

Erledigt

Mojave GTX1060

Beitrag von „Olordin“ vom 25. September 2018, 13:12

Hallo ihr lieben,

Ich habe jetzt schon einige Threads gelesen, bin mir allerdings immer noch nicht restlos sicher. Daher vielleicht die etwas blöde Frage, kriege ich Probleme wenn ich mein stabil laufendes System mit einer GTX1060 auf Mojave update ? Soweit ich das verstanden habe läuft das nicht mehr mit Nvidia Karten. Bzw. muss man warten ob es einen Treiber gibt ?

Liebe Grüße
Chris

Beitrag von „crusadegt“ vom 25. September 2018, 13:19

Da liegst du genau richtig.... Aktuell hat Nvidia noch keine passenden Treiber heraus gebracht... Ist nur ne Frage der Zeit bis die kommen. 😊

Beitrag von „rubenszy“ vom 25. September 2018, 13:20

Es ist bis jetzt immer der Fall, das seit Nvidia Maxwell Karten du auf einen passenden Treiber für das neue Betriebssystem warten musst.
Kepler war die Letzte Nvidia Architektur die macOS OOB unterstützt hat.

Beitrag von „FaiLix“ vom 25. September 2018, 15:25

[Zitat von anonymous writer](#)

Mit diesem Tool kann vorab der alte High Sierra Webdriver installiert werden.

[Nvidia Webtreiber all Version update App für High Sierra und Mojave](#)

Mit diesem laufen die NVIDIA Karten welche den Webdriver benötigen bereits sehr gut. Volle Funktionalität natürlich erst mit dem neuen aktualisierten Webdriver.

Funktioniert aber natürlich nicht 100%. Bei mir aber bis jetzt ganz gut 😊

Beitrag von „Maddeen“ vom 26. September 2018, 20:50

[@FaiLix](#) -- hast du mit dem Tool den alten Webdriver erfolgreich aktivieren können?

Ich habe es gerade auch versucht, weil mir Nvidia mal wieder viel zu langsam ist



Er sagt mir zwar, dass er es gemacht hat und in den Systeminfos steht jetzt auch die korrekte GPU - ABER

- 1) habe ich noch immer Glitches bei Safari - gerade bei den Tabs
- 2) Kann ich keinen Film mehr via VLC abspielen. Nur dunkles Bild das flackert und der VLC läuft vor die Pumpe 😞

Lustigerweise bestätigt mir aber das Tool "MacX Video Converter" das die Hardwarebeschleunigung aktiv ist 🤖

EDIT

Antwort glaub ich gerade im Netz gefunden - der neue Treiber MUSS (angeblich) Metal v2 unterstützen.

Das kann ja was werden, wenn Nvidia schon bei den Subversionen die eigentlich keine

Änderungen erforderlich gemacht haben, Tage/Wochen gebraucht hat...

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 26. September 2018, 21:00

Hallo [@Maddeen](#),

das Tool ist dafür gedacht den NVIDIA Webdriver auf nicht kompatiblen Systemen zu installieren. Normalerweise gibt es keine großen Änderungen bei neueren Versionen so das der Webdriver damit eigentlich immer funktioniert.

Das installieren geht auch unter Mojave, aber das Tool macht den Webdriver nicht Mojave kompatibel. Da müssen wir leider noch auf das offizielle Update von Nvidia warten.

Beitrag von „DerJKM“ vom 26. September 2018, 21:19

[Zitat von anonymous writer](#)

Update von Apple warten.

Wenn, dann kommt das Update von Nvidia 😊

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 26. September 2018, 21:23

Ja, habe es korrigiert.

Hoffentlich kommt es überhaupt.

Beitrag von „FaiLix“ vom 26. September 2018, 23:10

[@Maddeen](#) Wie die Leute vor mir schon schrieben... Tabs hab ich auch Probleme die mich aber

nicht stören 🤨 VLC werde ich mal testen...



