

Erledigt

GTX 1070 zum laufen bringen

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 20. Dezember 2016, 20:39

Moin Moin,

Hat jemand eine Idee wie ich meine GTX 1070 von Gigabyte zum laufen bekomme?
habe bereits schon 2 versch. Webdriver probiert. jedoch ohne Erfolg....

Mfg
MarvinAmMac

Beitrag von „Fredde2209“ vom 20. Dezember 2016, 20:45

Leider gar nicht. Die GTX 1000 Series Karten laufen unter OS X/macOS gar nicht. Wie sich das entwickeln wird weiß man noch nicht, leider. Daher wirst du vorerst auf jeden Fall mit der iGPU arbeiten müssen und die 1070 unter Windows benutzen. Tut mir leid...

LG

Beitrag von „JoshuaOD“ vom 31. Dezember 2016, 11:15

Ich habe eine GTX 1060 in meinem Hacki und die läuft mit den aktuellen WebDriver.

Vorher hatte ich eine GTX 980 verbaut, habe diese einfach getauscht und hatte beim ersten Start einen KernelPanik, jedoch beim zweiten Start keine Probleme mehr. Alles läuft rund und fix.

Wenn du eine 9er hast versuche sie zum laufen zu bringen mit den aktuellen WebDriver und wenn alles läuft steck die 1070 rein.

Es ist einfach nur eine Idee aber bei mir hat es geklappt.

Beitrag von „Thogg Niatiz“ vom 31. Dezember 2016, 11:27

?!?



QE/CI (Transparenz usw.) funktioniert?

Beitrag von „Brumbaer“ vom 31. Dezember 2016, 11:27

[@JoshuaOD](#)

Würdest du bitte den Heaven-Benchmark (Preset Extreme oder Basic) laufen lassen und das Ergebnisfenster posten ?

Beitrag von „derHackfan“ vom 31. Dezember 2016, 11:27

[Zitat von JoshuaOD](#)

Ich habe eine GTX 1060 in meinem Hacki und die läuft mit den aktuellen WebDriver.

Wie hast du das gemacht?

Könntest du bitte eine Anleitung für das Forum schreiben, einfach ein paar Zeilen dass die Community sich daran erfreuen darf?

Beitrag von „al6042“ vom 31. Dezember 2016, 11:41

Wow...

das klingt doch mal interessant... 😊

Beitrag von „rubenszy“ vom 31. Dezember 2016, 13:13

Ist schon 1. April, dachte eher heute ist Silvester 😄
Deine 1060 ist weltweit die einzige die unter Mac läuft.

Beitrag von „Marcel2303“ vom 31. Dezember 2016, 13:16

Edit by derHackfan: Bitte keine Vollzitate verwenden.

Dann hätte ich ja garnicht meine 1060 mit einer 970 tauschen müssen 🤔 😄

Beitrag von „macmac512“ vom 31. Dezember 2016, 13:17

[Zitat von JoshuaOD](#)

Ich habe eine GTX 1060 in meinem Hacki und die läuft mit den aktuellen WebDriver.

Wir die vollständig erkannt?
Transparenz, Systembericht, etc?

Beitrag von „JoshuaOD“ vom 31. Dezember 2016, 15:16

Zitat von rubenszy

Ist schon 1. April, dachte eher heute ist Silvester 😄
Deine 1060 ist weltweit die einzige die unter Mac läuft.

Weiß nicht was dein Kalender so sagt aber nein dies ist kein Fake!

War selber erstaunt aber es geht. Die Karte wird nicht mit ihren 6GB erkannt aber es läuft. Um es klar zu sagen, "NEIN" die Transparenz ist nicht lauffähig so das ich sagen kann das sie nicht vollständig erkannt wird, dennoch läuft sie ohne die bekannten Bildaufbaufehler.
Bin mir sicher das ich einfach nur Glück habe das es überhaupt geht und ich will keinen Experten und Profi auf die Füße treten.

Aber da ich eh jetzt einen iMac 27" mein eigen nennen kann ist es mir egal was andere sagen oder glauben. Wenn ich wieder zu Hause bin werde ich mal ein Video hochladen.....

Allen zusammen frohes Eier.....ähhhhhh guten Rutsch 😊

Beitrag von „rubenszy“ vom 31. Dezember 2016, 15:43

wird auch nur mit 7MB angezeigt und nennt sich "Nvidia blabla" in der Systeminformation, das konnte meine 1060 auch ohne web Treiber da komplett kein Nvidia Treiber geladen wird, nur ein Monitor usw.

Bildpixelfehler hast da trotzdem, spätestens wenn du ein Video schaust.

Beitrag von „ralf.“ vom 31. Dezember 2016, 16:09

Meine GTX1050Ti läuft auch mit 7MB. Mit nv_disable=1. Also ohne Grafikbeschleunigung.
Und es ruckelt nicht besonders bei scrollen.

Aber, da bringt es natürlich mehr mit der IGP zu arbeiten.

Beitrag von „qcuk“ vom 31. Dezember 2016, 21:53

Abwarten und Tee trinken...

Beitrag von „derHackfan“ vom 31. Dezember 2016, 22:07

Vielleicht kannst du auch Tee trinken bis Indien und China alles abgebaut hat, vielleicht haben in der Zukunft nur AMD Karten den Eintritt zu macOS. 😄

Beitrag von „qcuk“ vom 31. Dezember 2016, 22:36

Das wäre nicht schön. Ich bevorzuge japanischen/koreanischen Tee. Und das Umschalten am Monitor nervt, wenn ich zocken will... Aber ja, du hast Recht. Im Moment sieht es ja sehr nach AMD aus.

