

WWDC 2020 - ARM Macs?

Beitrag von „DerJKM“ vom 4. Juli 2020, 20:38

Weiß eigentlich schon jemand wie es mit OpenGL aussieht? Ist das noch dabei? Und wenn ja, überall oder nur bei x86-macOS? Das wäre IMHO erstmal der deutlich schwerwiegendere Punkt, denn gerade OpenSource-Software baut meist auf OpenGL auf. Beispielhaft wären da die bekannten Slicer Cura und PrusaSlicer für den 3D-Druck. Da kann keiner Metal.

Es ist ja schön und gut wenn Apple sich Standards für ihre Plattform definiert, doch das sind nunmal nicht die Industriestandards. Und ein OS lebt nicht nur von Apps von den großen Playern, sondern auch von kleineren Programmen und OpenSource-Tools. Da ist es schon ein enormer Vorteil, wenn man mit macOS dem selben Code berücksichtigen kann, und ein Recompile ausreicht (das geht jetzt mehr Richtung OpenGL statt ARM - aber auch das wird irgendwann kommen).

Weiter wird es auch interessant, was Apple mit der Mac Hardware vor hat. Optisch macht Big Sur schon den Eindruck, dass man zumindest mal an Touch-Eingabe gedacht hat, außerdem wäre ja zwischen einem iPad Pro und einem ARM-MacBook Air nur noch der Unterschied, dass man bei einem den Bildschirm von der Tastatur abnehmen kann, und das OS. Sämtliche iPad Apps laufen ja auf Big Sur ARM.

[CMMChris](#) ach deswegen ist's so ruhig geworden die letzten Tage. Dachte schon fast Apple hätte dir gefixte Treiber zukommen lassen 😊