

**Erledigt**

## **Nvidia Developer Forum - Diskussion bzgl Nvidia Web Driver und macOS Mojave 10.14- Aktuelle Situation..**

**Beitrag von „griven“ vom 19. Oktober 2018, 23:26**

Maaaah ne das ist Quatsch [Romsky](#) die Metal API ist sehr wohl offen und dokumentiert oder wie denkst Du realisieren wohl Anbieter von Apps den Metal Support?

Obendrein ist Metal ja auch nicht erst mit Mojave vom Himmel gefallen sondern Metal gibt es seit HighSierra und da war NVIDIA sehr wohl in der Lage einen Metal fähigen Webtreiber zu liefern es gibt also nahezu keine nachvollziehbaren Gründe warum das unter Mojave nicht funktionieren sollte ausser eben der weltbekannten Ignoranz von NVIDIA. Gut es mag sein das CUDA nicht so einfach auf die Metal API geschnallt werden kann wie das unter anderem unter HighSierra der Fall war und das für NVIDIA ein Hemmschuh ist aber das spielt für den eigentlichen Driver Support keine wirkliche Rolle es sei denn man ist NVIDIA und will umbiegen und brechen seine eigene API durchsetzen. Die Zeit wird zeigen wie sich APPS die aktuell auf CUDA setzen entwickeln werden unter macOS denn Adobe zum Beispiel hat ein gesteigertes Interesse an einem möglichst guten Support und macht bereits unter iOS schwer Gebrauch von den Fähigkeiten die Metal bietet und ich kann mir mehr als gut vorstellen das sich dies in Zukunft auch auf die Mac Versionen der Adobe Produkte ausweiten wird. Apple hat das sehr geschickt angestellt. Die Metal API sowohl in ihrer ersten (iOS 11, macOS 10.13) als auch in der zweiten Version (iOS 12, macOS 10.14) ist zum einen abwärtskompatibel zu bewährten Standards wie OpenCL oder OpenGL bietet aber zum anderen auch eine extrem leistungsfähige Möglichkeit die Hardware direkt anzubinden.

NVIDIA passt das natürlich gar nicht ins Konzept denn Metal bedeutet gleichsam auch den Abgesang auf CUDA und das ist des Problems Kern und nix anderes...