Beitrag von „griven“ vom 1. Januar 2017, 02:03

Letztlich eine müßige Debatte denn hier ist es an NVIDIA den Arsch hoch zu kriegen und entsprechende Treiber zu basteln. Apple unterstützt von Haus aus nur das was sie selbst auch verbauen und das ist im Moment nun mal AMD oder Intel über die Gründe kann man sicher spekulieren aber vermutlich hat AMD in den Augen von Apple einfach das bessere Angebot gemacht.

Beitrag von „Moorviper“ vom 1. Januar 2017, 03:02

[@griven](#)

Apple kann zur Zeit keine NVIDIA Karten verbauen da diese Anschluss-technisch zu schlecht sind

Apple setzt bei den Rechnern voraus das diese falls vorhanden mind. ein fullHD + 2x 5K Display ansteuern können.
Das schaffen die Nvidia nicht.

Erst wenn nvidia das schafft wird es wieder eine Karte mit OSX-Unterstützung geben.

Nvidia braucht kein Angebot zu machen da die Karten Displaytechnisch zu schlecht sind.
Pure Leistung ist da irrelevant...

Beitrag von „al6042“ vom 1. Januar 2017, 03:09

Interessante Info...
Kannst du das mit ein paar Details näher erklären?

Beitrag von „griven“ vom 1. Januar 2017, 03:19

Dann korrigiere ich von besseres Angebot auf bessere Erfüllung der geforderten Spezifikationen 😄

Beitrag von „Moorviper“ vom 1. Januar 2017, 04:18

Ein Apple Mitarbeiter mit welchem ich ab und zu in Kontakt stehe meinte das es an die "internen Display Anschlüssen" liegen würde.

(Gab da mal einen Bug in HFS+ bzw Spotlight -> man brauchte mind 1 GB Ram pro 1 TB HDD Kapazität für den index :-/ kollidierte mit meinen 24 GB ram und zu dem Zeitpunkt eingebauten 78 TB HDD -> die CPU war konstant auf 100% -> wurde innerhalb von 2 Tagen von Apple behoben 👍 seit dem schreibt man sich ab und zu ...)

So könnten Nvidia Karten maximal 5 Displays aber AMD Karten 6 Displays ansteuern. (Jeweils mind. FullHD)

Die Prämisse bei den neuen Geräten läge darauf das man das 15" macbook retina Display + 2x 5K Display betreiben können soll.

Intern werden bei Apple jeweils 2 Display Anschlüsse der Grafikkarte für jeweils 1 Monitor/Display benutzt.

In dem Falle könnte man bei nvidia aber nur ein FullHD + 2x 4k Display(evtl. doch 5k) betreiben was für die retina Display in den MacBooks aber nicht ausreicht :-/

Ist zum kotzen aber leider so ...

würde auch gerne meine gtx650 gegen eine 1060 ersetzen um bei SC2 mehr Luft nach oben zu haben ... aber iss leider nicht 😞

Beitrag von „griven“ vom 2. Januar 2017, 23:44

Also ist eben doch wieder NVIDIA am Zug einen Webtreiber zu bauen der die Karten zumindest auf der MacPro5,1 Schiene nutzbar macht aber das wird nur passieren wenn es für NVIDIA lukrativ erscheint und das bezweifle ich denn die MacPro5 er spielen keine so große Rolle mehr und werden auf Sicht auch von den Nutzern nicht mehr deutlich aufgerüstet werden und nur für die Hackintosh Szene wird der Aufwand sicher nicht betrieben werden. Anders sieht es vielleicht aus wenn die Pascal basierten Quadro Modelle anklang bei den Mac Usern finden sollten denn hier kann NVIDIA schon allein über den Preis für die Karten gut verdienen...

Beitrag von „swatch08“ vom 9. Januar 2017, 21:03

Hallo [@JoshuaOD](#)

Super, dass deine GTX1060 läuft.

Das macht Hoffnung.

Darf ich fragen, welche GTX1060 du genau hast und vor allem: Ob die Lüfter ruhig sind?

Ich habe aktuell eine GTX970 G1 mit altem Bios, die voll aufdreht ohne Treiber (Im POST, Bootvorgang)

Zudem gerade erfolgreich eine GT730 neben der GTX970 verbaut.

Mein Yosemite erkennt beide Karten und lässt sämtliche Einstellungen verteilt auf beiden Karten zu.

Nun habe ich folgendes vor:

Eine GTX1060 6GB von MSI in den PCIe1

Die GT730 in den PCIe2

Da das OSX die GT730 in PCIe2 erkennt und "bedient" frage ich mich, ob das OSX die GTX1060 einfach "ignorieren" kann.

Ich werde wohl trotzdem ein Kabel an die GTX1060 anschließen müssen wegen Windows.

Aber am Monitor kann ich ja bei OSX zu den Kabeln von der GT730 schalten.

Wichtig ist mir nur, dass die GTX1060 einfach in Ruhe rumdünzelt und nichts tut im OSX. Und das vor allem leise.

Lange Rede kurzer Sinn: Wie verhalten sich deine Lüfter der GTX1060 im OSX und welches

Modell hast du?

Vielen Dank & Grüße 😊

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 9. Januar 2017, 21:21

Lass lieber die Finger von den 10er Karten

Mag sein dass es ein Einzelfall ist. Ein Screenshot und Bilder vom Rechner als Beweis würde ich gerne mal sehen 😊

Beitrag von „al6042“ vom 9. Januar 2017, 21:58

Zitat

Die Karte wird nicht mit ihren 6GB erkannt aber es läuft. Um es klar zu sagen, "NEIN" die Transparenz ist nicht lauffähig so das ich sagen kann das sie nicht vollständig erkannt wird, dennoch läuft sie ohne die bekannten Bildaufbaufehler.

