[Sammelthread] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen

Beitrag von „apfelnico“ vom 15. Juni 2020, 18:16

[Zitat von mitchde](#)

richtigen Erfolg hat Metal nur bei iOS Developern, deutlich weniger bei MacOS/Win/Linux Firmen, welche nicht ausschließlich für OS X entwickeln sondern auch Win+Linux bedienen. Ist auch kein Wunder, das Metal nirgendwo anders (außer bei iOS) eine wichtige Rolle spielt.

Sehe ich nicht so. Diverse Photoshop-Alternativen unter macOS setzen massiv auf Metal, Apples kreative Hausprogramme eh und Blackmagic-Design macht mit DaVinci Resolve ebenfalls alles richtig. Deren "eierlegende Wollmilchsau" gibt es für Linux, Windows und macOS, und unter letzterem macht es mit Metal richtig Spaß. In den Fachforen dazu sehe ich deutlich mehr Windows-Probleme. Da kann ich überhaupt nicht klagen. Bin mit dem Produktivsystem (hab ich noch gar nicht in der Signatur: Asus WS X299 Sage 10G, 10980XE, 2x Radeon VII) dennoch aus verschiedenen Gründen auf macOS 10.14.6, und hoch zufrieden. Das der Krempel nur für iOS sein soll, halte ich für'n Gerücht. 😊