

**Erledigt**

## **AMD vs. Nvidia Mojave (Hackmac) Panikmache ? oder weiß jemand mehr ?**

**Beitrag von „griven“ vom 24. September 2018, 23:51**

Ist halt in erster Linie eine Frage was man erreichen möchte. Für eine Dualboot Windows Daddelbude mit macOS als weiteres System ist eine NVIDIA sicher die bessere Wahl einfach weil Nvidia sich auf die Gamer unter Windows spezialisiert hat und hier deutlich mehr Leistung pro Watt zu bieten hat (was letztlich aber eher den Treibern und der breiteren Kooperation mit dem Studios zu verdanken ist als der besseren oder überlegeneren Architektur). Liegt der Fokus aber auf macOS und Windows läuft eher nebenher dann schlägt das Pendel doch recht deutlich Richtung AMD aus schon allein weil mit einer AMD Karte diverse Abhängigkeiten bzgl. der Treiber wegfallen.

Mir ist natürlich bewusst das jetzt gleich wieder die Benchmark/Leistungskeule geschwungen wird und ja es stimmt in den gängigen Benchmarks schneiden selbst unter macOS die NVIDIA Karten mitunter besser ab als die AMD Karten aber das ist ein trügerisches Bild das in keiner Weise die wirkliche Leistungsfähigkeit im Realbetrieb spiegelt. Gängige Benchmarks (CineBench, Valley, Heaven, Luxmark) messen die OpenGL/CL Leistung unter macOS soweit so gut so, zumindest seit Sierra, nicht mehr zeitgemäß denn Apple setzt nicht mehr auf OpenCL/GL sondern auf Metal und hier beißt sich der Hund in den Schwanz. Die AMD Treiber in macOS sind für macOS optimiert und damit eben auch für die Metal API und eben nicht mehr auf OpenCL/GL spätestens mit Mojave schneidet Apple den OpenGL/CL Zopf endgültig ab und verwendet für den Windowserver selbst eben auch nur noch Metal (in Mojave inzwischen in der 4. Inkarnation). Natürlich gibt es aus Gründen der Kompatibilität eben auch weiter Support für OpenCL/GL allerdings in einer hoffnungslos veralteten Version (OpenCL 1.2, aktuell ist OpenCL 2.2) ähnlich sieht es mit OpenGL aus. Nvidia liefert die Treiber selbst sprich hier besteht Potential entsprechend der eingesetzten Versionen zu optimieren um bessere Ergebnisse zu erzielen aussagekräftig ist das freilich nicht.

Will man fair vergleichen muss also ein Metal Benchmark her wobei sich zum Beispiel GFXBenchMetal anbietet und hierbei die OffScreen Tests denn diese benchen wirklich die schiere Rechenleistung der Karten unabhängig vom angeschlossenen Screen, Auflösung oder Sync Barrieren erst dann ist Leistung unter macOS wirklich vergleichbar. Was abseits von Benchmarks die wirkliche Leistung im täglichen Betrieb angeht kommt das freilich auf die eingesetzte Software an denn die Mär das Adobe besser mit NVIDIA und die Apple Pro Apps besser mit AMD spielen stimmt auch schon lange nicht mehr. Zwar spielt Adobe theoretisch mit CUDA auf Nvidia Karten besser als auf AMD Karten aber auch das stimmt nur bedingt denn

dazu muss die Cuda Treiber Version zum einen zum Adobe Produkt passen zum anderen aber auch zum eingesetzten Webtreiber und damit hätten wir schon wieder das alte Dilemma der neue Webtreiber passt nicht zum Cuda Treiber den Adobe aber gerne hätte und schon hat man gar nüscht gewonnen...