

Erledigt

Grafikperformance nVidia

Beitrag von „Griven“ vom 10. August 2015, 23:09

Ist doch eigentlich einleuchtend warum die Unigine Benchmarks unter 10.10 und 10.11 die selben Werte liefern...

El Capitan setzt auf Metal auf was sich eindrucksvoll in dem reinen OpenGL Benchmark widerspiegelt aber eben nicht in Unigine Heaven oder Valley da diese Benchmarks nicht auf Metal optimiert sind und somit 10.11 auf das alte CoreVideo Framework zurückfällt welches mit dem aus 10.10 identisch sein dürfte. Vermutlich verzichtet Apple darauf die alten API Calls auf Metal umzubiegen was gut so ist denn so wird hier keine Krücke geschaffen sondern ein sauberer Schnitt. Die alten Apps laufen weiter über CoreVideo und neue profitieren vom Metal Framework 😊