

Nvidia Web Drivers running on macOS Monterey!

Beitrag von „KruXx“ vom 29. Mai 2022, 01:52

HalliHallo,

ich hatte es hier noch nicht gesehen, das jemand etwas zu diesem Thema gepostet hat, deshalb dachte ich, ich teile es einfach mal mit.

Denn in der neuen, unveröffentlichten Version des [OpenCore-Legacy-Patchers](#) sind experimentelle Patches

implementiert, mit denen schon einige Karten mit voller Beschleunigung auf Monterey zum laufen gebracht wurden,

was ja für einige unter uns wirklich interessant ist.

Den [Reddit](#) Beitrag findet Ihr hier -- >
https://www.reddit.com/r/hacki...unning_on_macos_monterey/



viel Spaß beim lesen 😊

(Falls es doch schon einen Thread gab, dann bitte löschen)

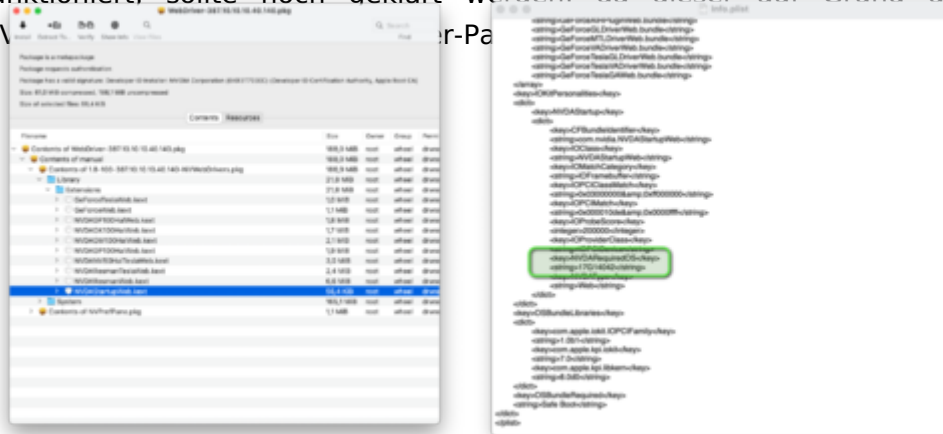
Beitrag von „al6042“ vom 29. Mai 2022, 09:07

Sehr Cool...

Damit können ggf. wenigstens ein gewisser Teil der Nvidia-Karten-User mit macOS-Versionen ab Mojave 10.14 arbeiten.

Die einschränkenden Faktoren sind weiterhin die vom WebDriver fehlende Unterstützung der RTX- (20xx & 30xx) und Turing-Chip-Karten (16xx), sowie die fehlende Metal-Unterstützung für diese neueren macOS-Versionen.

Inwiefern der Installations-Vorgang für den WebDriver unter neueren macOS-Versionen funktioniert, sollte noch geklärt werden, da dieser auf Grund der Versionsprüfung im NVidia-Header-File-Pa



Beitrag von „Raptortosh“ vom 29. Mai 2022, 10:17

Ich habs auch schon getestet, mit I5 10400F + GTX 970. Unter monterey hab ichs nicht

geschafft, meine alte Big sur Version lief aber damit. Gab aber einige Grafik Bugs, was mir so aufgefallen ist.



Beitrag von „Hecatomb“ vom 29. Mai 2022, 11:24

Klingt intressant. Bin gespannt wie sich die Geschichte noch so entwickelt

Beitrag von „Bob-Schmu“ vom 29. Mai 2022, 11:50

[Zitat von KruXx](#)

mit denen schon einige Karten mit voller Beschleunigung auf Monterey zum laufen gebracht wurden,

Volle Beschleunigung ist aber anders und nicht das, was da abgebildet ist, ohne Metal-Support bringt das nichts, außerdem was er da auf den Bildern zeigt ist käse, die geladen NvidiaTreiber von macOS wären interessanter.

Reines Initialisieren ist ja schon bekannt, dass es klappt, nur ob die richtigen Nvidia Treiber geladen werden, das ist hier was er nicht zeigt und keine Aufschlüsse gibt.

Weder kann man die Nvidia Treiber von 10.13 aufbohren und mit neuen Kartentypen versehen, noch sie in nachfolgenden macOS Versionen richtig nutzen, selbst wenn man noch versucht was zu ändern, haben andere auch schon probiert und das Projekt auf Eis gelegt.

Nvidia Treiber sind nicht Open Source.

Beitrag von „mhaeuser“ vom 29. Mai 2022, 16:04

[Bob-Schmu](#) Das ist kein PoC, wo man irgendwelche Propagandabilder braucht, das ist öffentlich und im beschriebenen Rahmen funktionsfähig. Was ihr immer alle mit OSS habt, verstehe ich nicht. Funktionen kann man statisch und dynamisch patchen/shimmen/hooken. Das Problem sind fähige Entwickler + Zeit. Glücklicherweise wird mit dem GSP die Treiberstruktur dramatisch einfacher und ich bin mal gespannt, was noch kommt.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 29. Mai 2022, 23:22

[Zitat von al6042](#)

... da dieser auf Grund der Versionsprüfung im NVDAStartupWeb.kext des Installer-Pakets eigentlich fest verdrahtet ist.

