

Erledigt

Nvidia Treiber für macOS Mojave warten auf Freigabe

Beitrag von „Harry69“ vom 5. November 2018, 18:50

...alles wird gut...

Siehe Link

[Klick mich](#)

Beitrag von „Harper Lewis“ vom 5. November 2018, 19:06

Das hoffe ich zwar auch, aber dass alles gut wird, lese ich aus [diesem Beitrag](#) (auf den sich der auf apfeltaalk.de bezieht) *noch* nicht heraus.

Zitat

While some customers have expressed frustration towards Nvidia, a spokesperson for the company informed MacRumors that "while we post the drivers, it's up to Apple to approve them," and suggested that we contact Apple. We followed that advice, but Apple has yet to respond to multiple requests for comment.

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

Die NVIDIA Quadro RTX 6000 mit der NVIDIA Turing-Architektur und der NVIDIA RTX-Plattform ist die größte PerformerIn in Sachen Computergrafik für professionelle Arbeitsplätze im ersten Jahreshalbjahr. Designer und Künstler können jetzt die Leistung von Hardwarebeschleunigter Raytracing, Deep Learning und erweiterter Shading ausnutzen. So bringen sie ihre Produktionen deutlich und schneller bearbeitbar und schneller als je zuvor.

€6,615.00

VORBESTELLEN

Kostenlos Versand

VORLAUFENDER VERGABETERMIN: mid/Nov 2018

Max. 8 pro Kunde

Beitrag von „jboeren“ vom 5. November 2018, 21:44



Der Preis soll wol ein Witz sein?

Beitrag von „rubenszy“ vom 5. November 2018, 22:08

Das sind Nvidia Hauspreise die sind immer 2000+ Euro mehr als bei anderen.

Die P6000 kostet 5200 Euro bei Nvidia und wo anderes schon 3200 Euro.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 5. November 2018, 22:15

Habe heute meine NVIDIA verkauft. Somit ist es mir jetzt egal was die da machen mit dem Webdriver.

Die neue Raden eingebaut ,gestartet und das wars dann auch schon mit dem Einrichten.

Muahaha!!



Beitrag von „bananaskin“ vom 5. November 2018, 22:18

Hallo Michael, welche Radeon ist es denn geworden??

Beitrag von „rubenszy“ vom 5. November 2018, 22:28

@[anonymous writer](#) ich brauche meine Nvidia halt für GPU Rendering

Die Programme womit man mit AMD arbeiten kann sind nicht wirklich der Bringer, Blender und C4D sind die einzigen die noch halbwegs anständige Ergebnisse machen.

Aber wenn es um fotorealistische Bilder geht geht zur Zeit nur Nvidia.

Oder halt only CPU Rendering aber denke ich da an meine reine Workstation zurück, könnte ich kotzen von der Zeit her, ein Bild 4 - 12 Stunden gerendert mit zwei CPU's je nach Größe und Aufwand.

Mit GPU + CPU selbes Bild in nur 2.20 Stunden und keine 6.45 Stunden.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 5. November 2018, 22:34

Hi @[worschdsupp](#)

Sapphire AMD Radeon RX 560 Pulse 4 GB GDDR5-RAM. Für meine Zwecke mehr als ausreichend.

Hi @[rubenszy](#),

In der Arbeit nutze ich auch eine NVIDIA. Benötige die da für CAD Catia V5.

Zuhause am Desktop Rechner ist das nicht so wichtig. Daher konnte ich da gut drauf verzichten.

Beitrag von „griven“ vom 5. November 2018, 23:00

Sorry aber der Artikel bei Apfeltalk ist reines Klickbait und mehr auch nicht. Das Apple Metal einsetzt ist nun wirklich schon ein alter Hut und seltsamerweise konnten die Webtreiber unter HighSierra sehr wohl auch Metal also auch das ist ein alter Hut. Ich bin da inzwischen bei rubenszy es gibt für NVIDIA keinen vernünftigen Grund einen Webtreiber für Mojave rauszuhauen bevor deren neue Architektur nicht auch am Markt verfügbar ist. Ihr dürft eines immer nicht vergessen NVIDIA veröffentlicht diese Treiber nicht weil die uns so toll finden die

machen das weil die wollen das die Leute den wirklich teuren Stuff auch kaufen...

