Radeon VII im Hackintosh

Beitrag von „CMMChris“ vom 27. Juli 2019, 13:11

Du würfelst da verschiedene Dinge durcheinander. Rendern ist Compute Workload und völlig unabhängig vom Monitor. Wenn eine App mehrere GPUs ansprechen kann, dann nutzt sie auch mehrere GPUs, völlig egal ob da nun ein Monitor dran hängt oder nicht. Luxmark zum Beispiel kann ich auf beiden Karten laufen lassen und bekomme auch ein entsprechendes Benchmark Ergebnis. Affinity Photo und Davinci Resolve können ebenfalls beide GPUs ansprechen. Nur Final Cut stört sich offenbar an den unterschiedlichen Grafikkarten. Einzig bei einem gleichzeitig laufenden Render und Encoding Prozess spricht Final Cut beide Karten an. Auf einer laufen dann Render Prozesse, auf der anderen wird encodiert. Nutzt man zwei identische Grafikkarten in Final Cut werden Render Prozesse auf beiden Karten aufgeteilt. Warum Apple das macht verstehe ich allerdings nicht und ergibt auch keinen Sinn. Im Zuge der eGPU Nutzung sollten auch unterschiedliche Karten kein Problem darstellen. Eventuell ist es auch nur ein Radeon VII spezifisches Problem. Ich werde das mal beobachten.

Nun zum Thema Multi Monitor mit Monitoren an jeder GPU. In diesem Fall kannst du Apps einer spezifischen GPU zuweisen. Du könntest dann beispielsweise zwei Spiele starten, eines auf Monitor 1 an GPU 1 und das andere auf Monitor 2 an GPU 2. Das jeweilige Game hat dann die Grafikkarte für sich zur Verfügung und kann dort auch 3D Grafikberechnungen ausführen. Letzteres ist es, was mangels Crossfire unter macOS nicht auf zwei GPUs gleichzeitig möglich ist. Aber durch das Verteilen auf GPUs mittels mehreren Monitoren kann man die Last beim Multitasking immerhin aufteilen. In der Praxis könntest du zum Beispiel auf einer Grafikkarte Blender laufen lassen und dir nebenbei mit einem Spiel auf der zweiten Karte die Zeit vertreiben.