Kann man eventuell mit dem Programm im Link umgehen. [SIP](#) muss dazu aber sicher so eingestellt werden.

csr-active-config 030A0000

Ob der Webdriver dann auch funktioniert kann ich leider nicht weiterhelfen. Ich habe keine passende Karte wo ich es testen könnte.

Beitrag von „fabiosun“ vom 30. Mai 2022, 16:48

unless I make a huge mistake ...

It has always been possible to use Nvidia's Web Drivers for systems above High Sierra patching simply a plist file

With Big sur and Monterey was more complex due to the seal and permits

I have always installed the drivers when I had the Nvidia Titan XP and the support I got was for full resolution in multimonitor (even with 4 monitors connected), but no hardware acceleration as neither metal nor cuda were available ...

Beitrag von „mhaeuser“ vom 31. Mai 2022, 08:54

[fabiosun](#) Yes, you are mistaken. Rather the opposite, that plist method never worked unless the Apple Gods were merciful enough to not break the private APIs, because reliance on these was the whole reason for the version check to begin with.

Beitrag von „fabiosun“ vom 31. Mai 2022, 09:14

[mhaeuser](#) I have no technical skill to say you are wrong in absolute..but, I in my system I have always installed web driver from Mojave to first Monterey beta (I have had a TitanXp and then I have "won" a reference 6900Xt from AMD site

my only problem was in BigSur initially with seal /snapshot problem.. but, updating from a previous system was pretty simple to use it for correct monitor resolution

If I will find my old post on macos86.it I will post

ps Thank you always for a working memory manager for AMD user 😊😊

edit:



Beitrag von „mhaeuser“ vom 1. Juni 2022, 07:00

[fabiosun](#) Am I blind or is the left sidebar solid instead of translucent? Is there even any level of acceleration going on?

Beitrag von „fabiosun“ vom 1. Juni 2022, 08:07

hello DF compared to the photo posted on reddit of a 1050 TI i do not see major differences



I can't find the late 2019 posts where I put the driver on unsupported systems so I can't show you the OSX dock

I would be interested in seeing a R15 cinebench GPU test, which I remember for sure not working

However if you tell me that this method is a new thing .. I believe you!

edit:

and to be even clearer, I quote a part of my initial message:

I have always installed the drivers when I had the Nvidia Titan XP and the support I got was for full resolution in multimonitor (even with 4 monitors connected), **but no hardware acceleration as neither metal nor cuda were available ...**

if something has changed in the last part in bold ... yes that is an interesting improvement.

Beitrag von „mhaeuser“ vom 1. Juni 2022, 08:25

[fabiosun](#) Yes, acceleration works, albeit bugged. Without acceleration, this would be unusable garbage.

Beitrag von „fabiosun“ vom 1. Juni 2022, 08:35

Without any kind of offense, but without cuda, working on graphics cards of about three generations ago seems like an exercise in style.

however if anyone is trying with a Pascal card, I would be curious to see a cinebench 15 GPU test

Thank you for the information and above all for the clarifications provided

Beitrag von „mhaeuser“ vom 1. Juni 2022, 15:41

[fabiosun](#) It's about as pointless as bothering with AMD CPUs, but if they're having fun...

Beitrag von „fabiosun“ vom 1. Juni 2022, 16:20

[Zitat von Download-Fritz](#)

[fabiosun](#) It's about as pointless as bothering with AMD CPUs, but if they're having fun...

hit and sunk (colpito ed affondato)

it's a way of saying that we say here! 😊

Beitrag von „Sayokz“ vom 1. Juni 2022, 16:52

Kann ich das mit meiner 1080Ti nutzen, läuft es soweit stabil?

Beitrag von „KruXx“ vom 2. Juni 2022, 11:42

[Sayokz](#)

Es funktioniert wohl, ist aber alles noch in der Entwicklung.

Kannst Du alles nachlesen, wenn Du auf den Link, im ersten Beitrag klickst.

Beitrag von „Sayokz“ vom 2. Juni 2022, 12:39

[KruXx](#)

Danke, hab gelesen dass man allerdings dann keine Metal-Programme nutzen kann, also kein Chrome etc, ist das korrekt?

Beitrag von „Bob-Schmu“ vom 2. Juni 2022, 14:41

[Zitat von Sayokz](#)

Danke, hab gelesen dass man allerdings dann keine Metal-Programme nutzen kann, also kein Chrome etc, ist das korrekt?

Ist korrekt

Beitrag von „Sayokz“ vom 2. Juni 2022, 14:45

Das ist schade, dann wird es wohl doch nichts für mich. Danke für die Antwort.

Beitrag von „14minus9“ vom 14. August 2022, 17:35

Hab da was gefunden, anscheinend laufen Chrome etc. nachdem man

```
ipc_control_port_options=0
```

zu den boot-args hinzugefügt hat.

Quelle: https://www.reddit.com/r/hacki...on_macos_monterey/icyu06j