

Anleitung: macOS Sierra auf einem Kaby Lake/Skylake installieren

Beitrag von „ralf.“ vom 7. Juli 2016, 17:27

NVIDIA-Grafikkarte installieren

Diese Änderungen sind auch bei einem MacOS-Update notwendig.

Bevor eine Pascal-Grafikkarte eingebaut wird, erst testen ob der Webdriver wirklich aktiv ist.

In meiner config.plist sind `nv_disable=1` und `nvda_drv=1` schon gesetzt. Bei Verwendung einer anderen config.plist sollte das noch nachgeholt werden.

AppleGraphicsControl.kext

Terminal öffnen. diese Zeile reinkopieren und Enter:

Zitat

```
sudo nano /System/Library/Extensions/AppleGraphicsControl.kext/Contents/PlugIns/AppleGraphicsDevicePolicy.kext/C
```

Mit dem Script wird eine Datei geöffnet. Weiter unten ist so eine Liste mit Mainbaord-Identifikationsnummern.

Eine Zeile darunter muß es jeweils folgendermaßen geändert werden:

```
<string>none</string>
```

Das sieht dann folgendermaßen aus:

Zitat

```
<key>Mac-00BE6ED71E35EB86</key>  
<string>none</string>
```

```
<key>Mac-031B6874CF7F642A</key>
<string>none</string>
<key>Mac-189A3D4F975D5FFC</key>
<string>none</string>
<key>Mac-27ADBB7B4CEE8E61</key>
<string>none</string>
<key>Mac-35C1E88140C3E6CF</key>
<string>none</string>
<key>Mac-42FD25EABCABB274</key>
<string>none</string>
<key>Mac-4B7AC7E43945597E</key>
<string>none</string>
<key>Mac-65CE76090165799A</key>
<string>none</string>
<key>Mac-77EB7D7DAF985301</key>
<string>none</string>
<key>Mac-7DF21CB3ED6977E5</key>
<string>none</string>
<key>Mac-81E3E92DD6088272</key>
<string>none</string>
<key>Mac-B809C3757DA9BB8D</key>
<string>none</string>
<key>Mac-C3EC7CD22292981F</key>
<string>none</string>
<key>Mac-C9CF552659EA9913</key>
<string>none</string>
<key>Mac-DB15BD556843C820</key>
<string>none</string>
<key>Mac-F221BEC8</key>
<string>none</string>
<key>Mac-F221DCC8</key>
<string>none</string>
<key>Mac-F42C88C8</key>
<string>none</string>
<key>Mac-F60DEB81FF30ACF6</key>
<string>none</string>
<key>Mac-FA842E06C61E91C5</key>
<string>none</string>
```

Alles anzeigen

Nach den Änderungen speichern mit

Strg + o
Enter

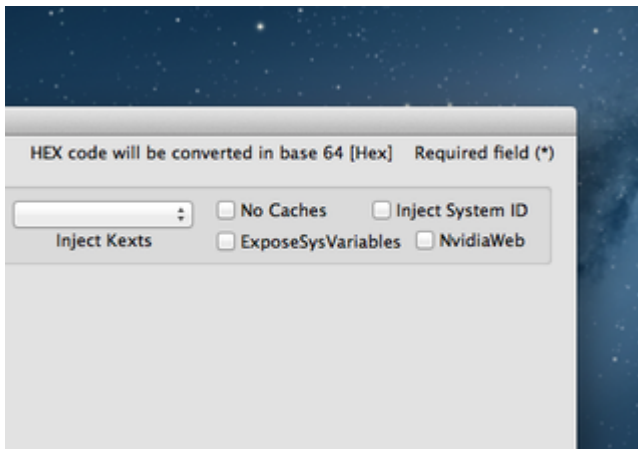
Mit Kext Wizard die Rechte von System/Library/Extensions reparieren.

Webdriver

Im Apfel-Menü/über diesen Mac/System Report/Software/System Version steht ein Wert aus Ziffern und Buchstaben in Klammern z.B. (15C50)
Mit diesem Wert den NVIDIA-Webdriver ergoogeln und runterladen und installieren.

Eventuelle Haken bei Inject NVIDIA müssen unbedingt raus.

nvda_drv=1 funktioniert in Sierra nicht mehr. Deshalb dies beim neuesten Clover Configurator bei SystemParameters anhaken: NvidiaWeb



oder dies mit einem Texteditor in die config.plist eintragen

Zitat

```
<key>SystemParameters</key>
```

```
<dict>
<key>InjectKexts</key>
<string>YES</string>
<key>InjectSystemID</key>
<true/>
<key>NvidiaWeb</key>
<true/>
</dict>
```

Alles anzeigen

Clover Configurator

Die [EFI-Partition mounten](#).

