

Erledigt

NVIDIA WebDrivers für MacOs Mojave

Beitrag von „jailbreaker“ vom 28. September 2018, 16:31

Das soll kein „wann kommen die Treiber raus“ Post sein. Wollte eigentlich nur kurz erfragen, ist von den im Internet beschriebenen Patches oder Sachen wie zb diesem GitHub Script abzuraten <https://github.com/vulgo/webdriver.sh>, da es möglicherweise nachträglich Probleme erzeugen könnte ?

Beitrag von „ozw00d“ vom 28. September 2018, 16:33

wird dir nichts bringen, da aktuell noch kein Metal Support für Mojave in den WebDrivern implementiert ist.

Beitrag von „DerJKM“ vom 28. September 2018, 16:38

Genau - das Skript automatisiert zwar den Prozess des Patchens der NvidiaStartupWeb.kext, wodurch diese auch auf nicht unterstützten macOS-Versionen lädt. Du bekommst damit zwar Framebuffer-Support, also die richtige Auflösung, aber da der Accelerator in der aktuellen Form zu Mojave inkompatibel ist, kannst du die Grafikkarte nicht zum Rechnen nutzen, sprich alles wird auf der CPU gerendert. Damit ist das ganze System, sagen wir mal... träge.

Beitrag von „jailbreaker“ vom 28. September 2018, 17:26

Okay, danke. Wenn das ganze über die CPU geht, macht das ganze dann in dem Fall keinen wirklichen Sinn. Vermisse halt meinen 2. Monitor, 144hz und richtige grafisch Performance aufm Desktop und keine Laggs 🤔

Beitrag von „Veemyu“ vom 28. September 2018, 17:46

Naja du kannst ja auch deine Intel UHD 630 Benutzen kannst du ja einfach im Bios aktivieren hier sollte es genug Guides geben diese zum laufen zu bekommen und die NVidia mit der ""nv_disable=1"" Bootflag deaktivieren

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 28. September 2018, 18:50

Wenn du Mojave bereits Installiert hast kannst du es damit probieren. Für denn zweite Monitor reicht es.

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

Beitrag von „VANTOM“ vom 21. Oktober 2018, 01:15

Habe ein ähnliches problem, leider kann ich das tool nicht starten:

Das Programm „Webdriver All Versions“ kann nicht geöffnet werden.

ist die Meldung

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 21. Oktober 2018, 02:05

Das Tool startet wenn du nicht verifizierte Entwickler zu läst.

Beitrag von „VANTOM“ vom 21. Oktober 2018, 03:11

habe ich für alle offen

Beitrag von „Hackintosh-Info.de“ vom 21. Oktober 2018, 08:08

Gib mal ins Terminal folgendes ein:

```
sudo spctl --master-disable
```

Sollte nun zu starten gehen.

