

Erledigt

14 Core Hackintosh auf El Capitan, Postinstall & Optimization Hilfe

Beitrag von „MyKeyz“ vom 6. Oktober 2016, 21:57

So meine Freunde, habe ein Problem: Habe es geschafft El Capitan auf meiner Workstation (E5-2683v3 14 Core, 32Gb RAM, x99 itx ac und GTX 680) zu installieren, kenne mich aber wirklich null mit der Postinstallation aus. Auf der Workstation habe ich momentan kein Sound und der multi core score in Geekbench ist grauenhaft (18000 bei 14 Kernen, 28 Threads) obwohl ich VodooTSCync selbst editiert habe und die richtige Anzahl an Kernen eingetragen habe (27). Ich habe wirklich keine Ahnung wie ich die Performance optimieren kann und würde daher um links, Ratschläge und derartiges bitten. Danke!

Edit: Wenn jemand in München wohnt und persönlich helfen will, kann er gerne schreiben!

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 6. Oktober 2016, 23:35

Ich habe mal ein wenig gegooglt....

Audio Realtek ALC898: AppleHDA.kext + HDA Enabler (ALC898 by toleda)

Netzwerk Intel 1Gigabit: AppleIntelE1000e.kextIntel

X79 Chipsatz: X79X86PlatformPlugin.kext

ASMedia USB3.0 + IntelX79 USB2.0: GenericUSBXHCI.kext

Den Webdriver brauchst du für deine Grafikkarte + nvdrv=1 im Clover

Ansonsten helfen dir die Experten bestimmt weiter. Mit dem LGA 2011 hab ich leider noch nichts zu tun gehabt

Beitrag von „YogiBear“ vom 6. Oktober 2016, 23:39

Evtl. würde auch eine ssdt für deine CPU helfen das PowerManagement richtig zu benutzen und die richtigen Multiplikatorsprünge durchzuführen. Stichwort ssdtPRGen...

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 6. Oktober 2016, 23:41

Ich verlinke dann mal
[SSDT Generator](#)

Beitrag von „MyKeyz“ vom 7. Oktober 2016, 08:17

[Zitat von YogiBear](#)

Evtl. würde auch eine ssdt für deine CPU helfen das PowerManagement richtig zu benutzen und die richtigen Multiplikatorsprünge durchzuführen. Stichwort ssdtPRGen...

Also wenn ich das richtig verstehe, einfach die Schritte bei denen ich den USB Stick mit den Kext's etc bootable gemacht habe nochmal nur diesmal auf der Festplatte?

Beitrag von „rubenszy“ vom 7. Oktober 2016, 09:31

Du kannst es mit einer SSDT probieren, nur wenn es auch nicht weiter hilft, dann ist das Systemabhängig und sieht so aus als ob OS mit einem 14 Kern CPU nicht gut zurecht kommt.

Was ich nicht verstehe ist wie man 1500 Euro für ein CPU ausgeben kann, wenn man dafür schon 1x Mainboard + 2x 8 Ken CPU'S + Speicher bekommt und dieses super läuft unter OSX.

<https://www.mindfactory.de/sho...532bebb768497f92805361165>

Das selbe hatte ich mir vor 2 Monaten gekauft, dazu noch 2x Samsung SSD SM961 + PCIe Adapter + 2x Gigabyte RX 480 unter mac habe ich sie noch mit der GTX 980 betrieben, suche gerade nach einer guten Gigabyte R9 280X das ich das system auch wieder unter Sierra mir den zwei RX 480 betreiben kann.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 7. Oktober 2016, 10:14

Zitat von rubenszy

Du kannst es mit einer SSDT probieren, nur wenn es auch nicht weiter hilft, dann ist das Systemabhängig und sieht so aus als ob OS mit einem 14 Kern CPU nicht gut zurecht kommt.

