

Erledigt

Nvidia Treiber für macOS Mojave warten auf Freigabe

Beitrag von „griven“ vom 6. November 2018, 00:33

Eigentlich wollte ich das folgende ja in einen Edit meines letzten Beitrags packen aber das wäre der Sache nicht gerecht geworden daher also dann doch als Antwort...

Es gibt für Apple keinen nachvollziehbaren Grund die Entwicklung von Webtreibern zu verzögern oder zu verhindern der Grund liegt auf der Hand denn Apple hat wirtschaftlich schlicht keinen Vorteil und auch keine Nachteile dadurch. Die Macs die wirklich mit diesen Karten erweitert werden können sterben aus (macPro 5.1) und die Nutzung in externen Gehäusen macht nur bedingt Sinn warum also sollte Apple was dagegen haben das NVIDIA Treiber für die Karten schreibt?

Der wahre Grund ist ein anderer und der liegt spätestens seit der Veröffentlichung des neuen iPad Pro offen und für alle sichtbar auf der Hand. Apple hat es geschafft Adobe nicht nur für sich sondern auch für die hauseigene Metal Plattform zu gewinnen. Adobe stellt Photoshop auf dem Apple Event in einer full featured Version auf dem iPad vor nicht als Light Version sondern the real thing auf einem iPad basierend auf Apples Metal API ein Schelm wer böses dabei denkt. Apple hat das ziemlich geschickt gemacht die Metal API teilen sich macOS und iOS und einmal dafür entwickelt lässt sich der Spaß mit einfachen Mitteln zwischen den Plattformen hin und her Portieren. Wir werden in 2019 also mit ziemlicher Sicherheit nicht "nur" Photoshop für iOS sehen wir werden auch eine Photoshop für macOS Version sehen die auf Metal aufbaut und damit Cuda obsolet macht. Hier bricht gerade zusehends ein Steckenpferd von NVIDIA weg welches bisher die, zum Teil wirklich sündhaft teuren, NVIDIA Karten für mac User überhaupt interessant gemacht hat. Photoshop mag erst der Anfang sein aber einmal auf den Geschmack gekommen ist es ein leichtes auch Lightroom, AfterEffects oder Premiere Pro auf die Metal API zu heben. Das neue iPad Pro hat das Zeug dazu diese Anwendungen mit ausreichend Leistung zu bedienen und wem das nicht reicht der kann dank Handoff auf dem Mac weitermachen wo er auf dem Pad aufgehört hat.

Fakt ist das NVIDIA unter anderem deshalb seine Strategie überdenken muss denn Cuda ist eben kein probates Allheilmittel mehr zumindest nicht wenn es darum geht Kunden zu binden die bisher in den Fängen der Cuda Fähigkeiten gefangen waren...