

Erledigt

NVIDIA Treiber in macOS Catalina (10.15)

Beitrag von „spigandromeda“ vom 21. Juli 2019, 10:47

Hi,

es gibt wohl eine kleine Chance, dass wir unter macOS Catalina wieder mit Nvidia Treibern versorgt werden:

[Ahead of a modular Mac Pro, Apple said to ready a dedicated API for writing device drivers](#)

Für alle deren Englisch nicht so gut ist:

Mit macOS 10.15 solle eine neue API für die Erstellung von Treibern durch Dritthersteller kommen. Das ist eine gute Möglichkeit für Nvidia wieder einen aktuellen macOS Treiber bereitzustellen.

Um das Ganze mal dialektisch anzugehen: leider scheint Apple's Management den Nvidia Support nicht mehr zu wollen. Es ist also fraglich ob es Nvidia schafft mit der neuen Schnittstelle einen Treiber an Apple vorbei zu programmieren.

Was sind eure Meinungen?

Beitrag von „UserD“ vom 21. Juli 2019, 10:53

Apple bietet keinerlei Nvidia Hardware an, warum sollte sich Nvidia die Mühe eines Treibers machen?

Beitrag von „rubenszy“ vom 21. Juli 2019, 11:29

Das war schon jedem Bewusst, als der neue Mac Pro vorgestellt wurde, Nvidia ging es nicht um die API sonder, bis jetzt gab es nur den MacPro5,1 aus dem Jahr 2010, dieser aber keine Plattform mehr war für Nvidia's Topmodell und durch eGPU auch keine steigenden Absatzzahlen hatten, wurde es einmottetet.

Mit dem jetzigen auf kommen im Herbst des neun Mac Pro gibt es wieder frischen Wind, in der Hardware und Nvidia wird auf jeden Fall weiter machen, das Geschäft lassen sie sich nicht nehmen.

Selbst die Hackintosh Scene allein ist für Nvidia zu unwichtig.

Beitrag von „UserD“ vom 21. Juli 2019, 11:58

Kann man in den neuen Mac Pro eine handelsüblich Karte einfach einbauen? Während der Keynote war ich mir nicht sicher, ob die Slots ganz Normale PCI-E Slots waren.

Beitrag von „toasta“ vom 21. Juli 2019, 12:01

Ja das sollte meines Wissens gehen, sind ganz normale PCIe Slots. Weiß nur nicht, wie das mit der Spannungsversorgung von Grafikkarten läuft, aber da gibts wahrscheinlich wieder Adapter die man auf das Board stecken kann. Wie beim Mac Pro 5,1

Beitrag von „derHackfan“ vom 27. Juli 2019, 00:26

Meiner einer hat die Nvidia GTX 960 noch nicht aufgegeben, sollte es mit dem neuen Mac Pro die Möglichkeit geben eine Nvidia Karte zu verbauen und wenn es dann noch den heiss begehrten Webdriver gibt, dann halte ich die Wochen oder Monate locker aus.

Die Hoffnung stirbt zuletzt...

Gruß derHackfan

Beitrag von „revunix“ vom 27. Juli 2019, 00:40

[derHackfan](#) Ich würde es sehr begrüßen. Hoffen wir mal das es noch Hoffnung gibt.

Beitrag von „nibbler2001“ vom 11. Oktober 2019, 15:18

In meinen MacPros (5,1) laufen mehrere 1080 TI, allerdings noch unter High Sierra. Diese Konfiguration dürfte es aus Apple Sicht eigentlich nicht geben 😊

Offiziell bietet Nvidia keine "native Apple customized" Grafikhardware mehr an. Die letzten war die Quadro Serie für besagten MacPro (Alte Käsereibe).

Aber Nvidia blieb dran und hat die Community weiter unterstützt – indem sie bis heute die Nvidia Treiber für OSX weiterentwickelt haben – mit etwas Latenz auch für GPUs die es eigentlich gar nicht für Apple offiziell gibt. So kam der erste Pascal Support erst ein halbes Jahr später - aber er kam! So sind auch aktuelle Karten (verbürgt für die Pascal Architektur) auf z.B. High Sierra/Sierra lauffähig. Ebenso unterstützt Nvidia die CUDA Architektur für OSX, die z.B. GPU Rendering via Octane etc. ermöglicht. Allerdings hat Apple die Hintertüre ab Mojave offenbar dichtgemacht, und auch angekündigt kein Nvidia Support zuzulassen. Demgegenüber steht wiederum das Statement oben – dass die APIs wieder geöffnet werden. Ich denke, genau darauf wartet Nvidia.

