

Asahi Linux已启用Mesa Shader磁盘缓存支持

Asahi Linux “AGX” Gallium3D 驱动程序已将一些补丁合并到 Mesa 23.1，其中最重要的是合并了磁盘着色器缓存支持，在对 Apple Silicon M1/M2 图形的开源 OpenGL 支持方面取得进展。

据外媒 Phoronix介绍，通过开发人员 Rose Hudson 的合并，现在 Asahi Linux 已可以为 Gallium3D 启用着色器磁盘缓存，以便将 GLSL 着色器缓存到磁盘，加快后续游戏加载速度，并避免可能正在编译着色器的 OpenGL 游戏卡顿情况。



The screenshot shows a GitHub merge request titled "asahi: wire up shader disk cache support". It is a merged pull request from the "mesa" repository, specifically from the branch "rosefronthedead/mesa:agx-d..." into the "main" branch, merged 2 weeks ago by Rose Hudson. The interface includes tabs for Overview (14 items), Commits (1), Pipelines (13), and Changes (8). A comment from the author mentions a previous issue (#8091) and discusses the progress of testing programs like glmark2 and Xonotic. There are 1 thumbs up, 0 thumbs down, 1 hooray, and 1 rocket emoji. A green checkmark indicates that the merge request pipeline #799210 passed for commit 8d4e375a 3 days ago. At the bottom, it notes that approval is optional for 8 reviewers.

目前 Asahi 的 Gallium3D 仍处于 OpenGL 2.x 环境，但随着更多 OpenGL 3.x/4 的支持，此着色器磁盘缓存功能将变得更加重要，它和基于 Rust 的 DRM 内核驱动程序结合在一起，允许在 Linux 上使用 Apple M1/M2 硬件获得高性能的 OpenGL 游戏体验。

但目前 Asahi AGX Mesa 驱动程序仍处于 Linux 内核驱动树外，对于那些想要试用 Asahi AGX Mesa 驱动程序的人来说，则需要等待约三个月后发布的 Mesa 23.1。

本文链接：<https://dqcm.net/zixun/16756795827233.html>