

Erledigt **Benchmark Test Thread**

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 28. Oktober 2015, 14:07

Ich habe mir gedacht.. um unsere System mal zu vergleichen.. hier einen Theard aufzumachen.

Und folgendes habe ich mir dazu überlegt.

Im HEAVEN BENCHMARK hatte ich dazu folgende Einstellungen:

Basic - Low - 1280x720 - 2xAA windowed - VSync off

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **67.2**
Score: **1692**
Min FPS: **13.7**
Max FPS: **134.6**

System

Platform:	Darwin 15.0.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i3-4330 CPU @ 3.50GHz (3491MHz) x4
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 750 TI (2047MB) x1

Settings

Render:	OpenGL
Mode:	1280x720 2xAA windowed
Preset:	Basic

Powered by [Unigine Engine](#)
[Unigine.com](#) © 2005-2013

Extreme - Ultra - 1600x900 - 8xAA windowed - VYync On

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **24.9**
Score: **626**
Min FPS: **8.0**
Max FPS: **54.6**

System

Platform:	Darwin 15.0.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i3-4330 CPU @ 3.50GHz (3491MHz) x4
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 750 TI (2047MB) x1

Settings

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

Ansonsten eigentlich nichts weiter verstellt.



Beitrag von „Chrisv6“ vom 28. Oktober 2015, 14:26

Hier mal mit meiner GTX 970

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 28. Oktober 2015, 14:28

Die Karte war wahrscheinlich gar nicht ausgelastet 👍

Beitrag von „QSchneider“ vom 28. Oktober 2015, 14:39

Bitte schön ...

Beitrag von „Higgins12“ vom 28. Oktober 2015, 14:50

Hier meine beiden:

Beitrag von „Nightflyer“ vom 28. Oktober 2015, 15:17

Vom meinem Midi Tower

Beitrag von „steff89“ vom 28. Oktober 2015 23:07



Beitrag von „RobbieTobbie“ vom 30. Oktober 2015 10:39



Lord of the Rings Online läuft in Ultra Hoch bei 1920 x 1080 mit 55 - 60 FPS, bin vollkommen

zufrieden....

Beitrag von „fundave3“ vom 30. Oktober 2015, 10:52

Mein T61 lasse ich glaub ich mal lieber weg 😄

Beitrag von „Insidious“ vom 30. Oktober 2015, 14:47

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **59.8**
Score: **1505**
Min FPS: **33.9**
Max FPS: **165.8**

System

Platform:	Darwin 15.0.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i5-4670K CPU @ 3.40GHz (3401MHz) x4
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti (2048MB) x1

Settings

Render:	OpenGL
Mode:	1280x720 2xAA windowed
Preset:	Basic

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **19.3**
Score: **487**
Min FPS: **11.5**
Max FPS: **47.9**

System

Platform:	Darwin 15.0.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i5-4670K CPU @ 3.40GHz (3399MHz) x4
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 650 Ti (2048MB) x1

Settings

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

Save Close

Beitrag von „enermax“ vom 1. November 2015, 15:45

Ich find den Sound dabei sehr chillig 😄

Beitrag von „heimlik“ vom 11. November 2015, 15:01

So, ihr Lieben, hier mein System.

Da ich eigtl. schon lange eine ASUS STRIX GT970 kaufen wollte, bin ich nun etwas unsicher geworden, weil manche damit ja (unter OSX) unzufrieden sind. AMD geht auf jeden Fall gar nicht klar (100W mehr Stromverbrauch und laut bei gleicher Leistung).

Weiß jemand, wo FinalCut überhaupt OpenGL massiv benutzt?

Beitrag von „griven“ vom 12. November 2015, 21:51

Auf jedenfall beim Rendern des fertigen Films so wie beim berechnen der Effekte hier merkt man schon deutliche Unterschiede zwischen den AMD und den NVIDIA Karten.

Beitrag von „Adnarel“ vom 12. November 2015, 22:31

[Zitat von griven](#)

(...)hier merkt man schon deutliche Unterschiede zwischen den AMD und den NVIDIA Karten.

Ich habe da widersprüchliche Aussagen zu gefunden. Welche kann OpenGL tendenziell besser (deiner Erfahrung nach)?

Beitrag von „apatchenpub“ vom 12. November 2015, 22:38

openGL ist eigentlich die Domäne der AMD-Karten, soll sich aber bessern (weiß nur nicht wann :))

Beitrag von „griven“ vom 12. November 2015, 23:22

Richtig was die OpenGL Performance angeht stecken die AMD Karten die NVIDIA Karten locker in die Tasche 😁

Beitrag von „derHackfan“ vom 16. November 2015, 22:12

Und ich Vollpfasten mach dann mal 1920 x 1200 ... wer lesen kann, ist klar im Vorteil. 😭

Beitrag von „YogiBear“ vom 18. November 2015, 22:16

Sodele, einmal eine R9 285er mit Unterstützung durch die HD4600:

Einzelergebnisse folgen sowie Versuche mit verschiedenen Framebufferen später...

Beitrag von „Fersy“ vom 19. November 2015, 09:48

Hier mal mein Ergebnis:

4770k \$ gtx980

Beitrag von „YogiBear“ vom 19. November 2015, 14:12

Wie versprochen einmal die R9 285 solo (FB=Basset)

Beitrag von „derHackfan“ vom 19. November 2015, 22:47

Basic - Low - 1280x720 - 2xAA windowed - VSync off



Hackintosh - Macintosh



Beitrag von „Squallsnext“ vom 24. November 2015, 17:33

Ok dann mal mit meiner Geforce GTX 970 von Gigabyte

Beitrag von „Adnarel“ vom 28. November 2015, 17:30

So dann auch ich:



Beitrag von „eny7785“ vom 7. Dezember 2015, 21:32

Auch mal den Test mit meinem System gemacht: i3 4350 + Gigabyte GTX970 G1 Gaming 4G.

Würde sagen dass der i7 doch noch ein bisschen was ausmachen würd 😊 Aber der kommt vll noch zu Weihnachten dazu 😊

Beitrag von „biggasnake“ vom 28. Februar 2016, 01:55

Dann bin ich auch mal dran: **i5 6600K** und **GTX760**

Beitrag von „Brumbaer“ vom 3. März 2016, 00:13





Beitrag von „derHackfan“ vom 13. März 2016, 17:44

Basic - Low - 1280x720 - 2xAA windowed - VSync off



Extreme - Ultra - 1600x900 - 8xAA windowed - VYync On



Die IGP wird mit nur 256 MB angezeigt (läuft aber mit Hardwarebeschleunigung und 1536 MB), vielleicht kann da jemand was zu sagen?

Mode: OpenCL GPUs



vs.



Beitrag von „fundave3“ vom 18. März 2016, 07:08

Ihr mit euren Vergleichen.

Benutzt euren hallo doch mal für was anderes dann hält er länger 😄

Beitrag von „derHackfan“ vom 19. März 2016, 21:39

Basic - Low - 1280x720 - 2xAA windowed - VSync off



Extreme - Ultra - 1600x900 - 8xAA windowed - VYync On



Beitrag von „Fab“ vom 20. März 2016, 10:01

SO denn mal zeigen was die 6100er GPU leisten kann.
Es sind demnach also fast 1000pkt unterschied zur 6200er.

Ich werd das mal auf Win 10 wiederholen: Dort hab ich festgestellt das er gerne sehr warm wird (Thermal Throttling bei max. fast 70%) was wie nach weiterem forschen festgestellt,

nichts ungewöhnliches bei einen MbPro ist... leider.

Ich hab auch schon einige male die Wärmeleitpaste erneuert da es immer wieder aufgetreten ist und beim lösen immer fast nur 1/3tel auf Kontakt war 😞

Ich benutze die NT-H1 und werde demnächst umsteigen zur [Thermal Grizzly Kryonaut](#) um wirklich optimale performance herauszuholen.

Bilder zum Win 10 Bench: https://www.dropbox.com/sh/ixp...XDEwKqem4_WLkBsK4_oa?dl=0

Beitrag von „Brumbaer“ vom 20. März 2016, 16:26

[Zitat von griven](#)

Richtig was die OpenGL Performance angeht stecken die AMD Karten die NVIDIA Karten locker in die Tasche

Das lässt sich an Hand der Daten hier nicht belegen.

Wäre schön wenn wir ein paar mehr Radeon Ergebnisse bekommen könnten.

Der "Basic" Test wird noch ein wenig vom Prozessor beeinflusst. Der "Extreme" Test so gut wie gar nicht.

Die R9285 zeigt 2762 und 793. Der erste Wert ist etwa auf GTX960 Niveau. Die 970 ab 3500 und die 980TI bis 4900 zeigen deutlich mehr Leistung. Da fehlt jetzt mal eine 295. Dual Versionen beider Familien wären auch interessant.

Beim "Extreme" Test fällt das Ergebnis noch deutlicher aus. Selbst die 960 ist deutlich schneller und die 980TI fast zweieinhalbmal so schnell wie die R9 285.