Was ich nicht verstehe ist wie man 1500 Euro für ein CPU ausgeben kann, wenn man dafür schon 1x Mainboard + 2x 8 Ken CPU'S + Speicher bekommt und dieses super läuft unter OSX.

<https://www.mindfactory.de/sho...532bebb768497f92805361165>

Das selbe hatte ich mir vor 2 Monaten gekauft, dazu noch 2x Samsung SSD SM961 + PCIe Adapter + 2x Gigabyte RX 480 unter mac habe ich sie noch mit der GTX 980 betrieben, suche gerade nach einer guten Gigabyte R9 280X das ich das system auch wieder unter Sierra mir den zwei RX 480 betreiben kann.

Alles anzeigen

Habe aber keine 1500€ bezahlt 😊 außerdem ist das ganze ja auf dem mini-itx Formfaktor beschränkt. Ja aber wenn OS X mit 16 Kernen, zwar auf 2x CPU's verteilt, zurecht kommt dann sollte es doch bei 14 Kernen auf einer auch kein Problem haben? Wie gesagt ich bin relativ neu

bei der ganzen Postinstallation Sache und habe keine Ahnung wie das wirklich funktioniert.. habe versucht ein paar kexte zu installieren wie auf dem Installations USB klappt aber leider nicht. Wie man SSDT's benutzt bzw. verändert weiß ich leider auch nicht. Dachte eigentlich das es reicht in VodooTCSync von 15 auf 27 Kernen umzuschalten.. Multibeast oder Kextbeast hilft mir hier leider auch nicht weiter da, dass ja eher für "0815" hackintoshs gedacht ist (bis 8 Kerne halt).. könntest du mir eventuell einen Guide oder derartiges verlinken in dem das erklärt wird? Wenn du Lust/bzw Zeit hättest könntest du mir das eventuell erklären? Skype, Teamviewer oder derartiges wenn möglich 😊

Danke!

Beitrag von „rubenszy“ vom 7. Oktober 2016, 10:47

über Teamviewer geht das schnell, nur wenn es halt nicht so den erfolg verspricht dann ist es so wie ich es gesagt habe da es max 12 ken CPU erst bei mac gibt und es auch schon bei MacPro 5.1 2x 6 core CPU's gibt, schaut man sich die Vergangenheit an ist bis jetzt das stabielse immer noch max 2x 6 und 8 core CPU's die am wenigsten Probleme machen, wenn man mehr als 8 kene betreiben möchte.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 7. Oktober 2016, 12:05

Zitat von rubenszy

über Teamviewer geht das schnell, nur wenn es halt nicht so den erfolg verspricht dann ist es so wie ich es gesagt habe da es max 12 ken CPU erst bei mac gibt und es auch schon bei MacPro 5.1 2x 6 core CPU's gibt, schaut man sich die Vergangenheit an ist bis jetzt das stabielse immer noch max 2x 6 und 8 core CPU's die am wenigsten Probleme machen, wenn man mehr als 8 kene betreiben möchte.

Eigentlich müsste das schon gehen, es gibt außer mir noch jemanden der einen Hackintosh mit 14 Kernen gebaut hat und der hat knapp 36000 Punkte bei dem multicore geekbench, das sind ca. 90-95% der nativen leistung des e5 2683-v3.. cool, also würdest du dir das mal per Teamviewer anschauen? Ich bräuchte eigentlich ja nur ein groben crashkurs was SSDT's etc

angeht aber leider finde ich da keinen guten Guide. Man wird halt immer wieder auf Multibeast etc hingewiesen wenn man sich da nicht manuell auskennt 🤔

Beitrag von „al6042“ vom 7. Oktober 2016, 12:18

Hallo [@MyKeyz](#)

Bitte unterlasse das ständige zitieren von Post, die genau über deinem stehen...

Das beeinträchtigt die Lesbarkeit des kompletten Threads und bläht ihn nur unnötig auf.

Vielen Dank...

