

Folding@Home nutzen und bei Antivirussuche helfen

Beitrag von „mitchde“ vom 27. März 2020, 10:28

[Zitat von CMMChris](#)

Was die GPU Unterstützung auf macOS angeht hindert die Entwickler des Clients eigentlich nichts daran das umzusetzen. OpenCL ist zwar von Apple als deprecated eingestuft, wird aber von macOS nach wie vor unterstützt. Verstehe also nicht ganz warum hier diese künstliche Blockade am Start ist.

Das wird daran liegen, das OpenCL bei uns OS Xlern zwar nach wie vor läuft, ABER eben auf dem OpenCL Standard 1.2 eingefroren wurde. Sprich nutzen Apps Funktionen von neueren OpenCL Versionen (glaube aktuell ist schon 2.1) gibts Probs bzw. die müssen den Code aufwendig anpassen.

Luxcore (viele kennen Luxmark als OpenCL Bench oder das Luxcore Blender Plugin) hat das hinbekommen jedoch mit langer Verzögerung zu Win/Linux Versionen. Solche Aufwendungen für OpenCL to Metal leisten sich halt eher so Firmen wie Adobe, Backmagic usw. die damit auch viel Geld verdienen (müssen). Metal Support spielt bei iOS leider eine viel größere Rolle wie bei OS X.

Zudem wirds aus Sicht der Folding Home Devs so sein, dass sie den hohen Anteil von eher schwächeren, mobilen Macs kennen wo die GPUs oft nicht sooo der Bringer sind. Haben ja nicht alle OS X USer so coole + performante "Macs" wie wir 😊

EDIT: Chris war bissle schneller was das Thema "weak gpus" angeht. Wird Zeit dass die Hackintosh Llga diesen "weak gpu" Alptraum Dank dsm2 oder Chris - mit DUAL / QUAD VII und später BIG NAVIS usw. ausgleicht 😊

Wobei Apple da aber mit GUTEN Navi Treibern mithelfen müsste - sonst wirds nix mit RX 5900XTs im Winter 2020!!