Catalina scheint also noch nicht unterstützt zu sein. Es gibt Petitionen wie diese, die die "Freischaltung" von Community Seite bereits für Mojave einfordern:

<https://www.change.org/p/tim-c...-drivers-for-mac-os-10-14>

BY the way: Alles was Du ohne große Eingriffe brauchst ist OSX unter High Sierra, einen MacPro 5,1 eine Nvidia Karte, ausreichend Power, (bei mir ist es ein zweites Netzteil in jedem Mac Pro, dass nur die jeweils drei !!! eingebauten NVIDIA GTX 1080 ti Grafikkarten separat versorgt). Das einzige Manko: der gewohnte Apple Logo-Bootscreen fällt weg – aufgrund des

nicht vorhandenen Apple EFIs auf der GPU. D.h. der Monitor ist in der ersten Bootminute erstmal schwarz. Erst nach Start des WEbdrivers kommt dann das ganze Bild. Damit kann ich besser leben, als mit einem lahmen MacPRO und einem Grafikstandard von 2010.

Auch die Option mit der eGPU (sonnet) und ganz bestimmten NVIDIAS auf z.b. einem Macbook auf Nvidia Power zurückzugreifen existiert. Ist aber nicht so performant (Den Sonnet eGPU Gehäusen mangelt es an internen Slots für eine professionelle Multi-GPU-Anwendung.)

>>>

Ergänzend ZU "USER ID" rhetorischer Frage:

Apple bietet keinerlei Nvidia Hardware an, warum sollte sich Nvidia die Mühe eines Treibers machen?

Der erste Teil stimmt. Der zweite Teil ist seit Jahren Realität: Nvidia macht sich seit Jahren die Mühe. Damit hast Du aktuell Wndriver Support für PAscal Grafikkarten (die laufen jedenfalls bei mir unter OSX Sierre High Sierra). Siehe Post von eben.

Warum sich Nvidia die Mühe macht: Weil es immer noch Hunderttausende Nvidia/Mac User gibt, und sie sicherlich nur auf diesen Moment gewartet haben: ein professionelles MutiGpu System von Apple. (Die Trashcan war eben - naja, eine Trashcan in jeder Hinsicht). Das wird Nvidia auch bei der Entwicklung des neuen MACPros mitbekommen haben, vielleicht sogar als potentieller Supplier in Apples taktischem Wettbewerb mit AMD.

Beitrag von „derHackfan“ vom 17. Oktober 2019, 23:38

Hallo [nibbler2001](#) und Herzlich Willkommen im Hackintosh Forum.



Ich persönlich würde mich riesig freuen über einen Web Driver für meine Nvidia GTX 960 unter Mojave und Catalina, aber so oft läuft Jesus dann doch nicht über das Wasser, wird Moses das Meer nicht im Rahmen der Gezeiten teilen, bleibt mir am Ende nur der Glaube oder vielleicht doch nur die Hoffnung? 😊

Gruß derHackfan

Beitrag von „jraiber“ vom 30. Oktober 2019, 21:39

[Zitat von nibbler2001](#)

In meinen MacPros (5,1) laufen mehrere 1080 TI, allerdings noch unter High Sierra. Diese Konfiguration dürfte es aus Apple Sicht eigentlich nicht geben 😊

Hallo, kannst du mir sagen, welchen Treiber du unter High Sierra verwendest, um mehrere Karten zu betreiben? Ich hatte unter Sierra noch zwei 1080Ti drin, aber unter High Sierra hab ich die nicht zum Laufen gebracht, die Grafik hat nur Aussetzer gehabt, leere Finder-Fenster etc. wenn ich eine raus genommen hab, lief es wieder. Leider hab ich verschieden Software, die HighSierra verlangt, aber sowohl Octane als auch Resolve laufen nun nur noch auf halber Kraft 😞

Beitrag von „rubenszy“ vom 31. Oktober 2019, 08:03

Welche HS Version benutzt du aktuell?

Beitrag von „nibbler2001“ vom 20. November 2019, 14:21

Aktuell wieder OSX Sierra, Version 10.12.6

Läuft alles stabil. Auch Octane: Bei Octane allerdings KEIN DENOISER enablen. (leider läuft das feature zumindest bei mir nicht, führt zum Totalabsturz). Alles andere okay.

Beitrag von „Skynet3020“ vom 29. April 2020, 22:22

Ich habe in meinem MacPro 5.1 eine geflashte ASUS

GTX 680 drin, läuft eigentlich nicht schlecht jedoch hat er ab und zu einen Freeze. Ob es nun an der GFX liegt bin ich noch nicht wirklich sicher. Wäre schon mal endlich an der Zeit das NVIDIA diese mal updated, Mojave keine chance mit Cuda habe ich schon mehrmals ohne erfolg versucht.