Preislich liegen GTX960 und R9 285 etwa auf einer Ebene - so gesehen sind die Leistungswerte plausibel.

Aber wie schon gesagt mehr Radeon Ergebnisse wären für eine verbindliche Aussage

notwendig. Aber auf jeden Fall, sind Zweifel an der Aussage, "dass die AMD die NVidia Karten OpenGL mäßig in die Tasche stecken", mehr als gerechtfertigt, selbst die Konkurrenz im gleichen Preissegment, scheint der R9 285 nicht unterlegen.

Beitrag von „derHackfan“ vom 20. März 2016, 17:34

Cinebench R15 OpenGL



Unigine Heaven

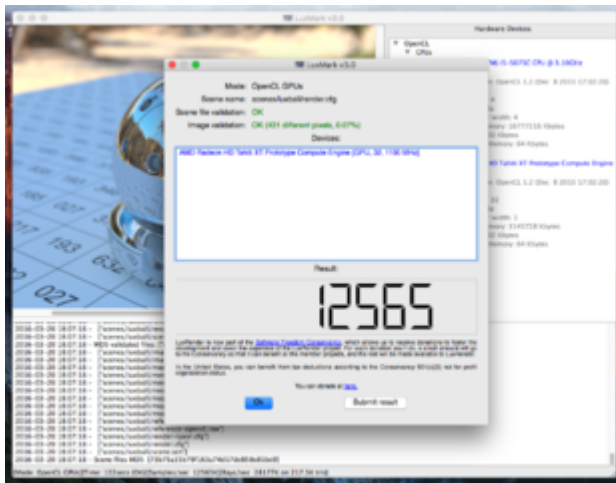
Basic - Low - 1280x720 - 2xAA windowed - VSync off



Extreme - Ultra - 1600x900 - 8xAA windowed - VYync On



LuxMark v3.0



Hardware



Beitrag von „Fab“ vom 20. März 2016, 17:50

Ohje.... da komm ich nicht annähernd hinterher XD

Aber ist ja auch keine Mobile Hardware verbaut.

Okay nachdem ich etwas gefrustet war das mein system so oft in den Throttle geht wollt ich das beseitigt haben.

Also aufgeschraubt und Heatsing/Pipe die Kontaktfläche zur DIE mal eben schön auf glanz Poliert.

Alle Bilder in einem Link: https://www.dropbox.com/sh/x1e...Yz0EPVzyDeGrrFw21J_a?dl=0

Somit habe ich jetzt beim ersten Benchmark beim Intel Xtreme Utility in den ersten Momenten ein wenig Throttle gehabt, was aber auch das einzigste mal war. Alle anderen Benchmarks sind ohne Probs durchgelaufen 😞

Unter OS X ist alles auch ein bisschen besser geworden jedoch find ich als Fazit das Windows auf dem MBPro noch etwas mehr aus der GPU herausholen kann jedoch mit der CPU es etwas verschlampt diese voll zu nutzen wie OS X es macht.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 20. März 2016, 19:19

Die 280X zeigt das gleiche Bild. Der Preis entspricht etwa einer GTX 970 und im Basic Test sind die Ergebnisse vergleichbar. Im Extreme Test hingegen liegt die GTX wieder deutlich vorne in

diesem Fall ist der Score sogar 50% höher; 1500+ für die GTX970 und 1000 für die 280X.

Beitrag von „derHackfan“ vom 20. März 2016, 21:34

Cinebench R15 OpenGL



Unigine Heaven

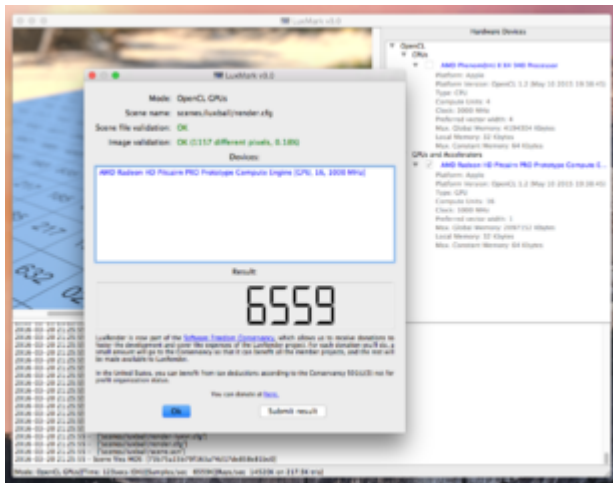
Basic - Low - 1280x720 - 2xAA windowed - VSync off



Extreme - Ultra - 1600x900 - 8xAA windowed - VYync On



LuxMark v3.0



OpenGL



Beitrag von „ralf.“ vom 22. März 2016, 11:18

Wer ist beim Videoschnitt besser?

Den Benchmark kann man folgendermaßen ausführen:

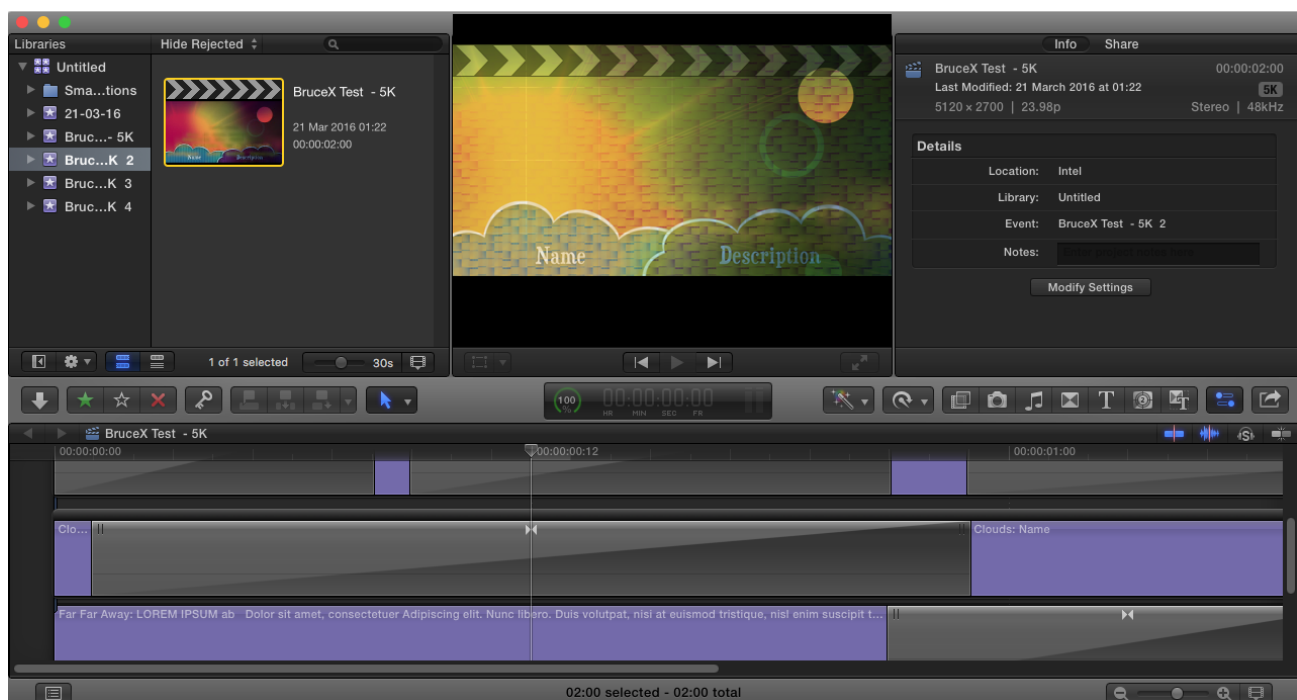
Das Final Cut Pro Trial vom Applestore runterladen und installieren 2,8GB - (30 Tage lauffähig).
<http://www.apple.com/de/final-cut-pro/trial/>

Quick Time öffnen.

Das BruceX-Strip runterladen - und anklicken.
<http://blog.alex4d.com/2013/10...cex-a-new-fcpx-benchmark/>

Ein Fenster geht auf: Open Library. Da muß man: untitled.fcpxbundle auswählen und auf chose.

Final Cut öffnet sich, und ein 2 Sekunden-Film ist geladen.



In Final Cut den Film anklicken (kleines Vorschaubild, links). Und in der oberen Menüleiste auf: File/Share/Master File

Auf Next klicken und ein kleineres Fenster öffnet sich.

Entweder eine Digitaluhr neben den Monitor stellen oder besser, per Handy-App stoppen, die Zeit stoppen.