Beitrag von „griven“ vom 22. Oktober 2018, 01:33

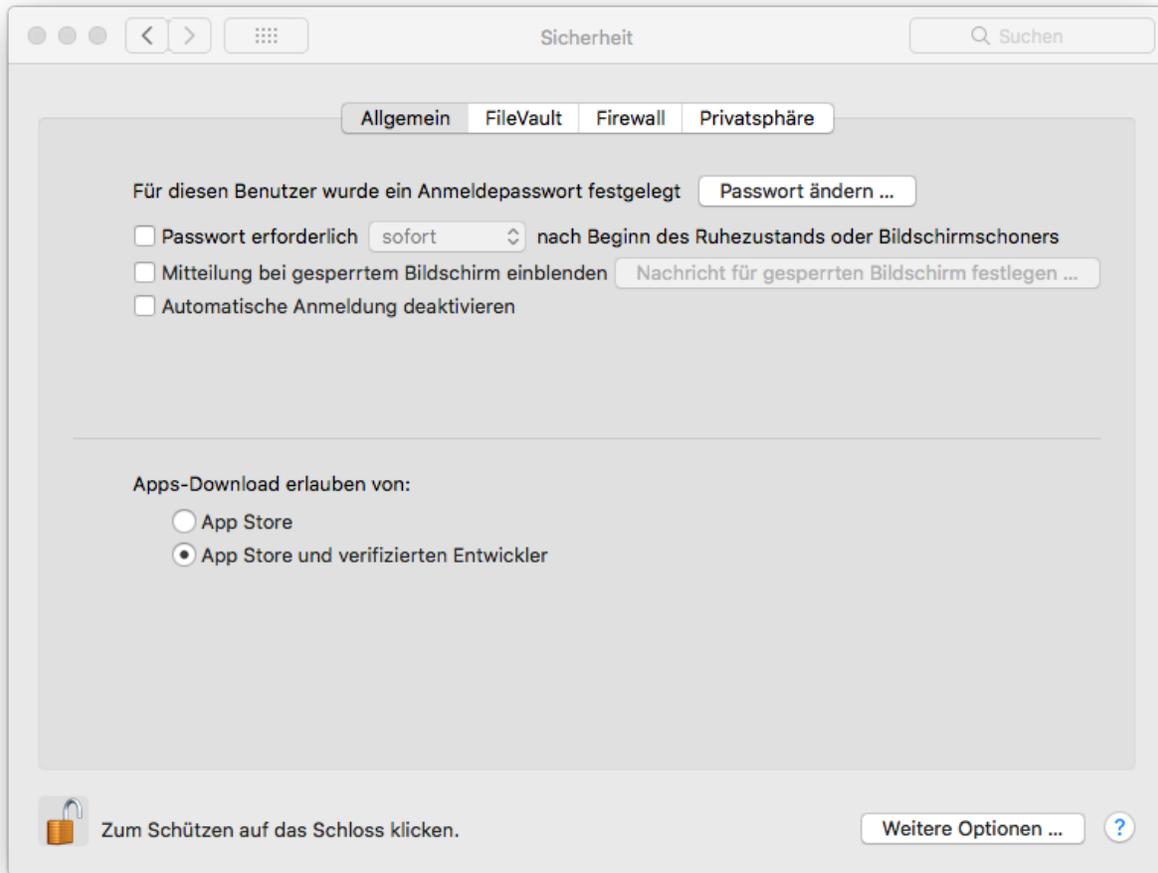
Alternativ kann man auch einfach einen Rechtsklick auf die App machen und öffnen wählen es kommt dann zwar noch mal die Frage ob man das wirklich will aber bestätigt man das einmal ist der Gatekeeper auch zufrieden und nölt nicht weiter rum.

