

# Apple Event "Unleashed" am 18. Oktober

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. Oktober 2022, 22:54

Externe GPUs sind zumindest mit den aktuellen Apple Chips auch technisch nicht bzw. nur sehr eingeschränkt möglich. Über die Problematik sind die Asahi Linux Entwickler gestolpert, wobei sich auch andere ARM Plattformen diese Problematik teilen. Auch mit dem restlichen Drumherum und dem Ansatz den Apple mit den eigenen Chips verfolgt, ist es eher unwahrscheinlich, dass sich da etwas ändern wird. Von Drittanbieter GPUs darf man sich also mit sehr hoher Wahrscheinlichkeit dauerhaft verabschieden - sowohl in macOS als auch mit Linux auf Apple Chips.

Andererseits empfinde ich das nicht als schlimm. Ich war ja vor dem Start der Apple Chips extrem skeptisch und habe stark bezweifelt, dass Apple mit seinen GPUs auch nur ansatzweise mit AMD oder Nvidia mithalten kann. Mittlerweile wurde ich eines Besseren belehrt. Sicherlich gibt es Punkte bei denen AGX noch ins Hintertreffen gerät, doch wenn man bedenkt, was Apple da aus dem Stand geschafft hat, dürfte sich das in ein paar Generationen ausgeglichen haben. Dedizierte Raytracing Hardware wird sicherlich auch noch kommen - oder Apple setzt das ganze per Neural Engine um. Und selbst wenn man es nicht schaffen sollte, in Sachen Leistung gleichzuziehen, hat man immer noch den Effizienz Vorteil, denn bei diesem Aspekt ist AGX einfach grandios gut.