

Erledigt

Update auf Monterey mit RX 6600 XT - Probleme beim booten in den installer

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 17:18

Hey,

ich habe mir heute endlich eine Ablösung für meine GTX 760 gekauft (eine RX 6600 XT von ASUS).

Da die RX 6600 XT unter BigSur nicht läuft und meine alte GTX 760 nicht unter Monterey werde ich beide auf einmal wechseln müssen, wo dann auch meine Fragen ins Spiel kommen:

1. Kann ich einfach ein "Update" mit dem [install stick](#) durchführen, oder sollte ich ein clean install machen und dann vom Backup wiederherstellen?

2. Gibt es noch etwas wichtiges, was getan werden muss für den Wechsel auf eine RX 6600 XT abgesehen vom boot-arg?

3. Da die HDR Unterstützung von MacOS vom SMBIOS abhängt wollte ich fragen, ob / welches andere SMBIOS sich empfehlen würde, da mein Display HDR unterstützt (Samsung Odyssey G5) und im Anhang daran, müsste ich mir bei einem SMBIOS Wechsel eine andere Seriennummer suchen?

Mit freundlichen Grüßen

EDIT: hier noch meine EFI, falls jemand einen auffälligen Fehler finden sollte, wobei ich denke, dass ich sie richtig gemacht habe.

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 29. Juni 2022, 20:17

Ich habe das SMBIOS auf iMacPro1,1 gestellt für die bessere Hardwarebeschleunigung 😊

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 20:19

Danke schonmal!

Muss ich dann auch meine Seriennummer ändern? (Nervig wegen iCloud und so)

Und hast du vielleicht noch einen Rat wegen der anderen Fragen?

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 29. Juni 2022, 20:42

Du solltest nur für dich das SMBIOS iMacPro1,1 die Serials noch mal neu generieren und die niemals posten .

Ich würde immer clean instalieren! , ich sprich jetzt nur von mir Backup wiederherstellen tu ich nicht weil ich am Limit leben No Rist no fun 😊

Beitrag von „kneske“ vom 29. Juni 2022, 20:47

Das heißt doch „no RISC no Fun“

Serial kannst du behalten frisst er auch bei anderen SMBIOS

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 21:45

Ich habe grade Probleme beim booten in den installer... könnte es vielleicht an den nicht vorhandenen USB-Mappings liegen? (Ich hatte USBInjectAll + mapping unter BigSur)

Ich bin stuck bei:

```
"[...] AppleUSBLegacyRoot@: AppleUSBLegacyRoot::init: enabling legacy matching"
```

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 29. Juni 2022, 21:49

Mach das USB Mapping unter Windows mit dem <https://github.com/USBToolBox/tool/releases>

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 21:49

Kann ich nicht einfach das von BigSur übernehmen?

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 29. Juni 2022, 21:51

Wenn das Big Sur 11.3 ist dann ja , wenn nicht dann windows .

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 21:51

Wiese muss genau Big Sur 11.3 gewesen sein? (Es war 11.6)

Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 29. Juni 2022, 21:55

Weil ab Big Sur 11.4 und neuer nicht mehr so funktionier wie mann es gewohnt war , ist halt Fehlerhaft .

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 23:23

Hm... ich bin leicht verwirrt. [Hier](#) wird gesagt, dass man den USBInjectAll kext benutzen soll (was ich unter BigSur noch tat).

Und [Hier](#) wird dann gesagt, dass man ihn nicht nutzen soll... und ob man `XhciPortLimit` jetzt an haben soll oder nicht ist mir auch nicht ganz klar... kann mir da vielleicht jemand etwas Erleuchtung schenken?

EDIT:

Den USB kram habe ich jetzt glaube ich hinbekommen, jedoch hänge ich jetzt woanders und weiß nicht wirklich weiter.

Ich habe jetzt einfach den das opencore log hochgeladen samt log vom boot.

...Bin grade etwas ratlos.

Was ich in der Zwischenzeit gemacht habe:



Beitrag von „OSX-Einsteiger“ vom 29. Juni 2022, 23:32

Das letzte Bild mit dem Durchgestrichen Kreis liegt noch am dem USB Mapping

Beitrag von „MrGcGamer“ vom 29. Juni 2022, 23:34

Kannst du dann vielleicht nochmal über meine EFI drüber schauen?

Ports habe ich glaube ich richtig gemappt... (Es waren am ender mehr als 15 Ports selektiert, wobei einige anscheinend zusammenschaltet waren, was mich etwas verwirrt hat)

EDIT: Siehe Bild



Nachdem ich ein paar Stunden probiert habe die USBSlots neu zu mappen habe ich dann doch einfach mal mein Mapping von BigSur (11.6) probiert, und wie man sieht läuft der Kasten nun mit der Grafikkarte unter Monterey. (Bin noch leicht von dem neuen SettingsUI verwirrt)

Beitrag von „notDeviiL“ vom 17. Juli 2023, 22:10

wie hast du das am ende gefixt? Habe das gleiche problem beim updaten von Big Sur auf Monterey

ERROR

LG

[Zitat von MrGcGamer](#)

Hm... ich bin leicht verwirrt. [Hier](#) wird gesagt, dass man den USBInjectAll kext benutzen soll (was ich unter BigSur noch tat).

Und [Hier](#) wird dann gesagt, dass man ihn nicht nutzen soll... und ob man `XhciPortLimit` jetzt an haben soll oder nicht ist mir auch nicht ganz klar... kann mir da vielleicht jemand etwas Erleuchtung schenken?

EDIT:

Den USB kram habe ich jetzt glaube ich hinbekommen, jedoch hänge ich jetzt woanders und weiß nicht wirklich weiter.

Ich habe jetzt einfach den das opencore log hochgeladen samt log vom boot.

...Bin grade etwas ratlos.

Was ich in der Zwischenzeit gemacht habe:
das resizableBar dinge umgestellt, da meine neue GPU das ja unterstützt, "XHC1
rename" da der wegen dem neuen SMBIOS notwendig ist.



Alles anzeigen

Beitrag von „Capos81“ vom 17. Juli 2023, 22:38

Treiber geht Prima bei mir