

Erledigt

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

Beitrag von „sv0911“ vom 19. Oktober 2018, 01:22

Hi Freunde,

ich verfolge in der letzten Zeit eine Diskussion im "Nvidia Developers Forum" bzgl. Web Driver & Mojave.

Hier nur mal zur Information:

Aktuell wurde diesbezüglich heute folgendes geschrieben von "Tom K. Devtalk Community Manager | NVIDIA Corporation"



Developers using Macs with NVIDIA graphics cards are reporting that after upgrading from 10.13 to 10.14 [Mojave] they are experiencing rendering regressions and slow performance.

Apple fully controls drivers for Mac OS. But if Apple allows, our engineers are ready and eager to help Apple deliver great drivers for Mac OS 10.14 [Mojave].

Tom K
Devtalk Community Manager | NVIDIA Corporation

Posted 2 hours ago

#171

Quelle: <https://devtalk.nvidia.com/def...or-macos-mojave-10-14-/12>

Siehe Post Nr. 171

Gr.

sv

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 19. Oktober 2018, 01:30

Achso, also brauch nvidia erst ne Erlaubnis?

Beitrag von „revunix“ vom 19. Oktober 2018, 01:33

[Dr.Stein](#) Wenn dem so ist, dann gute Nacht... Gut das ich meine GTX losgeworden bin!

Beitrag von „Crimson“ vom 19. Oktober 2018, 01:54

Hmm...

So wie Apple momentan drauf ist, wird das wohl eher weniger was oder erst in nem Jahr oder so...

Beitrag von „Schorse“ vom 19. Oktober 2018, 07:12

Moin.

Jou, ich verfolge den Beitrag auf "Nvidia Developers Forum" auch und bin erschüttert denn das sieht offenbar nicht wirklich gut für und NvidiaNutzer aus.

Beitrag von „locojens“ vom 19. Oktober 2018, 07:28

Gut das ich mir ne AMD-Karte geholt habe ... (blöd das die nVidia auch erst kurz davor neu erstanden wurde 😞)

Beitrag von „Schorse“ vom 19. Oktober 2018, 07:46

Ich schmeiße mal ne positive Idee in den Raum. So ChackaMäßig 😊

Ende Oktober verbaut Apple in die neuen MacPro´s eine 2080Ti, dann gibt es die Driver OBB.

Schönes We 😊

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 19. Oktober 2018, 08:26

Das wäre cool 🙌😄🙌

Ich persönlich warte noch ab was da kommt. Benötige die GTX-950 aktuell nicht zwingen und der Rechner arbeitet daher mit meiner alten [Nvidia GT 740](#) OOB.

Beitrag von „Coaster“ vom 19. Oktober 2018, 08:53

Mal abwarten, was der 30. Oktober sagt, aber ich halte es eher für unwahrscheinlich.

Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Oktober 2018, 09:25

supi muss ich wohl auf amd wechseln

Beitrag von „DSM2“ vom 19. Oktober 2018, 10:06

[ozw00d](#) Machst du garantiert nichts falsch mit einer AMD.

Ich hatte mir die Vega's direkt nach Release gekauft und keinen einzigen Tag bereut.

Würde behaupten war der beste Schritt damals gewesen und ich war früher 1080TI User,

zu dieser Zeit gab es auch noch Webdriver aber ich hatte einfach keinen bock mehr auf die ganze ungewisse Warterei.

Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Oktober 2018, 11:31

DSM2 leider. Ich war schon immer von Nvidia überzeugt. Unter Last werden diese nicht so heiss wie AMD Karten (wenn man einen vergleich macht). Mir geht es auch immer um die Energieeffizienz und da sind Nvidia den AMDs um Lichtjahre voraus.

Was den Hacki betrifft stimme ich dir insoweit zu, das man einfach den Vorteil hat das es OOTB läuft.

Beitrag von „DSM2“ vom 19. Oktober 2018, 11:37

Naja so extrem ist der unterschied nun auch nicht sobald die Karten unter Vollast laufen im a/b Vergleich.

Für mich persönlich verkraftbar...

Beitrag von „ozw00d“ vom 19. Oktober 2018, 11:49

DSM2 welche würdest du empfehlen? Formfaktor sollte ähnlich zur evga geforce 1050 sein (single fan).

Speicher zwischen 2 und 4 GB.