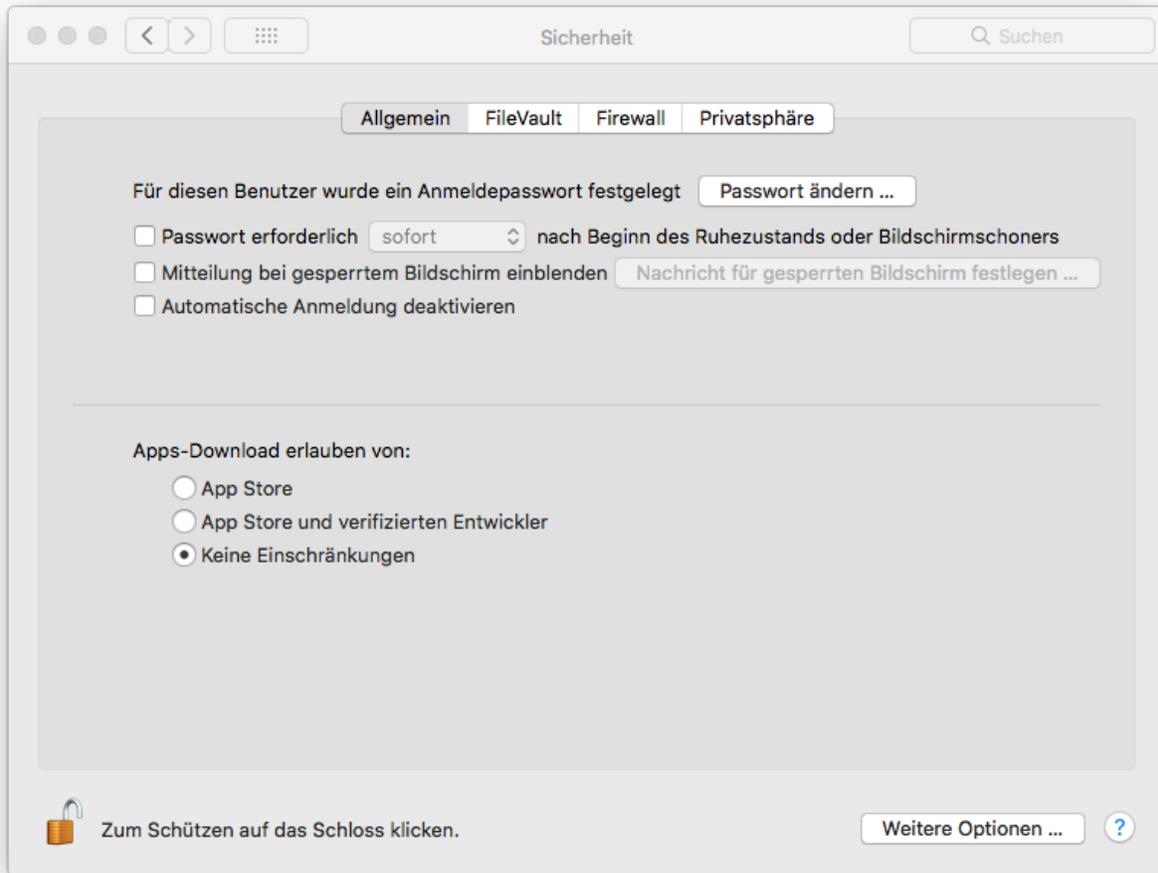
Beitrag von „VANTOM“ vom 23. Oktober 2018, 07:09

klapt leider beides nicht

Beitrag von „MacGrummel“ vom 23. Oktober 2018, 08:47

Hast Du denn zwei oder drei Einträge bei Systemeinstellungen/Sicherheit/Allgemein ?





Beitrag von „ozw00d“ vom 23. Oktober 2018, 18:11

Auf Deutsch NVidia kann mich mal:

Sapphire Radeon RX 570 läuft ohne fucking Antihacki Driver wohoooo

Ach ja und ein fettes DANKÖÖÖ an DSM2

Beitrag von „DSM2“ vom 23. Oktober 2018, 18:45

Ach nicht dafür 😊

Beitrag von „jailbreaker“ vom 26. Oktober 2018, 19:42

An sich bekomme ich nur Erfolgsmeldungen, jedoch habe ich entweder etwas falsch gemacht oder es funktioniert einfach nicht ganz. Also bei mir funktioniert das ganze mit dem zweiten Bildschirm leider nicht, aber zumindest die Meldung das die Standard-Nvidiatreiber verwendet werden kommt nicht mehr. Habe eine 1080, jemand mögliche tipps vielleicht ?

Muss ich hier eine andere Versionsnummer angeben ?

Beitrag von „boarder80“ vom 26. Oktober 2018, 19:50

Du musst die Eingabe Bestätigen und dann die [Rechte reparieren](#) .

Beitrag von „FARV“ vom 26. Oktober 2018, 19:51

Mein Tipp... versenkt die nVidia-Karte in der Bucht und nimm ne AMD-Karte! 🍀

Beitrag von „jailbreaker“ vom 26. Oktober 2018, 20:27

Hm, hab ich gemacht. Trotzdem kein Erfolg 😞 vielleicht könnte der Dev, sofern er das hier liest was dazu sagen ?

Problem: habe, bevor ich meine NVIDIA gekauft habe meine AMD verkauft, hätte zu dem Zeitpunkt nie gedacht, dass ich mir irgendwann einen Hackintosh machen würde, bereue es mittlerweile

Beitrag von „RichardIstSauer“ vom 26. Oktober 2018, 20:32

Ich habe auch eine 1080 und trotz des Patches wird meine Karte nicht erkannt.