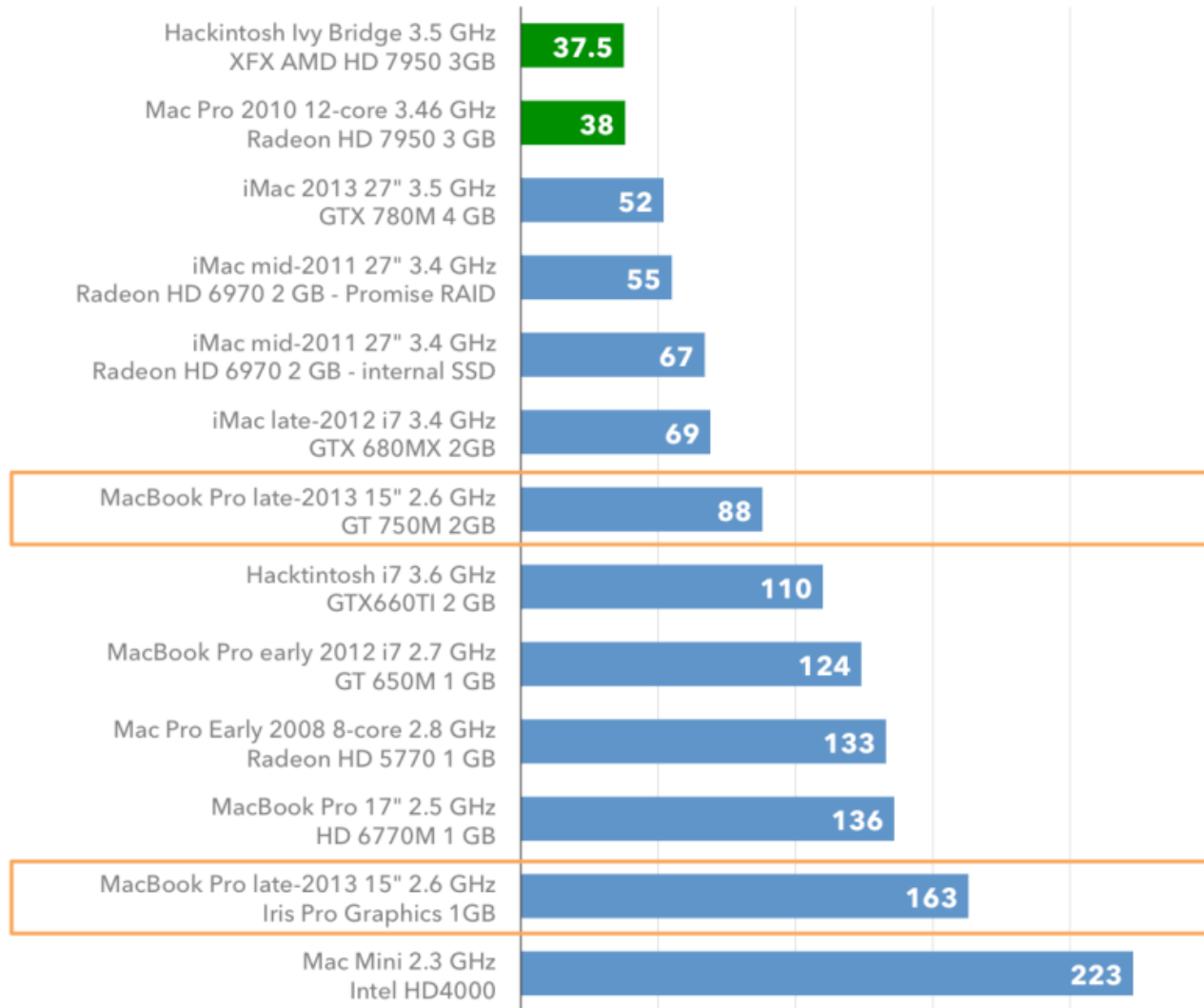
Von da an wo man **save** klickt, bis das Quicktime-Fenster auf geht, und der Film fertig codiert ist.

i5-6600T + 64GB-SanDisk-SSD + GTX 750Ti - 43 Sekunden

Zum vergleich

BruceX Final Cut Pro X benchmark

Time in seconds - Lower is better



Bildquelle: alex4d

Beitrag von „Brumbaer“ vom 22. März 2016, 11:36

Der kleine Bruder (i7-6700k + GTX970 + SM951) kommt beim Bruce Test auf 20,3 sec.

Beitrag von „biggasnake“ vom 22. März 2016, 12:09

Ich schneide mit nun FinalCut (vorher Sony Vegas) meine GoPro Videos, daher sehr interessant das ganze 👍

Noch geht es nicht so gut von der Hand wie bei Vegas aber es wird langsam mit Hilfe des Rheinwerk Training.

Das ganze dauerte bei mir nun mit **i5 6600K + GTX760** ca. **44sek**

Beitrag von „Brumbaer“ vom 22. März 2016, 13:19

[@biggasnake](#)

Was meinst du mit freigegeben ?

Das Teil in QuickTime Player ist ein frisch gerendeter Film den man Abspielen kann.

Beitrag von „biggasnake“ vom 22. März 2016, 13:40

Hab mich da ein wenig falsch ausgedrückt, hat sich nun aber geklärt 😊

Beitrag von „derKleine“ vom 25. März 2016, 20:36

Habe heute auch mal meine Werte errechnen lassen

Bis die Tage

derKleine

Beitrag von „Brumbaer“ vom 26. März 2016, 03:12

Den Würfel gibt es nicht mehr, er wurde durch den großen Bruder ersetzt.

i7 6700k@4700, 16GB DDR4@3100, 980TI@?, 1TB SM850 EVO.

Braucht im **Bruce** Test etwa **15 sec**. Deutlich schneller als der kleine Bruder (20sec), obwohl der die schnellere Platte und den schnelleren Prozessor hat. FCP scheint also tatsächlich die Graphikkarte zu benutzen.

Die Heaven Werte entsprechen denen des Würfels (Knapp unter 5000 und knapp über 2000).

Beitrag von „ralf.“ vom 26. März 2016, 03:33

Wow, 15 Sekunden, Da werden die AMDs kaum ran kommen.

Vor allem im Vergleich zu einem iMac ist das ne tolle Leistung

Ein klares Argument pro Hackintosh.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 26. März 2016, 08:37

Zitat

Wow, 15 Sekunden, Da werden die AMDs kaum ran kommen.

Papalapapp, OpenCL ist eindeutig die Stärke der ATI GPUs...

i7-4790k, 32GB RAM, R9 280x und Samsung 850 EVO:

BruceX **13sek** dann ist QuickTime offen 😄

Man beachte meine GPU kostet 230€, Brumbears > 600 (hoffe ich liege da jetzt nicht falsch 😊)
) Zudem ist meine SSD nur halb so schnell. Ich denke ein ganz ordentliches Ergebnis 🍀

Beitrag von „Brumbaer“ vom 26. März 2016, 09:33

Die Ergebnisse scheinen bei AMD extrem stark zu schwanken.

auf der Bruce Test Webseite ist eine m395x mit 17s und eine m295x mit 42s. Und ein unspezifizierter 5k iMac mit 28s.

Ich gestehe, dass mich die 17s sehr verwundert haben im Vergleich zu den anderen.

[@kuckkuck](#) sind alle drei Messwerte in etwa gleich ?

War die Timeline gefüllt ?

Beitrag von „kuckkuck“ vom 26. März 2016, 09:40

Bruce X scheint mir als ob es sich erst etwas verbreiten müsste. Die Ergebnisse die man online findet scheinen mir nicht so präzise und teilweise unwahrscheinlich. [@Brumbaer](#) ja timeline war gefüllt und die drei Messwerte ergeben im Mittelwert ca 13,3sek. Ich privat schneide auch mit final cut und rendere full HD inklusive grading, leichten 3d animationen und zeitlupen in 60fps leicht in unter Echtzeit raus. Habe meinen Hacky extra auf FCPX ausgelegt um die beste FCPX leistung für mein budget zu bekommen. 😊

Beitrag von „Brumbaer“ vom 26. März 2016, 10:16

Das ist wirklich beeindruckend. Dann kann man nur hoffen dass die R9 Nano/Fury bald kommen 😊

Meine Frage nach den Messwerten diente eigentlich dazu festzustellen ob die einzelnen Werte in etwa gleich waren. Z.B. 13.5, 13.3, 13.2 oder ob es Ausreißer in die eine oder andere Richtung gab.

Ich hatte bei gefüllter Timeline zum Teil deutlich schnellere Werte, weil wohl etwas berechnet oder gecached wurde. Deshalb habe ich das Projekt gelöscht, neu importiert und nicht doppelt geclicked und dann waren die Werte immer konsistent.

Bei einer File Größe von 73MB sollte die Festplatte/SSD keine Auswirkung haben.

Beitrag von „ralf.“ vom 28. März 2016, 02:46

[@kuckkuck](#)

Tolle Leistung - Nicht schlecht

Bei älteren Tests mit OpenCL waren die Unterschiede zwischen NVIDIA und AMD viel größer.

Ich bin der Meinung das NVIDIA bei OpenCL gewaltig aufgeholt hat.

Wenn man sich diesen Benchmark anschaut:
http://ht4u.net/reviews/2013/a...ilent_im_test/index37.php

Da ist die obere Hälfte von AMD besetzt. Das ist drei Jahre her.