Ich denke für eine Vega 64 unter vollast dürfte mein Netzteil ein wenig zu bescheiden sein (sollte dementsprechend relativ wenig energie aus dem netzteil saugen),

mein [Netzteil](#) .

Beitrag von „coopter“ vom 19. Oktober 2018, 20:10

@[Schorse](#)

Dein Wort in Gottes Ohr !!!!!

Beitrag von „griven“ vom 19. Oktober 2018, 21:08

Die Aussage das Apple die Treiber kontrolliert und NVIDIA daher nicht tätig werden kann ist aber nur die halbe Wahrheit denn mit den Webtreibern hatte Apple nie was zu tun und wirddas auch in der Zukunft nicht haben. Ich denke die Aussage bezieht sich auf den Apple eigenen Treiber für die Kepler Karten denn nur in dem Bezug macht die Aussage überhaupt Sinn. Was Treiber für Maxwell aufwärts angeht hat einzig und allein NVIDIA das Heft in der Hand und das war schon vor dem Release von Mojave der Fall. Wenn da nix kommt liegt es daran das NVIDIA einfach keine Priorität darauf hat. Ich habe das ja an anderer Stelle schon mal erwähnt die Webtreiber adressieren die NVIDIA Quadro Karten und Kunden die sich solche Karten in den mac schrauben gehören nicht unbedingt zu denen die gleich mit dem Release auf eine neue macOS Version wechseln. Viele von denen werden auch noch eine ganze Weile auf HighSierra bleiben oder vielleicht sogar gerade erst den Wechsel auf HighSierra in Erwägung ziehen oder vollzogen haben.

Beitrag von „shatterhenner“ vom 19. Oktober 2018, 21:57

Was ein Trauerspiel mit den Webdrivern, gut das ich da drauf nicht mehr angewiesen bin!!

Vega all the Way 😎

Beitrag von „Schorse“ vom 19. Oktober 2018, 22:14

@[coopter](#)

Meine Aussage war eher als Scherz zu verstehen. Ich denke es werden vorerst keine Webdriver kommen.

Beitrag von „rubenszy“ vom 19. Oktober 2018, 22:20

Bevor die Nvidia Quadro RTX Karten nicht auf dem Markt sind, wird es eh keine Treiber geben, war auch schon bei der Quadro P6000 so.

Kurz gesagt, von dem Datum braucht man eh nicht zu rechnen.

ÜBERSICHT TECHNISCHE DATEN ERHALTEN

Quadro RTX 6000

Die NVIDIA Quadro RTX 6000 mit der NVIDIA Turing-Architektur und der NVIDIA RTX-Plattform ist der größte Fortschritt in Sachen Computergrafik für professionelle Anwender: Sie liefert beispiellose Design- und Konstruktionsleistung, die Leistung von Handwerkszeichnungen, Simulation, Deep Learning und erweiterten Drafting-Anwendungen. Sie steigert die Produktivität deutlich und erhöht beeindruckende Inhalte schneller als je zuvor.

€6,615,-

VORBESTELLEN

Kundenversand

VORLÄUFIGES VERGÄNGLICHKEITSDATUM: Ende Nov. 2018
Max. 5 pro Kunde

Beitrag von „scarface0619“ vom 19. Oktober 2018, 22:51

Warum sollte es dann Treiber geben, es gibt offiziell von Apple keine Systeme mit neuen Quados und nach meinem bzw. unserem Kenntnisstand ist das auch nicht geplant. Planen derzeit ein größeres Projekt für einen Konzern, welcher Turbinen Plant und dann bauen lässt und teilweise auf Apple setzt. Auf Anfrage bzw. in einem Gespräch wurde dann kurz abgesagt das dies derzeit nicht geplant sei. Somit bekommen diese Benutzer nun einen Windows Client mit der CAD Version ihrer Kollegen. Und was dann natürlich noch dazu kommt, was wird mit dem Treiber unterstützt werden und in welcher Qualität... man muss sich ja nur mal teilweise Treiber für 10.13 anschauen... da hätte man auch keine benutzen können 😄

Beitrag von „griven“ vom 19. Oktober 2018, 22:57

Na und?

