

Erledigt

Final Cut Pro X rendert ewig!

Beitrag von „griven“ vom 23. Dezember 2016, 00:49

Hier wird die Schuld aber auch den falschen in die Schuhe geschoben...

Apple war immer und ist bis heute ein Unternehmen das einen eigenen Mikrokosmos unterhält und eine der Stärken dieses Mikrokosmos ist die bedingungslose Abstimmung von Hardware und Software aufeinander. Die letzte NVIDIA Generation die Apple selbst offiziell unterstützt ist Kepler alles was danach kam gab es bei Apple schlicht nicht. Im Zubehör kann ein Besitzer eines MacPro der 4,1 oder 5,1 Generation bis heute auch NVIDIA Karten kaufen wobei sich die offizielle Unterstützung hier auf die Karten der Quadro Serie beschränkt und eben für diese Quadro Karten sind auch die Webtreiber gedacht. Das die Webtreiber auch mit den Karten für den Massenmarkt funktionieren ist hierbei eher Zufall als gewollt und schon gar nicht offiziell unterstützt.

Hier jetzt Apple den schwarzen Peter in die Schuhe schieben zu wollen ist schlicht nicht richtig denn Apple macht an der Stelle genau gar nichts falsch. FCPX läuft mit der von Apple vertriebenen Hardware weitestgehend tadellos zudem setzt Apple bei FCPX auf offene und gut dokumentierte Standards (OpenGL, OpenCL) hier wäre es also ein leichtes für NVIDIA ihre Treiber entsprechend so zu gestalten das sie den Standards konform arbeiten was aber wohl nicht oder nur teilweise der Fall ist und zumindest bei den Karten für den Massenmarkt auch gar keine Priorität hat.

NVIDIA selbst hat gar kein Interesse daran die Massenmarkt Karten für OS-X zu optimieren oder entsprechend mit guten Treibern auszustatten denn für NVIDIA macht es viel mehr Sinn den pro Usern die sündhaft teuren Quadro Karten zu verkaufen mit denen es dann vermutlich auch wie erwartet funktioniert. Die Karten für den Massenmarkt sind für ganz andere Anwendungen optimiert (Games, Games und nochmal Games und zwar unter Windows) und da spielen Standards wie OpenGL/OpenCL eben eine untergeordnete Rolle solange das DirectX gut funktioniert (ein anderer Mikrokosmos).