

OpenCore Sammelthread (Hilfe und Diskussion)

Beitrag von „affe1980“ vom 31. März 2025, 21:24

Hallo an alle die eventuell mehr Ahnung haben,

Ich habe versucht für meine Alte GPU den Metall Support hinzubekomme.

Angefangen habe ich quasi bei null, und habe mich stück für stück heran gearbeitet. Es geht um eine GTX 960 Maxwell Serie.

Kein OC Patch eher ein Nachbau.

Das Problem ist das ich gerade quasi keine Lust habe nach ein weiteren Misserfolg und wieder etwas schlauer zu sein, und jedesmal den selben weg der Neuinstallation und dem Update vom macOS 10.13.6 zu neueren macOS Big Sur, als Offline System wo halt Anwendungen noch laufen oder seit dem, zu gehen. Die Metall benötigen.

Ich glaube deswegen ist der Metall Support auch beim OC Patch nicht dabei.

Aktueller Stand Kexte von High Sierra genommen:

im terminal

mkdir nonroot (den benötigten nonroot Ordner erstellt)

csrutil status (den Status geprüft)

sudo mount -o nobrowse -t apfs /dev/disk0s0 ~/nonroot (disk0s0 Nullen ersetzen nonroot Ordner wird zur Festplatte wo die kopierenden Kexte landen)

kexte, frameworks, privateframeworks kopieren terminal weg

```
sudo cp -R /...Pfad des zu kopierenden kextes  
/Users/Benutzer/nonroot/System/Library/Extensions
```

/S/L/E/

alles Grüne macht/ installiert auch OC Patcher

GeForceAIRPluginWeb.bundle

GeForceGLDriverWeb.bundle

GeForceMTLDriverWeb.bundle

GeForceTeslaGAWeb.bundle

GeForceTeslaGLDriverWeb.bundle

GeForceTeslaVADriverWeb.bundle

GeForceVADriverWeb.bundle

ersetzt

IOAcceleratorFamily2.kext

IOSurface.kext der IOSurface.kext nervt

gelöscht

AppleAfterburner.kext

IOGPUFamily.kext

/S/L/Frameworks

QuartzCore.frameworkOpenCL.framework

IOSurface.framework

WebKit.framework

CoreDisplay.framework

Metal.framework

MetalKit.framework

OpenAL.framework

OpenGL.framework

Quartz.framework

fehlte laut bootpanic

MobileDevice.framework noch nicht getestet da ich glaube das noch mehr .frameworks den IOSurface.kext als Bezug haben.

/S/L/PrivateFrameworks

MetalTools.framework

GPUSupport.framework

GPUCompiler.framework

IOAccelerator.framework

SkyLight.framework

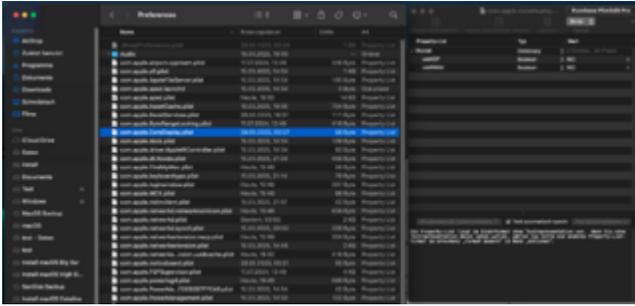
Das ganze geht auch per Copy and Paste oder drag and drop den im Terminal muss mann jeden kext mit dem obigen comand ausführen

Wichtig zum Abschluss im Terminal diesen Befehle eingeben damit die Änderungen übernommen werden

```
sudo bless --folder /Users/Benutzer/nonroot/System/Library/CoreServices --bootefi --create-snapshot
```

in/L/Prefences legt OC ne

com.apple.CoreDisplay.plist ab und schreibt dort useOP als Boolean No und useMetall als Boolean No



um den nonroot Ordner zu löschen im Terminal

```
rmdir nonroot
```

dieser Befehl löscht den nonroot Ordner nach dem nächsten boot ist der Ordner weg führt ihr den nicht aus bleibt der nonroot Ordner

