

RadeonBoost.kext - Benchmark Scores wie am echten Mac / unter Windows

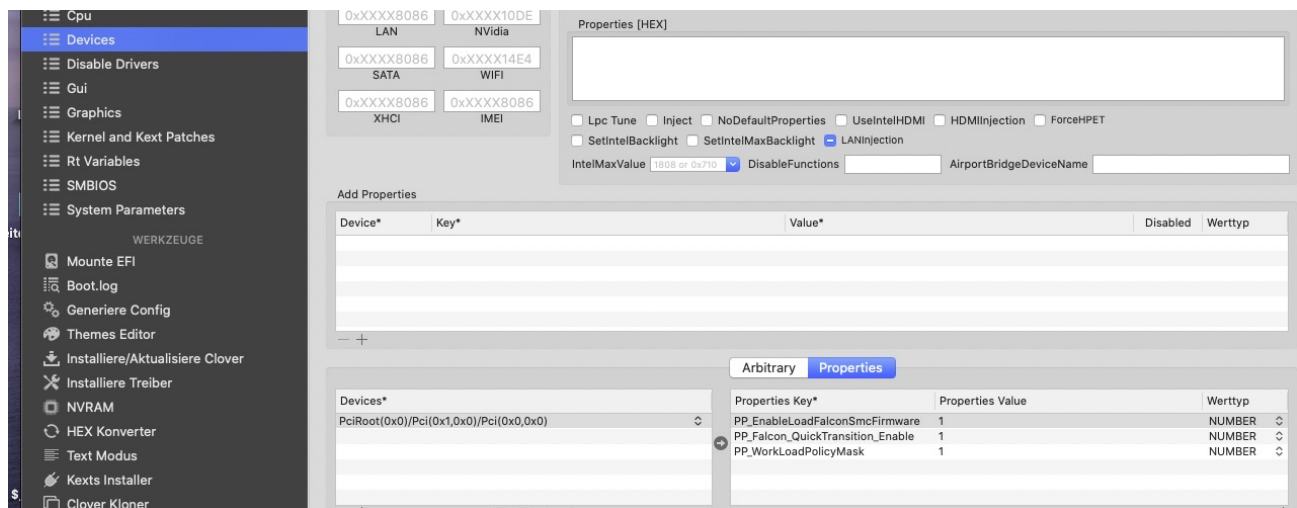
Beitrag von „mitchde“ vom 25. April 2020, 10:52

So, nach weiteren Test bei meinem Catalina + RX 460 (Polaris) habe ich nun nur noch die Device Properties über Clover gesetzt. Chris schrieb darüber mal das dies auch so möglich ist.

Insofern benötige ich den RADEONBOOST.KEXT nicht mehr!

PS: Der im kext AGPM Part hat bei mir für etwa ca. 10% niedrigere Bandbreite bei der VRAM Speed gesorgt (trotzdem waren Geckbenchwerte 30% höher). Insofern ergibt sich da zumindest für mein System ein Widerspruch zur Theorie dass die höhere Bandbreite / VRAM Speed (durch den kext) zu der höheren Geekbench Speed führt. Bei mir ergeben 10% weniger Bandbreite trotzdem 30% mehr Geekbench Speed. Das kann bei anderen Systemen anders sein - jedoch ohne beides getestet zu haben - Bandbreite mit oclBandwidthTest UND Geekbench Speed - wird man schwer vorraussagen können bei welchen GPU Typen (Polaris, etc.) die Bandbreite entscheidend ist oder doch nur / eher die Parameter welche über den kext hinzugefügt / geändert werden.

Bild zeigt was nun an "tuning" übrig blieb - 3 device properties über Clover eingetragen - das allein schon bringt höhere Geekbench Werte. Jedoch, wie ich schon gesagt habe, habe ich bisher auf meinem IVY/RX 460 System ansonsten keine spürbaren oder noch besser messbaren gpu Speedvorteile erkannt.



PS2: Habe hier noch einen Metalbench (für Bench Interessierte) der Metal Raytracing in eine

bewegten Scene macht.

Bewegt bedeutet, dass sich der GPU compute Aufwand natürlich stetig ändert und somit auch der entscheidende Wert **average MRays/Sekunde**. Aufgrund der dynamischen Scene schwanken die selbst die average M/sec etwas. Jedoch pendelt sich das nach 2-3 Minuten ein - bei meiner RX 460 liegen diese - nach 2 Minuten Bench - bei 880-900 **average MRays/Sekunde**. Unterschied mit oder ohne kext / device properties nicht sichtbar. **VII** liegen sicher bei 5000-6000 **average MRays/Sekunde**.