Wie schon so oft gesagt NVIDIA hat kein, null, nada Interesse daran die Mainstream Karten in macOS zu unterstützen die bauen die Treiber für die Flugschiffe eben für die Quadros und da ist aktuell noch nichts neues in Sicht zudem gibt es für Anwender von den genannten Karten kaum einen Grund auf Mojave zu wechseln im Gegenteil die Software die da zum Einsatz kommt läuft auf breiter Basis noch gar nicht sauber mit Mojave warum also umsteigen sicher nicht weil Mojave einen schicken Darkmode hat.

Sorry aber hier nehmen sich die NVIDIA Anwender, gerade die in der Community, wichtiger als sie für NVIDIA sind. Die paar Freaks die sich eine GTX irgendwas in den Hack schrauben interessieren NVIDIA einen Scheißdreck. Der Mainstream Markt von NVIDIA richtet sich an Gamer und die bekommen mit jedem neuen Spiel blitzelblande neue Treiber für Windows geliefert so Exoten wie macOS oder gar Linux verändern die Marge nicht mal in der vierten Stelle hinter dem Komma zu was sollte man sich da also die Mühe machen? Dann auch die Mär von Apple müsse die Treiber absegnen auch das ist Blödsinn Apple muss gar nichts die Treiber werden weder über Apple eigene Kanäle vertrieben noch steht Apple in irgendeiner Verbindung zu Nvidia. NVIDIA signiert die Webtreiber einfach mit deren Developer Zertifikat und fertig ist der Lack da muss Apple rein gar nichts absegnen warum auch?

Beitrag von „coopter“ vom 5. November 2018, 23:32

R.I.P... Nvidia war ein langer OS Weg mit Euch. 😞 Schade !

Beitrag von „Schwarzkopf“ vom 5. November 2018, 23:39

hab zum gluck bei meinen neuen Hackintosh eine sapphire vega 64 eingebaut jetzt bin ich das Problem mit dem komischen webdriver los 😄

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...

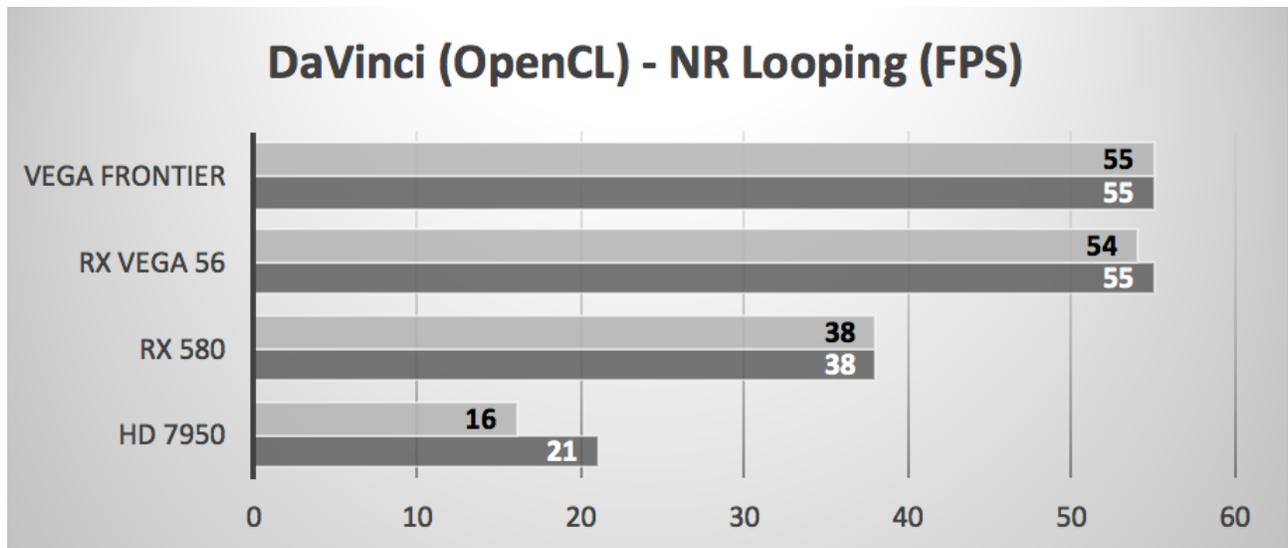
Beitrag von „mitchde“ vom 6. November 2018, 07:50