Das bedeutet, dass die Karte zwar erkannt wird, aber die spannende komplette Grafikunterstützung nicht gegeben ist.

Ich würde nicht auf eine 10er Nvidia wechseln, solange diese Funktion nicht gewährleistet ist.

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 9. Januar 2017, 22:25

Also läuft sie wie gehabt nicht.

Ich gehe davon aus.. das es auch keine Unterstützung seitens Nvidia geben wird.

Beitrag von „al6042“ vom 9. Januar 2017, 22:32

Das wäre aktuell ein noch zu negative Einstellung... 😊
Du weisst doch: Die Hoffnung stirbt zu letzt... 😊

Beitrag von „ralf.“ vom 9. Januar 2017, 22:40

[Zitat von swatch08](#)

Super, dass deine GTX1060 läuft.
Das macht Hoffnung.

Sie läuft minimal.
mit 7MB. Mit nv_disable=1. Also ohne Grafikbeschleunigung. Für MacOS läuft eine Karte für 2 Euro bei Ebay besser

Beitrag von „griven“ vom 11. Januar 2017, 00:56

Die Frage ist hier halt in wie weit macht es (aus wirtschaftlicher Sicht) Sinn für NVIDIA Ressourcen für die Entwicklung von Webtreibern für die Pascal Architektur abzustellen und hier sehe ich ehrlich gesagt schwarz. NVIDIA stellt die Webtreiber ja nicht für die Community zur Verfügung sondern sie richten sich an Nutzer der MacPro Plattform und dienen hier primär dazu die neueren Quadro Karten (Maxwell Architektur) mit OS-X Unterstützung zu versehen. Nun ist es so, dass der MacPro in der gewohnten offenen Form (MacPro5,1) leider inzwischen definitiv zum Alteisen gehört und es mehr als absehbar ist das kaum noch jemand in diese Plattform investieren wird. Der neue (alte) MacPro setzt auf AMD Grafik und ist durch den Benutzer auch nicht erweiterbar sprich hier ist schlicht kein Markt mehr gegeben der es rechtfertigen würde Geld und Ressourcen in die Entwicklung neuer Treiber zu investieren. Nvidia wird davon auch nicht abweichen denn die Community ist einfach zu klein als das sich das irgendwie spürbar in der Marge niederschlagen würde wenn plötzlich alle Hackintosher keine neuen NVIDIA Karten mehr kaufen würde weil die einfach nicht mehr laufen unter OS-X...

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 11:03

Ich würde gern mal das Thema neu aufrollen.

Da seit dem 11. April 2017 die Pascal-Karten offiziell Kompatibel zu OS X sind, habe ich für meine Gigabyte GTX 1070 Founders Edition 4gb nun den Webdriver Version 378.05.05.05f01 installiert. Wenn ich jetzt mein System neu starte, und vorher im Webdriver einstelle, dass der NVidia- und nicht der Standardtreiber geladen werden sollen, wird beim wieder starten des System wieder nur der Standardtreiber genutzt.

Was muss ich wo noch einstellen, dass ich die Karten zum laufen bringe?

Meine Grafikkarte steht als 8GB-Version in der Kompatibilitätsliste.



Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 12:03

config.plist:

[config.plist](#)

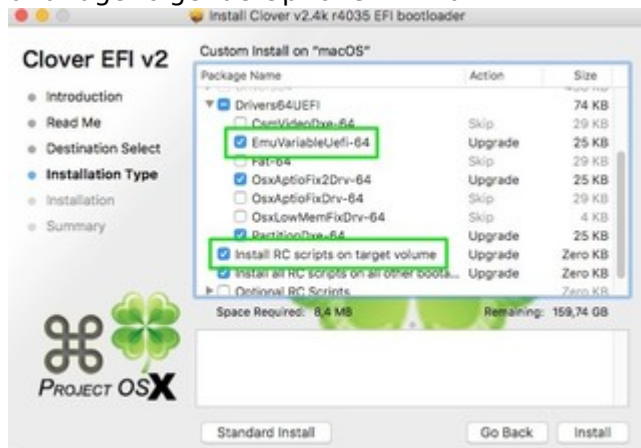
OS X Version:



Beitrag von „al6042“ vom 18. April 2017, 12:15

Ich würde eher darauf tippen, dass die Anpassungen nicht im NVRAM verbleiben, sondern bei jedem Neustart auf "kein Eintrag" zurückgesetzt werden.

Führe bitte die Installation von Clover (keine neuere Version) auf deinem Rechner nochmal aus und füge folgende Optionen hinzu:



Bitte nur die grün markierten hinzufügen, falls sie fehlen sollten.

Damit wird folgendes möglich:

Die Scripte schreiben die aktuellen NVRAM-Werte in eine Datei namens nvram.plist auf der versteckten EFI-Partition.

Diese werden dann beim Starten des Systems durch Clover wieder eingelesen, so dass alle dort gesetzten Optionen, also auch NvidiaWeb, beim nächsten Start tatsächlich auch genutzt werden...

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 12:16

eventuell geht es jetzt.

mag auch sein, das du den FCPX Patch brauchst.

Probiere aber erst [@al6042](#) Vorschlag

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 14:46

So. ich das jetzt mal durchprobiert... nichts hat funktioniert...

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 14:57

Wie ist den deine Grafik angeschlossen ?

das sollte möglichst per HDMI oder DP geschehen.