Was haben Apples Ambitionen mit der Aftermarket Strategie von NVIDIA zu tun? Der MacPro 5.1 ist bis heute unterstützt und erweiterbar auch mit NVIDIA Karten ebenso kann man NVIDIA Karten in externe Gehäuse einbauen und per ThunderBold an die Mülltonne anschließen oder ans MacBook Pro es gibt für NVIDIA in dem Bereich also durchaus einen Markt egal was sich Apple da einfallen lässt oder eben nicht. Was das angeht kann tun oder lassen was sie wollen es liegt letztlich an NVIDIA zu entscheiden ob es weiterhin lohnt Ressourcen und damit eben auch Geld in die Unterstützung vom macOS zu investieren oder eben nicht.

Beitrag von „scarface0619“ vom 19. Oktober 2018, 23:00

Naja genau das scheint ja das Problem zu sein, dass es eben nicht nur Nvidia's Entscheidung ist. Apple hat da sich da hier Sicherlich Vertraglich was einfallen lassen, so wie Sie bei allen Drittherstellern tun, welche etwas für Apple Equipment herstellen wollen... ich fände es super wenn da was kommt, aber derzeit muss man ja wohl leider sagen... Die Ampel ist ROT. Des Weiteren weiß nur Nvidia ob sich dieser Markt für den Konzern lohnt oder ob man diesen vernachlässigen kann oder sogar muss.

Wir erhalten die ersten Samples der neuen Quadro in 10 Tagen für Tests in einem Kunden HCI Cluster. Bin echt mal gespannt was sich da getan hat...

Beitrag von „Romsky“ vom 19. Oktober 2018, 23:05

[Zitat von griven](#)

Die Aussage das Apple die Treiber kontrolliert und NVIDIA daher nicht tätig werden kann ist aber nur die halbe Wahrheit denn mit den Webtreibern hatte Apple nie was zu tun und wird das auch in der Zukunft nicht haben. Ich denke die Aussage bezieht sich auf den Apple eigenen Treiber für die Kepler Karten denn nur in dem Bezug macht die Aussage überhaupt Sinn. Was Treiber für Maxwell aufwärts angeht hat einzig und

allein NVIDIA das Heft in der Hand und das war schon vor dem Release von Mojave der Fall. Wenn da nix kommt liegt es daran das NVIDIA einfach keine Priorität darauf hat. Ich habe das ja an anderer Stelle schon mal erwähnt die Webtreiber adressieren die NVIDIA Quadro Karten und Kunden die sich solche Karten in den mac schrauben gehören nicht unbedingt zu denen die gleich mit dem Release auf eine neue macOS Version wechseln. Viele von denen werden auch noch eine ganze Weile auf HighSierra bleiben oder vielleicht sogar gerade erst den Wechsel auf HighSierra in Erwägung ziehen oder vollzogen haben.

Das ist so nicht ganz richtig. Wenn ich das richtig Verstanden habe lässt Apple Nvidias nicht auf die Basis bei Mojave zugreifen. Einen Treiber für dieses System zu schreiben ist fast unmöglich. Des Weiteren hat Apple so viel umgebaut, das Nvidias Zugpferd, CUDA, in Mojave nicht mehr geht. Apple setzt da voll auf Metal. Allerdings muss man sagen das wenn man im Photo/Videobereich unterwegs ist AMD sowieso die bessere Wahl ist. In Mac OS X wurde schon mal den Webtreibern für HighSierra vieles nicht von der GPU beschleunigt. Z.B. in FCPX oder Photoshop und co. Wer nicht unbedingt CUDA braucht der ist am Besten dran einfach auf AMD umzusatteln.

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 um biegen 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...

Beitrag von „Romsky“ vom 21. Oktober 2018, 02:13

Genau das meinte ich doch. Apple setzt voll auf Metal und will kein CUDA in Mojave. Cuda und Metal sind doch beides Apis. Also wird CUDA nicht auf Metal aufsetzen können da es eine eigene Api ist, wie auch OpenCL. Ich gebe dir recht das NV einen Driver für Mojave bringen könnte aber vermutlich wäre der noch fehlerhafter als in HS, schon da gibt es so viele Bugs bzw. teilweise NULL Beschleunigung.

Ich bin Fest der Meinung das für Mojave keine Webdriver kommen werden, lasse mich aber gerne eines Besseren belehren. Ich denke auch das der Markt (NV in Mac OS X) viel zu klein ist um den Aufwand für NV zu rechtfertigen. Und wir alle wissen wie NV tickt... den sind die Kunden egal, solange sie nur zahlen.