Beitrag von „Maddeen“ vom 26. September 2018, 23:15

[@anonymous writer](#)

Schon klar...offensichtlich waren aber die bisherigen Änderungen in high Sierra alle nicht dramatisch. Ich konnte einen der ersten Webdriver fast 6 Monate nutzen.

Da war ich auch froh drüber, weil Nvidia ja mehrere Version in der Vergangenheit versaubert hat.

Jetzt scheint es sich aber um eine größere Änderung zu handeln, da wie gesagt, der Treiber jetzt Fehler produziert.

Was mich aber wirklich nervt ist die lahmarschige Updatepolitik von Nvidia.

Wie lange ist jetzt schon die Beta verfügbar?

12! Wochen. Und das ist die öffentliche.

Für Core-Devs wie die großen Hersteller und Studios gab es sicherlich schon früher eine Version zu Kompatibilitätstests.

Was haben die die ganze Zeit gemacht? Gepennt?

Sowas kann ich bei Nischenprodukten verstehen, aber nicht bei DEM größten GPU-Hersteller der Welt.

Egal...hab immerhin was gelernt - nächstes mal wird es eine AMD-GPU.

Beitrag von „griven“ vom 26. September 2018, 23:22

Wobei macOS bei NVIDIA durchaus zu den Nischenprodukten zählen wird. Immerhin adressieren die Webtreiber primär die Quadros sind also in der Lesart von NVIDIA gar nicht für die Mainstream Karten gedacht. NVIDIA Quadro kommt in aller Regel nicht in Systemen zum Einsatz die bei Updates zu den early Adoptern zählen sondern ganz im Gegenteil von daher ist im Sinne von NVIDIA keine Eile geboten...

Beitrag von „revunix“ vom 26. September 2018, 23:26

Da kann man eher froh sein, das Nvidia auch die 10er Reihe unterstützt. Soll ja eh derzeit ein paar Probleme mit der ersten offiziellen Version geben.

Klar wäre es schön wenn die Updates schneller kommen, aber gut ding will weile haben. Letztes Jahr hat es nur 2 Tage gedauert, jetzt ist es wohl länger als 2 Tage.

Grüße,
alex

Beitrag von „Maddeen“ vom 26. September 2018, 23:37

[@griven](#)

Im Bezug zum macos ja - wie die Gamingindustrie das teilweise ja auch noch macht.

Die Jungs bei Nvidia haben aber die Entwicklung der eGPU wohl nicht mitbekommen. Gefühlt hat sich die Mac-Gemeinde doch sehr darüber gefreut, endlich ordentliche GPUs in ihren 2000€+ Geräten nutzen zu können. AMD hat es sofort begriffen...

Beitrag von „griven“ vom 26. September 2018, 23:52

Ich bin mal gespannt ob sich künftig im Bereich Gaming was tun wird denn letztlich bietet Apple mit Metal nun endlich eine potente API an die macOS auch als Plattform für Games interessant macht. Auf iOS hat Metal im Bereich Gaming für einen ziemlichen Schub an hochwertigen und aufwendig gestalteten Games geführt und wenn sich dies nun ohne großen Aufwand auch auf den Mac portieren lässt sollte die Plattform eigentlich langsam wirklich interessant werden für die Industrie. Letztlich fällt mit Mojave und dem iOS Framework in macOS die letzte noch vorhandene Barriere die es Publishern verleiden könnte für macOS zu releasen...

Beitrag von „FaiLix“ vom 27. September 2018, 07:57

[@Maddeen](#) Ja wie vermutet VLC spinnt rum, immerhin funktioniert QuickTime



Beitrag von „al6042“ vom 27. September 2018, 08:02

Hatte ich schon erwähnt, dass ich sehr froh bin den Umstieg von der GTX1080 auf die Vega56 durchgezogen zu haben? 😄

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 27. September 2018, 08:12

Hi [@al6042](#),
warten wir mal ab. 😄

Aber wenn ich gerade eine kaufen würde würde ich auch darauf achten das es keine NVIDIA ist. 👍

Beitrag von „mitchde“ vom 27. September 2018, 08:14

Ne, AI6042 , noch nicht 😊

Ich habe ja auch eine AMD... doch Nvidia kann man schwer vorwerfen nicht mehr Manpower = Geld für OS X Treiber Entwicklung bereit zu stellen, wenn die an den echten Mac Kunden fast nix mehr verdienen!!! Und von Apple auch kein Geld bekommen (zumindest nicht durch HW-Einkauf NV Chips).