Die 980TI und R9 280X haben zwar unterschiedliche Preise. Aber vom Stromverbrauch sind die absolut gleich. Wegen der Kühlung vergleiche ich gerne Karten, die die gleichen Wattzahlen haben. 😊

Beitrag von „griven“ vom 28. März 2016, 04:19

Da ja immer wieder mal die Frage aufkommt ob die Grafikleistung mit ElCapitan wirklich so viel besser ist als unter den Vorgängern und/oder ob Metal wirklich was bringt habe ich mich in den letzten Tagen mal ein wenig mit dem Thema beschäftigt. Vorab schon mal ein Fazit, ja Metal bringt verglichen mit OpenGL eine frapierende Leistungssteigerung zumindest dann, wenn man Benchmarks fährt die Metal optimiert sind und genau hier liegt die Crux denn weder Unigene Heven noch Cinebench erfüllen diese Bedingungen und sind demnach ungeeignet um die Metal Performance von OS-X zu testen denn sie alle setzen auf OpenGL auf. Apple geht mit Metal, ähnlich wie Microsoft mit DirectX, einen anderen Weg und kehrt OpenGL den Rücken und implementiert ein Framework das die Hardware wesentlich effizienter ausnutzt als OpenGL es tut. Ich habe für meine Tests [GFXBench](#) im der Version 3.0 benutzt welches sowohl in einer Variante für OpenGL als auch für Metal angeboten wird. Hier nun meine Ergebnisse (getestet wurden jeweils 3 Durchgänge und das jeweils schlechteste Ergebnis gewählt)...

Das Setting ist in beiden Fällen identisch sprich es kommt die Machine aus meinem Profil zum Einsatz wobei die Grafikkarte mit dem Stock Bios läuft (OC Bios für die Tests entfernt). Im OpenGL Bereich ergeben sich bei den vergleichbaren Test ohne OffScreen Messung folgende Werte:

High-Level-Tests	Onscreen	Offscreen
 Manhattan This is the original Manhattan test, first introduced in GFXBench 3.0, which uses the ...	3718.7 Frames* (28.879 fps) NVIDIA GeForce GTX 780 Ti OpenGL Engine	n. A.
 T-Rex This is the original T-Rex test, first introduced in GFXBench 2.7. Based on ES 2.0 / GL ...	3339 Frames (26.578 fps) NVIDIA GeForce GTX 780 Ti OpenGL Engine	n. A.

Im Metal Test sieht es dann so aus:

GFXBench Metal		
Ergebnisse		
 Manhattan This is the original Manhattan test modified to utilize the Metal capabilities of your de...	7106.59 Frames (514.822 fps) NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	
 T-Rex Der T-Rex-Test basiert auf Metal und enthält hochdetaillierte Texturen, Materialien, K...	6715.92 Frames (518.927 fps) NVIDIA GeForce GTX 780 Ti	

Steigert Metal die Performance nun, rein rechnerisch kann man das wohl sehr deutlich bejahen denn immerhin liegen zwischen den GL und den Metal Benchmarks wirklich Welten aber ob man das als User iregenwann mal auch in freier Wildbahn und ausserhalb der Apple Software genießen darf sei dahingestellt.

Beitrag von „Fab“ vom 28. März 2016, 09:04

ZUm vergleich von AMD vs. Nvidia hab ich ketzten von Linus TechTippis auch etwas gesehen:
<https://www.youtube.com/watch?v=g7cQK8jFPzo>

Beitrag von „derHackfan“ vom 28. März 2016, 10:26

Yosemite 10.10.5



El Capitan 10.11.4

- In Progress -








Beitrag von „kuckkuck“ vom 28. März 2016, 10:46

[@Fab](#) das Video ist zwar gut, man sollte es aber nicht generalisieren... Es bezieht sich nur auf

eine einzige Software und man muss beachten dass jede Software etwas anders verschiedene Komponenten auslastet. Somit kann man als Ergebnis des Tests nicht sagen nvidias sind besser zum Videoschneiden, sondern die stärke von GPUs hat nur einen kleinen Einfluss auf die Leistung von Premiere aber etwas besser geeignet sind hier Nvidias da sie bessere CUDA Leistung haben. 😊

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 28. März 2016, 12:09

GFX OPEN GL Test

High-Level-Tests		Onscreen	Offscreen
	Manhattan This is the original Manhattan test, first introduced in GFXBench 3.0, which uses the ...	1753.6 Frames <small>(38.283 Pass) 95L Graphics</small>	2290.1 Frames <small>(38.837 Pass) 95L Graphics</small>
	T-Rex This is the original T-Rex test, first introduced in GFXBench 2.7. Based on ES 2.0 / GL ...	3346.6 Frames* <small>(38.76 Pass) 95L Graphics</small>	4923.9 Frames <small>(38.938 Pass) 95L Graphics</small>
Low-Level-Tests		Onscreen	Offscreen
	ALU 2 This is an enhanced version of the original ALU test found in GFXBench 3.0. It approx...	1796.4 Frames* <small>(38.887 Pass) 95L Graphics</small>	4994.9 Frames <small>(38.947 Pass) 95L Graphics</small>
	Treiberlast 2 This is an enhanced version of the original Driver Overhead test found in GFXBench 3...	899.19 Frames <small>(38.873 Pass) 95L Graphics</small>	2922.3 Frames <small>(38.724 Pass) 95L Graphics</small>
	Texturing This is an enhanced version of the original Fill test found in GFXBench 3.0. It approx...	6644 MTexel/s <small>95L Graphics</small>	8217 MTexel/s <small>95L Graphics</small>
Spezielle Tests			
	Render-Qualität This is the original Render Quality test, first introduced in GFXBench 3.0. It measures ...	3693.5 mB PSNR <small>95L Graphics</small>	
	Render-Qualität (hohe Präzision) This is the original Render Quality (high precision) test, first introduced in GFXBench ...	3693.5 mB PSNR <small>95L Graphics</small>	








Metal Test

###Folgt###

Beitrag von „Brumbaer“ vom 28. März 2016, 12:52

Vom gleichen Hersteller gibt es einen OpenCL Test (CompuBench CL). Die Ergebnisse wären mal Interessant, da sie weniger Benutzer abhängig sind als der Bruce Test - weil man halt nichts einstellen/kann muss.

Das sind die Werte für die 970. Die 980TI Werte liefere ich nach.

Computer Vision		
	Face detection Face detector based on the Viola-Jones algorithm. Face detection is extensively used...	98.841 MPixels/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>
	TV-L1 Optical Flow Test based on dense motion vector calculation using variational method. Optical flow ...	17.347 MPixels/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>
Physics		
	Ocean Surface Simulation Test of the FFT algorithm based on ocean wave simulation. The fast Fourier transfor...	1269.8 Frames/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>
	Particle Simulation - 64k Particle Simulation in a spatial grid using the discrete element method. The result of L...	924.77 Minteractions/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>
Graphics		
	T-Rex Path tracer featuring dynamically updated acceleration structures and global illumina...	8.1921 Frames/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>
Video Processing		
	Video Composition This test replicates a typical video composition pipeline with effects such as platea...	52.844 Frames/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>
Throughput		
	Bitcoin Mining The popular Bitcoin algorithm tests the integer performance of the device. Result met...	427.52 MHash/s <small>WVGA, GeForce GT 750</small>

Beitrag von „kuckkuck“ vom 28. März 2016, 13:16

GFXBench GL mag meinen Hacky wohl nicht... Was hat es hiermit auf sich?

Beitrag von „biggasnake“ vom 28. März 2016, 16:05

Hab das ganze mal unter **El Capitan 10.11.4** laufen lassen, Grafikkarte **GTX760**

Open GL

Ergebnisse		
High-Level-Tests	Onscreen	Offscreen
Manhattan <small>This is the original Manhattan test, first introduced in GFXBench 3.0, which uses the ...</small>	3700.7 Frames* <small>(88.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>	1981 Frames <small>(26.21 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>
T-Rex <small>This is the original T-Rex test, first introduced in GFXBench 2.7. Based on ES 2.0 / GL ...</small>	3342.7 Frames <small>(88.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>	32013 Frames <small>(171.85 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>
Low-Level-Tests	Onscreen	Offscreen
ALU 2 <small>This is an enhanced version of the original ALU test found in GFXBench 3.0. It approx...</small>	898.35 Frames <small>(23.84 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>	27657 Frames <small>(465.95 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>
Treiberlast 2 <small>This is an enhanced version of the original Driver Overhead test found in GFXBench 3...</small>	1796.7 Frames <small>(46.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>	4277 Frames <small>(71.28 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>
Texturing <small>This is an enhanced version of the original FB test found in GFXBench 3.0. It approx...</small>	29663 MTextures	61638 MTextures
Spezielle Tests		
Render-Qualität <small>This is the original Render Quality test, first introduced in GFXBench 3.0. It measures ...</small>	4421.2 mB PSNR <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>	
Render-Qualität (hohe Präzision) <small>This is the original Render Quality (high precision) test, first introduced in GFXBench ...</small>	4421.2 mB PSNR <small>NVIDIA GeForce GTX 760 OpenGL Engine</small>	