Klar ist Metal offen, aber eine App welche auf Metal setzt ist was Anderes als einen Metaltreiber für ein System zu schreiben wo, in dem Fall Apple, offensichtlich keinen Zugriff darauf gibt wie dieser Treiber im System zu agieren hat.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 21. Oktober 2018, 02:23

Bisher kam er immer der Webdriver und ehrlich gesagt, was hat Apple davon denn zu verhindern.

Nvidia Karten sind nur eine Bereicherung für Apple und der Webdriver kostet Apple gar nichts.

Beitrag von „griven“ vom 21. Oktober 2018, 02:36

Die Metal API ist vollständig dokumentiert in alle Richtungen sprich es spielt keine Rolle ob man eine APP auf die API aufsetzen möchte oder einen Treiber schreiben möchte der die API unterstützt.

NVIDIA hat schlicht und ergreifend keine Priorität auf dem mac Sektor aus weiter oben genannten Gründen. Der mac ist für NVIDIA ein Nischenprodukt es lässt sich damit kein Geld verdienen warum also sollte man Ressourcen in die Entwicklung eines Treibers für macOS stecken die man gewinnbringender in der Zockerszene einsetzen kann? Für NVIDIA sind in dem Bereich nur die Nutzer Interessant die macOS auf einem mac in Verbindung mit einer NVIDIA Quadro einsetzen und der Kreis derer, die so tun, ist mehr als überschaubar. Apple hat aktuell keine Produkte im Portfolio die darauf hoffen lassen das sich das in naher Zukunft ändern wird von daher ist die Device bei NVIDIA wette nicht auf einen toten Gaul...

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 21. Oktober 2018, 12:45

Na ja, wenn Apple und Nvidia nicht möchten dann ist das halt so. Schade eigentlich, denn Konkurrenz belebt auch die Innovationen. Apple kann halt gut auf Innovationen verzichten.

Habe eh wieder meine alte Nvidia GT 740 entdeckt welche zusammen mit dem Asus P8H77M-PRO und Mojave top läuft OOB.

Irgendwann demnächst werde ich den Rechner upgraden und dann gibt es auch eine neue Grafikkarte.

>> Wobei es schon sehr schwer wird sich vom Asus P8H77M-PRO zu trennen. Das läuft einfach Perfekt als iMAC. 😎

Beitrag von „Schorse“ vom 21. Oktober 2018, 13:20

Moin!

Jou, so ergeht es mir auch. Mein Z77 rennt mit dem i7 absolut stabil und macht auch noch 16500 Punkte. Da jetzt eine AMD mit Wakü für 650€ reinpressen?

Jedoch würde ich sehr gerne Mojave nutzen.

Was ist nun besser, CPU und Board aktualisieren und die iGPU für meinen 4K Monitor nutzen und die 1070 für Win10 Umstöpseln? Oder die 1070 OC, die wiederum mit knapp 2100Hz wie sau unter Win10 rennt, gegen eine AMD tauschen??

Bin mir sehr unschlüssig denn beides werde ich nicht upgraden.

Beitrag von „rubenszy“ vom 21. Oktober 2018, 13:44

Hol dir eine neue CPU und Board und warte eine Weile.

Die ganzen Mutmaßungen es wird keinen Treiber mehr geben usw, ist alles nur Gerede und eigen Interpretation.

Bleiben wir mal sachlich, solange Nvidia nicht ihre 8000 Euro Karten verkauft, wird da auch kein Treiber kommen und solange Apple den MacPro 5,1 unterstützt, wird auch Nvidia ihre Treiber anbieten, da es eigentlich nur um diesen geht, von den Treiber her.

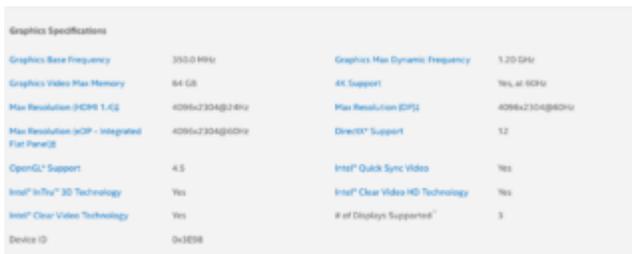
Das die Treiber auch bei anderen SMBios funktionieren, ist ein gelungener Nebendefekt für die Hackintosh Community.

