de.Brumbaer.PropertyInjector
IOClass	String	PropertyInjector
IOPCIPrimaryMatch	String	0x67B01002
IOProviderClass	String	IOPCIDevice
Properties	Dictionary	(6 items)
AAPL_slot-name	Data	PCIEX16_1
model	Data	AMD R9-290X
@0_name	String	ATY,Baladi
@1_name	String	ATY,Baladi
@2_name	String	ATY,Baladi
@3_name	String	ATY,Baladi
Layout ID	Dictionary	(5 items)
CFBundleIdentifier	String	de.Brumbaer.PropertyInjector
IOClass	String	PropertyInjector
IOPCIPrimaryMatch	String	0x1E20B0B6
IOProviderClass	String	IOPCIDevice
Properties	Dictionary	(2 items)
AAPL_slot-name	Data	Built In
model	Data	ALC887 High Definition Audio

So habe ich es für die R9-290X gemacht und nebenbei ist auch noch mal der Inject für AppleALC zu sehen 😊

IOPrimaryMatch verrät Dir der IORegistryExplorer aber was erzähle ich das ist ja im Thread von [@Brumbaer](#) bestens erklärt wie es zu machen ist 😊

Beitrag von „jemue“ vom 6. Februar 2018, 22:21

Die zweite Beta ist da (17E150f) ! Neue Runde, neues Glück?

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 7. Februar 2018, 00:32

Und wieder wurde was an den AMD kexten gebastelt
da muss man wieder Hand anlegen

Beitrag von „jemue“ vom 7. Februar 2018, 00:36

Vielleicht regt sich ja jetzt was an der RX 560 😊 Ich drück die Daumen!

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 7. Februar 2018, 00:44

Ich muss erstmal den Kaffee ans laufen bringen.... dann teste ich mal die neue

Beitrag von „SirusX“ vom 7. Februar 2018, 14:41

Gibt es schon Erfahrungsberichte ?

Beitrag von „macinsane“ vom 7. Februar 2018, 16:38

Allgemeiner Erfahrungsbericht: Die Gigabyte RX 560 war ein Griff ins Klo. 😊 Eigentlich wollte ich nicht bei jedem Update rumfitzeln müssen, deswegen der Wechsel zu AMD. Bislang hatte ich aber nach jedem Update erst einmal kein Bild und/oder kein Sleep mehr und musste immer neue Tricks anwenden. Seit 10.13.3 muss ich der Intel GPU ne Skylake ID geben, damit ich

Metal2 habe und Final Cut nicht abschmiert (mit Kabylake Kexten gibt's nen harten Reset). Der ausgegraute Appstore und nicht funktionierendes Safari sind die neuesten (noch hinzugekommen) Probleme. Leider befürchte ich, das Problem bleibt auch in der Final, war zumindest bei den vergangenen Betas der Fall, da hatte sich bis zum Final nix mehr geändert. Hoffe auf ein Clover Update, vermute da irgendwie das Problem.

Beitrag von „MacGrummel“ vom 7. Februar 2018, 19:12

Ich weiß ja nicht, was Du mit dem System so gemacht hast, aber der Appstore hat eigentlich nichts mit der Grafik zu tun. Sieh doch mal über Terminal nach, welche Nicht-Apple-Kexte noch so an Bord sind:

Code

1. `kextstat | grep -v apple`
-

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 7. Februar 2018, 21:31

Also normal reicht WhateverGreen und Lilu. Wenn beide kexte aktuell sind passt das auch mit 10.13.3 wie bei mir. Nie Probleme bei Updates gehabt außer bei der aktuellen 10.13.4 Beta. Aber nur weil Apple da wieder rumdocktorn muss

Beitrag von „griven“ vom 7. Februar 2018, 22:04

Naja ich habe eigentlich und auf dem eigentlich liegt die Betonung mit der 10.13.4 Beta 2 auch keine Probleme gehabt. Meine R9-290X läuft nach wie vor ohne Clover Inject, RadeonDelnit oder WhatEverGreen allerdings funktioniert mal wieder der Framebufferpatch über Clover nicht (kext2patch) obwohl sich weder die Find noch die Replace Werte geändert haben noch derKext der zu patchen wäre also schon strange. Wenn ich temporär auf den Radeon Framebuffer wechsle und dann den AMD8000Controller manuell patche geht es auch wieder mit dem Baladi Framebuffer. Das einzige was ich zusätzlich benutze ist der PropertyInjector.kext von [@Brumbaer](#) um meiner R9 den Framebuffer beizubiegen (no Clover Injects)...

