

Erledigt

METAL Feature Set Anzeige Tool

Beitrag von „mitchde“ vom 2. April 2018, 11:37

Hi,

habe ein kleines Metal Tool kompiliert und stelle es hier zur Verfügung.

Es zeigt die verfügbaren Metal Feature Sets an sowie ein paar weitere Informationen.

Ist Terminal app, doppelclicken und dann startet die App in einem Terminal.

PS: Mit dem Feature "is removable" sind nicht unsere "EinSteck GPUs" sondern eGPUs gemeint:) Dieses Metal feature gibts auch nur bei HS, nicht Sierra / El Capitan.

Ich habe nur eine Metal Device drin, wer mehr Karten oder auch iGPU (nicht connectorless!) aktiv hat sollte alle gefundenen Metal devices angezeigt bekommen - vermute ich wenn ich den Source code richtig interpretiere 😊

Hier meine RX 460.. Tool HS Version unter HS

```
Metal Features Inspector 1.0.0
Copyright (c) 2018 Tobias Punke

Device ID: 02:00:00:00:00:00:00:00
Device Name: AMD Radeon Pro 460
IsHeadless: false
IsLowPower: false 00:04:59:00
IsRemovable: false 5:29:00:00
Programmable Sample Positions Supported: true
RasterOrder Groups Supported: false
Depth24Stencil8 Pixel Format Supported: true
Max Threadgroup Memory Length: 32768 Bytes
Recommended Max Workingset Size: 2147483648 Bytes
SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1_V1': true
SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1_V2': true
SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1_V3': true
SupportsFeatureSet 'macOS_ReadWriteTextureTier2': true

logout
Saving session...
...copying shared history...
...saving history...truncating history files...
...completed.

[Prozess beendet]
```

... und mit Sierra Version (unter Sierra)

```
Metal Features Inspector 1.0.0
Copyright (c) 2018 Tobias Punke

Device ID: 0
Device Name: AMD Radeon Pro Baffin Prototype
IsHeadless: false
IsLowPower: false
Depth24Stencil8 Pixel Format Supported: true
Recommended Max Workingset Size: 2147483648
SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1_V1': true
SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1_V2': true
SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1_V3': false
SupportsFeatureSet 'macOS_ReadWriteTextureTier2': true
▼ Debug
logout MetalFeaturesInspector_SIERRA.zip
```


DL: HS und Sierra Version des Tools (Sierra Version weil weniger features, HS version crasht auf Sierra)

Beitrag von „Si Vis Pacem“ vom 2. April 2018, 13:21



Danke fürs Teilen!

Beitrag von „al6042“ vom 2. April 2018, 13:26

Vielen Dank für das Tool... 

Hier mal das Ergebnis meines MBPs:

Code

1. al6042-MBP13-2:Downloads al6042\$./MetalFeaturesInspector_HS
2. Metal Features Inspector 1.0.0
3. Copyright (c) 2018 Tobias Punke
- 4.
- 5.

6. Device ID: 0
7. Device Name: Intel(R) HD Graphics 530
8. IsHeadless: false
9. IsLowPower: true
10. IsRemovable: false
11. Programmable Sample Positions Supported: true
12. RasterOrder Groups Supported: true
13. Depth24Stencil8 Pixel Format Supported: false
14. Max Threadgroup Memory Length: 32768 Bytes
15. Recommended Max Workingset Size: 1610612736 Bytes
16. SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1 V1': true
17. SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1 V2': true
18. SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1 V3': true
19. SupportsFeatureSet 'macOS_ReadWriteTextureTier2': false
- 20.
- 21.
22. Device ID: 0
23. Device Name: AMD Radeon Pro 450
24. IsHeadless: false
25. IsLowPower: false
26. IsRemovable: false
27. Programmable Sample Positions Supported: true
28. RasterOrder Groups Supported: false
29. Depth24Stencil8 Pixel Format Supported: true
30. Max Threadgroup Memory Length: 32768 Bytes
31. Recommended Max Workingset Size: 2147483648 Bytes
32. SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1 V1': true
33. SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1 V2': true
34. SupportsFeatureSet 'macOS_GPUFamily1 V3': true
35. SupportsFeatureSet 'macOS_ReadWriteTextureTier2': true

Alles anzeigen

Beitrag von „mitchde“ vom 2. April 2018, 20:50

Prima dass man auch Info zu mehreren GPUs bekommt, falls vorhanden. Konnte ich nicht testen...

PS: dieses PDF <https://developer.apple.com/metal-Feature-Set-Tables.pdf>

zeigt im Details was welches OS (iOS, Mac OS) für unterschiedliche Metal features haben.
Wie bei OpenGL, OpenCL oder CUDA hängt es neben der OS Version auch den den HW features der GPU welche Metal Version / Features aktiv, verwendbar sind.
Machts für METAL Entwickler - zumindest für non iOS Metal Apps - nicht einfach das stets ideal, passend umzusetzen. METAL spielt noch immer eine eher untergeordnete Rolle, zumindest bei OS X.