

Erledigt

Metal Raytracing Bench (ab HS)

Beitrag von „mitchde“ vom 11. November 2018, 13:21

Thema METAL;

Man muss da bissle unterscheiden zwischen METAL Benches welche vorwiegend OpenGL ähnlich testen (sprich Game / Grafik Benches) und METAL Benches die vorwiegend gpu compute bezogen ausgerichtet sind, also METAL als OpenCL/CUDA Ersatz.

Beim GFX Metal Bench -<https://gfxbench.com/result.jsp?benchmark=gfx50> gibts nur - Metal als OpenGL Ersatz und kein gpu compute Ersatz - beides sehr unterschiedliche Einsatzgebiete und daher auch Unterschiedliche Speed Unterschiede zw. GPUs. Sprich METAL Game spezifische Tests können bei verschiedenen GPUs durchaus näher zusammen liegen wie die METAL gpu compute Tests. Je nachdem die GPU eher auf Gamespeed oder gpu sompute ausgelegt ist - und zwar beides schon rein vom HW Design her.

PS1: Man kann massiv Zeit sparen (50%), wenn man beim GFX Metal Bench **NUR die offline Tests** machen lässt - denn nur diese sind mit anderen Usern vergleichbar. (Hintergrund : Auflösungen größer = HD haben nicht alle User. Bei offline wird trotzdem alles berechnet, nur nicht 1:1 aufgegeben sondern als eine Art Minislideshow.

PS: Ein gpu compute Bench von gleicher Firma gibts durchaus - ist aber **nur OpenCL**, nicht METAL gpu compute .

<https://compubench.com/result.jsp?benchmark=compu15d>