

Erledigt

## AMD vs. Nvidia Mojave (Hackmac) Panikmache ? oder weiß jemand mehr ?

Beitrag von „griven“ vom 25. September 2018, 01:15

Naja Rendering unter macOS ist bis auf wenige Ausnahmen auch keine Schlacht die auf der dedizierten GPU geschlagen wird hier denkt Apple einfach ein ganzes Stück weiter. Je nach Prozessor Generation und/oder eingesetztem Codec übernimmt die iGPU mit ihren Hardware Codecs den Job und das kann jede IntelHD ab HD4000 (H264) deutlich effizienter und schneller erledigen als die überwiegende Zahl der dedizierten GPU's.

Intel optimiert seine Grafikkern auf genau solche Aufgaben indem in Hardware gegossen wird was sonst aufwendig vom Prozessor berechnet werden müsste. Die IntelHD Grafikkern sind Spezialisten im de- und encodieren diverser gängiger Videostandards versagen dafür aber kläglich wenn es darum geht Dinge zu berechnen die von diesen Pfaden abweichen zum Beispiel wenn es im Videoschnitt darum geht Effekte zu berechnen. Apple kombiniert per Default beides sprich die Berechnung der Effekte, das schneiden, editieren und berechnen in Echtzeit übernimmt zum Beispiel in FinalCut die dedizierte GPU das Rendern des fertigen Projekts übernimmt je nach Ausgabeformat dann die IntelHD die mittels Intel QuickSync punkten kann. Es gibt freilich auch dedizierte Karten die Hardware [de- und encoding](#) bieten allerdings sind das grundsätzlich nicht die "Brot und Butter" Karten und leider zumeist auch nicht die üblicherweise sehr teuren Highend Gamer Karten sondern gerade bei NVIDIA sind es die noch teureren Quadro Karten welche diese Features mitbringen und welche im übrigen originär auch durch die Webtreiber primär adressiert werden.

Die IntelHD Grafikkern sind, abgesehen von den de- und encodern, eigentlich maximal für ein Office Nutzerprofil brauchbar alles andere überfordert die IntelHD Kerne hoffnungslos. Intel hat nicht umsonst in den mehr als sauren Apfel gebissen und mit der Kaby Lake G Serie Chips auf dem Markt gebracht die neben intelHD Graphics (üblicherweise HD630) auch noch eine AMD RX Vega mitbringen um die Schwächen der IntelHD zu kompensieren. Man darf gespannt sein wie sich das zukünftig entwickelt denn immerhin hat Intel den Designer der RX und Vega Architektur von AMD abgeworben...