

Erledigt

macOS High Sierra Erfahrungen

Beitrag von „griven“ vom 2. September 2017, 00:59

Für die Darstellung schon aber für ein Benchmark das die wirkliche Metal Rechenleistung der Karte messen soll ist das eher kein toller Wert. Die Frage ist was will Apple mit Metal erreichen wenn es rein der Darstellung dienen soll sind 60 Frames okay wenn die auch bei hohen Auflösungen (4K und mehr geliefert werden) bzw. dann gibt es keinen Grund mehr Frames zu berechnen als der jeweils angeschlossene Monitor pro Sekunde darstellen kann geht es aber darum OpenGL oder OpenCL mit damit abzulösen sind 60 Frames eine Katastrophe. Es kommt, wie so oft, auf den Einsatzzweck an. Wenn es nur darum geht Bilder möglichst flüssig auf das Display zu bringen dann passt das so und niemand muss sich beschweren, geht es jedoch darum Effekte zum Beispiel in einer Schnittsoftware wie FinalCut Pro X zu berechnen oder sogar darum ganze Szenen zu rendern wie zum Beispiel in Cinema4D oder Blender dann sind die 60Frames die da erreicht werden gelinde gesagt lachhaft.

Niemand schraubt sich einen Verbund aus 2 oder mehr hochwertigen GPU´s in die Kiste um am Ende bei 60 Frames zu stranden...