PS: eGPU gibts auch auch unter Win 10 und da geht das mit NVidia so gut wie mit AMD. eGPU ist ja keine Erfindung von Apple / OS X 😊

Beitrag von „Maddeen“ vom 27. September 2018, 12:10

[@al6042](#) -- glaub ich dir sofort. Das Nvidia-Thema ist schon genau so nervig wie das dauernde USB-Thema. Hab nur dummerweise gerade keine 400€ für ne Vega rumfliegen 😞

[@FaiLix](#) - danke - Quicktime kann ich leider nicht nutzen - da er das Format meiner Dateien nicht abspielen kann und zu decodieren versucht - was nicht geht 😞

[@mitchde](#) - es keine Erfindung von Apple - aber FÜR Apple. Die User die mehr als 4 GPUs (Quad-SLI) in einen Windows-PC klatschen sind wohl an einer Hand abzuzählen.

2 GPUs reichen schon aus um fast jedes Game in 4K auf max. Details zu zocken.

Alle anderen User (z.B. Rendern von Filmen, CAD usw.) nutzen sowieso TITAN GPUs in Servern - und wer 10k€ für eine GPU (zzgl. Server) ausgibt, kauft sich sicherlich keine billige eGPU für 1000€.

Und Miner kaufen sich ein richtiges RIG fürs Mining - und auch keine eGPU.

Warum sollte man also eine eGPU für Windows-User entwickeln?

Mal abgesehen davon, dass sämtliche Schnittstellen die ein Windows-PC/Laptop so im Standard mit sich bringt, viel zu langsam wären, eine solche Bandbreite zu übertragen. Selbst USB3.1 Gen2 reicht nicht, da die 10Gbps nur auf dem Papier erreichbar sind.

Nur Thunderbolt hätte die erforderliche Bandbreite - ein Anschluß, den man wohl auch wieder eher an einem Apple-Gerät als einem normalen PC wiederfindet.

Und du hast Recht - die verdienen nicht mehr viel bzw. nichts mehr.

Aber ich könnte mir vorstellen - wenn ich so sehe, wie "schnell" die sind - das die nicht nur aus Kostengründen bei Apple rausgeflogen sind.

Den Jungs bei Apple kann man ja viel vorwerfen, aber Termintreue gehört selten dazu. **Jedes Jahr - fast auf die Woche genau** - kommt ein neues iPad, neues iPhone, neues WatchOS, neues iOS, neues macOS und ein neues tvOS.

Wenn ich dann bei jedem der Termine schwitzen müsste, weil die Nvidia-Boys mal wieder nicht aus den Hufen kommen, wäre die bei mir als Dienstleister auch sofort raus. Und ich arbeite dienstlich seit über 10 Jahren mit ext. Entwicklungsfirmen zusammen. Egal ob besser oder billiger - der Termin ist - gerade wenn er der Öffentlichkeit bekannt gemacht wurde - viel wichtiger. Stell sich mal einer vor, dass das Problem was wir jetzt haben, normaler Apple-User hätten. Herzlichen Glückwunsch - den Shitstorm hast du aber als Apple lange um die Ohren fliegen.

Und - sie werden wohl dann auch weiterhin nichts mehr mit Apple-Usern verdienen. Wenn jetzt die zahlreichen Hackis Wochen oder sogar Monate auf einen Treiber warten müssen, kauft doch keiner mehr ne Nvidia-GPU.

Dafür ist der Benchmark-Unterschied viel zu gering.