Beitrag von „macinsane“ vom 7. Februar 2018, 23:05

[Zitat von MacGrummel](#)

Ich weiß ja nicht, was Du mit dem System so gemacht hast, aber der Appstore hat eigentlich nichts mit der Grafik zu tun. Sieh doch mal über Terminal nach, welche Nicht-Apple-Kexte noch so an Bord sind:

Code

1. kextstat | grep -v apple

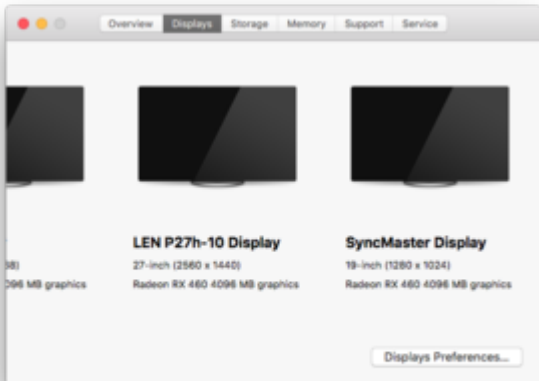
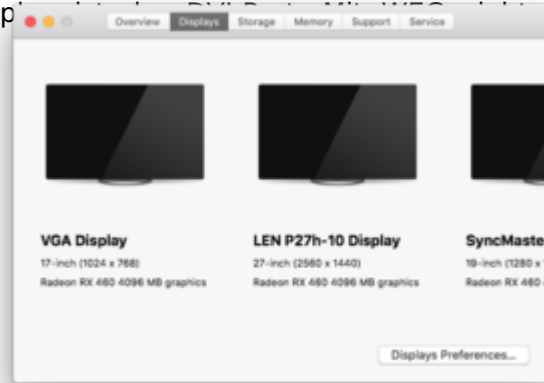


Ich hab gar nix gemacht, sondern ein clean install und wollte einfach meinen bewährten EFI Ordner weiterverwenden, der problemlos mit 10.3.3 läuft. Es gibt also neben Lilu und Konsorten nix besonderes. Hatte schon die Befürchtung, dass die Mausi kext inkompatibel sein könnte (was den ausgegrauten Appstore erklären würde), aber da hätten sich schon mehr beschwert. Nein, es ist leider so wie bei jedem High Sierra Update bislang: Nach dem Update geht erstmal nix mehr (oder wenig).

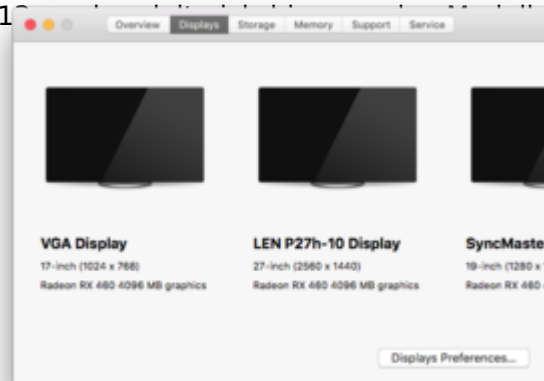
EDIT: Gerade auf Public Beta geupdatet und alle Problem sind verschwunden. Metal 2 auch da, Clover inject nicht mehr nötig. ABER: ssdt mit den richtigen Framebuffer braucht es trotzdem! Kein RX560 oob 😊

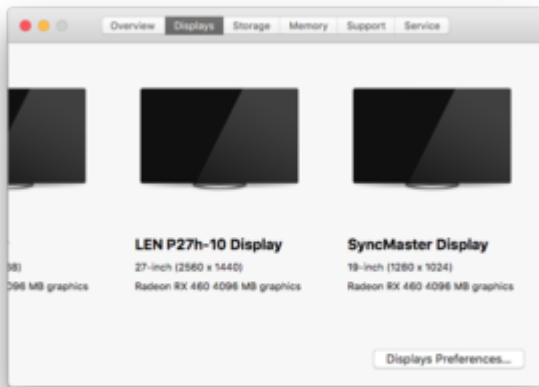
Beitrag von „DerJKM“ vom 8. Februar 2018, 21:37

Da ich schon befürchtete, mir bald eine neue GPU kaufen zu müssen 😞, habe ich mit meinem 'alten' iHack, meiner Sapphire RX460 und der 10.13.4 Developer Beta 2 (17E150f) einige Tests unternommen. Soviel schonmal vorab: Entwarnung, die RX460 läuft auf 10.13.4 besser als je zuvor, es braucht weder Kexte, noch DSDT/SSDT-Patches. Aber der Reihe nach. Zunächst ein Test mit WEG und 3 Monitoren (meine Karte hat nur 3 Anschlüsse, die für mein Setup aber auch alle gehen müssen). 'VGA-Monitor' ist der DisplayPort (VGA-Adapter), LEN P27h-10 ist der HDMI-Port, und SyncMaster-Display ist der DVI-Port. Mein System so aus:

