

Erledigt

Tonstudio Hackintosh grafikarte

Beitrag von „Bunterhund“ vom 20. Februar 2017, 12:35

RME umgeht mit ihren eigenen Treibern auch das USB Audio Protokoll. Dafür ist ja RME berühmt.

Versteht mich bitte nicht falsch, ich meine nicht, dass es grundsätzlich nicht läuft, wenn jedoch ältere oder unsauber programmierte Plugins in der Kette hängen, und class compliant Devices genutzt werden, welche ja vom Betriebssystem-Treiber verwaltet werden, kann es passieren, dass ein Bit umfällt und es zu "drop outs" kommen KANN.

Meine Vermutung ist, dass die Ursache die Latenzkompensation von den besagten Plugins ist, die nicht sauber mit dem Core Audio Treiber von OSX kommuniziert, bzw. der Treiber auf konstante USB Transferraten angewiesen ist, um die Unterschiede der Latenz auszugleichen.

Bei Aufnahmen konnte ich bei mir (bis jetzt) keine Fehler feststellen, was wahrscheinlich auf die höhere Priorität von Inputs im Treiber zurückzuführen ist.

Die digitalen Artefakte traten bei mir bis jetzt immer nur im Playback auf.

Die Beobachtung habe ich mit einem UFX 1604 Mischpult (class compliant) mit 16 Inputs und 4 Outputs gemacht.

Zu der Firewire Karte:

Ich würde eine Karte von Sonett nehmen. Die sind recht teuer, sind aber die bekanntesten Nachrüstkarten für den MacPro.

[@griven](#)

Ein erweitertes Wiki, welches eine Grundlage bietet, diese Problematiken zu verstehen und ggf. zu überwinden wäre mittelfristig eine schöne Sache.

Ich suche schon eine Weile nach guten Informationen dieser Art, doch die Bücher die ich finden konnte behandeln

überwiegend die PowerMac Zeiten und dessen Mach Kernel....

Falls sich hier Audio Entwickler tummeln, die sich hier angesprochen fühlen, bitte melden.

Edit:

Super!

rocketb hat sich schon gemeldet.

Ich hab eine PN Konversationen aufgemacht. Ggf. daraus resultierende Ergebnisse werden dann in einem neuen Post eröffnet.

Mehr Gesprächsteilnehmer sind Willkommen.