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

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.