

Erledigt

Neat Video Performance

Beitrag von „mitchde“ vom 27. April 2018, 07:42

Ja, das ist mit Sicherheit auch nötig. Der Verweis auf Apples "Treiber" zieht nicht so ganz, da Luxmark OpenCL A: viel besser mit Multi GPU skalieren und auch Win / OS X Werte nicht so verschieden sind. Andererseits ist OpenCL auf Win/Linux schon weiter in der Version - sprich kann Dinge die Apples OpenCL noch nicht kann. Das muss dann jedoch schon im OpenCL Code geprüft werden und entsprechend der OpenCL Version (if Version 2. then ...) behandelt werden. Die bestehende OpenCL Version von Apple dürfte jedoch weitgehendst optimiert worden sein, weil seit mind 2 Jahren gleich.

<https://de.wikipedia.org/wiki/OpenCL>

Ein Trauerspiel - Apple hat maßgeblich OpenCL miterdacht und **2009** als **erster** 1.0 herausgebracht... Dann blieb Apple aber im Jahr 2012 bei 1.2, bis heute, stehen.

<https://support.apple.com/de-de/HT202823>

Die anderen brachten 2.0, 2014 2,1 und nun , Mai 2017, 2,2 heraus... Vom Wegbereiter Apple keine Spur mehr - obwohl OpenCL weit mehr Nutzen hat weil plattformübergreifend (wie CUDA) im Gegensatz zu Metal. Metal kennen die meisten ja gar nicht bzw. Devs die plattformübergreifend entwickeln sind mit OpenCL + CUDA schon gut bedient und ist auch erst am Anfang was GPU computing betrifft. Schade.

Interessant wäre zu wissen von was für einem Unterschied der da redet. Deutlicher oder eben so 10-15%, was dann auch nicht so wesentlich besser wäre.

Habe kein Multiboot System (Win bei mir VMWARE) - falls jemand Windows native hat wäre ein Vergleich dieses Benches Win/O SX auf gleichem Rechner natürlich interessant. Elnerseits ob GPU only dann mal deutlich über CPU kommt bzw. eben die GPU FPS absolut Win / OS X.