~~hast du es auch mit FCPX Patch versucht?~~

Ich meinte den AGDPfix

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 18. April 2017, 15:19

[@MarvinAmMac](#) Öffne mal bitte das Programm "Terminal" und gib dort "sudo nvram nvda_drv=1" (ohne Gänsefüße") ein. Mit "nvram -p" kannst du noch überprüfen ob die Variable gesetzt wurde. Es sollte dort in einer Zeile "nvda_drv 1" stehen.

Wenn du einmal im Terminal bist, kannst du noch folgenede Befehle absetzen:

```
sudo kextcache -prelinked-kernel  
sudo kextcache -system-caches
```

Jetzt Neustart und falls dir die System-Definition keinen Strich durch die Rechnung macht, solltest du am Ziel sein.

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 15:49

Hat leider nicht funktioniert...



Beitrag von „Eule“ vom 18. April 2017, 15:57

Das gleiche Problem hatte ich auch mal nach einer Neuinstallation, dass der Webdriver nicht aktiviert wurde. War irgendwas in Clover mit nvdrv. Das gleiche wollte ich über das Clover-Bootmenu machen, aber das funktionierte nicht. man muss es mit dem Clover Configurator machen und dann rebooten. Das hat es bei mir jedenfalls gelöst.

[EFI Mounten](#), öffnen:

Boot -> nvda_drv=1 Haken setzen.

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 18. April 2017, 16:01

Hattest du geprüft ob die Variable gesetzt wurde bzw. nach dem Neustart immer noch vorhanden ist? (Terminal nvram -p)

Wie ist die [SIP](#) in deiner config.plist eingestellt? (0x67)

EDIT:

[@Eule](#) Boot -> nvda_drv=1 funzt in Sierra nicht mehr. Es muss ein Haken bei "Nvidia Web" in "System Parameters" rein.

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 16:04

Hab auch schon probiert... hab auch schon neueste Clover Version genommen. nichts, rein garnichts bringt die Karte zum laufen.... Ich glaub ich komme besser, wenn ich ne GTX 980 TI hol und dem Zirkus ein Ende setze...

Weil,... meine alte GeForce 8400 GS läuft mit dem Webdriver ohne Probleme...

Beitrag von „Eule“ vom 18. April 2017, 16:05

[Zitat von Doctor Plagiat](#)

EDIT:

[@Eule](#) Boot -> nvda_drv=1 funzt in Sierra nicht mehr. Es muss ein Haken bei "Nvidia Web" in "System Parameters" rein.

Stimmt, den Parameter habe ich auch gesetzt. Jetzt erinnere ich mich, musste deshalb bei Google ne halbe Stunde suchen 😊

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 16:05

Hast du eventuell <https://www.teamviewer.com/de/> ?

Dann könnte ich ja mal kurz so drauf gucken wenn du magst

Beitrag von „Eule“ vom 18. April 2017, 16:07

Zitat

Hab auch schon probiert... hab auch schon neueste Clover Version genommen. nichts, rein garnichts bringt die Karte zum laufen.... Ich glaub ich komme besser, wenn ich ne GTX 980 TI hol und dem Zirkus ein Ende setze...

Weil,... meine alte GeForce 8400 GS läuft mit dem Webdriver ohne Probleme...

Nein nein, bleib mal bei der GTX 1070, das funktioniert schon, Du musst nur den richtigen Schalter umlegen 😊

Die GTX 10xx Karten laufen, und sind viel besser als die alten 9er.

Bei mir hat es mit dem Webdriver auch etwas gedauert, aber heute bin ich auf die GTX 1060 umgestiegen, und es ist ein Segen 😊

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 18. April 2017, 16:16

[Zitat von MarvinAmMac](#)

rein garnichts bringt die Karte zum laufen

Doch doch, das kriegen wir schon hin. Jetzt, wo die Webtreiber mit Pascal-Unterstützung da

sind, würde ich keine 900er mehr kaufen. Die 1000er sind viel effizienter und schneller. Probier mal diese config. Ich habe CsrActiveConfig auf 0x67 eingestellt (stand auf 0x3) und die Sys-Def erstml auf 14,2, da mit 17,1 zusätzlich Nacharbeit nötig ist.

[config.plist.zip](#)

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 16:20

[@Doctor Plagiat](#)

Vielleicht stört ja noch der AppleIntelSKLGraphicsFramebuffer unter Patches. Meinst, das es was bringt, diesen auf disable zu stellen?

Beitrag von „al6042“ vom 18. April 2017, 16:23

Der Patch interessiert die Nvidia nicht im geringsten... 😎

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 16:23

[@al6042](#)

na gut.. ich hab ja nur gedacht... vielleicht.. 😄

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 18. April 2017, 16:25

Weiß nicht ob der stört, erstmal sein Feedback abwarten.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 18. April 2017, 16:42

Probiere doch mal folgendes:

Beim Booten das Clover Menü öffnen.

Options anwählen.

Graphics Injector anwählen.

Gibt es einen Eintrag Use NVidia Web Driver ?

Ist ein Häkchen bei Use NVidia Web Driver ? Wenn nicht setzen.

Return anwählen

Return anwählen

Systemplatte anwählen und booten.

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 17:04

Also.. Die config funktionierte leider auch nicht. 😞

Das Häkchen hatte ich über clover configurator schon gesetzt. hat wie erwartet auch nicht funktioniert.

beginnen wir mal von 0. Ich habe meinen Bootstick mit Unibeast erstellt. und mit Multibieast habe ich den Bootloader installiert. Ich würde gern mal wissen wie Ihr eure Systeme aufsetzt. mit was macht ihr den Stick usw...

kann mir bitte einer eine idiotensichere Lösung anbieten? weil,... wenn ich ein schlechtes Fundament hab, kann ich schlecht ordentlich drauf aufbauen...