Beitrag von „Schorse“ vom 21. Oktober 2018, 13:47

kann ich denn mit einer aktuellen CPU und Board davon ausgehen das die iGPU meinen 4K vernünftig mit Displayport und mehr als 30Hz auflöst? Da habe ich so meine Bedenken

Beitrag von „rubenszy“ vom 21. Oktober 2018, 13:50

Also laut Intel sieht das sehr gut aus



Graphics Specifications			
Graphics Base Frequency	350 MHz	Graphics Max Dynamic Frequency	1.20 GHz
Graphics Video Max Memory	64 GB	4K Support	Yes, at 60Hz
Max Resolution (HDMI 1.4c)	4096x2304@30Hz	Max Resolution (DP)	4096x2304@60Hz
Max Resolution (eDP - Integrated Flat Panel)	4096x2304@60Hz	DirectX® Support	12
OpenGL® Support	4.5	Intel® Quick Sync Video	Yes
Intel® InTru™ 3D Technology	Yes	Intel® Clear Video HD Technology	Yes
Intel® Clear Video Technology	Yes	# of Displays Supported*	3
Device ID	0x3E98		

Beitrag von „Schorse“ vom 21. Oktober 2018, 13:51

welche CPU und Board sind das? ich habe da echt 0 Plan

Beitrag von „rubenszy“ vom 21. Oktober 2018, 13:54

Intel UHD Graphics 630

und so gibt es keine erkennbare Hardware-Strategie für NVIDIA.

Aber, so wie ich mich erinnere, entwickelt Google Tensorflow für Mac deshalb nicht mehr weiter, weil Tensorflow nur sinnvoll mit CUDA läuft und NVIDIA sich zur Entwicklung von CUDA auf macOS in Schweigen einhüllt (mit dem Verweis auf die Apple-Hardware-Strategie) bzw. die Entwickler von Tensorflow die Qualität der NVIDIA Treiber bemängeln (<https://github.com/tensorflow/...72#issuecomment-312551920>)

Beitrag von „FARV“ vom 21. Oktober 2018, 14:59

Leute, Leute...

klar könnte nVidia "vernünftige" Treiber für macOS schreiben.

Doch warum und für wen?

Für die paar tausend Hackintosher oder eGPU-User, die da draußen sind?

Das glaubt doch kein Mensch!

Die derzeit verfügbaren Treiber gibt es nur, damit nVidia nicht ganz aus dem Gespräch draußen ist.

Nein, nVidia kommt erst dann mir vernünftigen Treibern aus der Hüfte, wenn die mit Apple nen passenden Deal gemacht haben.

Und der lautet, dass Apple in allen kommenden Rechnern die AMD-Chips rauskickt und stattdessen nVidia-Chips einbaut. Nur so lohnt es sich für nVidia.

Doch Apple wird derzeit nen Teufel tun, wo doch die AMD-Karten gerade erst so prima ins System integriert wurden.

Wahrscheinlich hat Apple mit AMD auch noch einen super Deal abgeschlossen, bei dem nVidia nicht mithalten kann.

Ob CUDA, Metal, Open CL/GL spielt da keine Rolle. Das lässt sich technisch alles bewerkstelligen. Auch ob die nVidia Karten stromsparender oder schneller sind ist zweitrangig. Hier geht es um rein wirtschaftliche Interessen.

Rechnet also nicht damit, das nVidia von sich aus anfängt mit einmal "awesome" macOS-Treiber zu produzieren.

Beitrag von „Schorse“ vom 21. Oktober 2018, 18:48

Moin!

Meine Theorie ist da eine andere. Es gibt noch genügend MacPro 5.1 und MacBooks (mit externer GPU) die auf Mojave umgestiegen sind und nun auf dem WebDriverSchlauch stehen. Die werden auch bedient jedoch erst wenn am 30.10 Apple die neue Hardware vorgestellt hat. Vermutlich wird Apple eine eigene Lösung anbieten, ohne Webdriver und hier kommt Nvidia ins Spiel.

Nvidia´s Aussage zum WebDriverStand zum Release Mojave 2-6W Entwicklungszeit zum Release der Webdriver.

