

Erledigt

# Nvidia Treiber für macOS Mojave warten auf Freigabe

Beitrag von „rubenszy“ vom 5. November 2018, 19:29

Immer wieder Lustig zu lesen, was Firmen für ein Scheiß erzählen, irgend wie habe ich hier ein Déjà-vu.

Den selben Schwachsinn hat Nvidia damals mit den Pascal Karten auch schon vom Stapel, gelassen das sie nur auf Apple warten, was war der eigentliche Grund, ihre Quadro P6000 war noch nicht auf dem Markt erhältlich, aber als sie es war, war kurze Zeit der Treiber dann auch erhältlich.

Was sie nicht alles damals gestreut hatten, suchen Programmierer da der Code für das erstellen des Treibers zu komplex ist usw.

Fakt war nur, alles so raus zögern bis die P6000 verkaufsfähig war.



Siehe da ein ähnliches ist jetzt wieder.

Seit einiger Zeit bietet Nvidia **eigene Treiber** für den Mac an, so werden auch neuere Grafikkarten unterstützt. Sechs Wochen nach dem Release von macOS Mojave gibt es aber leider immer noch keine Treiber für das neue Betriebssystem. Schuld soll, so Nvidia, Apple sein. Laut **Aussage eines Sprechers** hat der Hersteller die Treiber bereits fertig, wartet aber auf die Freigabe seitens Apple. So sollen dann auch Grafikkarten mit einer Veröffentlichung ab 2014 unter macOS unterstützt werden. Davon betroffen sind alle Karten mit Maxwell, Pascal und **Turing Architektur**.

**Quadro RTX 6000**

ÜBERSICHT TECHNISCHE DATEN ENTHALTEN

Die NVIDIA Quadro RTX 6000 mit der NVIDIA Turing-Architektur und der NVIDIA RTX-Plattform ist der größte Fundament in Sachen Computergrafik für professionelle Arbeitsplätze im ersten Jahreshalbjahr. Designer und Künstler können jetzt die Leistung von Hardwarebeschleunigtem Raytracing, Deep Learning und erweiterter Shader unterstützen. So können sie ihre Produktionen deutlich und schneller berechnende Inhalte schneller darstellen.

**€6,615.00**

VORBESTELLEN

Kostenloser Versand

VORLAUFIGER VERKÄUFERTERMIN: mid-Nov. 2018

Wie: Eigen Kunde