Metal

High-Level-Tests		
Manhattan 3.1 <small>This is an enhanced version of the original Manhattan test found in GFXBench 3.0, introducing advanced visual effects activated with the ...</small>	7432.81 Frames <small>(24.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	1981.0 Frames <small>(26.21 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
100% Manhattan 3.1 Offscreen <small>This is an enhanced version of the original Manhattan test found in GFXBench 3.0, introducing advanced visual effects activated with the ...</small>	7432.81 Frames <small>(24.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	1981.0 Frames <small>(26.21 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
Manhattan <small>This is the original Manhattan test modified to allow the better capabilities of your device. The test scene is a high-time city environment with 1...</small>	7432.81 Frames <small>(24.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	1981.0 Frames <small>(26.21 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
100% Manhattan Offscreen <small>This is the original Manhattan test modified to allow the better capabilities of your device. The test scene is a high-time city environment with 1...</small>	7432.81 Frames <small>(24.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	1981.0 Frames <small>(26.21 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
T-Rex <small>Der "T-Rex Test" basiert auf Metal und enthält hochdetaillierte Texturen, Materialien, komplexe Geometrie, Animierungen mit animierten Texturen...</small>	4716.79 Frames <small>(24.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	27103.8 Frames <small>(171.85 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
100% T-Rex Offscreen <small>Der "T-Rex Test" basiert auf Metal und enthält hochdetaillierte Texturen, Materialien, komplexe Geometrie, Animierungen mit animierten Texturen...</small>	4716.79 Frames <small>(24.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	27103.8 Frames <small>(171.85 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
Low-Level-Tests		
ALU 2 <small>This is an enhanced version of the original ALU test found in GFXBench Metal 3.0. It approximates the fragment shader computing test of the ...</small>	3038.82 Frames <small>(23.84 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	27657 Frames <small>(465.95 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
100% ALU 2 Offscreen <small>This is an enhanced version of the original ALU test found in GFXBench Metal 3.0. It approximates the fragment shader computing test of the ...</small>	3038.82 Frames <small>(23.84 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	27657 Frames <small>(465.95 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
Treiberlast 2 <small>This is an enhanced version of the original Driver Overhead test found in GFXBench Metal 3.0, and approximates the graphics driver's CPU load...</small>	1796.7 Frames <small>(46.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	4277 Frames <small>(71.28 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
100% Treiberlast 2 Offscreen <small>This is an enhanced version of the original Driver Overhead test found in GFXBench Metal 3.0, and approximates the graphics driver's CPU load...</small>	1796.7 Frames <small>(46.88 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>	4277 Frames <small>(71.28 FPS)</small> <small>NVIDIA GeForce GTX 760</small>
Texturing <small>This is an enhanced version of the original FB test found in GFXBench Metal 3.0. It approximates the texturing load of the Manhattan high-end...</small>	29663 MTextures	61638 MTextures
100% Texturing Offscreen <small>This is an enhanced version of the original FB test found in GFXBench Metal 3.0. It approximates the texturing load of the Manhattan high-end...</small>	29663 MTextures	61638 MTextures

Beitrag von „Werner_01“ vom 28. März 2016, 16:05

Moin,

ich habe das mit meiner Bastelkiste auch mal probiert.
 Folgendes kam dabei heraus:

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **99.5**
Score: **2505**
Min FPS: **12.1**
Max FPS: **200.9**

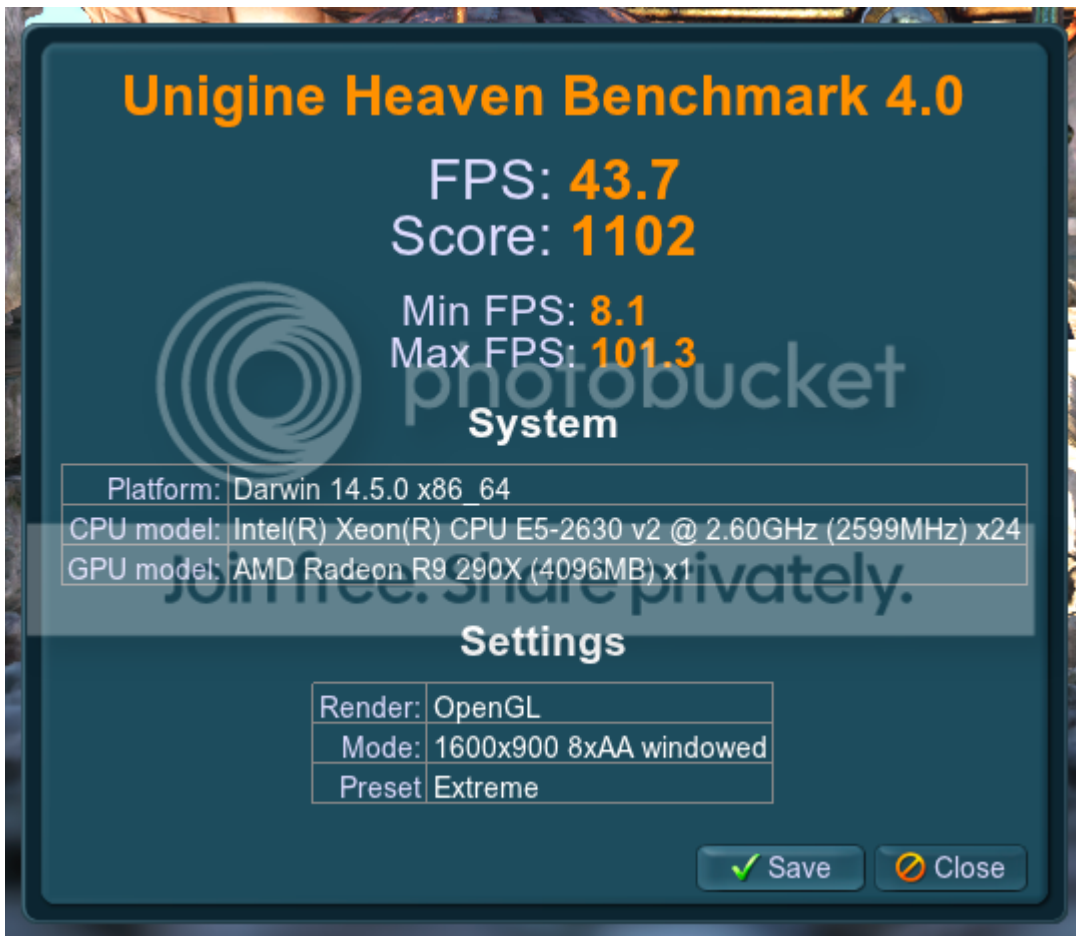
System

Platform:	Darwin 14.5.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Xeon(R) CPU E5-2630 v2 @ 2.60GHz (2599MHz) x24
GPU model:	AMD Radeon R9 290X (4096MB) x1

Settings

Render:	OpenGL
Mode:	1280x720 2xAA windowed
Preset:	Basic

und:



... wobei die ganze Treibergeschichte für die Grafikkarte eine reine Bastelei ist mit Patch für zwei Monitore. Framebuffer ist Baladi.

Viele Grüße
Werner

Beitrag von „Ghostbuster“ vom 28. März 2016, 16:59

Extreme-Test:

Beitrag von „Werner_01“ vom 28. März 2016, 17:05

Moin, Ghostbuster,

R9 390x ... Hmmm ... Dazu mal ne Frage: Läuft die Karte OOB mit 2 Monitoren?
Letztlich ist das doch die 290x mit doppeltem Speicher?

Viele Grüße
Werner

Beitrag von „jboeren“ vom 28. März 2016, 17:23

Mein hacki beim benchmark!

Beitrag von „Ghostbuster“ vom 28. März 2016, 17:24

Kann ich dir nicht mal genau sagen, nutze selbst nur einen und habe hier keinen zweiten zur Hand.

Allerdings läuft sie OOB ohne irgendwelche Einstellungen in Clover bei mir, auch ohne Patches im System etc.

Naja sie ist nicht ganz die selbe wie die 290xer, andere Architektur und reine 64-Bit Karte, in meinem Falle mit 8GB GDDR Speicher.

Was noch zu sagen ist... ich initialisiere sie auch gerne als 290X, denn Clover kennt die 390X noch nicht mal, allerdings kann OS X sie schon vollständig verwalten, da sie in dem ganz aktuellen iMac verbaut wird, nur noch als etwas kleiner Variante, nicht die krasse von Gigabyte hier.

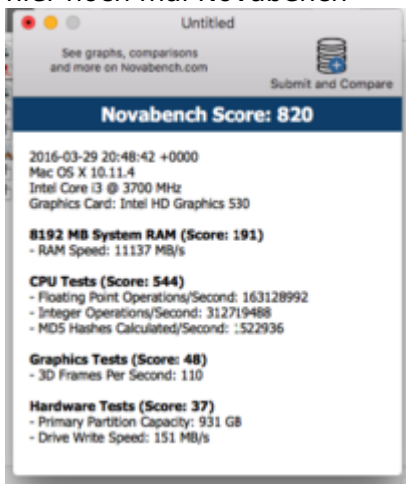
Empfehlen kann ich sie ja, kostet aber auch ne Stange und man bekommt sicher auch

vergleichbare andere von NVIDIA, dann halt nicht vollständig out-of-box!