Nun, zumindest HEUTE ist METAL, was gpu compute Anwendungen und Profi / HPC angeht

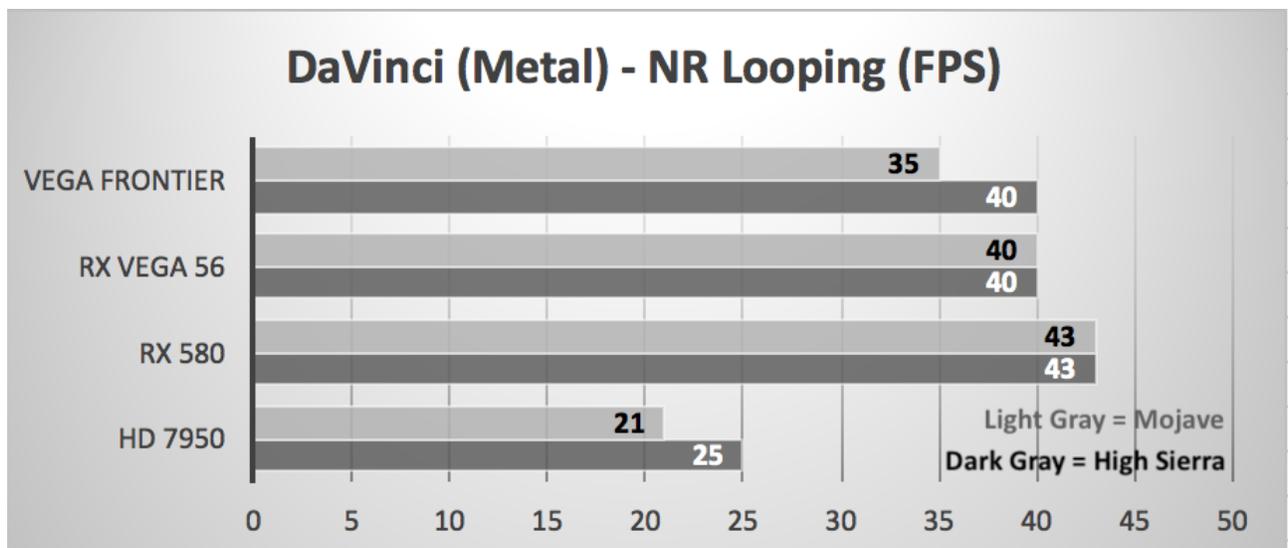
noch weit weg für diese Anwendungen nutzbar zu sein. Einerseits weil es im Vergleich zu OpenCL und CUDA noch im Welpenschutz ist 😊 andererseits weils nicht Apples Zielrichtung ist viel Entwicklerzeit in gpu compute Anwendungen jenseits Bild und Videobearbeitung zu stecken. Die Metal "Anwendungen" bei git hib sind zu 95% IOS only, nicht für OS X gedacht und da liegt auch der Ursprung von Metal.

OpenCL ist selbst auf dem MAC! - weil Apple OpenCL vom featureset bei 1.2 - heute 2.1 eingefroren hat - im Vergleich zu Metal noch gut und oft schneller!