Beitrag von „al6042“ vom 26. Oktober 2018, 20:41

Leute...

Was erwartet ihr denn?

Die Teile brauchen für Mojave einen WebDriver, den es bisher nicht gibt.

Das Thema ist so alt wie Mojave selbst (beginnend mit der Beta-Phase...)

Hier Energie reinzustecken, sehe ich als "verlorene Liebesmüh" an...

Selbst wenn ihr ein Bild auf euren Monitor zaubert, werdet ihr keinen Spaß an der Kiste haben...

Gehen dann die Frage-Spielchen weiter?

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 26. Oktober 2018, 20:42

Genau so ist es. Es liegt nicht am Patcher sondern am nicht kompatiblen Webdriver.

Der wird schon noch kommen.

Beitrag von „RichardIstSauer“ vom 12. Dezember 2018, 07:08

Es gibt jetzt eine Petition für die Nvidia Treiber.
<https://www.forbes.com/sites/marcochiappetta/2018/12/11/apple-turns-its-back-on-customers-and-nvidia-with-macos-mojave/>

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 07:26

[RichardIstSauer](#) Viel Blabla um nichts... Wartet doch Mal ab, auf den Release der neuen Quadro.

Die sind aktuell nur Vorbestellbar.

Die Webdriver waren nur für die Pro Karten gedacht, nicht die 0815 Gamer Karten...

Falls Nvidia was released für die Quadro dann seid Happy das eure Karten den Support ebenso erhalten.

Für mich war dies die beste Lösung:

Nvidia verkaufen und AMD verbauen!

Beitrag von „scarface0619“ vom 12. Dezember 2018, 08:02

Ist nicht ganz richtig wir haben erste Karten erhalten aber es gibt eben noch immer keinen

Offiziellen Support von Nvidia OS X. Unter Windows mit den eingesetzten CAD Lösungen gehen die Karten gut ab.

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 08:12

Mag sein das es die für Partner gibt aber für 0815 gibt es aktuell nach wie vor nur Vorbestellbar.

Beitrag von „scarface0619“ vom 12. Dezember 2018, 08:18

DSM2 ist natürlich richtig, nur das manche dann nicht meinen das der Treiber jetzt schnell erscheint.

Ich persönlich rechne nicht mit einer raschen Veröffentlichung, wenn dies überhaupt zeitnah passiert.

Beitrag von „DerJKM“ vom 12. Dezember 2018, 09:46

Ich glaube ich habe es schonmal gesagt, welchen Grund sollte Nvidia denn bitte haben, um mit der Veröffentlichung von Treibern für Maxwell und Pascal bis zur Turing-Quadro zu warten? Der Einzige Effekt wäre, dass sie bisherigen Kunden vor den Kopf stoßen. Auf einem so hohen Ross sitzt selbst Nvidia nicht.

Dass für Turing vor der Quadro keine Treiber kommen ist nachvollziehbar, aber um Turing wird es hier ja den wenigsten gehen (oder will nach dem Debakel noch wer ne GTX/RTX für macOS kaufen? 😊). Also: IMHO gibt es für Nvidia keinen Grund, Maxwell- und Pascaltreiber für Mojave zurückzuhalten, wenn sie denn lauffähige Treiber hätten.

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 09:54

Ach findest du ? Dann schau dir mal an wann die Treiber released wurden die letzten Jahre...

Ach Welch ein Zufall immer nachdem eine neue Pro Lösung kam, bzw einige Wochen danach.

Beitrag von „DerJKM“ vom 12. Dezember 2018, 10:07

Ja finde ich. Die Kollegen haben das hier sehr schön aufgelistet:
<https://www.insanelymac.com/fo...a-update-december-7-2018/>

Man sieht: es gab für Sierra 10.12.0, 10.12.1, 10.12.2 und 10.12.3 bereits Webtreiber, welche alle bis dorthin erschienenen Generationen unterstützten. Pascal noch nicht, denn es gab nur GTX Pascal, aber keine Quadro Pascal. Das kam erst mit 10.12.4.

