

Erledigt

NVIDIA Treiberupdate und OSX Softwareupdates

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 10. Dezember 2016, 14:00

Moin Moin,

muß man eigentlich immer noch die NVIDIA Maxwell Karten für ein WebDriver-Update ausbauen, z.B. nach einem Mac OS X Update?

Oder reicht es mittlerweile einfach im BIOS die Interne zu aktivieren und nach dem Update einfach wieder zu deaktivieren?

Habe nämlich ein neues Mainboard. Das MSI Z97S SLI Krait, und wollte mal eine Neuinstallation wagen.

Beitrag von „al6042“ vom 10. Dezember 2016, 14:43

Nope... musst du nicht.

Ich gehe davon aus, dass du Clover als Bootloader nutzen wirst.

Damit kannst du in der Config.plist das Boot-Argument "nv_disable=1" mitgeben, sodass die Nvidia nur im einfachen Modus genutzt werden kann, bis die Treiber installiert wurden.

Danach kann dieser Boot-Arg entweder durch "nvda_drv=1" oder "NvidiaWeb" (unter "System Parameters" im aktuellen Clover Configurator) ersetzt werden.

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 10. Dezember 2016, 19:26

Das klingt doch mal super.

Jo, werde dann wohl Clover nutzen müssen, was dann für mich auch das erste mal wäre. 😊

Heißt das also das man nur für die erste OSX Installation die NVIDIA Karte ausbauen muß?

Beitrag von „Bravemaverick“ vom 10. Dezember 2016, 21:54

Ich lass meine immer drin und arbeite mit der onboard Karte bis alles installiert ist!

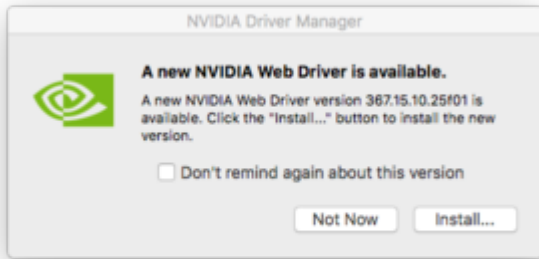
Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 16. Dezember 2016, 19:48

Installation von Sierra klappte mit eingebauter GTX 980ti einwandfrei.

Kann ich nun das Update auf 10.12.2 auch einfach drüberbügeln über den Appstore?

Beitrag von „MacGrummel“ vom 16. Dezember 2016, 20:35

Zur 2er Version brauchst Du dann über Update auch die neuste Webdriver-Version, sonst geht da nichts mehr.



Wenn die schon mit Deinem "alten" Betriebssystem läuft, ist das gut, wenn nicht, darfst Duden ersten Re-Start nach dem Update erstmal mit dem Boot-Arg "nv_disable=1" probieren, dann die neue Version laden und beim Nächsten Start wieder nvda_drv=1 und unter SystemParameters mit dem Haken bei NvidiaWeb.

Beitrag von „SledgeHammer80“ vom 16. Dezember 2016, 20:47

Sooo, hab nun einfach mal das Update aus dem AppStore so durchlaufen lassen.

Brauchte danach komischerweise aber keine Boot-Args setzen.

Die Installation lief so durch. Er bootete dann komplett ins System mit den Default OSX Graphics Driver.

Hab dann einfach den aktuellen Webdriver installiert und nun läuft wieder alles.

Sound, LAN und USB lief sofort. Musste nix nachpatchen.

Das ja mal Easy gewesen.

Beitrag von „revunix“ vom 16. Dezember 2016, 21:07

Mal als keine Info für den ein oder anderen. Für meine Grafikkarte benötige ich zwar keinen NVIDIA Treiber, aber da ich zwei Monitore nutze und sie ohne diesen Web Treiber nicht gehen, muss ich diesen nehmen.

Oder geht es auch ohne?!

Beitrag von „Paul1983“ vom 17. Dezember 2016, 18:33

Funktionieren bei euch die Grafikbeschleunigung in PS?

Habe auch das Problem bei Civ 5 das nach 1-2 Min. das Spiel wegen eines Grafikfehlers beendet wird.

Die WebTreiber sind natürlich auf den neusten Stand.

Mit 10.11.6 läuft alles ohne Probleme.

Beitrag von „griven“ vom 19. Dezember 2016, 21:41

Es scheint generell einige Probleme mit dem Webtreibern und Sierra zu geben schlägt sich nicht nur in PS nieder sondern auch bei FCPX und Co...

Naja wenn man bedenkt das die Webtreiber grundsätzlich ja eigentlich auch nur für die NVIDIA Quadro Karten gedacht sind und eigentlich nicht unbedingt für die Massenmarkt Karten ist es eh ein Wunder das es so reibungslos funktioniert wie es funktioniert...

Beitrag von „MacGrummel“ vom 19. Dezember 2016, 22:24

Auch auf der Nvidia-Seite stehen aber immer wieder die jeweils zusätzlich unterstützten Karten. Irgendwann wird nur das Problem immer größer, dass jeder Karten-Verkäufer seine Kompetenz als Hersteller mit eigenen Anpassungen zu unterstreichen versucht, sowohl bei der Hardware mit selbst besetzten Lüftern und Ausgängen, als auch bei der Software, den Treibern. Das Problem ist bei den ATI-Karten ja zu Genüge bekannt. Da geht keine Karte mehr mit allgemeinen Treibern.