Erledigt Der MacPro lebt...

Beitrag von „griven“ vom 4. April 2017, 23:02

Apple hat sich schlicht und ergreifend verzockt und gibt das durch die Blume ja mehr oder weniger unverblümt auch zu. Die Strategie war der MacPro mit TB und die Hoffnung das sich alle Welt um Apple dreht und entsprechende Peripherie liefert bzw. eben die Software entsprechend anpasst (im echten Pro User Bereich ist Skalierbarkeit auf viele GPU´s ja längst nichts neues mehr). Leider ist genau das nicht passiert und die großen der Branche haben lieber auf dicke einzel GPU´s gesetzt und damit sieht die Tonne natürlich wirklich nass aus. Der Grund dafür ist eigentlich ein relativ einfacher und nennt sich Prozessoptimierung gerade Adobe ist auch in der Windows Welt gut vertreten und Windows skaliert nicht gut auf mehreren GPU´s wenn es um das reine rechnen geht (beim Zocken sieht das mit CrossFire und co schon anders aus) und so setzt man halt lieber auf dicke einzel GPU´s anstelle von verteiltem Rechnen und pflegt lieber eine Codebasis für beide Systeme. Genau dieser Umstand hat Apple das Genick gebrochen beim MacPro und letztlich zum Umdenken geführt.