Ich muss noch ergänzen: mit meiner GeForce 8400 GS konnte der Webdriver auch nicht aktiviert werden. (habs aus Versehen übersehen das Häkchen, sorry)

Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 18. April 2017, 17:11

Normalerweise sollten die Tipps die du hier bekommen hast ausreichen um die Nvidia zur

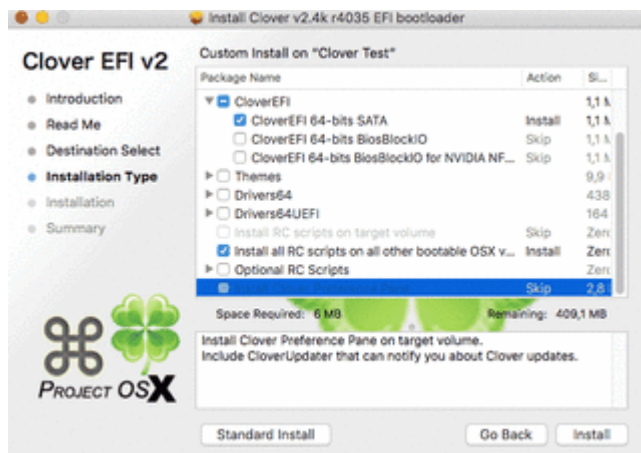
Mitarbeit zu bewegen. Aber wenn ich Multibeast höre, weiß ich jetzt nicht was am System schon alles verbastelt ist.

Wie wir unseren USB-Stick erstellen und das System aufsetzen steht aber ganz ausführlich im "Wiki". Ganz oben links gibt es dafür einen Button.

Da würde ich mich an deiner Stelle erstmal einlesen.

Beitrag von „ralf.“ vom 18. April 2017, 17:17

Was manchmal hilft. RC-Scripts installieren



Beitrag von „Doctor Plagiat“ vom 18. April 2017, 17:20

Das sollte eigentlich schon passiert sein, wenn er auf [@al6042](#) gehört hat.

Beitrag von „ralf.“ vom 18. April 2017, 17:27

Du hast noch 10.12.2?

Dann neueste [Clover installieren](#), und Update auf 10.12.4

EDIT auf dem Screenshot ist ja die neue

Beitrag von „Brumbaer“ vom 18. April 2017, 17:32

[@MarvinAmMac](#)

Hast du das Häkchen kontrolliert oder nur angenommen, dass es gesetzt ist ?

Meine Frage zielt letztendlich darauf, ob die config.plist, die du änderst, auch die ist, die Clover benutzt.

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 18:15

Ja ich habe es kontrolliert. und auch die richtige config.plist genommen (die von der EFI-Partition, der Systemplatte.

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 18:47

Ich war mittlerweile bei ihm über TV drin im System.

Ich hab erstmal den aktuellsten Clover installiert. Es wurde die version aus dem Tomatentool genutzt.

Lan Kext und FakeSMC sind jetzt auch drin, sowie die config von [@Doctor Plagiat](#)

Ich bin mal gespannt auf den neustart.

EDIT

Ich habe Rückmeldung erhalten. Die Grafik rennt wunderbar.

heute Abend kümmern wir uns um den Rest. Wo installiert MB den die ganzen kexte hin?

Der scheint da ja alles mögliche angeklickt zu haben.

Beitrag von „Eule“ vom 18. April 2017, 19:40

Zitat

Wo installiert MB den die ganzen kexte hin?

Multibeast (korrigiert: Unibeast, nicht Multibeast)eigentlich nicht, das ist Unibeast . Mit Multibeast kann man einen Haufen Kexte installieren, Unibeast installiert nur das notwendigste, und nichts in den /kext Ordner.

Von Multibeast lasse ich auch die Finger, ich nutze nur Unibeast, was sehr gut funktioniert.

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 19:48

[@Eule](#)

Ich dachte, das man mit UniBeast nur den [Install Stick](#) erstellt inkl. Clover...

In MultiBeast wählt man dann die "treiber" oder auch kexte die installiert werden sollen nach der Installation von macOS.

LAN... FAKESMC .. Audio usw..

Zitat von Eule

Multibeast installiert nur das notwendigste

MB Installiert alles das, was man anklickt. **Aber wohin?**

Das nichts im Kext Ordner gelandet ist.. ist mir schon bewusst. 😞😬

Beitrag von „derHackfan“ vom 18. April 2017, 19:48

Ist es nicht anders herum, mit Unibeast erzeugt man den USB Installer und mit Multibeast installiert man jede Menge Gedöns nach S/L/E? 😄

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 18. April 2017, 19:49

[Zitat von derHackfan](#)

Multibeast installiert man jede Menge Gedöns nach S/L/E?

ahhh.. das wollte ich wissen. 👍

Beitrag von „Eule“ vom 18. April 2017, 19:55

Stimmt, auffallend 😊

Ich hatte doch tatsächlich in meinem 3 Jahre alten Ordner noch Multibeast. Korrigiert und Multibeast gelöscht 😊

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 18. April 2017, 23:49

Vielen Dank erstmal an alle für die Hilfe!

