

Erledigt

## Pascal Performance jenseits von Games

Beitrag von „mitchde“ vom 12. November 2017, 15:56

### Zitat von Smalleren

Vielleicht ist es natürlich einfach Zufall dass Cinebench bei meinem System so ziemlich genau die Verhältnisse zwischen 3 Grafikkarten wiedergibt - immer noch für die von mir aufgeführte Grafikbearbeitung, Video, Finder usw., also alles jenseits von Spielen und Cuda. Das ein Vergleich von System zu System keine Aussagekraft hat ist klar. Geekbench hat bei mir jedenfalls bei Real Life Performance keinerlei Aussagekraft.

Das speziell die Arbeit mit Lightroom, das explizit auf GPU Unterstützung setzt, so überhaupt nicht schneller läuft, eher träger - ständig Beachball was bei der 660 Ti die Ausnahme ist - ist schon sehr merkwürdig. Auch PTGUI ist ja kaum schneller.

Die Pascal Treiber scheinen zumindest für die 1060 sehr schlecht zum System zu passen oder was anderes ist noch falsch.

Nun die Apps, wie von Adobe, welche die GPU nutzen werden dass natürlich über OpenCL, Metal oder Cuda machen. OpenGL bringt da nix.

Wenden diese Apps die Gpu Schnittstelle nicht ganz fehlerfrei an kann das auch Leistung kosten. Neuere Gpus besitzen neuere und leicht anders anzusprechende Schnittstelle was dazu führen kann, dass ältere Gpus, die langsamer sind, nicht langsamer laufen wie neueste Gpus. Liegt insofern oft gar nicht an den Treibern von Apple, Nvidia sondern an den Apps die die gpu nutzen.

Gerade bei Adobe Apps gibts häufiger nicht nur Speedprobleme mit neueren gpus sondern auch bugs in der Darstellung welche nicht vom Treiber sondern durch die App selbst hervorgerufen werden.

Adobe testet natürlich, jedoch ist es halt so, dass die eher selten die App auch mit gpus testen welche es bei OS X eigentlich gar nicht gibt. Dazu gehören halt auch 'neuere' Nvidias = alles ab Maxwell 😞 - und neueste Amds.

Gesendet von meinem SM-J320F mit Tapatalk