

Erledigt

Apple will keinen weiteren NVIDIA Support mehr.

Beitrag von „revunix“ vom 19. Januar 2019, 16:39

Hey,

nun ist es wohl passiert. Apple hat bekannt gegeben das Sie keinen weiteren Support für NVIDIA Karten wollen.

Hier mal der Beitrag dazu:

<https://appleinsider.com/artic...-bad-sign-for-the-mac-pro>

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Januar 2019, 17:19

Apple hat überhaupt nichts bekannt gegeben. Der Artikel besteht doch nur aus viel "Bla Bla", nicht mehr und nicht weniger. Laut NVIDIA befinden sich die Mojave Treiber nun gemeinsam mit Apple in Entwicklung und werden in den kommenden Monaten veröffentlicht. Apple kann da auch nichts kontrollieren. Klar, die könnten das Veröffentlichen von signierten Treibern verhindern - so what? Dann deaktiviert man eben die [SIP](#).

Ich verstehe den Aufriss nicht, der um das Thema gemacht wird. Mojave ist nicht das erste macOS Release bei dem ein Web Driver Release länger gedauert hat. Und selbst wenn am Ende tatsächlich keine NVIDIA Unterstütz für Mojave kommt ist das nicht das Ende der Welt. NVIDIA Karten haben auf dem Mac doch schon immer nur Probleme gemacht. AMD ist nunmal erste Wahl für macOS geworden. Wem das nicht gefällt, der soll gefälligst Windows oder Linux nutzen.

My 2 Cents...

Beitrag von „jemue“ vom 19. Januar 2019, 17:54

Nur leider hat Nvidia immer noch ein paar einzigartige Features durch ihre nicht-Apple Treiber. Z.B. GSync

Ich würd mich echt freuen, wenn mal FreeSync Support für macOS kommt

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Januar 2019, 18:02

Wenn ich Free Sync an meinem Monitor aktiviere hat dies in Spielen den gleichen Effekt wie wenn ich VSync aktiviere. Somit wird Free Sync doch längst unterstützt?!

Beitrag von „bluebyte“ vom 19. Januar 2019, 18:10

[CMMChris](#) Bin deiner Meinung. Wenn ich zurückdenke wie lange es damals bei Nvidia-Karten mit Pascal-Chip gedauert hat, dann verstehe ich den ganzen Abriss auch nicht. Bin damals zweigleisig gefahren. Nvidia GTX1050TI und AMD Radeon HD6670.

Beitrag von „jemue“ vom 19. Januar 2019, 18:35

[CMMChris](#) Wenn es denselben Effekt wie VSync hat, dann funktioniert es wohl nicht. Auf dem Desktop merkt man da natürlich keinen Unterschied, der läuft immer mit festen 60fps (oder was auch immer der Monitor hergibt).

In Spielen würde man durch FreeSync eine dynamische Anpassung der Wiederholfrequenz bei schwankenden Framraten erreichen. Mit VSync er hält man eine fixe Wiederholfrequenz und der Treiber sorgt dafür, dass diverse Frames mehrfach dargestellt werden. Das ergibt dann ein

unregelmäßigeres Bild bei schwankenden FPS.

Dein FreeSync Monitor sollte allerdings über die "Info" Taste (oder irgendwo im Menü) die aktuelle Wiederholfrequenz anzeigen können. Wenn FreeSync funktioniert, dann sieht man dort eine schwankende Zahl (in Spielen mit schwankenden FPS). Wenn's nicht funktioniert, steht dort einfach nur ein fester Wert.

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Januar 2019, 18:36

Mit selber Effekt meinte ich das Verschwinden von Tearing. Frequenz kann mein Monitor nicht anzeigen. Man kann auch unter macOS wie unter Windows zwischen 75Hz und 60Hz Peak Frequenz wählen.

Beitrag von „jemue“ vom 19. Januar 2019, 18:41

Ja klar. Das Tearing verschwindet. Aber das ist ja nur die halbe Miete. Wenn es nur ums Tearing ginge, bräuchte man ja auch kein FreeSync 😊

Die variable Wiederholfrequenz in Kombination mit dem Wegfall von Tearing ist ja gerade das schöne daran.

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Januar 2019, 18:59

Aber wenn Free Sync nicht in irgend einer Art un Weise unterstützt würde, dann würde das eben auch nicht gehen.

Beitrag von „daniel14513“ vom 19. Januar 2019, 20:06

Freesync wird leider nicht von MacOS unterstützt, das merkt man auch wenn man beide Systeme (Windows vs. Mac) am laufen hat, obwohl die gleiche Frequenz eingestellt ist.