Es bleibt spannend

Beitrag von „coopter“ vom 21. Oktober 2018, 18:55

Na ja , leuchtet ein Deine Theorie....Die Hoffnung stirbt zu Schluß 👍 Ich hoffe weiter 🤔

Beitrag von „Romsky“ vom 22. Oktober 2018, 16:03

Zitat von griven

Die Metal API ist vollständig dokumentiert in alle Richtungen sprich es spielt keine Rolle ob man eine APP auf die API aufsetzen möchte oder einen Treiber schreiben möchte der die API unterstützt.

NVIDIA hat schlicht und ergreifend keine Priorität auf dem mac Sektor aus weiter oben genannten Gründen. Der mac ist für NVIDIA ein Nischenprodukt es lässt sich damit kein Geld verdienen warum also sollte man Ressourcen in die Entwicklung eines Treibers für macOS stecken die man gewinnbringender in der Zockerszene einsetzen kann? Für NVIDIA sind in dem Bereich nur die Nutzer Interessant die macOS auf einem mac in Verbindung mit einer NVIDIA Quadro einsetzen und der Kreis derer, die so tun, ist mehr als überschaubar. Apple hat aktuell keine Produkte im Portfolio die darauf hoffen lassen das sich das in naher Zukunft ändern wird von daher ist die Device bei NVIDIA wette nicht auf einen toten Gaul...

Ich glaube wir reden aneinander vorbei. Korrekt, die Metal Api ist voll dokumentiert, was super für die Erstellung von Apps welche Metal nutzen ist. Aber einen Treiber zu bringen der eben die Metal Api mit der Hardware unter Mac OS X umsetzt ist etwas völlig Anderes. Die Dokumentation der Api bringt in dem Fall quasi nichts. Siehe auch OpenCL, Vulkan oder DirectX unter Windows. Die Api und ein Treiber für die Api, welcher in das Hostsystem integriert werden muss, sind zwei total verschiedene paar Schuhe. Und genau da liegt der Hund begraben. Ich glaube schon das NV gerne einen Treiber bringen würde, so wie es derzeit steht, inkl. des "Blockens" von Apple ist es für NVidia einfach nur schlecht bis gar nicht möglich, von den Kosten reden wir mal nicht.

anonymous_writer

Und ja, Apple hat was davon das zu blocken, so bringt man Kunden dazu aktuelle Mac Produkte zu kaufen. Und Hackintosh User möchte Apple sicher auch nicht noch fördern.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 22. Oktober 2018, 16:27

Also wen ich mir einen original iMac zulegen müsste zu meinen andren original Apple Produkten wäre es ganz schnell aus mit Apple.

Das jeder Hacki Besitzer auch zusätzlich original Produkte kauft ist Apple sichert auch bewusst.

Für was also sollen Sie das mit den Hackis killen?

Beitrag von „coopter“ vom 22. Oktober 2018, 16:33

@[anonymous writer](#)

Kurze Frage , wird IGPU HD4000 (I7 3770)im Z77 Board von Mojave unterstützt ?

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 22. Oktober 2018, 16:34

Hallo [coopter](#) ,

Ja, die läuft Top unter Mojave.

Beitrag von „coopter“ vom 22. Oktober 2018, 16:39

Bin der Sohn von [coopter](#) und will einen eigenen Hackmac bauen. Danke für die Info 😊

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 22. Oktober 2018, 16:43

Die HD-4000 Läuft mit dem Whatevergreen und den folgenden Einträgen:

Code

1. Scope(_SB.PCI0.IGPU) // Intel HD-Grafik 4000 low resolution

```
2. {
3. Method(_DSM, 4, NotSerialized)
4. {
5. If(LEqual(Arg2, Zero)) { Return(Buffer(){ 0x03 } ) }
6. Return(Package(){
7. "model", Buffer() { "Intel HD Graphics 4000" },
8. "hda-gfx", Buffer() { "onboard-1" },
9. "AAPL,ig-platform-id", Buffer() { 0x03, 0x00, 0x66, 0x01 },
10. "AAPL,slot-name", Buffer(){ "Built In" },
11. "device_type", Buffer(){ "Graphik Controller" },
12. })
13. }
14. }
```

Alles anzeigen

High Resolution abhängig vom Laptopbildschirm geht auch. Ist dann einen andere Nummer bei "AAPL,ig-platform-id".

Für Desktop-Bildschirme gibt es noch weitere "AAPL,ig-platform-id".