Barefeats Mojave: hell grau HS= dunkelgrau OpenCL:

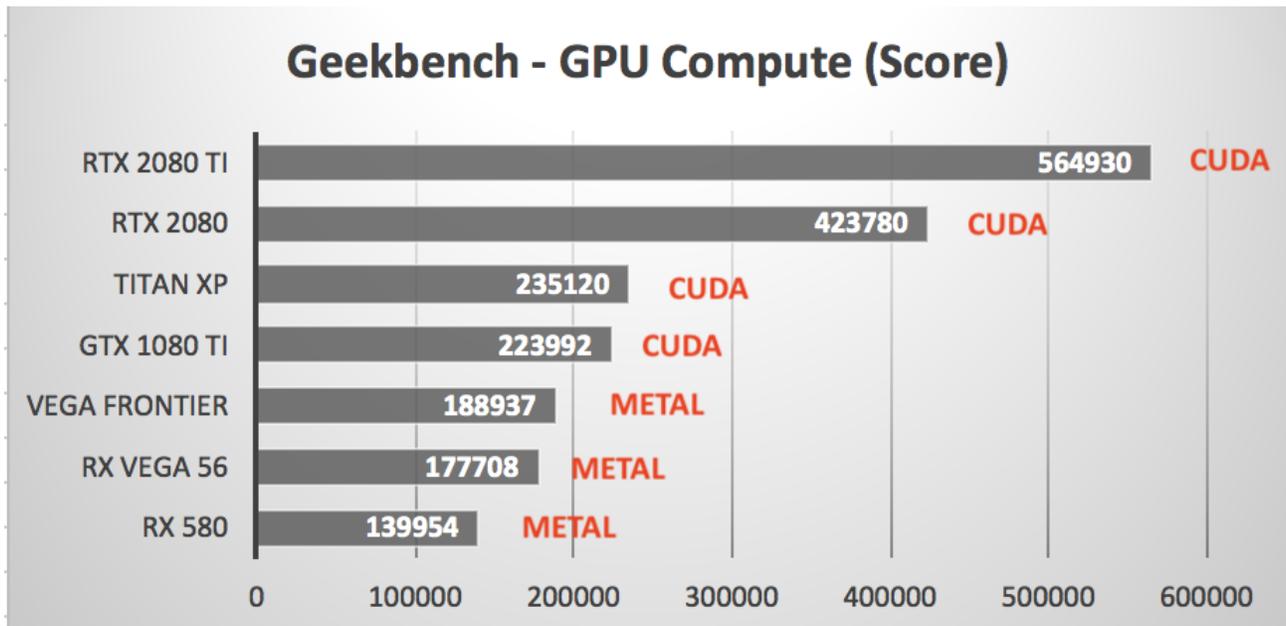


Dito METAL - Vegas bei OpenCL deutlich schneller:



Und das **CUDA** sehr lang am Markt ist und beständig weiter entwickelt wird sieht man hier:

Selbst VEGAs (unter Metal) total abgeschlagen beim Geekbench gegenüber CUDA ... METAL vs CUDA...



Beitrag von „Schorse“ vom 15. November 2018, 09:54

Moinsen!

Ich denke so langsam werden wir uns dem Veröffentlichungstermin von Nvidia Quadro RTX 4000 & Quadro RTX 8000 nähern. Vermutlich werden wir dann auch einen Webdriver für MacOS Mojave erhalten, so "Gott" Nvidia/Apple will.

Beitrag von „rubenszy“ vom 15. November 2018, 10:26

Sobald die Quadro RTX 6000 und Quadro RTX 5000 erhältlich sind wird es da dann einen

geben, fertig ist er bestimmt schon, mal schauen wie schnell sie diesmal raus bringen.

Bei Pascal hat es nicht ganz 24 Stunden gedauert.

Beitrag von „rluke“ vom 15. November 2018, 12:11

Wann werden die quadro erscheinen ?