Also: Nvidia hat in der Vergangenheit sehr wohl neue macOS Versionen mit Treibern für bisherige Generationen beliefert. Und genau darum geht es mir ja, Pascal und Maxwell, NICHT Turing (dass Turing, wenn dann nicht vor der Quadro kommt ist klar).

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 10:32

Was haben die regulären Updates mit Major Updates gemeinsam?

Wie lang hat es nochmal gedauert bis Treiber kamen für die Pascal ? 😊

Warum sollte Nvidia einen Treiber für ein Major Upgrade Release in welchem nur Pascal und Maxwell enthalten sind wenn Turing im Startschuss ist?

Beitrag von „rubenszy“ vom 12. Dezember 2018, 11:19

Höchstwahrscheinlich wird das auch das letzte mal sein, das es für macOS Web Treiber gibt, MacPro5,1 wird mit dem nächsten macOS auch verschwinden, zumal nächstes Jahr eh Karten mit PCIe 4.0 gibt.

Keine Baut sich dann eine 7000 Euro PCIe 4.0 Karte in ein PCIe 2.0 Slot ein.

Auch im Workstation Bereich wird sich einiges ändern, wenn IBM mit ihren Power CPU's jetzt auch noch wieder mit mischt.

Beitrag von „DerJKM“ vom 12. Dezember 2018, 11:25

Sierra selbst war das Major Update. Nach deiner Logik dürfte es bis 10.12.4 gar keine Treiber geben. Gibt es aber.

Warum Nvidia Pascal und Maxwell vorher veröffentlichen sollte? Ist die Frage ernst gemeint? Tausende Nutzer haben Pascal und Maxwell-Karten, die jetzt nicht auf Mojave updaten können. Tausende haben eine MP5.1, die ein GPU-Upgrade brauchen für Mojave. Sowas nennt man Kundenbindung, indem man sich auch um die Kunden kümmert, die schon bezahlt haben.

Dass es bis Pascal fast ein Jahr gedauert hat weiß ich. Auch dass es bis Turing dauert. Aber nochmal es geht nicht um Turing! Es ist ein Unterschied ob für eine neue Generation ein Treiber entwickelt wird oder ob ein vorhandener Treiber an ein neues OS angepasst wird.

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 11:26

Warum sollte sich Nvidia die Arbeit zweimal machen ? Überleg doch mal logisch...

Beitrag von „DerJKM“ vom 12. Dezember 2018, 11:35

Welche Arbeit? Die 5 Min für ./create-WebDriver-Installer.sh und den Upload? Entweder der Treiber ist da, dann veröffentlichen, oder er ist nicht da. Nur dann wird er auch nicht mit Turing magisch erscheinen.

Das ist immerhin deren Job! Die können auch nicht einfach sagen es gibt nur Windows-Treiber für die Frühjahrs-Releases oder nur für jeden zweiten Linux-Kernel.

Wir werden ja schon bald sehen was passiert wenn die Turing-Quadro im Handel ist.

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 11:45

Na wenn es so einfach ist, dann mach doch 😄

Treiber Entwicklung oder Umsetzung ist selbst wenn es bereits einen Treiber gibt, alles andere als 5 min für ein Major Release...

Egal ob Maxwell, Pascal oder Turing.

Naja wie auch immer... Sinnlose Diskussion

Schönen Tag noch!

Beitrag von „umax1980“ vom 12. Dezember 2018, 11:52

Sind wir mal ehrlich, NVIDIA wird sich sagen: Warum sollen wir uns da beeilen? Überlassen wir AMD da Feld, weil uns das geschäftlich nicht interessiert? Ist uns der Apple Kunde als solcher wichtig? Oder ist uns ein Gaming Kunde unter Windows wichtiger?

Eventuell bei allem vorbei geraten, aber ich denke ein oder zwei Fragen stimmen...

