

Erledigt

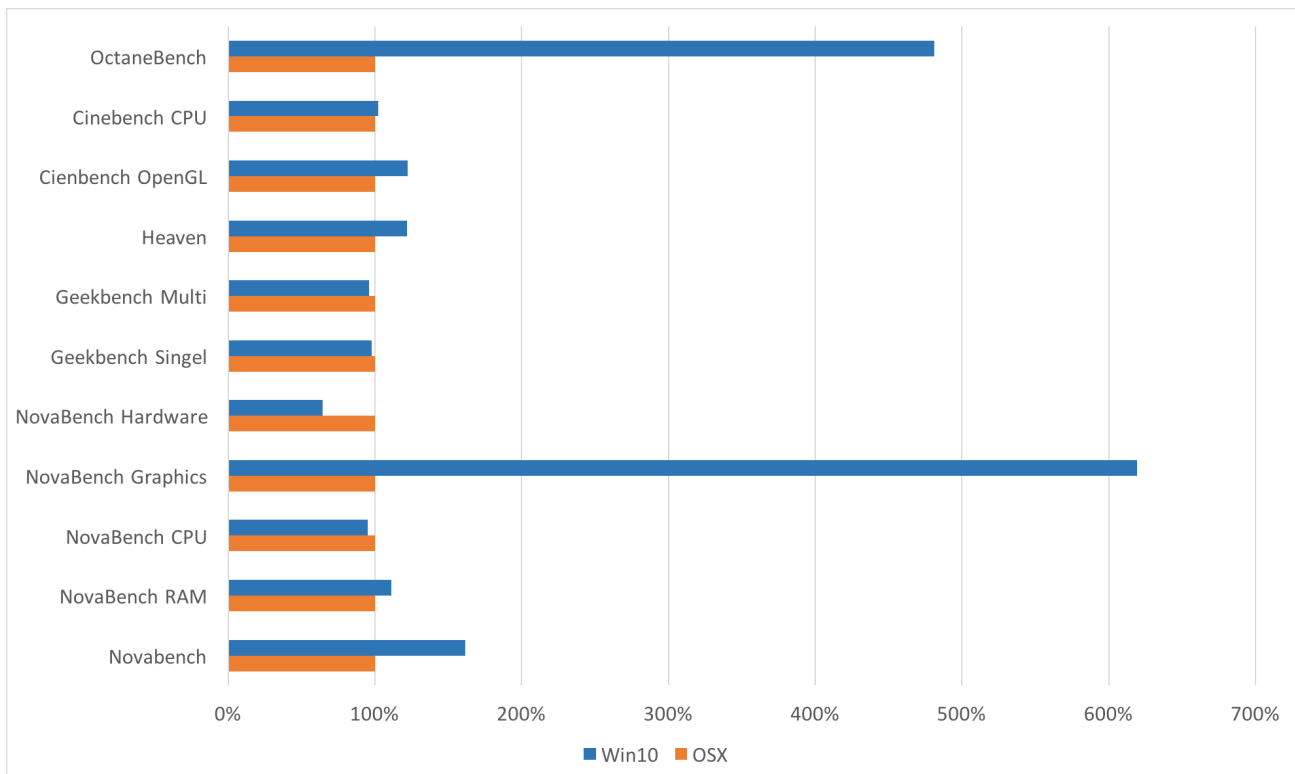
GTX 970 Benchmark - Schlechte Performance unter OSX

Beitrag von „steff89“ vom 15. Oktober 2015, 18:26

Hallo,

Ich habe mal aus Interesse verschiedene Benchmarks für mein System laufen lassen, einmal unter OSX und einmal unter Windows 10. Hier ist das Ergebnis:

	OSX	Win10	
Novabench	1431	2309	161%
NovaBench RAM	232	258	111%
NovaBench CPU	954	906	95%
NovaBench Graphics	178	1102	619%
NovaBench Hardware	67	43	64%
Geekbench Singel	4502	4395	98%
Geekbench Multi	17827	17108	96%
Heaven	1604	1955	122%
Cienbench OpenGL	121,77	149,16	122%
Cinebench CPU	863	881	102%
OctaneBench	17,46	84,02	481%



Interessant ist, dass alle CPU lastigen Scores in OSX einen Tick besser abschneiden. Die Grafikperformance unter OSX liegt jedoch deutlich unter der von Windows 10. Im Heaven Benchmark liegt der Windows Score 20% über OSX. Die Scores für OctaneBench und NovaBench Graphics liegen jedoch soweit auseinander (bis zu 600% !!), dass hier entweder die Benchmarks nicht für OSX optimiert sind oder irgendetwas mit dem Grafikkarten Treiber nicht stimmen kann. Hat jemand ähnliche Erfahrungen gemacht?