Beitrag von „MyKeyz“ vom 7. Oktober 2016, 12:37

Sorry, mach ich 😊

Beitrag von „rubenszy“ vom 7. Oktober 2016, 12:47

ist eigentlich kurz erklärt <https://www.dropbox.com/sh/xjc...zSo7-rZDLXCYUHYhm57a?dl=0>

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 7. Oktober 2016, 13:01

Den Download link hab ich bereits oben zur Verfügung gestellt

Beitrag von „kuckkuck“ vom 7. Oktober 2016, 13:59

@MyKeyz Hast du mal einen Blick in [unsere wiki](#) geworfen? 😊
<https://www.hackintosh-forum.de/SDT-aml-schnell-erstellt/>

Beitrag von „Werner_01“ vom 13. Oktober 2016, 22:20

Ich habe gerade mal unter deinen Board gegoogelt, was da so zu finden ist in Sachen Hackintosh, also mal "x99 itx ac hackintosh" eingegeben. Als erstes bin ich dabei auf eine schnelle Kiste gestoßen, die sich der User Brumbaer gebaut hat, zu der er auch eine Dokumentation geschrieben hat. Im Zweifelsfall kannst du ihn mal anhauen. (Der hatte auch die passenden USB-Patches für mich parat ...) In jedem Fall wünsche ich dir viel Erfolg bei deinem Unterfangen. Bei meiner - inzwischen wieder veralteten - Mühle war es ein irrsinniges Gebastel, bis alles lief.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 3. November 2016, 19:07

So, gute Nachrichten erstmal.. mein Hackintosh funzt und das mit 100+% nativer Performance, alle 28 Threads werden erkannt und auch genutzt wenn nötig! Allerdings musste ich die Installation KOMPLETT anders angehen, keine DSDT's, KEIN VoodooTSCSync, KEIN NullCPUPowermanagement etc. da diese Sachen den Xeon ausbremsen. Speedstep, Turbo, C-States, Wifi, Bluetooth, Internet und Sound alles funktioniert :). Das einzige Manko was ich entdeckt habe ist das aus irgendeinem Grund Premiere, Finalcut pro x, handbrake etc. nicht mehr wie 30-40% von der CPU nutzen wollen, Programme wie Cinebench etc nehmen sich aber 100%..

Beitrag von „steff89“ vom 3. November 2016, 19:25

Das ist eben der Unterschied zwischen einem Benchmark und einer realen Anwendung. Nicht alle Rechenaufgaben sind skalierbar, erst recht nicht auf 28 Threads. Das schafft man eigentlich nur mit hochoptimierter Software und Anwendungen die eben massiv parallele Berechnungen erlauben.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 3. November 2016, 19:44

So nach ewigem ausprobieren habe ich es geschafft El Capitan 10.11.6 auf meiner mini Workstation (E5-2683v3, GTX 680 vorübergehend, 32GB RAM) zu installieren. Soweit funktioniert auch ALLES (Sound ALC1150, Wifi, Ethernet, Bluetooth etc), alle 28 Threads werden erkannt und auch bedingt genutzt. Laut Cinebench müsste ich 100% native Performance haben ~1800CB aber aus irgendeinem Grund möchte Final Cut nicht mehr wie 15-20% der CPU nutzen (mit verschiedenen Codecs ausprobiert), bei Compressor das selbe max. ~20% CPU last. Da es Final Cut nicht auf Windows gibt habe ich mir noch Premiere auf der Hackintosh Platte installiert damit ich einen 1:1 vergleich stellen kann. Premiere Pro benötigt für ein 10 Minuten Video (FullHD, CBR 15mb/s, 60FPS) rendern in h.264 ~7 Minuten, dabei werden bis zu ~70% der CPU genutzt. Das selbe Video mit den selben Einstellungen (Cuda ist eingestellt nicht OpenCL) benötigt unter Mac OSX "ganze" ~13 Minuten, also fast DOPPELT so lang wie unter Windows, hier wird die CPU aber auch nur mit ~30-40% ausgelastet. Das selbe Spiel in Handbrake, knapp die Hälfte der Leistung in Mac OSX im vergleich zu Windoof :/. Frustrierend ist das ich die komplette Leistung unter Mac OSX habe aber die Programme die ich benutzen möchte und für die ich mich extra in das ganze Hackintosh Projekt gewagt habe nutzen diese Leistung nicht..