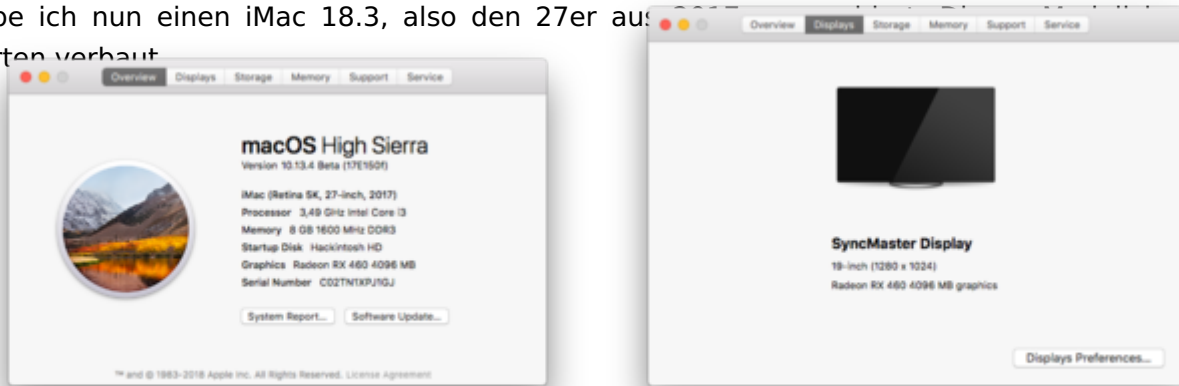


Man beachte das SMBIOS 21,5-inch iMac Late 2013. Jetzt ohne WEG.





Wie man sieht, sind alle 3 Monitore vollkommen funktionstüchtig. So soll es ja sein. Nun sind hier aber viele nicht mit einem Haswell unterwegs, sondern mit Skylake und Kaby Lake. Daher habe ich nun einen iMac 18.3, also den 27er aus dem Jahr 2017, mit einer Radeon RX-Karten verbaut



Und hier ging es los. Nur der DVI-Monitor lies sich zu einem Bild überreden. Es sieht also danach aus, dass das SMBIOS einen Einfluss auf die verwendeten Framebuffer hat. Der iMac 17.1 (27er Skylake aus 2016, mit R9-Karten) liefert das selbe Ergebnis:

Spoiler anzeigen

Nun habe ich noch weitere SMBIOSe ausprobiert, mit keinem der getesteten kam es zu Problemen. Alle 3 Monitore liefen mit den folgenden SMBIOS:

iMac 16.2

Spoiler anzeigen

Mac Pro 6.1

Spoiler anzeigen

Mac Pro 5.1

Spoiler anzeigen

Die Probleme sollten sich also kurzfristig durch ein anderes SMBIOS beheben lassen, wobei ich mangels Hardware nicht weiß, wie Skylake / Kaby Lake mit den älteren SMBIOS laufen. Mittelfristig setze ich meine Hoffnungen auf den neuen Mac Pro, der hoffentlich ein universelles SMBIOS mitbringt.

Beitrag von „MacGrummel“ vom 9. Februar 2018, 05:17

Da bist Du genau auf dem richtigen Weg, keine Angst! Die 14er iMacs sind nun mal die universellsten Konfigurationen, ich ziehe allerdings wegen der größeren Grund-Auflösung (27"-Schirm im Original) die 14,2er Version vor.

Übrigens gilt es vor dem Update auf die neuste Beta-Version das SmbIOS-Datum und damit auch die Bios-Version auf aktuellen Stand zu bringen, das beschleunigt enorm: aus 08/21/2017 wird beim 14,1er und 14,2er iMac 01/08/2018 (entsprechend der hoppelnden amerikanischen Schreibweise Januar, der Achte, 2018) oder je nach Type auch 12/21/2017, 01/05/2018 oder 01/09/2018, dieses Mal nicht sehr einheitlich, der MacPro wurde hier nicht geändert..

Das ist dann auch im [neusten Clover Configurator 4.60.1.0](#) enthalten.

Beitrag von „jemue“ vom 23. Februar 2018, 12:39

Gibt's hier inzwischen neue Infos? Oder wird erst am Wochenende die neue Beta installiert? 😄

Beitrag von „SirusX“ vom 23. Februar 2018, 15:00

Würde mich auch interessieren !?!?!

Beitrag von „onlyWork“ vom 14. Mai 2018, 11:33

Wäre interessant ob die eGPU Karten nun offiziell im Selbstbau unterstützt werden und welche Marken.

<https://egpu.io/external-gpu-macos-10-13-4-update/>

Vielleicht ein neues Thema mit der Erstellung einer Liste - OOB, Anschlüsse, Marke, (OpenGL Wert und OpenCL Wert). Wie es ja schon bei NVIDIA geschehen ist.