Wie sieht es mit eurer Grafik Performance unter OSX aus?

Viele Grüße,
Steffen

Beitrag von „MacGrummel“ vom 15. Oktober 2015, 19:06

Du sprichst hier leider ein altbekanntes Problem an: Bis auf die echten Rendering-Tests Valley und Heaven von Unigine gibt es keine vergleichbaren Tests über verschiedene Betriebssysteme. Und selbst dort ist die Vergleichbarkeit innerhalb eines Betriebssystems deutlich besser. Eben weil meist Anpassungen fehlen! Ich gehe mal davon aus, dass Du NVIDIAs Webdriver installiert hast und sie Problemlos laufen. Da kann ich dann halt eigentlich nur verschiedene Grafik-Karten an einem Rechner vergleichen, oder, wie wir es mal mir einer größeren Umfrage-Aktion gemacht hatten, NVIDIA-Karten mit dem älteren Kepler-Chip mal mit und ohne Webdriver laufen lassen (blieb übrigens innerhalb der Mess-Toleranz..). Alles, was darüber hinaus geht, ist reine Augenwischerei!

Beitrag von „DaKueb“ vom 15. Oktober 2015, 20:39

Hier sind mal meine [Werte](#) (Beitrag 14) von meiner Gigabyte G1, ich weiß (leider zu gut) was du mit schwacher Performance meinst. Aber bei Heaven und Valley Benchmark muss man natürlich auch die Eistellungen berücksichtigen.

Beitrag von „steff89“ vom 15. Oktober 2015, 21:49

Ich habe hier mal die Screenshots des Heaven Benchmarks um die Einstellungen vergleichen zu können:

Mac OSX:

The screenshot shows the Unigine Heaven Benchmark 4.0 results and settings window. The results are displayed in large orange and white text. Below the results is a 'System' section with a table of hardware information. At the bottom is a 'Settings' section with a table of configuration options and two buttons: 'Save' and 'Close'.

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **63.7**
Score: **1604**
Min FPS: **13.8**
Max FPS: **130.4**

System

Platform:	Darwin 14.5.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i7-4790K CPU @ 4.00GHz (3999MHz) x8
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 970 (4095MB) x1

Settings

Render:	OpenGL
Mode:	1600x900 8xAA windowed
Preset:	Extreme

✓ Save ✗ Close

Windows 10:



Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **77.6**
Score: **1955**

Min FPS: **30.1**
Max FPS: **173.0**

System

Platform:	Windows NT 6.2 (build 9200) 64bit
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i7-4790K CPU @ 4.00GHz (3999MHz) x4
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 970 10.18.13.5850 (4095MB) x1

Settings

Render:	Direct3D11
Mode:	1600x900 8xAA windowed
Preset:	Extreme

✓ Save ✗ Close

Beitrag von „DaKueb“ vom 15. Oktober 2015, 23:01

Mit deinen Werten kannst du vielleicht dein Windows 10 mit deinem Mac vergleichen, aber ich habe z.B. ganz andere Einstellungen gewählt. Da muss man auf jeden Fall drauf achten! Außerdem ist DirectX11 unter Windows um ein Vielfaches effizienter als OpenGL. Das kannst du ja unter Windows auch mal auswählen, dann sieht man, dass der unterschied noch geringer wird.

Beitrag von „steff89“ vom 16. Oktober 2015, 07:29

Hey,

Das mit OpenGL ist mir noch garnicht aufgefallen. Werde es unter Windows 10 mal testen. Aber die Ergebnisse von Unigine sind für mich verkraftbar, da die Werte ja nicht so weit auseinander liegen.

Ich habe jedoch das Gefühl, dass zB Video Redndering unter Windows um einiges flotter geht (Final Cut), hab das jedoch noch nicht gemessen. Ich werde mal ein identisches Projekt in OSX und dann in Win10 rendern lassen, dann sieht man ja den Unterschied.

Viele Grüße,
Steffen

Beitrag von „apfelnico“ vom 16. Oktober 2015, 12:43

[Zitat von steff89](#)

Ich habe jedoch das Gefühl, dass zB Video Redndering unter Windows um einiges flotter geht (Final Cut), hab das jedoch noch nicht gemessen. Ich werde mal ein identisches Projekt in OSX und dann in Win10 rendern lassen, dann sieht man ja den Unterschied.

FinalCut? Du meinst vielleicht Adobe Premiere oder Avid MediaComposer. FCPX gibt es nur für OSX.