Beitrag von „MyKeyz“ vom 3. November 2016, 19:51

Das Problem ist, das die Leistung nicht genutzt wird. Ich habe mir extra Premiere Pro auf der Hackintosh Platte installiert um einen 1:1 Vergleich anstellen zu können. Ein 10 Minuten Video in Premiere Pro unter Windows braucht ca. 7 Minuten zum Rendern/Exportieren (FullHD, h.264, 60 FPS, CBR 15mb/s), dabei wird die CPU mit bis zu 70% ausgelastet. Das gleiche unter Mac OSX mit den SELBEN Einstellungen und der selben Hardware benötigt 13 Minuten zum Rendern, hier wird die CPU aber auch nur ~30-40% genutzt. Das heißt die Leistung ist da, die Programme nehmen sie sich aber nicht und bei dem selben Programm sollte es nicht so einen großen unterscheid geben.

Beitrag von „Werner_01“ vom 3. November 2016, 20:29

Deine CPU hat 2 Ghz und im Turbomodus max. 3 GHz.

Wenn OSX die Kerne nicht besser ausnutzen kann, dann wärest du mit einer anderen CPU, die weniger Kerne hat, dafür aber höher getaktet ist, besser bedient. Oder halt mit ... ähm ... Windows. 🤪

Beitrag von „al6042“ vom 3. November 2016, 20:35

[@MyKeyz](#)

Ich habe mal den Inhalt des von dir neu erstellten Threads hier mit reingepackt.

[14 Core Hackintosh auf El Capitan, Postinstall & Optimization Hilfe](#)

Dafür muss man keinen neuen Vorgang erstellen...

Das verwirrt nur alle... 😊

Beitrag von „MyKeyz“ vom 3. November 2016, 21:42

Trotzdem sollte das eigentlich besser laufen, der 12 Kerner der im MacPro steckt ist vielleicht 200-300Mhz schneller wenn ALLE Kerne ausgelastet sind

Beitrag von „YogiBear“ vom 3. November 2016, 22:18

Mal ne ganz doofe Frage, aber welche SMBIOS nutzt du denn?

Beitrag von „MyKeyz“ vom 3. November 2016, 22:47

Momentan benutze ich das SMBIOS von dem MacPro6,1 habe aber auch schon andere wie 5,1/iMac 14,2 etc versucht

Beitrag von „rubenszy“ vom 3. November 2016, 23:09

Ich gehe mal eher davon aus das es eher mit dem cpu zu tun hat, wenn man so in anderen Seiten liest 2x6 core 2x8 Core 10 und 12 Core haben alle keine Probleme, nur ab 12 machen die Zicken, im Tomaten Forum haben wenn man so ließt die 16,18 und 20 Core starke Probleme mit Performance, darunter nie.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 3. November 2016, 23:35

Aber wieso eigentlich? Weil alle Kerne werden erkannt und wie gesagt auch genutzt, je nach Programm. Sollte ich mal Probeweise 2 Kerne im BIOS deaktivieren? Oder ändert das nichts?

Edit: Im Bios auf 12 Kerne schalten bringt auch nichts, habe jetzt aber bemerkt das Handbrake, Final Cut und Premiere unter Mac auch nur die physischen Kerne und nicht die Virtuellen Threads benutzt, jedoch Cinebench schon..

Beitrag von „onlyWork“ vom 4. November 2016, 09:52

Hallo MyKeyz,

die meiste Software ist **leider** immer noch nicht für viele cores ausgelegt. Cinema würde auf Deinem System traumhaft skalieren.