Beitrag von „hackiFan“ vom 19. Januar 2019, 22:20

Ok FreeSync ist geil

Ist Fakt

Aber wozu im Mac OS ? welche Spiele will man da spielen ?

= sehe ich kein Sinn ...

Beitrag von „jemue“ vom 19. Januar 2019, 22:48

[hackiFan](#) Welche Spiele du da spielen möchtest, hängt von deinem Geschmack 😊 ab Auf jeden Fall gibt es einige Spiele, die sich dort spielen lassen.

Aber es gibt ja auch noch Videos mit z.B. 24fps oder 25fps. Sowa lässt sich mit festen 60Hz nicht sauber darstellen. Jetzt könnte man natürlich die Wiederholfrequenz vom Monitor entsprechend auf 48 oder 50 Hz setzen, damit es funktioniert. Das hat allerdings 2 Konsequenzen: 1. Man muss das manuell machen. Und 2. der Bildschirm wird kurz schwarz, weil er umschalten muss.

Unter Windows mit VLC funktioniert das z.B. völlig problemlos. Wenn du dein 50fps Video in den Vollbildmodus schaltest, dann wird die Monitor Frequenz angepasst und man erhält ein perfektes 50fps Erlebnis.

Beitrag von „Schorse“ vom 20. Januar 2019, 00:13

@[CMMChris](#) Bis noch vor 1 1/2 Jahren hast du dir mit einer ATI keinen großen Gefallen im

Hackintosh getan, da war die Empfehlung klar eine Nvidia. Sooo lange ist das also noch nicht her und welchen Ärger machten die NVidias? Auf Webdriver warten! Jou, das stimmt...

ATI GK im Hack! Whatevergreen hat das doch erst alles richtig vernünftig möglich gemacht..

Beitrag von „CMMChris“ vom 20. Januar 2019, 00:23

[daniel14513](#) Und woran soll man das genau merken? Ich nutze beide System und merke nichts.

[hackiFan](#) Gibt einige gute Titel für macOS, schau mal in Steam rein. Vor allem Feral Interactive macht gute Ports. Aktuell spiele ich "Deus Ex: Mankind Divided" auf dem Hack. Dieses Jahr kommt z.B. noch Shadow of the Tomb Raider für macOS. Mit Metal wird auch langsam die Performance deutlich besser (Max. Settings, 1440p, Quick Time Screen-Capture): <https://www.youtube.com/watch?v=eLebAmS6k28>

[Schorse](#) Man hat immer wieder von massiven Performance Problemen gehört (UI Stottern, Glitches), die Karten liefern unter macOS nichtmal ansatzweise die Leistung wie unter Windows, Probleme mit Final Cut und diversen anderen Apps...

Beitrag von „ralf.“ vom 20. Januar 2019, 00:28

@[Schorse](#)

Seit 2015 mit El Capitan und iMac15,1 als Apple keine Nvidia-Karten mehr in neue Geräte eingebaut hat, wurde es immer schwieriger mit Nvidia-Karten. Tesla sind raus, mit Fermi wurde es schwieriger, bei den Kepler wirds enger.

Keiner weiß obs wirklich neue Webdriver gibt.

Meine Polaris läuft oob, kein WEG nötig.

Beitrag von „Moorviper“ vom 20. Januar 2019, 00:32

Die nvidia im 2013er macbook war auch unterirdisch die schaffte grade mal 1/4 der verbauten intel Grafik in Starcraft2

Beitrag von „Schorse“ vom 20. Januar 2019, 10:20

@[CMMChris](#) @[ralf](#).

Eine RX Vega 56 läuft also besser als eine 1070 in High Sierra?

Beitrag von „daniel14513“ vom 20. Januar 2019, 10:22

[CMMChris](#): also ich merke es ehrlich gesagt schon auf dem Desktop wenn man die Maus bewegt, obwohl ich bei beiden OS 75Hz eingestellt habe. Im Windows sieht es wesentlich „weicher“ aus, als im Mac OS. (Adrenalin 19.1.1)

Muss man live gesehen haben, aber ich sehe den Unterschied.

Beitrag von „CMMChris“ vom 20. Januar 2019, 10:25

Also ich bin äußerst empfindlich was Ruckeln angeht. Ich habe dergleichen bei mir nicht festgestellt. Sowohl macOS als auch Windows laufen völlig flüssig.

Beitrag von „daniel14513“ vom 20. Januar 2019, 10:29

Hast du Free Sync auch im Treiber aktiviert unter Windows ?

Beitrag von „CMMChris“ vom 20. Januar 2019, 10:58

Na klar... Das aktiviert sich eh automatisch wenn man es im Bildschirm aktiviert.