Install Drivers/Drivers UEFI 64 BIT/EmuvariableUEFI anklicken.

Den NVWebDriverLibValFix.kext in den Ordner Other kopieren.

Und den nv_disable=1 unter Boot deaktivieren.

Falls unter Kernel and Kext Patches die: AppleGraphicsDevicePolicy vorhanden ist,den Haken bei disabled setzen.

Wenn jetzt bei Booten das Bild ein schwarzer Bildschirm wird, noch mal alles checken. Oder das Problem in diesem Thread posten.

Evtl noch die RC-Scripts mit Clover nachinstallieren.

Ältere Karten

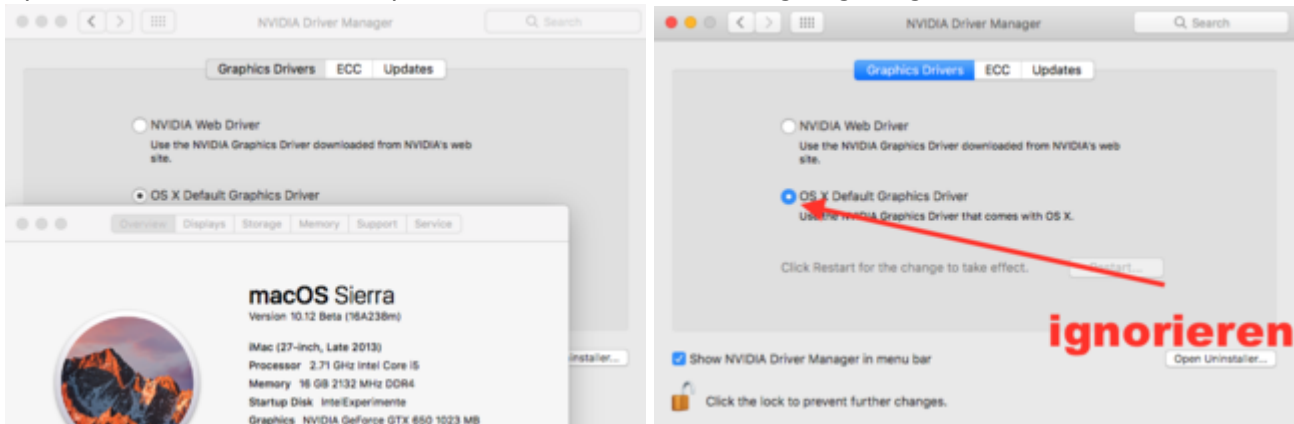
Ältere NVIDIA-Karten, ab Fermi brauchen noch ein Inject Nvidia in der config.plist

Fehler OSX Default Treiber - Webdriver nicht geladen

Mit Clover Drivers64UEFI / EmuVariableUefi-64 und evtl RC-Scripts installieren. Einen Benchmark machen um die Leistung der Karte zu überprüfen.



Der Fehler liegt meistens darin, dass man in der Systemsteuerung zwar der OSX Default Treiber angezeigt wird, der NVIDIA-Webdriver aber trotzdem geladen wird. Zum überprüfen im Apfelmenü schauen ob der Speicher der Grafikkarte richtig angezeigt wird.



Dual-Monitor-Betrieb

Zwei Monitore mit einem Skylake zu betreiben geht, bei bestimmten Grafikkarten, z.B. einige NVIDIA-Kepler.

Eine andere Möglichkeit: wenn man einen Monitor an eine separate Grafikkarte anschließt. Und den zweiten Monitor an die HD530 klemmt. Im Bios muss dann natürlich die IGP aktiviert sein - und Initial Graphics auf IGP. So ähnlich wie man widerspenstige AMD-Grafikkarte zum laufen bringt.

Grafikkarten die in Mac OS (noch) nicht unterstützt werden. Eine Grafik in Windows und die HD530 in Macos nutzen

In Mac OS kann man die HD530 betreiben und in Windows die Grafikkarte nutzen.
Dazu braucht man einen Monitor mit mindestens 2 digitalen Eingängen
An dem einen schließt man die Grafikkarte an, und an dem anderen die Intel-Grafik

Dazu folgende Bios-Einstellungen

- IGP: Enabled
- Initial Display: IGP

Windows-10

Um das in Windows einzustellen ist es von Vorteil 2 Monitore anzuschließen. Der zweite kann nacher wieder ab.

Rechtsklick auf den Desktop: Anzeigeneinstellungen.

Da werden zwei Monitore drin angezeigt.

Und unter: Mehrere Anzeigen wählt man entweder:

- Nur auf 2 anzeigen oder
- Nur auf 1 anzeigen