

Erledigt

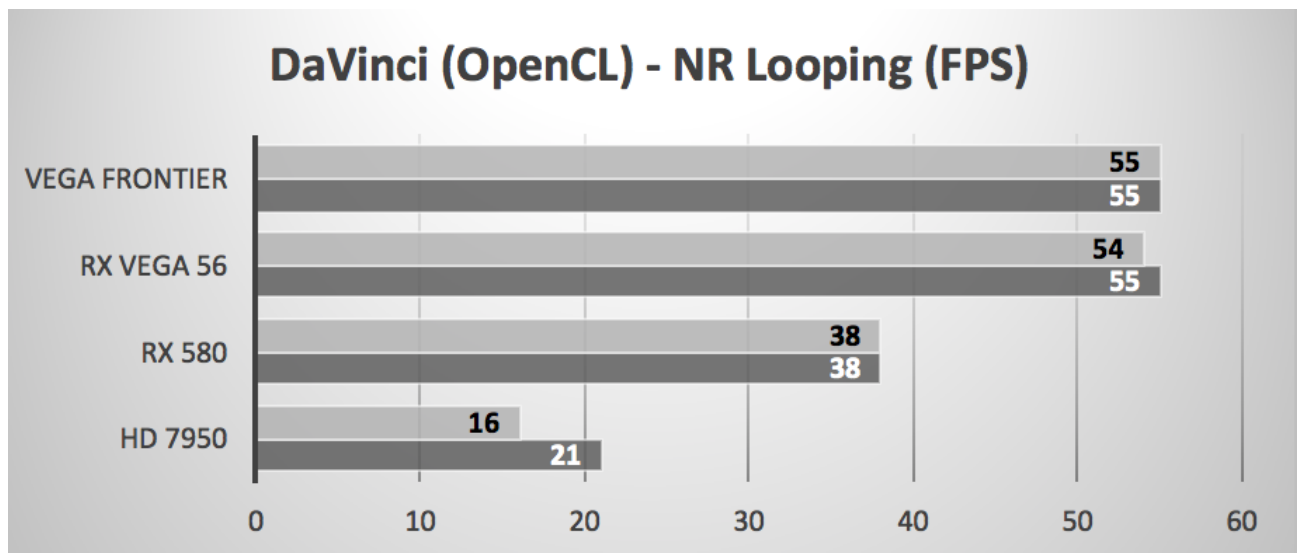
Nvidia Treiber für macOS Mojave warten auf Freigabe

Beitrag von „mitchde“ vom 6. November 2018, 07:50

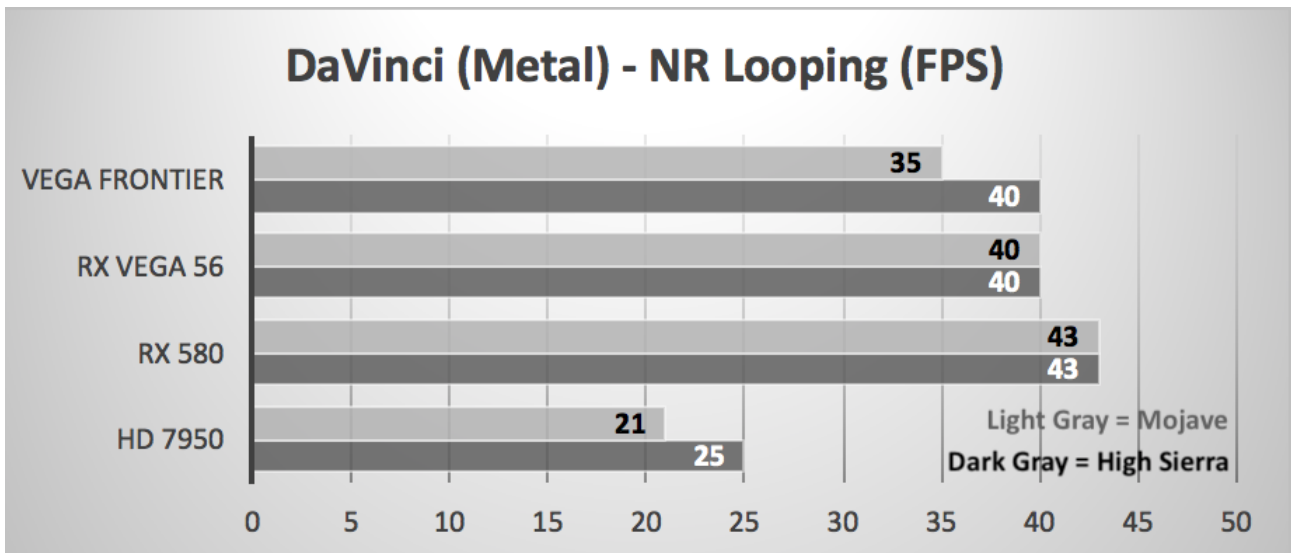
Nun, zumindest HEUTE ist METAL, was gpu compute Anwendungen und Profi / HPC angeht noch weit weg für diese Anwendungen nutzbar zu sein. Einerseits weil es im Vergleich zu OpenCL und CUDA noch im Welpenschutz ist 😊 andererseits weils nicht Apples Zielrichtung ist viel Entwicklerzeit in gpu compute Anwendungen jenseits Bild und Videobearbeitung zu stecken. Die Metal "Anwendungen" bei git hib sind zu 95% IOS only, nicht für OS X gedacht und da liegt auch der Ursprung von Metal.

OpenCL ist selbst auf dem MAC! - weil Apple OpenCL vom featureset bei 1.2 - heute 2.1 eingefroren hat - im Vergleich zu Metal noch gut und oft schneller!

Barefeats Mojave: hell grau HS= dunkelgrau OpenCL:



Dito METAL - Vegas bei OpenCL deutlich schneller:



Und das **CUDA** sehr lang am Markt ist und beständig weiter entwickelt wird sieht man hier:

Selbst VEGAs (unter Metal) total abgeschlagen beim Geekbench gegenüber CUDA ... METAL vs CUDA...