Da ich bei dem Thema Hackintosh totaler Neuling bin und ich vom Einlesen überhaupt nix lerne, sondern es als bspw. Tutorial auf YouTube sehen muss, bin ich auf die Möglichkeit mit Multibeast und co. gekommen. Das ich mit diesen Soft-Programmen nicht weit komme, hab ich jetzt auch gemerkt.

Also Danke an alle, die versucht haben mir zu helfen. Und auch ganz besonders danke ich [@Dr.Stein](#), der mir via Teamviewer die Kiste zum rennen gebracht hat.

DANKE! 😊

Beitrag von „Eule“ vom 19. April 2017, 00:43

Zitat

:)Also Danke an alle, die versucht haben mir zu helfen. Und auch ganz besonders danke ich [Dr.Stein](#), der mir via Teamviewer die Kiste zum rennen gebracht hat.

DANKE!



Stell Dir mal vor Du hättest heute aufgegeben 😬

Beitrag von „prozacgtx“ vom 19. April 2017, 10:33

Hallo ich habe zwar ne 1050Ti die sich problemlos installieren lassen hat. Aber ich habe das Gefühl es fehlt ne mänge Leistung im Gegensatz zum windows betrieb die

Beitrag von „ralf.“ vom 19. April 2017, 11:00

Mach doch mal [so einen Benchmark](#), dann sieht man ja wie die läuft

Beitrag von „MarvinAmMac“ vom 19. April 2017, 11:49

So... hab mal LuxMark laufen lassen.
Das kam raus:



Beitrag von „prozacgtx“ vom 19. April 2017, 11:58

bei mir kamen bloß 7476 raus. Ob wa was nicht stimmt?

Beitrag von „ralf.“ vom 19. April 2017, 11:59

Sieht gut aus.

[@prozacgtx](#)

so ähnlich wie bei meiner Karte.

Bei mir waren die Werte in [Windows](#) ein bisschen besser als in [Macos](#)

Beitrag von „prozacgtx“ vom 19. April 2017, 12:02

ein bisschen ist gut bei einem bestimmten spiel fehlen mir schlappe 40 fps. das ist ja kein papenstiel

edit: ich frage mich ob es am G-Sync liegt denn der lässt sich nicht einschalten

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 19. April 2017, 13:43

Ist cuda auch drauf ?

Beitrag von „prozacgtx“ vom 19. April 2017, 15:41

ja Cuda ist auch vorhanden

Beitrag von „Heregailing“ vom 19. April 2017, 16:29

Um welches Spiel geht es denn überhaupt?

Beitrag von „prozacgtx“ vom 19. April 2017, 16:35

Minecraft Life in the Woods. unter Windows 80 FPS und hier mit Shader und Textpack 1-3fps kann ja was nicht richtig sein

Beitrag von „enjinx“ vom 28. September 2017, 21:15

Hallo Leute,

ich benötigt dringend Hilfe... Habe das Problem, dass ich meine GTX 1070 nicht zum Laufen bringe. Alles andere am Hackintosh funktioniert.

Ich habe macOS Sierra (10.12.06) nach der Anleitung installiert:
<https://9to5mac.com/2017/04/28...ierra-step-by-step-video/>

Update von 10.12. auf 10.12.06 wurde nach der Installation durchgeführt.

Allerdings musste ich "OsxAptioFix2Drv-64" auswählen. Die Option ohne "2" hat bei mir nicht gebotet.

Mein System: Asus Z270G, i7700K, SSD sandisk 480GB + SSD m.2 (auf beiden ausprobiert), Asus GTX 1070.

Ich habe mir in diesem Beitrag alles durchgelesen und auch alles befolgt, jedoch funktioniert es immer noch nicht.

Spoiler anzeigen

End

Beitrag von „al6042“ vom 29. September 2017, 20:22

Hallo [@enjin](#) und herzlich Willkommen im Forum.

Hast du auch die WebDriver für die Sierra Version 10.12.6 installiert?

Befindet sich auf deiner versteckten EFI-Partition unter /EFI/CLOVER/drivers64UEFI auch die Datei EmuVariableUefi-64.efi?

Wird im Terminal, beim Befehl `nvrnm -p` ein Hinweis auf den Wert "nvda_drv" angezeigt?

Beitrag von „revunix“ vom 29. September 2017, 20:55

Ich habe das ganze jetzt auch mal ausprobiert, aber bei mir startet das ganze immer noch nicht.

nicht mal mit `nv_disable=1`

[GTX 1060 eingebaut = Kernel Panic](#)

Beitrag von „enjinx“ vom 30. September 2017, 15:31

[Zitat von al6042](#)

Hallo [@enjin](#) und herzlich Willkommen im Forum.

Hast du auch die WebDriver für die Sierra Version 10.12.6 installiert?

Befindet sich auf deiner versteckten EFI-Partition unter /EFI/CLOVER/drivers64UEFI

auch die Datei EmuVariableUefi-64.efi?

Wird im Terminal, beim Befehl `nvrnm -p` ein Hinweis auf den Wert "nvda_drv" angezeigt?

Hi, ich hab es nun gelöst bekommen. Musste im BIOS wieder die Externe GPU einschalten und in der config.plist die intelGPU auf "false" setzen.

Nun hab ich ein anderes Problem. Ich bin im Besitz des LG 27UD68. Wenn ich die Auflösung auf 2560 x 1440 setze sieht alles gut aus, jedoch nicht scharf genug.

Bei 4k sind die Texte viel zu klein etc. In einigen Foren steht, dass man HiDPI verwenden soll. Gibt es dazu eine Anleitung für die Pascal-Serie?

Wie kann ich bei dem Monitor den 10Bit Modus einschalten.

Angeschlossen ist der Monitor mit Displayport 1.2.

