

Erledigt

macOS High Sierra, neue Beta- und Public Beta Versionen

Beitrag von „jemue“ vom 14. März 2018, 11:22

Die Nvidia Treiber werden ja auch von Nvidia bereitgestellt. Die musst du selbst herunterladen. Klar, dass da eine Versionsnummer dabei ist. Heißt aber nicht, dass die Versionsnummern der macOS und Windows Treiber in irgendeinem Verhältnis zueinander stehen, auch wenn sie ähnlich aussehen.

Apple stellt die AMD Treiber selbst zur Verfügung. Ob Apple die Treiber komplett selbst schreibt, von AMD schreiben lässt, oder sonst irgendwas macht, ist nicht bekannt.

Und grundsätzlich bringt es dir gar nichts "was der Treiber so kann", wenn das Betriebssystem und die Software nicht mitspielt.

AMDs Windows Treiber kann seit Jahren FreeSync. macOS? Fehlanzeige.

OpenGL 4.5? Unter Windows ja, aber nicht unter macOS.

DirectX? Windows ja, macOS nein.

Vulkan? Windows ja, unter macOS seit neuestem über eine externe Software.

Metal? Windows nein, macOS ja.

Die Windows Treiber beinhalten darüber hinaus auch noch Optimierungen für hunderte Spiele. Diese Optimierungen sind bestimmt auch nicht in den macOS Treibern enthalten, weil es hier u.a. kein DirectX gibt.

Aus diesen ganzen Gründen würde ich behaupten, dass sich die macOS und Windows Treiber lediglich die Hardwarespezifikationen teilen. D.h. da steht drin "Vega 64 existiert, ist anhand der Hardware ID XYZ zu erkennen und unterstützt folgende Features: ...". Der Rest der Treiber hängt zu stark am Betriebssystem.

Oder anders gesagt: Wenn die Grafikkarten Treiber so universell und austauschbar wären, dann hätten wir sie im BIOS und sie würden mit jedem Betriebssystem funktionieren.