Beitrag von „coopter“ vom 22. Oktober 2018, 16:55

Danke , schnell weg vom Compi bevor [coopter](#) kommt. Melde mich selbst im Forum an.



Drucke es mir aus.

Beitrag von „Schorse“ vom 22. Oktober 2018, 19:10

Moin!

Apple hat erst letztes Jahr die externen eGPU´s gepusht, um ihre langsamen Buden nicht an Microsoft zu verlieren.

Das hat aber so nicht wirklich vernünftig funktioniert..

Ich glaube kaum das Apple jetzt zurückrudert und die MacPro 5.1 und MacbookUser vor den Kopf schlägt nur weil sie eine NvidiaKarte nutzen oder gar den Hackintoshern stress machen wollen. Das könnten sie doch auf ganz andere Weise tun. Wir kaufen uns wenn es uns reicht eh eine AMD und weiter gehts...

Nvidia ist bei den Webdriver noch nie wirklich flott gewesen und das wird auch hier so sein. Die sind mit ihrer 2000 so beschäftigt das DINGEN IN DEM Markt zu pressen das es ihnen etwas an Luft fehlt.

Kann mich noch zu gut an das 1000 GrafikkartenDrama erinnern...

Für die die schon auf Mojave umgestiegen sind ist das natürlich doof, aber was soll es denn ein Produktivsystem stellt man erst um wenn die Version 2 oder Später draußen ist und alle Apps und Treiber nachentwickelt und angepasst sind.

So sehe ich das jetzt mal einfach so, also locker bleiben und mit dem High Sierra in den sicheren Sonnenuntergang surfen.

Denne Schorse der mit HS Segelt

Beitrag von „Romsky“ vom 23. Oktober 2018, 00:09

Zumindest in FinalCut wird NV nichts bringen. Da setzt Apple voll auf QuickSync und AMDs HardwareEncoder für den beschleunigten Export. Schon unter HighSierra konntest du da NV vergessen. Hatte eine GTX1080ti, hat beim export absolut nichts gebracht. Im allgemeinen waren schon in HighSierra die Webdriver, von Cuda abgesehen, sehr bescheiden.

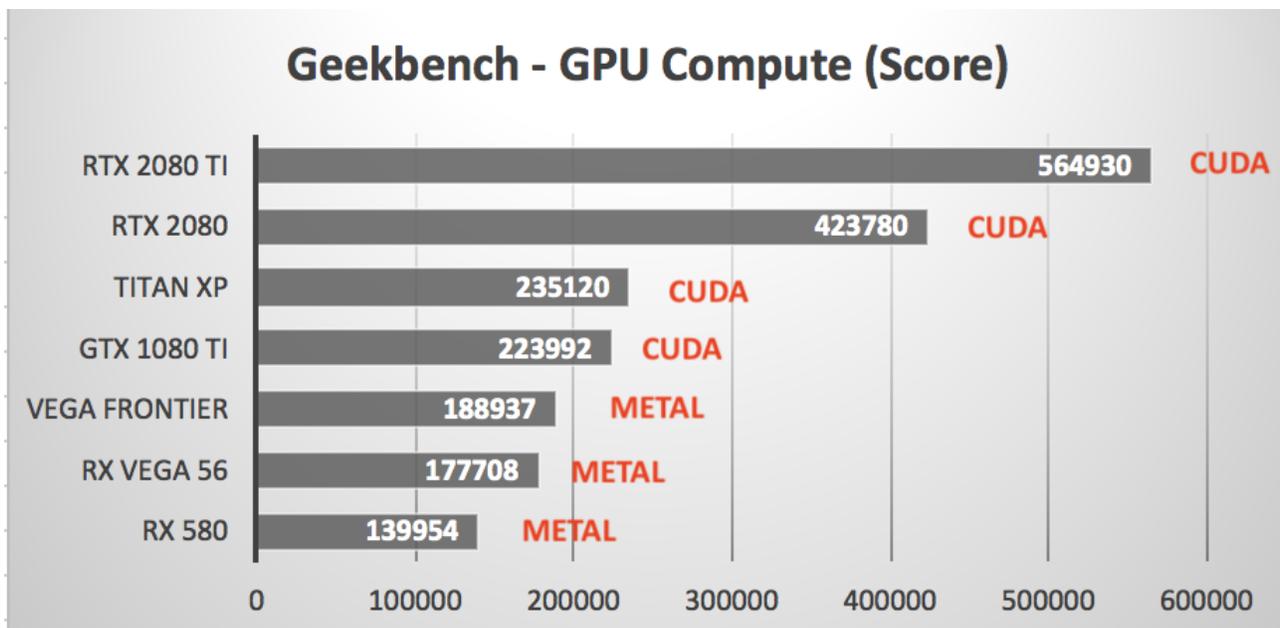
Beitrag von „mitchde“ vom 23. Oktober 2018, 07:55