Unter Systembericht -> Grafik/Display

Pixeltiefe: 32-Bit Farbe (ARGB8888)

Beitrag von „al6042“ vom 30. September 2017, 15:35

Hast du den NvidiaGraphicsFixup.kext zusammen mit dem Lilu.kext auf der EFI-Partition platziert?

Welches SMBIOS hast du aktuell eingestellt?

Beitrag von „enjinx“ vom 30. September 2017, 15:50

Ja in der EFI/Kext/10.12 sind nun 4 Kext-Dateien vorhanden:

- IntelMausiEthernet
- FakeSMC

- Lilu
- NvidiaGraphicsFixup

SMBIOS(ich hoffe du meinst das) Ist das erste mal das ich ein hackintosh installiert habe.

Zitat

```
<key>SMBIOS</key>
<dict>
  <key>BiosReleaseDate</key>
  <string>06/26/2017</string>
  <key>BiosVendor</key>
  <string>Apple Inc.</string>
  <key>BiosVersion</key>
  <string>IM171.88Z.0106.B01.1706260138</string>
  <key>Board-ID</key>
  <string>Mac-B809C3757DA9BB8D</string>
  <key>BoardManufacturer</key>
  <string>Apple Inc.</string>
  <key>BoardType</key>
  <integer>10</integer>
  <key>ChassisAssetTag</key>
  <string>iMac-Aluminum</string>
  <key>ChassisManufacturer</key>
  <string>Apple Inc.</string>
  <key>ChassisType</key>
  <string>0x13</string>
  <key>Family</key>
  <string>iMac14,2</string>
  <key>LocationInChassis</key>
  <string>Part Component</string>
  <key>Manufacturer</key>
  <string>Apple Inc.</string>
  <key>Mobile</key>
  <false/>
  <key>ProductName</key>
  <string>iMac14,2</string>
  <key>SerialNumber</key>
  <string>C02QMNHKH2YQ</string>
  <key>Version</key>
```

```
<string>1.0</string>  
</dict>
```

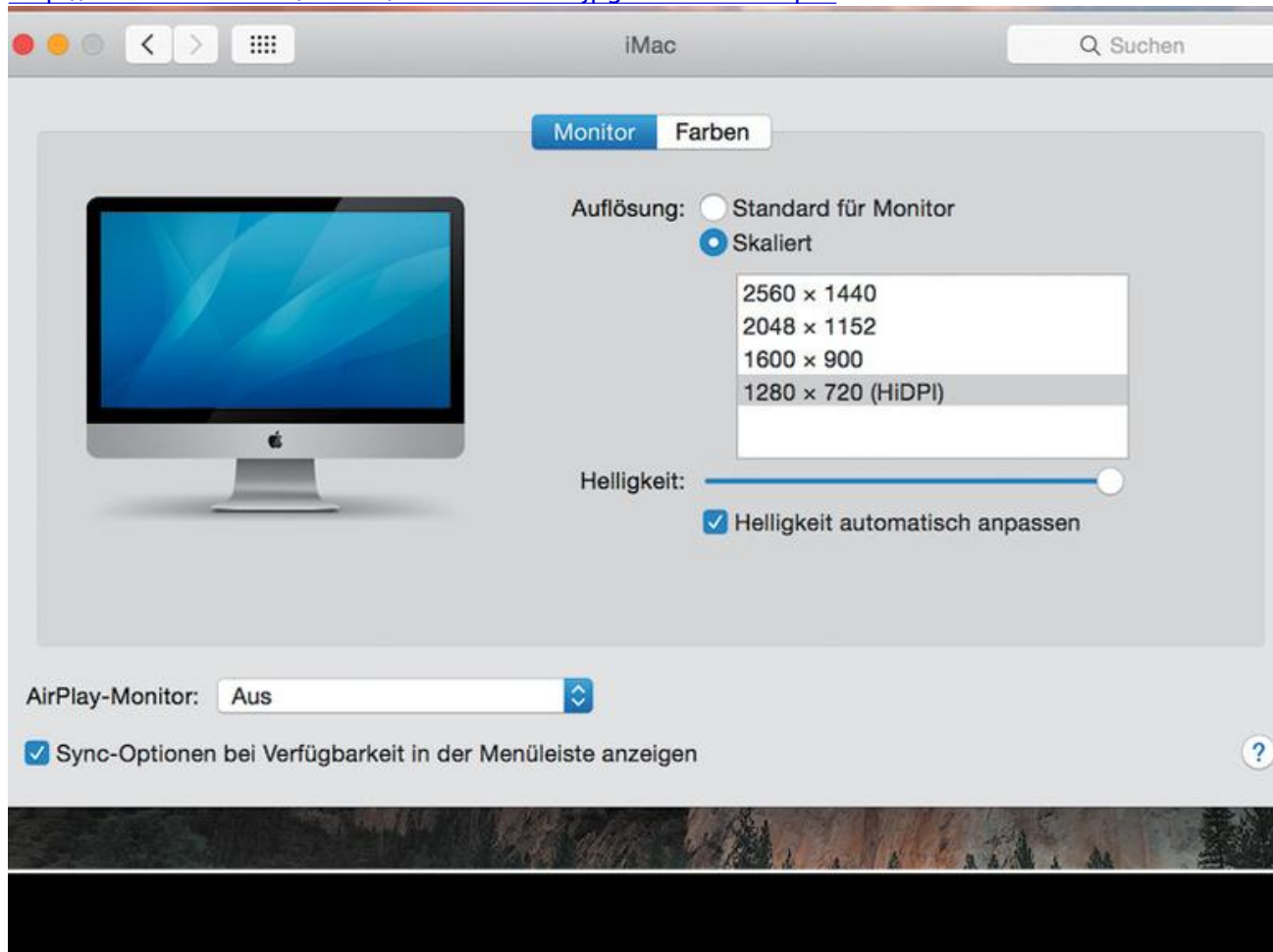
Alles anzeigen

Beitrag von „mitchde“ vom 30. September 2017, 15:54

Für HiDPI:

```
sudo defaults write /Library/Preferences/com.apple.windowserver.plist  
DisplayResolutionEnabled bool true
```