Beitrag von „Tommisan“ vom 27. September 2018, 12:40

Von den Verrückten, die bei NV Support nachgefragt haben:

Translation of Nvidia Support answer: "Webdriver will be released but I can't say when. Yesterday I got information from the engineering department that they are working on it right now. Probably it will take about 2-3 weeks."

Beitrag von „Maddeen“ vom 27. September 2018, 12:43

Unglaublich....was ein Driss.

Beitrag von „revunix“ vom 27. September 2018, 12:51


Na das ist doch schon mal was 😊
Und bis dahin ist auch sicher macOS 10.14.1 draußen.

Wobei so eine „Beta“ ja eigentlich dafür da ist, das Hersteller von Hardware und Apps schon ihre Updates bereit haben, sobald ein Update rauskommt.

Beitrag von „Maddeen“ vom 27. September 2018, 12:53

[Zitat von Un!x](#)

Na das ist doch schon mal was
Und bis dahin ist auch sicher macOS 10.14.1 draußen.

Korrekt.. und weißte, welcher Treiber dann nicht 10.14.1 kompatibel ist und wieder ein Update braucht? 🤔


Beitrag von „revunix“ vom 27. September 2018, 12:54

[@Maddeen](#)

Ab da benötigt man kein update mehr. Einfach mit WhateverGreen und `-ngfxcompat=1` starten.

Oder die Build-Nr. in dem NVDAStartupWeb.kext ändern.

Beitrag von „Schorse“ vom 27. September 2018, 19:36

Moin!

Es gibt eine Info aus einer Anfrage bei Nvidia, jedoch auf Russisch, die eine Zeitschiene von 3-6 W. angibt. Weiterhin die Freigabe von Apple abgewartet werden muss.

Gefunden bei den Verrückten 😊

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 27. September 2018, 19:44

Das mit den Webdriver ist doch nix neues Leute.

Darum empfehlen wir hier ja auch fast alle AMD Karten zu nehmen 😄

Beitrag von „Maddeen“ vom 27. September 2018, 20:07

Leider war ich ja erst woanders unterwegs.

Und da hat mir das leider keiner gesagt, nachdem ich vorher extra alle Komponenten geposted hatte 😞

Aber man lernt ja nie aus - meine Notizen bisher :

- 1) Anderes Forum gestrichen
- 2) keine Nvidia GPUs mehr
- 3) genau erkundigen ob hdmi / DP Audio wirklich funktioniert.



Beitrag von „coopter“ vom 27. September 2018, 20:07

Bis High Sierra, ging es doch mit den Nvidia.Karten gut.

Insofern glaube ich das [@Dr.Stein](#) Recht hat. In der nahen Zukunft (Mojave)steige ich auch auf AMD-Karten um 😭

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 27. September 2018, 20:23

Meine Nvidia kam aus Erfahrungen mir AMD. Die waren sehr ernüchternd mit anschließendem gefrustetem Zurücksenden der Karte. 😞

Aber ist auch schon einige Zeit her und es gab noch kein Whatevergreen. 😄

Nvidia ist halt nix für welche die unbedingt immer auf das neuste System setzen.

Trotzdem schreibe ich diese Seiten bereits von meinem neu aufgesetzten Mojave mit NVIDIA GTX-950 und Webdriver (High-Sierra).



Beitrag von „Moorviper“ vom 27. September 2018, 20:25

Zitat von griven

Ich bin mal gespannt ob sich künftig im Bereich Gaming was tun wird denn letztlich bietet Apple mit Metal nun endlich eine potente API an die macOS auch als Plattform für Games interessant macht.

naja Starcraft2 spiele ich wieder mit open GL 2.1
mit Metal wurde die Performance kontinuierlich schlechter :-/

Beitrag von „rubenszy“ vom 27. September 2018, 20:25

Jetzt heult mal nicht so rum, Mojave ist gerade mal ein paar Tage raus, ich kann mich noch gut da ran erinnern als die Nvidia Pascal Serie raus gekommen ist, da hat Nvidia Monate gebraucht und jetzt nur ein paar Wochen.

HS funktioniert doch mit Pascal, was wird da so rum geheult.