After Effects zB. läuft auf einem schnellen 4 core jedem mehr kern Mac Pro davon.(Was sehr schade ist) ähnlich ist es bei Premiere.Beste Balance scheinen die 6cores wie zB. der i7 5930K die mit viel SingleCore Speed trumpfen.

Bei Apple Compressor lässt sich eine Plist verändern so das compressor mehr cores benutzt als offiziell in den settings angeboten. Vielleicht gibt es sowas bei Final Cut auch.

Final Cut etc und dem OS ein Kommunikations Problem sein, indem dann die jeweilig Betroffenen Programme nur von 14 Threads ausgehen..

Beitrag von „griven“ vom 5. November 2016, 02:12

Und das macht so auch Sinn.

Hyperthreading ist ja nichts anderes als die Möglichkeit auf einem CPU Kern einen 2. Thread laufen zu lassen wenn der erste Thread gerade pausiert also zum Beispiel auf eine EA Operation wartet etc. damit das möglichst effizient funktioniert muss die Software dafür optimiert sein was im Falle von FinalCut nur bedingt der Fall ist. Jetzt ist es natürlich ein erheblicher Unterschied ob man ein Benchmark laufen lässt das genau darauf optimiert ist und so die Leistung optimal ausreizt oder ob man Videos rendern möchte. Im Hyperthreading Umfeld kommt die erste Prio immer den physikalischen Kernen zu sind diese ausgelastet wird eben auch kein weiterer Thread geöffnet selbst wenn die CPU es könnte.

Cinebench berechnet ein einziges statisches Bild das Endergebnis ist ein einzelnes Bild sprich hier macht es Sinn die Berechnungsschritte auf alle verfügbaren Cores (auch die virtuellen) zu verteilen es spielt bei dem zu erzielenden Ergebnis keine Rolle in welcher Reihenfolge die Ergebnisse vorliegen sprich die Aufgabe lässt sich prima aufteilen und verteilt rechnen. Geekbench stellt theoretische Berechnungen an auch hier geht es nicht darum am Ende ein Ergebnis zu erhalten das die Leistung aller Kerne in einem definierten Ergebnis vereint sondern vielmehr misst Geekbench wie viele einzelne Berechnungen in einem definierten Zeitfenster mit einem definierten Algorithmus gleichzeitig möglich sind wobei das Ergebnis jeder Berechnung für sich steht. Software zum encodieren oder umcodieren von Videos profitiert davon aber nicht denn in einer linearen Abfolge (Video) lassen sich die Aufgaben nicht oder nur schlecht verteilen. Ein Video setzt sich aus vielen Einzelbildern zusammen die in einer definierten Abfolge aneinander gereiht werden müssen zudem muss obendrein noch der Ton berechnet bzw. umgerechnet werden.

Was also tun? Ich kann entweder die Berechnung eines einzelnen Frames auf alle verfügbaren Kerne verteilen sprich jeder Kern berechnet einen Bruchteil des einzelnen Frames und erst wenn alle Fertig sind ist der Frame berechnet und kann gespeichert werden (HT schließt sich hier aus denn das Ergebnis muss ja vorgehalten werden bis alle fertig sind) oder aber ich lasse jeden verfügbaren Kern je einen Frame aus einer Abfolge berechnen (bei 12 Kernen 12 Frames,

bei 14 Kernen 14 Frames) aber auch hier muss die Reihenfolge eingehalten werden sprich auch hier schließt sich HT aus denn es gibt schlicht keine Möglichkeit einen sinnvollen 2 Task zu eröffnen weil vollkommen unklar ist was als nächstes zu Berechnen ist bis nicht das Ergebnis aller gestarteten Berechnungen vorliegt.