Sorry das ich zu den Anschlüssen und dessen Funktionen nicht mehr berichten kann..

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 29. März 2016, 22:50

hier noch mal Novabench



Beitrag von „derHackfan“ vom 29. März 2016, 23:12

Ohne Worte ... 😄



Beitrag von „keiner99“ vom 29. März 2016, 23:35

meiner Meinung ganz ok 😊 was ihr dazu? läuft im Moment mit 4.6Ghz aber da geht nach dem köpfen noch mehr 😊 würde gerne an die 20000 herankommen 😊

Single-Core Score	Multi-Core Score
4621	18356

Geekbench 3.3.4 for Mac OS X x86 (64-bit)

Result Information

Upload Date	March 29 2016 09:32 PM
Views	1

System Information

	iMac14,1
Operating System	Mac OS X 10.11.4
Model	iMac14,1
Processor	Intel Core i7-4790K @ 3.99 GHz 1 processor, 4 cores, 8 threads
Processor ID	GenuineIntel Family 6 Model 60 Stepping 3
L1 Instruction Cache	32 KB x 4
L1 Data Cache	32 KB x 4
L2 Cache	256 KB x 4
L3 Cache	8192 KB
Motherboard	Apple Inc. Mac-031B6874CF7F642A iMac14,1
BIOS	Apple Inc. IM141.88Z.0118.B00.1309031248
Memory	16384 MB 1333 MHz DDR3

das interessante ist, der Score unter Mac OSX ist besser als der unter Win10 😬

Beitrag von „kuckkuck“ vom 29. März 2016, 23:47

Nicht schlecht! Erzähl mir mal vom Köpfen, wie groß ist da bei dir der unterschied?

Beitrag von „keiner99“ vom 29. März 2016, 23:50

kann ich dir noch nicht sagen 😊 der 4790k ist noch ganz! bei einigen Leuten hats ca 20°C gebracht, das ist schon einiges.. Diese Woche kommt das Flüssigmetall und dann gehts los. kann dann berichten wieviel um ist. Aber mit Wakü zahlt sich schon aus, damits schön leise

bleibt 😊

Beitrag von „Fab“ vom 15. Mai 2016, 10:56

SO mal was neues =)

Und zwar gibt es ja unter Windows das FurMark GPU test Programm.

Ich hab mal gegoogelt und es für OS&X gefunden: <http://www.geeks3d.com/gputest/>

Ansonsten Testmäßig unter Novabench bin ich mit ~740 Pkt. dabei =)

Kurze Auflistung noch was ich so alles zum Benchen habe:

Geekbench

Novabench

LuxMark

Cinebench

CPU Test

Blackmagic Disc Speed Test

Uningine Heaven

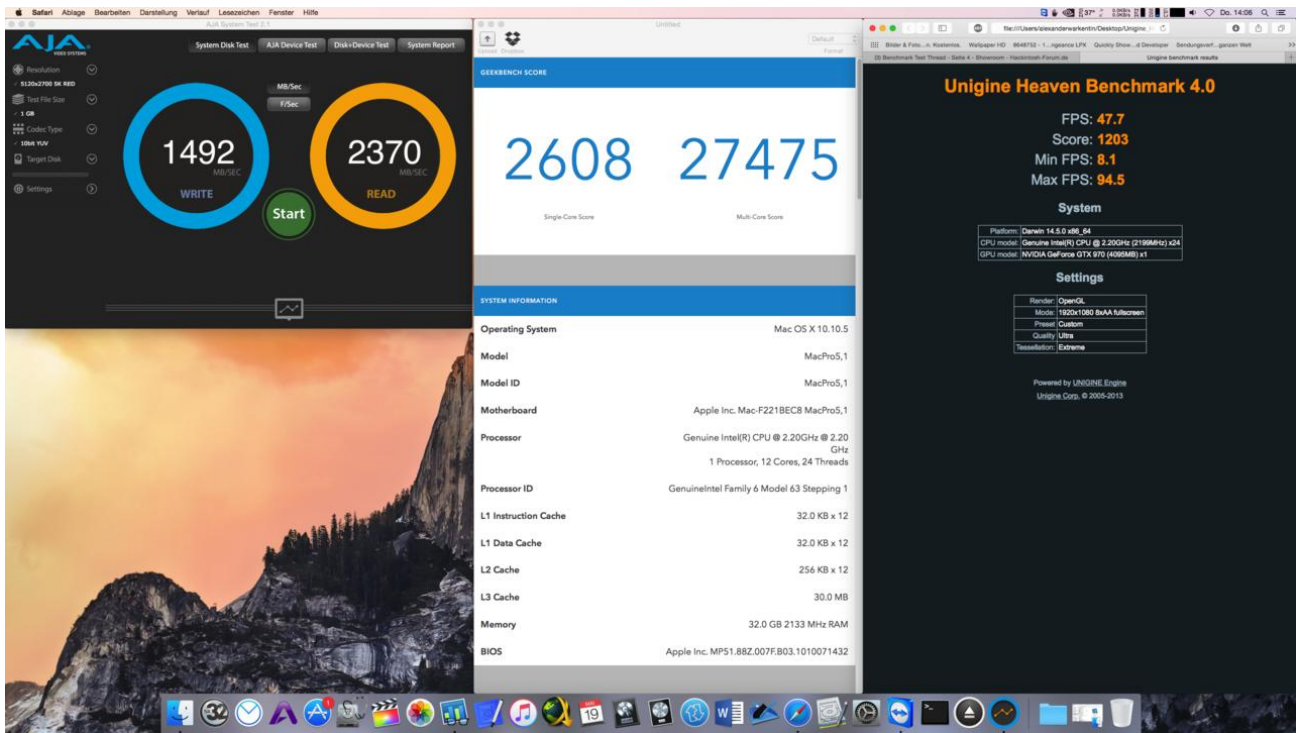
und zum Überprüfen der werte natürlich iStats und Intel Power Gadget.

Ich hab mir auch HWMonitor entpackt wo die App zum auslesen drinnen ist, aber die zeigt nur wirrwar mit meinen Original OS X System 😞

Also Finger weg auch wenn es noch so schön Bunt ist.

Beitrag von „DSM2“ vom 17. Mai 2016, 10:05

So und da ist meiner.



Beitrag von „Fab“ vom 18. Mai 2016, 19:52

[@DSM2](#) ist aber Winzig das alles.
Was ist das mit "AJA"?

Beitrag von „DSM2“ vom 19. Mai 2016, 11:25

Kann das gleich nochmal in größer reinstellen.
AJA ist ein Benchmark für Festplatten.

Beitrag von „keiner99“ vom 19. Mai 2016, 18:40

beim 4790k noch etwas me... 😊 Leistung rausgeholt
<http://browser.primatelabs.com/geekbench3/6569047>

köpfen hat deutlich was gebracht, unter Prime95 mit Custom 1344k Run, bei 4.7Ghz max. Temp ~60°C, finde ich ganz ok 😊

Beitrag von „Fab“ vom 20. Mai 2016, 07:16

Oh Ok

Wqas hast du denn jetzt zwischen den Die und der CPU gemacht, also welche WLP? Oder Flüssig?

Beitrag von „keiner99“ vom 20. Mai 2016, 07:49

Ich hab Thermal Grizzly Conductonaut Flüssigmetall dazwischen reingegeben 😊

Beitrag von „bubiwutha“ vom 20. Mai 2016, 12:45

So mal mein Benchmark Ergebnis.

Beitrag von „griven“ vom 20. Mai 2016, 13:47



<https://www.hackintosh-forum.de/forum/thread/24486-benchmark-test-thread/>



Beitrag von „Fab“ vom 21. Mai 2016, 00:14

Meine Werte [kennt Ihr](#) ja schon.

Ich hab ihn (den Mac) jetzt schon seit einiger Zeit mit der Grizzly Kryonaut WLP am laufen und naja Temps sind im leistungsfordernden Betrieb immer noch sehr hoch.

Worauf muss ich eigentlich genauer achten? Auf den Sensor "CPU Core 1 oder 2" wohl weniger oder?

Denn der "CPU Proximity" sagt soweit ich es verstanden habe eher die echte Umgebung's Temperatur an?!

Beitrag von „sorgente“ vom 22. Mai 2016, 08:36

hier mal meiner mit Extrem Details... 😊
Und NovaBench nochmal hinterher geschoben 😊

Beitrag von „al6042“ vom 22. Mai 2016, 10:38

Also dann..