Nun, es ist halt trotzdem ein Trauerspiel von Apple Seite her, dass trotz der eGPU Sache Nvidia

GPUs weiterhin teilweise (App abhängig) nicht gut laufen!

Bis Nidias Kepler GPU Generation war die gpu-compute Leistung gegenüber AMDs schlechter bis deutlich schlechter. Doch das ist schon viele Jahre her... Seit Maxwell hat sich das gebessert und seit Pascal bzw. neuester RX 2xxx liegen die Karten bei OpenCL/Metal gpu compute meist über bei RX 2xxx auch deutlich über den AMDs.

Geekbench Metal Vergleich (Metal/Cuda):



Beitrag von „DSM2“ vom 23. Oktober 2018, 08:14

Sorry aber du vergleichst hier gerade Äpfel mit Birnen.

Du kannst nicht einfach CUDA werte nehmen und die Scores mit Metal Performance messen.

Soll ich jetzt die Performance meiner Vega in FCP ranziehen und mit der einer 1080TI ebenfalls vergleichen ?

In welcher die Vega wohlgermerkt 3,5 x schneller ist wie eine 1080 TI. 😄

Beitrag von „rluke“ vom 23. Oktober 2018, 09:51

Gibt es eigentlich einen Gaming Unterschied also das zb eine Vega besser als ne 1080ti abschneidet obwohl die vega ja eigentlich schwächer ist ?

Beitrag von „Schorse“ vom 23. Oktober 2018, 09:59

Moin. Hier ein recht guter Überblick.

[Grafikkartenlist](#)

Beitrag von „obstkiste“ vom 28. November 2018, 12:42

[Zitat von rluke](#)

Gibt es eigentlich einen Gaming Unterschied also das zb eine Vega besser als ne 1080ti abschneidet obwohl die vega ja eigentlich schwächer ist ?

Nunja... aufgrund der Webdriver ist die 3D-Leistung bei Spielen unter OSX etwas schwächer, der Treiber ist für Windows schlichtweg besser abgestimmt.

Ich habe gestern unter Windows 7 SP1 den Geekbench durchlaufen lassen: rund 84000 Punkte mit GTX960, unter Sierra waren es nur noch 70000. Das sind 17% Verlust nur durch die Treiber. Dafür war unter OSX der CPU-Benchmark mit etwa 150 Punkten besser.

Beitrag von „griven“ vom 2. Dezember 2018, 01:36

Gaming Leistung unter Windows lässt sich eh nicht wirklich vergleichen da hier viel wenn nicht alles an den Treibern hängt. Es gibt nicht umsonst immer wieder neue Treiber Versionen wenn neue Titel vorgestellt werden. Die Treiber werden gezielt auf die Bedürfnisse großer Titel

angepasst um so das letzte bisschen Leistung aus der Plattform zu quetschen und das macht NVIDIA unter Windows halt besser als AMD das tut was ein Grund dafür ist warum die NVIDIA Karten im Gaming Bereich den AMD Karten voraus sind.

Im Gaming Bereich kommt es schon lange nicht mehr darauf an was die Karten reell wirklich zu leisten vermögen sondern es kommt darauf an wie gut die Treiber mit den jeweiligen Titeln zurecht kommen bzw. wie gut sie darauf optimiert sind. Anders als Windows bietet macOS eben "nur" OpenCL, OpenGL und seit neuestem auch Metal als API an und an deren Spezifikationen hat man sich eben zu halten. Windows bietet mit DirectX eine breiter aufgestellte Plattform die es eben erlaubt auf Treiber Ebene zu optimieren was bei den "offenen" Standards die macOS verwendet eben nicht der Fall ist und so zählt hier eher die "wirkliche" Leistung der Karte bzw. des Treibers in der jeweiligen Disziplin...