Man kann zwar den treiber mit folgendem script installieren aber keine GPU unterstützung

<https://www.youtube.com/watch?v=krRXGPUUjvU>

Beitrag von „Raptortosh“ vom 29. April 2020, 22:25

Die GTX 680 ist eine Kepler. Die braucht gleich wie meine GT 640 und 730 keine Web Drivers und läuft auch unter Catalina...

Beitrag von „Skynet3020“ vom 29. April 2020, 22:28

[Zitat von theCurseOfHackintosh](#)

Die GTX 680 ist eine Kepler. Die braucht gleich wie meine GT 640 und 730 keine Web Drivers und läuft auch unter Catalina...

also für GPU unterstützung brauch ich den web und cuda driver sonst geht nichts mit GPU und AE

Beitrag von „Raptortosh“ vom 29. April 2020, 22:30

Echt? Normal brauchen die Kepler das nicht...

Beitrag von „griven“ vom 29. April 2020, 22:31

Vermutlich weil der Cuda Driver an den Webtreiber andockt denke ich mir mal. AE nutzt ja Cuda und damit hat Apple inkl. der in macOS vorhandenen Frameworks nichts am Hut (naheliegender das die Apple eigenen NVIDIA Treiber demnach auch nix mit Cuda am Hut haben)...

Beitrag von „Skynet3020“ vom 29. April 2020, 22:32

[Zitat von theCurseOfHackintosh](#)

Echt? Normal brauchen die Kepler das nicht...

Ja AE funzt nicht mit der GPU ohne diesen

Beitrag von „griven“ vom 29. April 2020, 22:33

Ausser für Cuda ist der Stund mit den Webtreibern unter Mojave und möglicherweise auch unter Catalina aber eher kontraproduktiv als sinnvoll. Besser wäre es da tatsächlich wenn Adobe bei den mac Produkten mal so langsam in die Puschen kommen würde und sich auf Metal einlassen würde...

Beitrag von „Skynet3020“ vom 29. April 2020, 22:35

[Zitat von griven](#)

Ausser für Cuda ist der Stund mit den Webtreibern unter Mojave und möglicherweise auch unter Catalina aber eher kontraproduktiv als sinnvoll. Besser wäre es da tatsächlich wenn Adobe bei den mac Produkten mal so langsam in die Puschen kommen würde und sich auf Metal einlassen würde...

Ja bin mal gespannt was da passiert, es nervt halt immer das AE nur NVIDIA zulässt und keine AMDs

Beitrag von „griven“ vom 29. April 2020, 22:37

Die Frage ist halt an der Stelle wie wichtig der macOS Markt für Adobe noch ist wobei ich zuversichtlich bin das sich da in Zukunft möglicherweise doch wieder was tun könnte denn der neue macPro ist ja doch schon eine Ansage die das Segment wieder beleben könnte 😊 Ist sicher auch ein wenig Apples Schuld denn die haben ja nun leider das Pro Segment lange Zeit sträflich vernachlässigt...

Beitrag von „Skynet3020“ vom 29. April 2020, 22:41

[Zitat von griven](#)

Die Frage ist halt an der Stelle wie wichtig der macOS Markt für Adobe noch ist wobei ich zuversichtlich bin das sich da in Zukunft möglicherweise doch wieder was tun könnte denn der neue macPro ist ja doch schon eine Ansage die das Segment wieder beleben könnte 😊 Ist sicher auch ein wenig Apples Schuld denn die haben ja nun leider das Pro Segment lange Zeit sträflich vernachlässigt...

Das stimmt leider, schon nur die zeit nach dem 5.1 bis zum runden der aus meiner sicht einfach nur flop ist. Aber der stolze Preis des neuen ist auch nicht ohne. Evt mal wieder ne Superkiste selber Bauen 😊

Beitrag von „DSM2“ vom 30. April 2020, 08:10

Allzugroße Hoffnung würde ich auf Adobe nicht setzen.

Sie kriegen es seit Jahren nicht hin oder besser gesagt drücken sich seit Jahren, ihre Software auf Multi Core umzuschreiben bzw zu optimieren.

Hauptsache Abogebühren einsacken...

Beitrag von „jan2000“ vom 30. April 2020, 12:02

Ich verstehe es auch nicht. Und mit jedem Update neue Bugs, ohne die alten zu fixen. Wenn es kein "quasi Standard" wäre, adios.

Aber geht es hier um GPU Video Rendering? Kann AE nicht in der aktuellen Version Metal nutzen? Und ist die 600er Serie (680) nicht als letzte Generation Metal kompatibel?

Beitrag von „Skynet3020“ vom 10. Mai 2020, 14:44

Edit by al6042 -> Bitte keine Vollzitate von Beiträgen, welche direkt über deiner Antwort stehen...

Weis ich leider nicht. Es ist nur jedesmal ein riesen gefummel mit NVIDIA und Adobe = HighSierra geht alle neueren = hoffnungslos