Beitrag von „McRudolfo“ vom 22. Mai 2016, 21:21

Hier sind mal meine Ergebnisse:

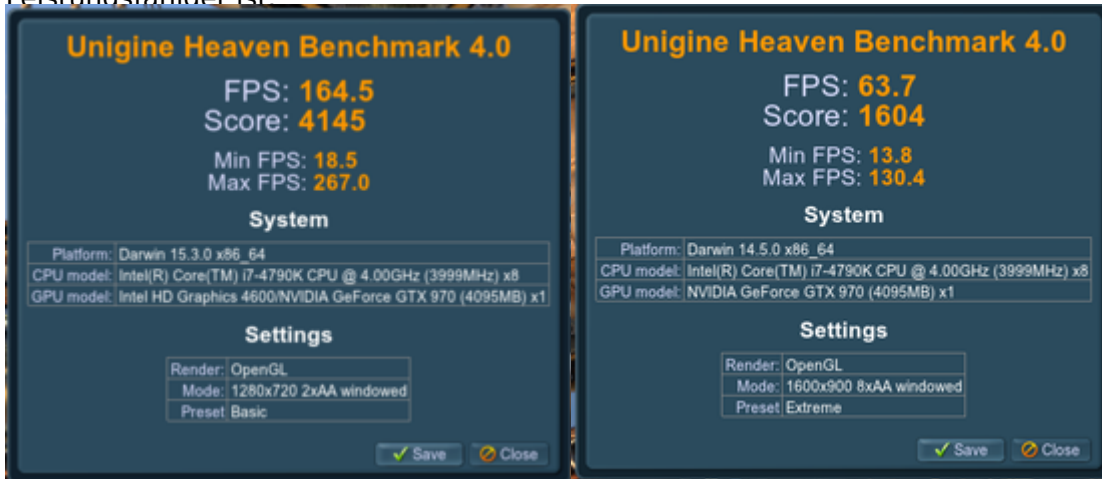
Beitrag von „DSM2“ vom 23. Mai 2016, 10:24

[@sorgente](#) : Da scheint aber irgendwie was nicht richtig zu laufen, da hab ich mit meiner 970 bessere Ergebnisse.

Beitrag von „steff89“ vom 23. Mai 2016, 12:34

[@DSM2](#) Ich glaube die Werte von [@sorgente](#) können schon passen. Ich habe hier mal drei Ergebnisse meiner GTX 970 Gaming G1 mit unterschiedlichen Einstellungen, [@sorgente](#) erreicht ein leicht besseres Ergebnis mit seiner GTX 980. Eine übertaktete GTX970 hat eine ähnliche Leistung wie eine nicht übertaktete GTX980. Das du einen besseren Wert erreicht

hast kann auch durchaus an deinem restlichen System liegen, welches um einiges leistungsfähiger ist.



Beitrag von „sorgente“ vom 23. Mai 2016, 18:51

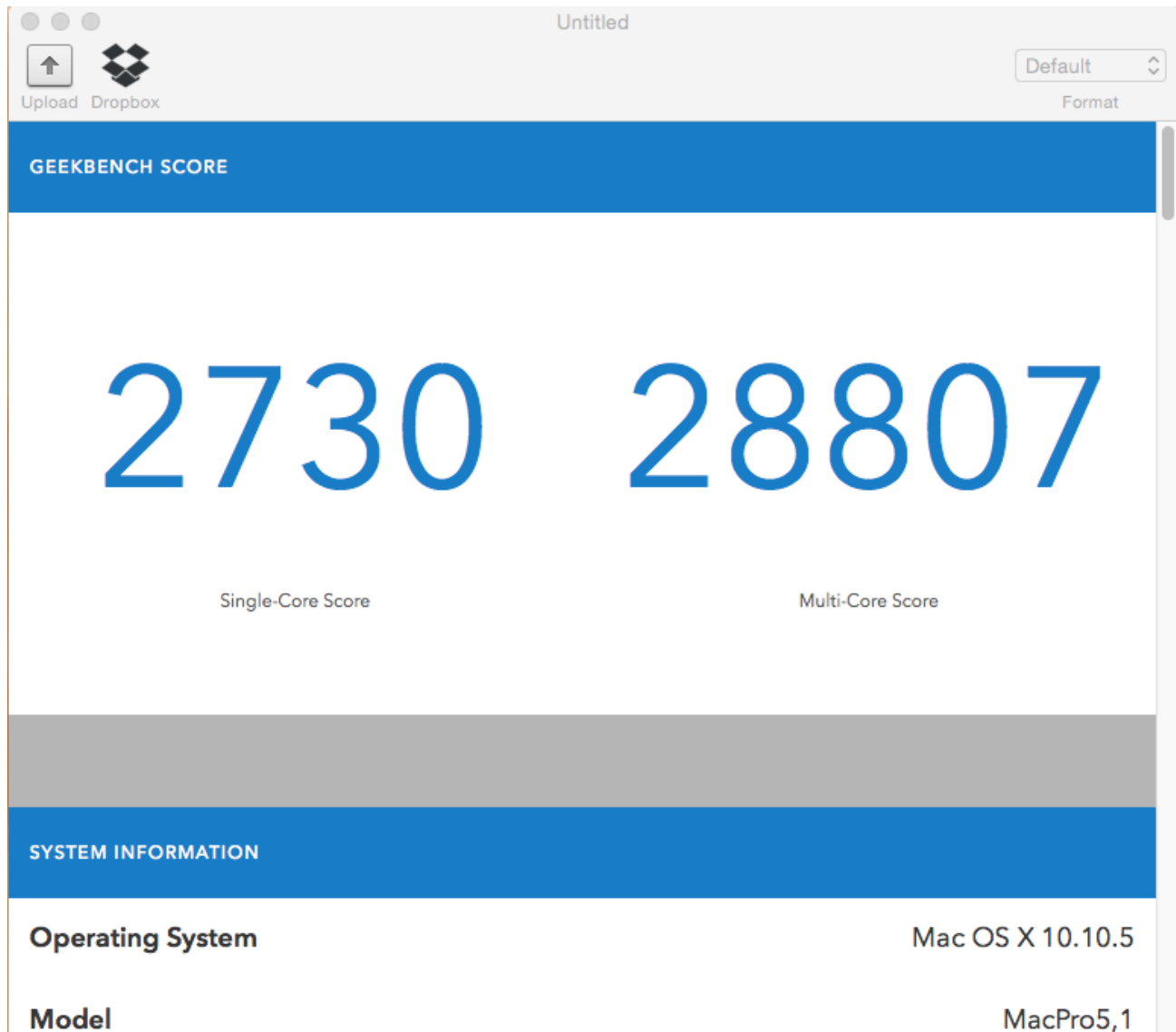
[@DSM2](#): Was soll den nicht passen? Ich finde die Werte ganz Okay für Full HD + Extreme Details...

Oder sehe ich das falsch?

Beitrag von „DSM2“ vom 23. Mai 2016, 19:45

[@sorgente](#): Die FPS für eine 980 wirken mir irgendwie zu wenig, habe aber auch keinen Vergleich persönlich dazu, kann nur von den Werten meiner 970 sprechen.

Habe nochmal ein wenig an meinem System geschraubt:



Beitrag von „coopter“ vom 23. Mai 2016, 22:09



meine auch mal.....verstehe die Werte



nicht



ins besonders bei der gtx 970

Beitrag von „apfelnico“ vom 25. Mai 2016, 00:59

Mein neuer Dicker. Muss noch bissel optimiert werden.

Beitrag von „YogiBear“ vom 25. Mai 2016, 01:09

[@coopter](#) Welche GTX970? Da steht nur was von GTX770...

Beitrag von „sorgente“ vom 25. Mai 2016, 08:27

[@DSM2](#): Ich hab mal Geekbench dazu gehauen...Leider nur im 32bit Test da ich es nicht gekauft habe.

Beitrag von „coopter“ vom 25. Mai 2016, 14:46

die gtx 970 auf den Bildern von Steff89

Beitrag von „Fantomas“ vom 26. Mai 2016, 01:24

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **50.5**
Score: **1273**
Min FPS: **14.0**
Max FPS: **107.9**

System

Platform:	Darwin 15.5.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i7-4770K CPU @ 3.50GHz (3499MHz) x8
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 780 (3072MB) x1

Settings

Render:	OpenGL
Mode:	1920x1080 8xAA windowed
Preset:	Custom
Quality:	Ultra
Tessellation:	Extreme

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **67.3**
Score: **1696**
Min FPS: **13.0**
Max FPS: **150.7**

System

Platform:	Darwin 15.5.0 x86_64
CPU model:	Intel(R) Core(TM) i7-4770K CPU @ 3.50GHz (3499MHz) x8
GPU model:	NVIDIA GeForce GTX 780 (3072MB) x1

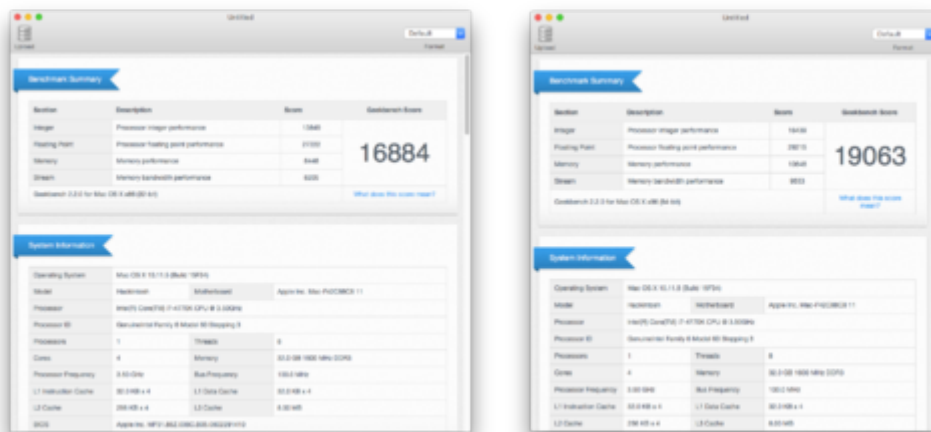
Settings

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

Unigine Heaven Benchmark 4.0

FPS: **166.9**
Score: **4203**
Min FPS: **18.5**
Max FPS: **332.9**

System



[coopter](#): Deine Werte der Grafikkarte sind unterirdisch! Eine GTX 770 müßte wesentlich höhere Werte haben! Hast du die NVIDIA Injection abgeschaltet? Siehe hier im Forum unter FAQ/Grafik/Grafikkarteninstallation & Troubleshooting (von Griven)! Die sollte bei allen Kepler- und Maxwell-Karten abgeschaltet werden!