Das alles ist jetzt natürlich sehr vereinfacht dargestellt denn in der Praxis spielt beim rendern von Bewegtbildern die GPU auch eine gewisse Rolle. FinalCut setzt bisher auf OpenGL bzw. OpenCL sprich lagert einen nicht unerheblichen Teil der nötigen Berechnungen auf die GPU aus sofern sich diese auf OpenCL versteht sprich dann spielt die CPU sogar eine untergeordnete Rolle weil sich die nötigen Berechnungen viel effizienter auf der GPU erledigen lassen. Premiere geht einen ähnlichen Weg setzt aber eher auf CUDA sprich auch hier werden, kompatible Karte vorausgesetzt und CUDA Treiber installiert nötige Berechnungen nicht auf der CPU durchgeführt sondern auf der für diese Zwecke wesentlich besser geeigneten GPU. Um das Ganze noch verwirrender zu gestalten bedienen sich moderne Videoschnitt Lösungen auch Hardwareseitig vorhandener Encoder bzw. Decoder so besitzen I5 oder I7 CPU's zum Beispiel eine eingebaute Beschleunigung für den H.264 Codec welcher den XEONS fehlt usw.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 5. November 2016, 02:28

Nein es macht kein Sinn. Handbrake ist zum Beispiel ein sehr optimiertes Programm was alle Threads nutzen sollte, Compressor sollte auch alle Kerne nutzen tun sie aber nicht (außer ich ändere die Thread anzahl bei Compressor manuell in der .plist). Premiere auf Windows nutzt 60-70% der CPU und alle 28 Threads, mit den selben Einstellungen nutzt Premiere unter Mac nur die hälfte und das sollte nicht sein da es nichts gibt das Premiere daran hindern sollte mehr Kerne anzusprechen weil es Cinebench und Geekbench auch können ungeachtet das es Benchmarks sind. Es würde Sinn ergeben wenn einfach nur 14 Threads vom System erkannt werden und dementsprechend auch nur 14 genutzt werden können. Der 2013 MacPro wird bei Final Cut auch mit mehr als 14 Threads ausgelastet, teilweise mit ALLEN 24 Threads die der MacPro hat. Ein weiterer Hinweis das etwas nicht stimmt ist das ich per Terminal-Loop auch alle Threads auf 100% bekomme. Heißt das die 14 Threads die nicht genutzt werden auch von nicht-Benchmarks angesprochen werden können.

Beitrag von „onlyWork“ vom 5. November 2016, 11:28

Von Apple original gibt es maximal 24 threads / 12 cores.
Premiere auf dem Mac könnte max. dafür ausgelegt sein.

Vielleicht orientieren sich manche Software Hersteller an der Geräte ID.
Kann ich mir nicht vorstellen - aber theoretisch könnte es so sein.
Unter Windows müssen sich die Hersteller an den verschiedenen
Kern-Anzahl orientieren - jeder hat ja was anderes.

Beitrag von „MyKeyz“ vom 5. November 2016, 20:03

Eben, deswegen stell ich mir ja vor das es irgendwo ein kommunikations Fehler gibt. Bei "About this Mac" stand bei Prozessor "2.08 Ghz Unbekannt" und bei System Details steht alles richtig dar sogar der jeweilige level cache stimmt. Vom Grund System wird er also 100% erkannt, nur verpennen Final Cut etc da irgendetwas.. was mir halt nicht in den Kopf geht ist das selbst wenn jetzt auf Mac Premiere und alle anderen Programme auf 12 Kerne Hardgecoded sind, was ich aber bezweifle, sollten sie ja dann wenigstens 12 Kerne 12 Threads benutzen :/.