Jetzt zum Irrtum das der WhateverGreen.kext für kein Metall verantwortlich ist stimmt nicht, bis ich weiß nicht mehr war der Lilu.kext für die iTunes filme etc verantwortlich irgendwann waren es dann der Lilu.kext mit dem WhateverGreen.kext der den DRM schutz umging oder aufgehoben hat so das die Filme und Serien mit iTunes laufen jetzt wahrscheinlich TV

ich hatte mit OC Patcher Ver. 2.2.0 auf macOS Big Sur den patch versucht doch hier kam es zur Fehlermeldung und CpuPanic

Mein letzter test hat fast den selben Fehler angezeigt nur halt mit der Info das in /S/L/Frameworks/MobileDevice.framework/..... fehlt

Da in S/L/E/IOSurface.kext so hatte ich den MetalKit.framework aufgespürt der bei einem Versuch fehlte.

Jetzt zur frage wer hat mit an den Patch gearbeitet da ja bei den Frameworks einiges verschlüsselt ist würde mich interessieren wie zum Beispiel die Intel HD 4600 den Metall Support 2 bekommen hat?

Da ich ja auch OpenGL und Metal Support haben möchte in Big Sur für die GTX 960?

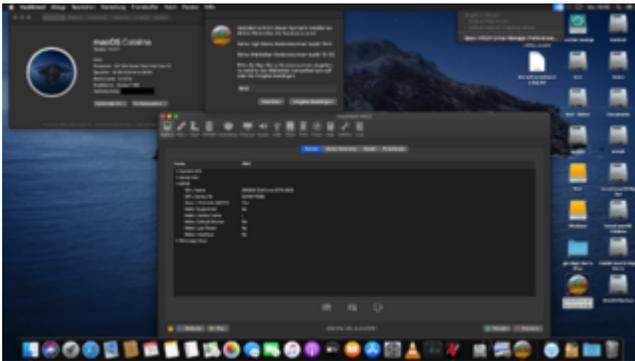
Und noch ne Frage da ich gerade in Catalina versucht habe die GTX zu laufen zu bekommen.

wie könnte dieser Befehl aussehen in Catalina

```
sudo mount -o nobrowse -t apfs /dev/disk0s0 ~/nonroot
```

den in Catalina geht der Befehl nicht Fehler 76 Busy

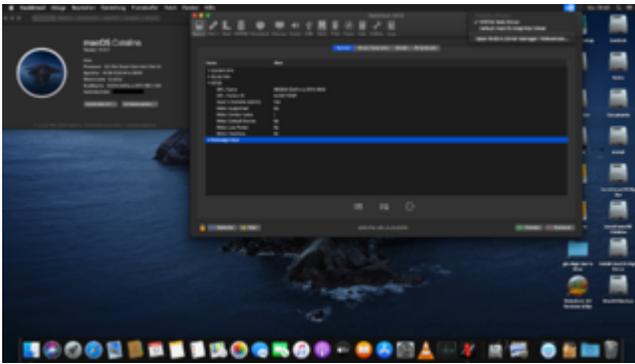
In Catalina muss nicht der `QuartzCore.framework` angepasst werden



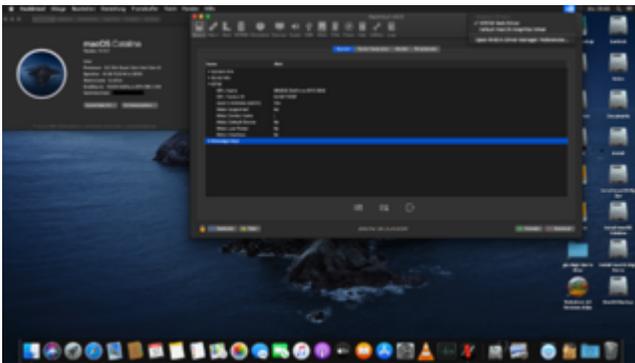
der Funktioniert dann die 7 Web kexte installieren nach dem Update von High Sierra



nun wieder Neustarten



wird die GPU erkannt dort fehlt aber der `IOAccelerator.framework` und `OpenGL` und `Metal`.



geschrieben mit macOS 12.7.6