Beitrag von „coopter“ vom 26. Mai 2016, 16:04

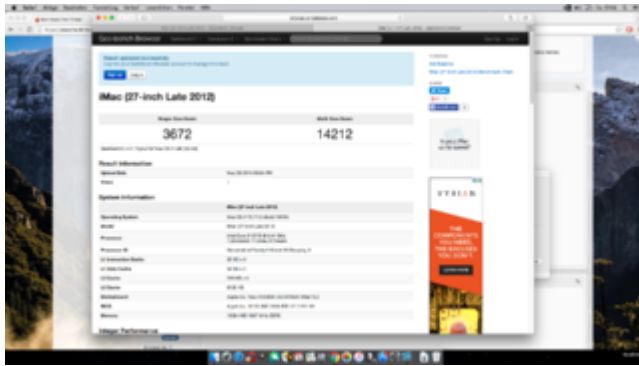
danke für den Tip, im Cloverboot ist bei Nvidia-Injection kein Hacken also nicht eingeschaltet.. mit Häckchen ausprobiert black Screen. Mache ich etwas falsch ? Bin etwas irritiert!



Beitrag von „Fantomas“ vom 26. Mai 2016, 17:18

Mit Clover kenne ich mich nicht so genau aus! Benutze immer Gigabyte Boards mit Ozmosis! Hast du evtl. im Bios die interne Grafik noch eingeschaltet? Auf alle Fälle sollte deine GTX 770 höhere Werte liefern!

Beitrag von „coopter“ vom 26. Mai 2016, 17:34



nochmal im Bios nachgesehen ist aus ,würde

auch sonst nicht starten. Die Benchmark läuft unter Vertikalsyn. ohne sind die Werte natürlich besser. Oh Du hast mich zum Nachdenken gebracht , habe es nicht gern wenn meine GraKarten nicht richtig laufen ! wollte mal meine Gtx Herculez Inno 970 GTX einbauen aber jetzt ,muss ich erstmal die Lösung finden für die GTX 770 ...ich danke Dir für Deine Aufmerksamkeit ..wäre mir nicht aufgefallen ,da ich mich nicht gut mit Opengl Benchmarks auskenne..Gruß coopter

Die Werte von Steff89 sind aber schlechter mit einer GTX 970 und einer 4770k Cpu..

Beitrag von „Fantomas“ vom 26. Mai 2016, 18:20

Du meinst, die Werte von Steff89 sind schlechter als meine von der GTX 780! Das ist richtig so. Die EVGA GTX 780 OC ist auch besser von den Werten als eine GTX 970! Im übrigen sind die Werte von Fersy auch nicht optimal mit einer GTX 980! Auch da scheint irgendein Problem vorzuliegen!

Bei den 900er Grafikkarten kann es , wenn auch eher unwahrscheinlich, an den Web-Treibern liegen! Die 700er sollte man immer mit den Treibern, die Mac OS X beiliegen laufen lassen und keine Web-Treiber benutzen!

Beitrag von „coopter“ vom 26. Mai 2016, 18:42

gelten die Werte Deiner Karte unter Opengl. oder auch unter Directx, heisst das die Karte ist schneller als eine GTX 970 inno3d Ichill airboss O.C 4GB Herculez ? ..werde mal Deinen Rat

befolgen in punkto ohne Webdriver.

DANK!



Danke Gruß copter

Beitrag von „apfelnico“ vom 26. Mai 2016, 19:54

Zitat von Fantomas

Die 700er sollte man immer mit den Treibern, die Mac OS X beiliegen laufen lassen und keine Web-Treiber benutzen!

Etwas genauer: die Kepler-basierten Karten laufen ohne Webdriver. Und das ist natürlich eleganter, weil direkt und man muss sich nicht um Updates kümmern, bzw bekommt keine Probleme, wenn für Beta-OSX-Installationen Nvidia noch nicht liefert.

Die höheren Versionen der 700er Klasse nutzen allerdings schon neuere Chipdesigns, da kommt man um die Webdriver nicht herum.leider

Beitrag von „coopter“ vom 26. Mai 2016, 20:08

meine Palit gtx 770 Jetstr. 2 GB hat Kepler-GPU oder ? also ohne WebDr. ! habe eben Benchmarks mit und ohne Webdr. durch geführt beide ca. Identisch, oder sollte ich den Webdr. deinstallieren ?

Besten Dank für die Info

Beitrag von „Fantomas“ vom 26. Mai 2016, 21:12

[apfelnico](#): Welche höheren Versionen der 700er? Gehört die GTX 780 nicht dazu? Die GTX 780 betreibe ich ohne Webdriver!

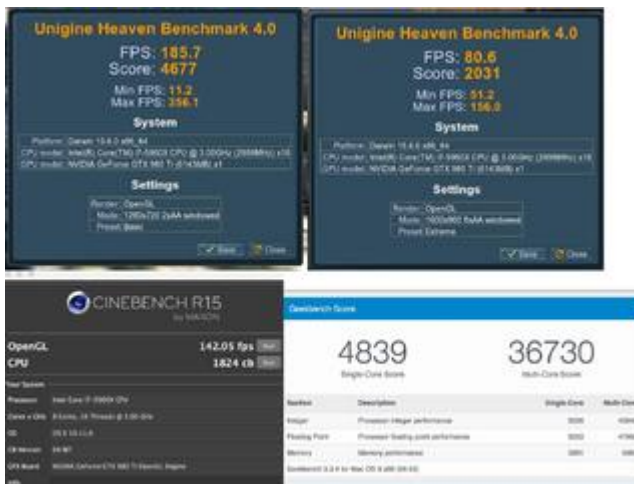
[coopter](#): Wenn der Wert gleich ist, würde ich sie ohne Webdriver laufen lassen! Dann brauchst du ihn bei einem Update von Mac OS X nicht immer wieder neu installieren!

Beitrag von „Brumbaer“ vom 26. Mai 2016, 21:49

Ich werkle gerade an einem X99 System (OS X 10.11.6, 5930x, 16 GB, 980GTi, 850 Eva, es wird allerdings noch eine M2 Platte hinzukommen und der Speicher wird auf 32GB ausgebaut).

So langsam sehe ich Land.

Die ersten Benchmarks:



Beitrag von „coopter“ vom 26. Mai 2016, 22:49

Dank an Euch ...mein Fazit ..nur in hohen Auflösungen des Monitors zeigen die hier aufgeführten GRAKA ihre Stärke... dito ..unter WindowsXXXX von den WebDR.Nvidia hatte ich mir mehr versprochen..!! könnte sein das, daß erst bei Nvidia - Games zu tragen kommt.

Mache mich auf die Suche ..möchte ich wissen !

Grüße an Euch

Beitrag von „griven“ vom 26. Mai 2016, 23:23

Naja vom Prinzip her macht das unter OS-X keine großen Unterschiede sprich die Webtreiber sind auch nicht auf Gaming oder irgendwas optimiert sondern arbeiten mehr oder weniger nach dem Prinzip läuft und gut. Ein wenig liegt das darin begründet, dass diese Karten im Zusammenspiel mit dem Webtreibern und den CUDA Treibern unter OS-X für Adobe Anwendungen wie Photoshop, Lightroom, Premiere oder AfterEffects eingesetzt werden. Gerade die Adobe Produkte profitieren extrem von den CUDA Fähigkeiten der NVIDIA Karten. NVIDIA bastelt die Treiber ja nicht für uns Hackintoshianer sondern mit dem handfesten Hintergrund ein Verkaufsargument für die Nutzer von MacPRO Modellen der 4.1 und 5.1 Gattung zu schaffen. Diese Rechner kommen auch heute noch vermehrt als Grafikworkstations im professionellen Bereich zum Einsatz und profitieren dann natürlich von der Rechenleistung der NVIDIA Karten im Zusammenspiel mit den Adobe Produkten.