Beitrag von „griven“ vom 5. November 2016, 21:28

Lass spaßeshalber mal Luxmark laufen hier kannst Du wählen ob die Berechnung auf nur der CPU, nur der GPU oder auf beidem ausgeführt werden sollen und behalte dabei im Auge wie die Cores ausgelastet werden. Insbesondere Interessant ist das verteilte Rechnen auf CPU und GPU wenn da nicht alles Cores ausgelastet werden (und davon gehe ich aus) hast Du das Problem vermutlich schon eingegrenzt. FinalCut nutzt sowohl die GPU als auch die CPU zum Rendern. Selbst mit meinem 4 Kerner kriege ich unter FinalCut die CPU nicht ausgelastet da der größte Teil der Rechenarbeit auf der GPU läuft (Was bei der R9-270 auch gut zu hören ist wenn die Last bekommt)....

Beitrag von „MyKeyz“ vom 6. November 2016, 00:08

Alles klar mache ich gleich mal aber das wäre dann schon sehr enttäuschend und da muss man sich dann schon fragen was den der 12 Core Macpro für einen Sinn hat. Werde auch mal Cinema und Blender versuchen um das weiter einzugrenzen.

Beitrag von „onlyWork“ vom 6. November 2016, 00:34

als was gibt sich denn Deine Konfiguration aus? Mac Pro , iMac ?

Beitrag von „MyKeyz“ vom 6. November 2016, 00:52

Das SMBIOS is momentan auf MacPro6,1. Habe jetzt LuxMark 3.0 auf Windows laufen lassen und auch auf Mac. Es hat sich wieder gezeigt, die Physischen Kerne waren alle auf 100% und die jeweiligen Threads nur auf knapp 50% Auslastung, bei Windows hingegen wurden alle Kerne und Threads auf 100% ausgelastet. Da stimmt definitiv etwas nicht, diesmal wurden die Threads zwar auch genutzt aber nicht ganz.. auffällig ist auch das die GTX 680 einen Score von 4800 unter Windows hat, unter Mac aber nur 3900?

Beitrag von „griven“ vom 6. November 2016, 02:20

Na das ist gar nicht so Auffällig.

Luxmark ist zumindest unter OS-X ein reinrassiges OpenCL Benchmark und die OS-X Nvidia Treiber sind alles andere als gut optimiert für OpenCL/OpenGL. Es kann hier schon einen erheblichen Unterschied machen ob man die stock Apple Treiber für die NVIDIA nutzt oder die Webtreiber (je nach Grafikkarte sind die Webtreiber in der Disziplin deutlich den Stock Treibern überlegen). Apple setzt bei macOS für die Grafikbeschleunigung auf offene Standards und dazu gehören eben OpenCL und OpenGL und selbst die mit ElCapitan eingeführte MetalAPI setzt im Grunde auf OpenGL auf.

Das eine NVIDIA Karte im selben Benchmark unter Windows vermeidlich besser abschneidet als unter OS-X ist also nicht weiter verwunderlich denn die NVIDIA Karte profitiert unter Windows zum einen von DirectX zum anderen von Ihren Treibern die auf diese Art von Benchmarks optimiert sind. Was die OpenCL und OpenGL Leistung angeht ist Windows also sicher kein wirklich guter Gradmesser zumindest nicht wenn es um die reine GPU Performance geht. Es gibt gute Gründe dafür das Apple bei dedizierten Grafikkarten zumeist auf AMD setzt denn AMD hat zumindest bisher darauf verzichtet die over all Performance zugunsten von Windows und dessen Treiberarchitektur zu verschieben sprich die AMD Karten liefern im reinen OpenGL bzw. OpenCL Bereich OS unabhängig konstant hohe Werte was letztendlich auch Apple in die Karten spielt. NVIDIA hat sich vor einiger Zeit dazu entschieden OpenGL/OpenCL zugunsten von Cuda nur noch in der Basis zu unterstützen was Sinn macht da NVIDIA sich auf den Gamer Markt konzentriert hat und hier die offenen Standards kaum eine Rolle spielen solange Windows die Plattform der Wahl ist. Selbst im Profibereich ist man damit fein raus denn mit CUDA gibt es ja eine alternative Lösung zu OpenGL/OpenCL sprich eine API die es ermöglicht die GPU performant anzubinden. Blöd an der Sache ist halt nur, dass sich zum Beispiel Apple dessen verweigert und lieber weiterhin sein heil in OpenGL/OpenCL bzw, deren Nachfolger (aus Apples Sicht) Metal sucht. Die AMD Karten mit ihrer bekannt starken OpenGL/CL Performance punkten hier natürlich enorm während die NVIDIA Karten in der Disziplin heftig abstinken da hier CUDA mal so gar nicht hilft....

