

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)

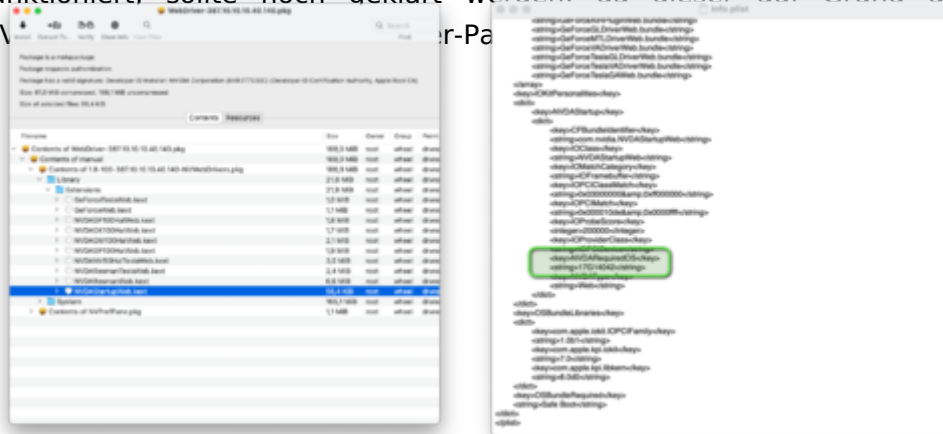
Beitrag von „al6042“ vom 29. Mai 2022, 09:07

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-Installations-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/icyuo6j

Beitrag von „affe1980“ vom 17. März 2025, 00:31

Moin Moin,

ich habe den patch via opencore legacy patcher durchgeführt die Hardware Beschleunigung funktionierte danach schonmal gut doch was mir auffiel ist das Kein Metall Support dabei ist obwohl unter High Sierra der Metall Support Version 1.4 war glaube ich nun ist die frage welcher Kext für den Metall support für die Maxwell und Pascal GTX Gaus verantwortlich ist.

Und wie mann den Metall Support für die Gpu hinzufügen kann? Das wäre hervorragend.

Getestete Gpu ist GTX 960. Entfernt man den patch bleiben die Kexte gerade Läuft mein System ohne Patch und beide Gpus sind im bios Aktiviert. Nun steht bei Gpu Metall Support.

Doch der Metall Support ist leider von der Intel HD Gpu.

Update Gerade mal ein Boot ohne die iGpu nun fehlt die Hardware Beschleunigung.

Beitrag von „ST3R30“ vom 17. März 2025, 06:28

macOS Monterey benötigt Metal 2 und da das nicht von deiner GPU unterstützt wird, wird dafür die on-board grafik der CPU verwendet.

Testtool:

[metalgpu.zip](#)

Beitrag von „affe1980“ vom 22. März 2025, 16:32

Zitat von ST3R30

macOS Monterey benötigt Metal 2 und da das nicht von deiner GPU unterstützt wird, wird dafür die on-board grafik der CPU verwendet.

Testtool:

[metalgpu.zip](#)

Da ich ein Offline System gerade installiert habe Big Sur. die info.plist mit iMac 15.1 angepasst nach Installation habe ich ein Backup erstellt dann den OpenCore Legacy Patcher die Besagte GTX 960 zu Patchen.

Nach dem Reboot startet es doch es kommt ne Fehlermeldung.

Endpoint Security Cpu Panic mit OS build nummer und noch zum Mac (hackintosh).

Und was mit AMFI Panic.

efi ist angehängt im GTX 960 efi Ordner.

Backup kann auch nicht wiederhergestellt werden dazu ist ne Neu Installation notwendig ich wollte den patch durchführen um mit der GTX 960 den Metall 1 support zu haben. Wie bei der Intel HD.

edit.

Was bräuchte ich um den Metall support 1 für die GTX 960 in macOS 12.7.6 zu haben wie für Intel 4690K? Welche Kexte müssen angepasst werden?

Xcode ist vorhanden

Beitrag von „mobodick“ vom 22. März 2025, 20:16

verkaufen und vergesen.

