

Erledigt

XFx ATI Radeon HD 6450 Auflösung instabil

Beitrag von „Arkturus“ vom 17. Dezember 2018, 17:46

ich habe mir zwecks umstieg auf Mojave für den iMac 14,2 eine XFX ATI Radeon HD 6450 1GB zugelegt. Die Karte wurde vom Bios zunächst nicht korrekt erkannt. Die Auflösung wurde bereits auf Biosebene nicht korrekt dargestellt. Externe große Schrift, auch Clovermenü mit riesigen Symbolen. Die Karte wurde im Systembericht mit 5MB angezeigt, Auflösung mit 1028x782 (aus der Erinnerung).

Erst nach im Bios-Reset via Jumper wurde die Karte von High Sierra korrekt mit 1024 MB erkannt und die Auflösung entsprechend dem Display mit 1680x1050 dargestellt. Allerdings nur bis zum nächsten Reboot. Jetzt sind die alten Probleme wieder da.

Karte defekt oder Bios?

Hat jemand eine Rat?

Beitrag von „Mocca55“ vom 17. Dezember 2018, 17:57

Ähm. Mojave benötigt mindestens einen HD7XXX. Das wird wohl mit deiner HD6450 und Mojave nichts werden. Mit High Sierra sollte die Karte dann aber Stabil laufen. Notfalls mit WEG.

Gruß Mocca55

Beitrag von „Arkturus“ vom 17. Dezember 2018, 18:01

na so ein Käse. Hätte ich hier mal etwas genauer hingesehen oder vorher Fragen gestellt. 20

Euro in den Sand gesetzt. Für HS hätte die GeForce 210 auch noch gereicht 😊

Aber herzlichen Dank für die Aufklärung.

Beitrag von „Mocca55“ vom 17. Dezember 2018, 18:06

Unter Sierra und High Sierra sollte die HD6450 doch besser laufen wie die GF210 mach doch mal den Benchmark Test...

Beitrag von „Arkturus“ vom 17. Dezember 2018, 18:27

Ich will die alte Möhre eigentlich nur als stille Reserve komplettieren.

Welche Radeon würde im Einsteigerbereich mit Mojave laufen?

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 17. Dezember 2018, 18:34

Für die stille Reserve reichen doch 10.12 oder 10.13 aus, oder benötigst du da 10.14 aus einem bestimmten Grund? So wären die 20 Euro auch nicht in den Sand gesetzt.

Beitrag von „Arkturus“ vom 17. Dezember 2018, 18:50

Da hast Du vollkommen recht. Für kleines Geld hätte ich auf Mojave aktualisiert. Dann kann jederzeit auf eine Time Machine zurück gegriffen werden, um etwaige Daten zu integrieren. Aber vielleicht geht das auch versionsübergreifend?