Beitrag von „rubenszy“ vom 15. November 2018, 12:20

Also der Status hat sich schon geändert

Alter Status

[Nvidia Treiber für macOS Mojave warten auf Freigabe](#)

Neuer Status

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 Fortschritt in Sachen Computergrafik für professionelle Arbeitsplätze im letzten Jahrzehnt. Designer und Künstler können jetzt die Leistung von herkömmlichen Ray-Tracing, Deep Learning und erweiterten Streaming erwarten. Sie steigern so ihre Produktivität deutlich und erleben beeindruckende Inhalte schneller als je zuvor.

€6,615.*

DERZEIT NICHT VERFÜGBAR

Bestpreisvergleich

Max. 5 pro Kunde

QUADRO

REIZEN

Mal schauen kann sich nur noch um Tage handeln oder ein paar Wochen, aber keine Monate mehr.

Beitrag von „rluke“ vom 15. November 2018, 14:23

Was mich bisschen irritiert ist, das bei Spezifikationen/Unterstützte Betriebssysteme nichts von macOS steht.

Beitrag von „scarface0619“ vom 15. November 2018, 14:36

Also unsere Antwort von Nvidia ist auch nicht gerade erfreulich, welche ich gerade erhalten habe. Nach nochmaliger Nachfrage zum aktuellen Stand.

"Sehr geehrter Herr ...

Derzeit wird noch keine QUADRO RTX 6000 Series mit Apple OS X Unterstützung angeboten. Wir informieren Sie sobald sich dies ändert.

Freundliche Grüße

Nvidia Business Plattform Support Team"

Anfrage an Nvidia bezüglich eines unserer größten Weltweiten Kunden, dieser möchte bzw. wollte auf die neuen Karten Umstellen. Größeres Projekt für Q1&Q2 nächstes Jahr.

Beitrag von „anonymous_writer“ vom 3. Dezember 2018, 16:08

Dauer nicht mehr lange bis der neue Webdriver raus ist.



<https://www.glassdoor.com/job-...KE33,39.htm?jl=2701127542>

Beitrag von „Altemirabelle“ vom 3. Dezember 2018, 17:07

Ich glaube schon morgen...



Beitrag von „floris“ vom 3. Dezember 2018, 17:18

[Zitat von anonymous writer](#)

Dauer nicht mehr lange bis der neue Webdriver raus ist.



<https://www.glassdoor.com/job-...KE33,39.htm?jl=2701127542>

Was kann da schon schief gehen 🤪

<https://github.com/tensorflow/...72#issuecomment-312551920>

Beitrag von „scarface0619“ vom 3. Dezember 2018, 19:10

Muahaha!!



lassen wir uns überraschen

Beitrag von „coopter“ vom 3. Dezember 2018, 21:19



Die Hoffnung stirbt zuletzt...

Beitrag von „KillerM“ vom 8. Dezember 2018, 11:04

nvidia web driver für Mojave erscheinen ?

Beitrag von „DSM2“ vom 8. Dezember 2018, 11:24

Leute bitte benutzt doch Mal die Suche... Es gibt dazu schon unzählige Threads...

Beitrag von „Schorse“ vom 8. Dezember 2018, 11:58

Das Thema wird wirklich zu oft diskutiert dennoch die Quelle allen Übels findest du hier.

<https://devtalk.nvidia.com/def...for-macos-mojave-10-14-/1>

Beitrag von „REVAN“ vom 8. Dezember 2018, 12:14

Wann wird der Treiber erscheinen?

Naja eben genau dann, wann Nvidia den Treiber veröffentlichen wird. Ob das in 2 Wochen oder 2 Monaten ist wissen die wohl selbst noch nicht so genau.

Abwarten angesagt. Bis dato heißt es - viel - Tee trinken.

Der Thread von [Schorse](#) ist relativ informativ dazu.

Beitrag von „derHackfan“ vom 8. Dezember 2018, 13:38

[KillerM](#) ich habe deinen Thread mal passend eingebaut. 😊

Beitrag von „fanotzke“ vom 19. Dezember 2018, 20:49

Kommt jetzt die Action seitens Nvidia?

<https://www.heise.de/mac-and-i...ber-Blockade-4256129.html>

Hoffnung stirbt ja bekanntlich zu Letzt