

High Sierra langsamer als Windows

Beitrag von „Muldi“ vom 11. März 2021, 00:12

Hey Leute,

Also soweit bin ich ja zufrieden mit dem High Sierra jedoch hab ich das Gefühl, dass HS nicht zu 100% so läuft wie es laufen kann. Ich kann keine genauen Gründe nennen, jedoch hab ich das Gefühl, Windows läuft einfach flüssiger^^

Aber gut welches Problem ich habe ist folgendes:

Ich hab ein Video was ich unter HS mit Premiere Pro bearbeiten wollte um einfach zu schauen welches schneller arbeitet, naja was soll man sagen? auf Windows brauche ich ca 1 min für ein 2 min Video in 2k und unter HS brauche ich 3 min.

Selbe Einstellungen, selbes Format, alles gleich gemacht beim Rendern aber Windows ist einfach schneller gewesen^^

Mir ist aufgefallen das ich immer eine Fehlermeldung bekomme die lautet: A low level exception occurred in: (DeviceController).

Jemand ne Ahnung was das sein kann? und ob es deswegen vllt langsamer ist?

Bin leider noch ein kompletter Anfänger in dem Gebiet 😊

Ich hab noch nicht einmal rausgefunden wie ich ein Backup mit TimeMachine mache, irgendwie sind die backup Medien immer 43 GB groß 😊

Achso HS hat seine eigene Platte die 512gb SSD und Windows hat seine eigene, die 240gb SSD^^

Vielen Dank 😊

Beitrag von „atl“ vom 11. März 2021, 01:23

Ich kenne mich mit Premiere nicht aus; aber könnte es daran liegen, dass unter Windows die GTX1080 zum Rendern verwendet wird und unter HS nicht?

Beitrag von „bounty96“ vom 11. März 2021, 02:51

Also ich habe da eine komplett andere Erfahrung gemacht als du.

Selbst auf meinen alten Core 2 Duo Kisten mit DDR2 Ram läuft HS und selbst Mojave schneller bzw. flüssiger als Windows 7. Und Windows 10 kann man da eh komplett vergessen.

Und auf halbwegs aktuelleren Rechnern (i7 3770) kommt kein Windows an die Arbeitsgeschwindigkeit von OS X ran.

Also die gefühlte Geschwindigkeit sowie beim compilen oder spielen (mehr fps bei gleichen einstellungen).

Deswegen wirts bei dir vermutlich ne Einstellungssache sein wie atl schon schrieb.

Beitrag von „mitchde“ vom 11. März 2021, 08:04

[Zitat von bounty96](#)

.... oder spielen (mehr fps bei gleichen einstellungen).

Sorry, aber mehr FPS bei OS X wie bei Windows dürfte die absolute Ausnahme sein. Das Gegenteil und zwar ein deutlicher zugunsten Windows - bei Games/FPS - ist der Fall!

Siehe hier GTX 980 WIN/ OS X Games - https://barefeats.com/razer_core4k.html

Zu Premiere Pro.

Das setzt **CUDA** (oder Metal, was HS ja noch nicht hat) ein, (ähnlich OpenCL wie am Mac aber wedit besser optimiert).

<https://helpx.adobe.com/de/pre...nts-for-premiere-pro.html>

Aktualisierung des Bildschirmtreibers und des CUDA 10.1-Treibers für macOS

Hier finden Sie die Voraussetzungen zum Ausführen von CUDA 10.1 unter macOS:

- Benötigt macOS 10.13.6 (neueste Version von High Sierra).
- Eine aktuelle NVIDIA-GPU mit mindestens 4 GB Arbeitsspeicher.
- NVIDIA Display-Treiberversion 387.30.10.40.128.

Hinweis:

Dieser unterstützt macOS 10.14 (Mojave) CUDA nicht.

Stellen Sie sicher, dass Sie den Gerätetreiber aktualisieren, bevor Sie den CUDA-Treiber installieren. Sie können den Gerätetreiber von den folgenden Speicherorten aus aktualisieren:

- Display-Treiber: 387.30.10.40.128 (direkter Download)
- CUDA-Treiber: 130_macos (direkter Download).

Damit du am Mac auch CUDA nutzen kannst musst du, neben den Nvidia Mac Web Treibern natürlich auch die Mac Cuda TReiber installiert haben. Diese gibts wie die Mac Web Treiber auch bei deren Download Seite, nicht von Apple! Link dazu über obigen Adobe Link.

Beitrag von „bounty96“ vom 11. März 2021, 09:45

Keine Ahnung dann dürfte ich wohl den Ausnahmefall haben. Das was auf der Seite aus dem Link steht mag ja richtig sein und alles... aber ich habe auch nicht wirklich Benchmarks gemacht sondern es ist mir nur so aufgefallen.

Vielleicht liegt es auch daran dass in dem Test aus dem Link auf einem komplett anderem Level getestet wurde als es bei mir der Fall ist.

Ich spiele weder in 4K Auflösung noch die Spiele die auf der Seite getestet wurden und auch nicht unbedingt mit dem höchsten preset in den Einstellungen der Spiele.

Aber egal das soll ja hier nicht das Thema sein.

Beitrag von „mitchde“ vom 11. März 2021, 10:16

Naja, nur so aufgefallen heißt dann aber das du keine FPS Anzeige im Game an hastest - vermute ich. Rein gefühlsmäßig also 😊 Das stimmt zwar oft aber nicht immer 😊

Beitrag von „bounty96“ vom 11. März 2021, 10:24

Also ich zähle die Frames nicht, dafür sind meine Augen zu schlecht xD

Ich habe halt bei Steam eingestellt dass es die FPS oben rechts in der Ecke anzeigen soll.

Subjektiv ist mir null Unterschied aufgefallen. Meine Spiele laufen unter Windows genau so wie auf Linux und OS X. Nur auf OS X stand halt ne höhere Zahl da als bei Windows.

Das meinte ich mit "es ist mir so aufgefallen".

Beitrag von „simon0302010“ vom 11. März 2021, 10:35

Versuch doch mal das Update auf Mojave.

Beitrag von „HackBook Pro“ vom 11. März 2021, 10:38

simon030 Wie kommst du denn auf diese Idee?! [Muldi](#) hat eine GTX 1080 TI (steht auch im Profil), die er auch gerne nutzen möchte und nur bis High Sierra unterstützt wird!

Beitrag von „simon0302010“ vom 11. März 2021, 13:23

macOS hat einfach andre Treiber als Windows 10.

Beitrag von „g-force“ vom 11. März 2021, 13:39

Vielleicht ein ähnliches Problem wie hier? [CPU-Auslastung zu NIEDRIG !](#)

Beitrag von „5T33Z0“ vom 11. März 2021, 14:07

[Muldi](#) Zeig mal Screenshot von Intel Power Gadget. Vielleicht muss man CPU Power Management tweaken.

Beitrag von „Muldi“ vom 11. März 2021, 14:28

Ich bin noch unterwegs hab aber alle Kommentare gelesen melde mich sobald ich zuhause bin