Dann müssten bei Monitore / skaliert weitere Auflösungen mit dem Vermerk HiDPI erscheinen. Klar die sind niedriger wie die Moni Auflösung werden aber umgerechnet. Somit Schrift usw. größer und trotzdem schärfer wie bei niedriger Auflösung ohne HiDPI.



PS: Neustart ist nicht nötig. Mag sein dass du dich mal ab und anmelden musst.

Beitrag von „enjinx“ vom 30. September 2017, 15:56

danke erstmal. Jedoch erscheint dann diese Meldung im Terminal

"2017-09-30 15:55:32.636 defaults[1162:66293] Unexpected argument true; leaving defaults unchanged."

Beitrag von „al6042“ vom 30. September 2017, 15:56

Wenn du nur eine Variante von OSX nutzt, sollten die Kexte eher im Ordner /Other liegen und die Verzeichnisse mit den OSX-Versionen geleert werden.

Zudem macht es keinen Sinn den NvidiaGraphicsFixup zu nutzen, wenn du den iMac14,2 eingestellt hast.

Nutze den aktuellsten Clover Configurator und ändere das SMBIOS auf einen iMac18,3...

Der macht in Hinsicht auf die verbaute Hardware mehr Sinn.

Beitrag von „mitchde“ vom 30. September 2017, 16:02

[Zitat von enjin](#)

danke erstmal. Jedoch erscheint dann diese Meldung im Terminal

```
"2017-09-30 15:55:32.636 defaults[1162:66293] Unexpected argument true; leaving defaults unchanged."
```

Probiere mal das, ein - hat da vor bool gefehlt!!!

```
sudo defaults write /Library/Preferences/com.apple.windowserver.plist  
DisplayResolutionEnabled -bool true
```

Danach ab und wieder anmelden nötig.

PS: Zum zurückstellen wenn mans will:

```
sudo defaults write /Library/Preferences/com.apple.windowserver.plist  
DisplayResolutionEnabled -bool false
```

Beitrag von „enjinx“ vom 30. September 2017, 16:16

[al6042](#): danke für den Hinweis, hab das SMBIOS angepasst

[mitchde](#): Hab ich gemacht, aber bei mir sind da 5 Kästchen. nun gibt es dort die Option Größerer TEXT <---> Mehr Fläche.

Hab mich für "sieht aus wie 2560 x 1440" entschieden. Von der Schriftgröße und Elementen, Symbole Sieht es genau so aus wie bei meinem alten iMac ende 2013.

Was mir aber Kopfschmerzen bereitet...

Im Systembericht steht 2560 X 1440 @ 60Hz (müsste hier nicht die volle Auflösung zu sehen sein, wie beim iMac 5k).

Und wie aktiviere ich 10 Bit.

Nur noch diese Sache, dann ist mein hackintosh perfekt.

Zu erwähnen wäre, dass ich unter Photoshop den 10Bit Modus aktivieren kann (30Bit Panel).

Bei Heaven (Benchmarktool) kann ich bei der jetzigen Auflösung nicht höher gehen als 2560 x 1440. Eigentlich sollten dort 4k möglich sein. Ich werde jetzt zur Testweise Diablo 3 installieren.

EDIT: mit SwitchRexX konnte ich 10Bit aktivieren. Doch wenn ich ein Testvideo abspiele, sehe ich dass die 10Bit nicht aktiv ist. Unter Systembericht steht nun 30 Bit.

Beitrag von „mitchde“ vom 30. September 2017, 17:30

Kann schon sein, dass einige Benches Games (Die Retina Displays nicht kennen) nix mit der neuen Auflösung anfangen können und nur die realen kennen/wollen.

Beitrag von „enjinx“ vom 30. September 2017, 18:46

ja stimmt, mit Diablo 3 konnte ich in 4K spielen.

Das Problem mit 10Bit konnte ich Teils lösen. Wenn ich mein Monitor mit switchresx auf 2560:1440 HiDPI mit 8bit einstelle, dann habe ich 10Bit Unterstützung in Photoshop. Nur in Photoshop. Wenn ich nun auf 10Bit umstelle, dann hab ich überall 8 Bit, sowohl im photoshop, Gimp, VLC etc.

Beitrag von „mitchde“ vom 30. September 2017, 19:21

Vielleicht gibts da im >Net mehr zu den 10 Bit...

zb: [https://www.reddit.com/r/hacki... is now possible/](https://www.reddit.com/r/hacki..._is_now_possible/)

Auch ist es echt so dass nicht alle Apps das auch können: " 10bit works in Photoshop, Resolve and Smoke 2017"

gibt wohl auch Tool <http://resxtreme.com> was das wie switchresX kann. Glaube aber nicht dass es bei nicht 10 Bit fähigen Apps hilft.

Beitrag von „enjinx“ vom 30. September 2017, 22:18

Vielen dank. Auf der Homepage war ich auch schon. Ich muss halt damit leben. Solange ich mit Adobe 10Bit nutzen kann, ist das in Ordnung.