Lohnt sich eh noch nicht auf Mojave komplett umzustellen, bedenkt man das es gerade mal 24 Stunden gedauert hat bis das Beta1 update vorhanden war und mit elf Beta Versionen war es bis jetzt das erste macOS das so viele hatte.

Ein schlauer Mann hatte mal gesagt, er steigt erst auf das neue OS um wenn sämtliche Kinderkrankheiten, ausgemerzt sind und von Apple nur noch kleine Updates zum OS kommen. Daran habe ich mich immer gehalten und nie Probleme gehabt, auf den HS Zug bin ich auch erst aufgestiegen mit der Version 10.13.6 als nur noch kleine Updates kamen. So auf Mojave steige ich wieder erst um wenn eine 10.15 beta vorhanden ist oder wenn nur noch kleine Updates für Mojave kommen.

Beitrag von „coopter“ vom 27. September 2018, 20:30

Wenn da nicht immer die Neugierde wäre . 🤔

Beitrag von „Moorviper“ vom 27. September 2018, 20:31

Ich nutze zum arbeiten noch 10.11 drüber laufen leider zu viele Programme welche ich benötige nicht mehr oder extrem Fehlerhaft.

Am Hackintosh muss ich leider 10.13 verwenden wegen der SSD 😞

Wenn ich könnte lief da auch El Capitan.

Ab 2020 muss ich dann halt sehen ob ich bei OSX bleibe wenn Apple nicht mal eine OSX version herausbringe welche sich lohnt.

Bisheriger geht es nur bergab. Bei der Server App habe die sämtliche Server Funktionen entfernt 😞 / da fragt man sich wofür man mal 15€ ausgegeben hat 😞

Bei Altinstallationen sind die Funktionen auch nach einen Update drinnen. Aber bei neu Installationen sind diese dann weg.

Beitrag von „coopter“ vom 27. September 2018, 20:41

Sehe ich auch so ! Apple wird das Perfekte Betriebssystem basteln und ich bleibe draußen...heul..heul  

1

Offiziell von Apple empfohlene Grafikkarten

Beitrag von „rubenszy“ vom 27. September 2018, 20:51

Das ist halt wenn sie jedes Jahr ein neues System abliefern müssen, schaut man sich die Sprünge von 10.5 zu 10.6 zu 10.7 an waren es immer ca zwei Jahre, da hatten die Entwickler mehr Zeit, jetzt ist immer Druck da.

Für mich gelungene Systeme waren die Versionen 10.6, 10.9 und 10.11.

Beitrag von „coopter“ vom 27. September 2018, 21:04

Genau. Ich mußte mal vor langer Zeit über meine Firma mit Apple telefonieren um unser System von Win auf Apple umzustellen . Eine Antwort fand ich Damals für bemerkenswert das es Microsoft nicht schaffen würde ein perfektes Betriebssystem zu liefern.Im Laufe der Zeit habe ich verstanden was gemeint war. 😊

Beitrag von „Schorse“ vom 27. September 2018, 22:24

Mich stört es auch nicht etwas zu warten. HS rennt bei mir absolut stabil und die paar Klickibuntifunktionen machen den Kohl nicht fett. Letztes Jahr um die Zeit war empfohlen eine GTX zu kaufen und die AMD´s zu schmähen. Na dann ist das jetzt halt so. Ich mache dieses Wettrüsten eh nicht mehr mit und im Job sehe ich den neuen Mojavehintergrund nie, da ich ja damit arbeite. Was mir auch auf die Nerven geht ist die Updatepolitik der Apphersteller. Ich nutze nur Originalsoftware und diese ist so manchmal nicht billig, jetzt wird die gekaufte App eingestellt und eine neue mit einem X dafür neu aufgelegt und das zu Preisen oder JahresAbos das mir die Laune auf neue Systeme in iOS und MacOS vergeht. Auch unschön das teuer gekaufte Apps einfach aus dem Store entfernt werden wenn der Hersteller das Produkt einstellt.

Irgendwie geht mir das alles viel zu schnell.