

Erledigt

Final Cut 10.3 Probleme

Beitrag von „griven“ vom 1. Dezember 2016, 00:25

Apple betreibt seit ELCapitan eine relativ konsequente Abkehr von OpenCL/OpenGL zugunsten von Metal und hat zusammen mit Sierra und den neueren Versionen von FinalCut und iMovie einen weiteren relativ großen Schritt weg von OpenCL/OpenGL hin zu Metal als einzige und umfassende API für beschleunigte Grafik gewagt.

Aus der Sicht von Apple macht das Sinn denn den Metal API hat sich unter IOS bewährt und ist unter OS-X quasi der nächste logische Schritt um DirectX Paroli bieten zu können. Apps wie FinalCut und iMovie profitieren von der ungleich höheren Performance von Metal gegenüber OpenGL/OpenCL auf den Macs gehörig denn Apple hat sich da wirklich richtig viel Gedanken gemacht wie sie das Maximum aus ihrer Hardware heraus holen können und dazu gehören eben auch Intelligente Sprünge. Intel CPU's mit iGPU bieten zum Beispiel Hardware basierte De und Encoding Features für den H264 Codec und laufen damit bei der reinen Encodier Leistung so mancher GPU meilenweit davon so macht es Sinn bei Systemen die sowohl eine GPU als auch eine iGPU besitzen H264 Jobs auf der iGPU rechnen zu lassen weil das unter Umständen um den Faktor 2 schneller geht als auf deiner dedizierten GPU. Dumm an der Stelle ist halt nur das Apple das an die Hardware knüpft die sie selber verkaufen sprich es ist eben einfach ein Unding das ein MacPro 6.1 plötzlich auch eine IntelHD Grafik hat oder ein Imac17,1 plötzlich mit NVIDIA Grafik daher kommt. Apple selbst lebt in einem Mikrokosmos der Software und Hardware eng miteinander verbindet und mit der Abkehr von offenen Standards wie eben OpenCL oder OpenGL lässt sich das noch viel besser und viel enger realisieren denn es ist ja bekannt welche Hardware in jedem Mac Modell vorkommen kann und genau so kann die API darauf auch antworten oder eben auch nicht wenn es auf eine unmögliche Konfiguration stößt.