Beitrag von „MacGrummel“ vom 22. März 2025, 21:10

Du kannst im Mac OS nicht einfach irgendwelche Treiber zufügen. Die Maxwell-Serie läuft mit High Sierra und dort mit Nvidia WebDriver-Paket und Metal1. Wenn Du unbedingt diese alte Karte in neuere Systeme einbauen möchtest, wirst Du im Grafik-Bereich auf High Sierra patchen müssen. Anders geht es nicht. Aber Sinn...

Ich hab ja auch noch mein altes Ga Z97MX-G5-Board als Testmaschine laufen. Nur ist da jetzt eine kleine Polaris-Grafik eingebaut. Und als iMacPro mit stillgelegter Intel-iGPU läuft da auch die neuste Beta von Sequoia. Aber wenn der Rechner wirklich läuft, dann meist mit alten 32-bit-Programmen unter Mojave.

Beitrag von „affe1980“ vom 23. März 2025, 00:23

Also Ich hab mir die Fehler nochmal angeguckt.

Desweiteren nach dem patch sind die 4 Festplatten AHCI Panic und AppleSMC Panic die vor dem Match nicht auftraten. Und CPU Panic endpoint security

So der Fehler ist ich habe mit dem **OpenCore Legacy Patcher 2.2.0** das Offline Big Sur System gepatched. Mit der früheren Version klappte der Patch doch auch hier kein Metall aufgrund use Metall boolean No einer com.apple____.plist hier wird auch OpenGL ausgeschlossen. Welche com.apple.plist es ist kann ich gerade nicht sagen.

Noch ein Fehler den ich gefunden habe macht man zuvor mit "tmutil snapshot" kann kein Patch mit irgendwelcher OC Legacy Patcher durchgeführt werden Großes Manko da jetzt dieser Snapshot in kürze das Big Sur System hergestellt hätte.

So teste ich alle Version vom OC Legacy Patcher erstmal durch um zu sehen welche Kexte und Frameworks von High Sierra sind.

Beitrag von „affe1980“ vom 26. März 2025, 01:58

[Zitat von MacGrummel](#)

Du kannst im Mac OS nicht einfach irgendwelche Treiber zufügen. Die Maxwell-Serie läuft mit High Sierra und dort mit Nvidia WebDriver-Paket und Metal1. Wenn Du unbedingt diese alte Karte in neuere Systeme einbauen möchtest, wirst Du im Grafik-Bereich auf High Sierra patchen müssen. Anders geht es nicht. Aber Sinn...

Ich hab ja auch noch mein altes Ga Z97MX-G5-Board als Testmaschine laufen. Nur ist da jetzt eine kleine Polaris-Grafik eingebaut. Und als iMacPro mit stillgelegter Intel-iGPU läuft da auch die neuste Beta von Sequoia. Aber wenn der Rechner wirklich läuft, dann meist mit alten 32-bit-Programmen unter Mojave.

Ich teste mich gerade durch hab es ohne OC Legacy Patcher hin bekommen das die GTX 960 Ordentlich angezeigt wird dann hatte ich leider vergessen mit tmutil nen Snapshot zu erstellen hatte die High Sierra Kexte installiert via Terminal dann habe ich mich daran gemacht die Frameworks via Terminal cp in den S/L/Frameworks zu kopieren nur Kahm da ne kleine Fehler Meldung die ich gerade nicht sagen kann irgendwas mit persistent dinieted oder so diese habe ich auch bei dem IOSurface.kext in /S/L/E bekommen der IOSurface.kext ist für OpenGL und Metall zuständig.

Nun bootete ich neu und bekam in etwa die gleiche Fehler Meldung wie beim OpenCore Legacy Patcher 2.2.0

Nur Wurde mir oben IOSurface angezeigt und die Verbindungen zu den Frameworks die damit verbunden sind.

Ich hatte High Sierra installiert und die Web Driver dann update das gleiche muss ich jetzt wieder machen 😊

Aber ich glaube ich bin auf dem richtigen weg.

Hiermit gebootet

```
-v -lilubetall keepsyms=1 debug=0x100 ipc_control_port_options=0 -nokcmismatchpanic  
amfi_get_out_of_my_way=0x1
```