

Erledigt

## Mac OS Mojave Grafikkarte

Beitrag von „apfelnico“ vom 3. Juli 2019, 12:26

[Zitat von m4d-maNu](#)

gerade die Adobe Anwender sind alles andere als Glückliche, da sie kein CUDA mehr nutzen können unter Mojave.

Nicht DIE Adobe Anwender, sondern EINIGE.

Adobe kennt die Entwicklung auf der macOS-Plattform, das nicht erst seit gestern. Und unterstützt schon seit längerem erst OpenCL, dann später konsequent Apples Metal. Ebenso viele Plugin-Hersteller. Wer also auf macOS unterwegs ist und Adobes Mietpolitik mitmacht, der ist eh auf dem neuesten Stand. Und Metal ist brachial, das braucht sich nicht verstecken. Die Klientel, die tatsächlich aufgrund genutzter Plugs unbedingt CUDA nutzen muss, für die habe ich eh eine andere Empfehlung, würde das genau so pragmatisch machen: Aktuellen PC, Windows, Adobe, fertig. Denn CUDA unter macOS war schon immer im Vergleich ein Witz.

Insofern, falls tatsächlich von Nvidia aufgrund des neuen MacPros etwas kommt, wären die gut auf dieser Plattform beraten, von CUDA Abstand zu nehmen (da aktuell von Softwarehäusern eh da nix mehr ist) und statt dessen Metal voll zu supporten (was eh schon wegen des Systems Pflicht ist). Somit wären auch die Karten mehr vergleichbar auf dieser Plattform, möglicherweise könnte dann eine 2080Ti etwas reißen. Wobei - mal unabhängig vom noch nicht mal vorhandenen Preis - die Messlatte von Apple ziemlich hoch ist. Beim Maximalausbau von zwei "AMD Radeon Pro Vega II Duo" hätten wir insgesamt 256 Compute Units, 16.384 Stream Prozessoren, 128GB VRAM mit 1TB/s Bandbreite. Das wird schwierig zu toppen, zumal man den MacPro nicht als "bare bone", sondern zumindest mit einer AMD Basiskarte (580er) bekommt.