Gut bringt Dir alles jetzt wenig bei der Frage warum nicht alle Threads voll genutzt werden gibt aber vielleicht zumindest ein wenig Aufschluss darüber wie OS-X tickt. Im Vergleich wäre es vielleicht mal interessant die selbe Übung unter Linux zu betrachten und wenn das durch ist mal eine Messung zu sehen wie fernab von jeder Core Nutzung Windows, Linux und macOS zum Beispiel unter Handbrake mit dem selben File performen also wirklich gestoppt und nicht gebechmarkt 😊

Beitrag von „MyKeyz“ vom 6. November 2016, 02:57

Handbrake und Premiere habe ich schon getestet, da spiegelt die halbe Nutzung auch die Performance wieder. Ich habe ein test video (ohne Effekte damit die GPU nicht wirklich hilft) in Premiere unter Windows und unter macOS gerendert (FullHD, 10 Minuten, CBR 15mb/s, 60FPS). In Windows braucht das ganze nur 7 Minuten, unter macOS "ganze" 13 Minuten. Das Video war absolut identisch mit dem selben Einstellungen. Beim zweiten Test mit Handbrake habe ich ein Apple ProRes 422 File (19GB) in ein mp4 format konvertiert, das Ergebnis unter macOS war wieder knapp die hälfte der Performance unter Windows (macOS=80FPS;Windows=145FPS). Es ist einfach extrem nervig die Ursache zu finden,

besonders wenn eigentlich wirklich alles funktioniert (5GHz Wifi, Bluetooth etc).

Beitrag von „griven“ vom 8. November 2016, 23:48

Mir fehlt hier weiterhin die 3. Komponente wie sieht die Performance unter Linux aus (Vergleich zwischen unixoiden Systemen untereinander und mit Windows)...

Beitrag von „MyKeyz“ vom 9. November 2016, 05:44

Unter Linux weiß ich das noch von früher das alle Kerne genutzt werden. Unix wird in der Regel alles an CPU Kernen was man hat benutzt 1000+.. ich suche die ganze Zeit schon nach anderen die einen Hackintosh mit einer single 12+ Kerne CPU betreiben um zu fragen ob sie auch ähnliche Probleme haben und wenn nicht wie sie dieses gelöst haben bzw wie sie macOS installiert haben um nicht in dieses Problem zu laufen. Ich meine das irgendetwas an der Installation noch fehlt, ein Kernel patch oder derartiges..

Edit: Habe jemand anderes gefunden mit einer 12+ Kerne CPU, der das selbe Problem hat. Könnte einer der Admins eventuell einen Thread starten indem nur über 12+ Kerne Hackintosh's geschrieben wird? Eventuell findet man jemanden mit einer Lösung zu dem Problem..

Beitrag von „griven“ vom 11. November 2016, 21:04

Du meinst eine eigene Kategorie dazu?

Aktuell habe ich keine Idee wo das reinpassen könnte mach Doch erstmal einen Thread dazu unter Installation Allgemein -> Desktops auf und wir gucken mal wie sich das entwickelt?

Beitrag von „MyKeyz“ vom 12. November 2016, 09:52

Ein eigener Thread dazu wäre schon mal ein Anfang, da das ja noch ein relativ exotisches Gebiet ist und man im Internet nicht besonders viel dazu findet :/.. alle klar werde dann mal was zusammen schreiben