Beitrag von „scarface0619“ vom 12. Dezember 2018, 12:17

Also eines ist mal ganz klar eilig haben es die Jungs von Nvidia nicht. Wir haben heute eine inoffizielle Aussage erhalten, auf die Anfrage der OS X Treiber. Ich benötige diese für keinen wirklichen Kunden, wollte lediglich die Mittel nutzen, welche mir zur Verfügung stehen. 😄

Ich gehe ehrlich gesagt nicht von einem Release in naher Zukunft aus und ja AMD ist hier gesetzter Partner von Apple und diese bringen ja auch noch eine neue Grafikkarten Generation raus, auf welche wiederum Apple setzen wird.

Zum Thema 5 Minuten für Treiber Entwicklung, ja ne ist klar. Wir haben bei uns im Konzern eine ganze Abteilung , welche nichts anderes macht als Treiber für unsere Geräte zu entwickeln.

Beitrag von „DerJKM“ vom 12. Dezember 2018, 12:42

Nur um das klarzustellen, mit den 5 Minuten war die Veröffentlichung eines vorhandenen Treibers gemeint. Dass man in 5 Minuten keinen Treiber entwickelt ist auch mir klar.

Beitrag von „rubenszy“ vom 12. Dezember 2018, 12:50

Wie [scarface0619](#) hier schon sagt für seine 36 Quadro RTX Karten, die er für Kunden geordert hat, wird wohl keine in einen MP5,1 gehen, so sieht Nvidia das auch. Muahaha!! 😄

Beitrag von „DSM2“ vom 12. Dezember 2018, 12:51

Wie gut nur das die nie für einen Hackintosh gedacht waren...

Beitrag von „griven“ vom 12. Dezember 2018, 13:04

Ihr macht nach wie vor den Fehler von der Hackintosh Community auf die wirkliche Verbreitung von NVIDIA Quadro Karten in Macs zu schließen. Der Bereich macOS ist für NVIDIA nur an einer Stelle interessant und das sind die verkauften Einheiten NVIDIA Quadro Karten an Mac User und sonst nichts. Die Karten die verbreitet im Hackintosh Bereich anzutreffen sind sieht NVIDIA nicht für den Einsatz mit macOS vor diese Karten sind für Daddelkram unter Windows gedacht punkt um. Jetzt weiß ich nicht wie genau NVIDIA ermitteln kann wie hoch der Anteil abgesetzter Quados auf macOS gemessen an gesamt abgesetzten Einheiten ist aber er wird nicht sonderlich groß sein dazu kommt das Leute die in Bereichen arbeiten in denen die Quados bevorzugt eingesetzt werden in aller Regel nicht direkt jede neue OS Version mitnehmen sondern eher abwarten bis die neue Version ausgereift ist. Viele von NVIDIAS potentiellen Kunden werden vermutlich kürzlich erst zu HighSierra gewechselt haben und dort auch erstmal bleiben 😊

Alles in allem hat NVIDIA also auch gar keinen Druck einen Treiber für Mojave zu entwickeln schon erst recht nicht für Plattformen die unter HighSierra bestens unterstützt sind. Kunden die NVIDIA als solche einstuft haben damit keine Probleme weil sie Mojave eh (noch) nicht in Betracht ziehen und alle anderen haben halt Pech gehabt. 😊

Beitrag von „motiengroup“ vom 12. Dezember 2018, 13:09

ganz genau griffen..

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 12. Dezember 2018, 13:50

Ober haben ihre NVIDIA verkauft und werden auch keine weiter kaufen weil einmal angepisst

hält lange an. 😊

Somit wenn auch nur keiner Schaden auch Pech für NVIDIA. 👍

Beitrag von „scarface0619“ vom 12. Dezember 2018, 14:16

Ist richtig die Karten befinden sich in Dell Precision T Series Workstations und verrichten super Ihren Dienst wie ich gerade in einer Telko erfahren habe. Leistungssteigerung sei wohl in allen genutzten Programmen wie zbsp. AutoCAD, Catia usw. deutlich spürbar auch wenn der Preis schon heftig ist, was hier aufgerufen wurde. Was macht der Kunde mit diesen Karten : Triebwerkentwicklung, Turbinenentwicklung und vieles mehr.