

Erledigt

NVIDIA PASCAL GTX 1080/1070/1060

Beitrag von „onlyWork“ vom 19. Mai 2016, 13:23

Die GTX 1080 in einem Selbst gebauten Mac wäre ein echter Knaller.
Wir benutzen viel CUDA und wollen zeitnah investieren (Octane usw.).
WebDriver und CUDA werden ja recht zügig für bestehende Karten von Nvidia aktualisiert.

Wie schätzt Ihr die Treiber-Zukunft für Pascal OSX von Nvidia ein?

Beitrag von „YogiBear“ vom 19. Mai 2016, 14:07

Ich denke es wird wieder auf eine Unterstützung durch die Webtreiber hinauslaufen, denn

- bislang habe ich keine Beta-Treiber innerhalb von OSX-Betas gesehen
- hat AMD bereits verkündet, dass verschiedene Modelle von Apple auf die kommende Polaris-generation setzen werden

Aber wirklich belastbares wird man erst nach der WWDC (13.-17. Juni) sagen können. Dann wird es auch eine Vorstellung des Nachfolgers von El Capitan geben, der dann entsprechende Kexte beinhalten müsste.

Beitrag von „onlyWork“ vom 24. Mai 2016, 18:20

Danke Yogi !

Beitrag von „ralf.“ vom 25. Mai 2016, 12:13

Die [GTX 1080](#) kann jetzt bestellt werden.

Beitrag von „derHackfan“ vom 25. Mai 2016, 13:02

Da bekomme ich ja einen ganzen (neuen) Hackintosh für, aber wer es braucht ... bitte. 😞

Beitrag von „ralf.“ vom 25. Mai 2016, 16:27

Das ist ja die Founders Edition

Im Juni kommen kommen die normalen Modelle - deutlich günstiger - und, die Preise sinken ja auch noch.

Mich interessieren die GTX 1060 und die AMD R9 470X

Beitrag von „biggasnake“ vom 25. Mai 2016, 19:18

Die GTX 1060 & 1070 würden mich auch interessieren, was Leistung und natürlich den Preis angeht.

Beitrag von „onlyWork“ vom 25. Mai 2016, 21:44

Die ersten realen Tests (Games und OpenCL) der GTX 1080 sind sehr ermutigend.

10-20% schneller als eine GTX980 ti haut einen jetzt nicht vom Hocker.

Aber der Preis setzt tiefer an und die Stromverheizung ist erheblich besser.

Die GTX 1070 finde ich inzwischen auch schon spannender.
Hält vielleicht noch mehr Gleichgewicht zwischen Preis, Leistung, Heizung.
2 x GTX1070 machen in Bezug auf CUDA meistens auch mehr Sinn.

Es ist abwarten angesagt.

Beitrag von „ralf.“ vom 25. Mai 2016, 21:57

[67 Prozent](#) schneller als die GeForce GTX 980. eine GTX 1080 ti wird es ja auch noch geben.

Der größere Leistungssprung wird vermutlich bei AMD stattfinden. Die fertigen auch in 14 statt 16 nm

Die GTX 1060 ist ein guter Kandidat für eine Passivkühlung 😊

Beitrag von „onlyWork“ vom 25. Mai 2016, 22:22

67 Prozent schneller wäre toll - das plappern die aber nur NVIDIA nach.

In den eigenen TomsHardware Test sind es aber nur 10-38%
Die Balken auf den Grafiken sind nirgends doppelt lang
im Vergleich zur 980 ti.

Das auch noch bei 4K Auflösungen,
bei kleineren Auflösung relativiert sich das noch mehr.

Wie auch immer - keiner will damit PC Games spielen,

ich möchte CUDA Rendern
und da scheint es noch weniger zu sein (10-20%).

Trotzdem freue ich mich auf Stromsparende günstigere Karten.

AMD hat kein CUDA support - OpenCL verkümmert auf dem Mac.
Ich hoffe das Apple sich einen ruck gibt und zu ende bringt
was es mit dem Mac Pro angefangen hat und OpenCL weiter entwickelt.

Beitrag von „ralf.“ vom 28. Mai 2016, 09:51

Die meisten benutzen so eine Grafikkarte sehr wohl zum Spielen!

Wenn man sich die Basistakt-Steigerung anschaut müsste bei Cuda eigentlich mehr drin sein.
Vielleicht sind die Treiber noch nicht aktualisiert.

Jedenfalls sinken die Preise schon, jetzt ab 669,-

Beitrag von „YogiBear“ vom 1. Juni 2016, 08:30

Und die Preise werden noch weiter sinken. Massiv sinken wohl gemerkt. Immerhin hat AMD heute Nacht auf der CES die ersten offiziellen Angaben zu Polaris 10 gemacht:

- RX 480 für 199\$ (Angaben exkl. Steuern, damit wäre ein Preis von ~250€ realistisch) für die 4GB sowie 249\$ für die 8GB-Variante
- Jeweils etwa 50\$ Aufpreis für die RX 480X
- bereits die RX 480 non-X macht im Crossfire die GTX1080 nass
- RX 480 kommt mit einem 6 PIN Stromanschluss, dh. max 150 Watt Leistungsaufnahme
- voraussichtlich keine Webtreiber nötig / oob ab macOS 12 "Fuji"

Wenn das nicht nur Marketing-Gebulber war/ist: Wer braucht schon Pascal? Aber erstmal die WWDC in zwei Wochen sowie die Vorstellung von macOS 12 bzw. die erste Beta abwarten, was da so alles im Grafiktreiber versteckt ist.

Beitrag von „onlyWork“ vom 1. Juni 2016, 12:12

Preis, Leistung ist für Apple sicher ein guter Grund an AMD fest zu halten.

Die Ankündigung von den neuen Polaris Karten gibt ihnen recht.<http://www.heise.de/newsticker/meldung/AMD-Erste-Details-zur-Polaris-Grafikkarte-Radeon-RX-480-3223783.html?hg=1&hgi=1&hgf=false>

NVIDIA hat das CUDA ass im Ärmel.

Am ende macht eine AMD Karte das Bild und die NVIDIA Karte rechnet : -)

Beitrag von „dietanu“ vom 1. Juni 2016, 12:35

AMDs OpenCL ist deutlich fixer als nVidias Implementation höre ich immer wieder. Im Bezug auf Final Cut Pro X z.B.

Beitrag von „kuckkuck“ vom 1. Juni 2016, 12:46

Das kommt drauf an worauf das Programm angewiesen ist das benutzt wird. Ein genereller Vergleich ist hier schwer zu machen und ich bezweifele das dieser aussagekräftig wäre...

Beitrag von „onlyWork“ vom 1. Juni 2016, 13:11

Final Cut nutzt intensiv OpenCL

Wer damit viel Arbeitet ist mit einer AMD bestens bedient.

Primiere nutzt beides aber nicht sehr intensiv. Media Encoder nimmt auch beides - CUDA unwesentlich schneller aber komprimiert sehr stark auf der CPU.

Octane Renderer läuft auf CUDA intensiv - kein OpenCL in Sicht.

NVIDIA unterstützt beides OpenCL und ihr Haus eigenes CUDA.

NVIDIA hat daher für alle Anwendung etwas zu bieten

lässt sich das aber gut bezahlen und ist nicht Partner von Apple.

AMD nur OpenCL in der Hoffnung das es sich als globaler Standard durchsetzt.

Es ist ein kleines Dilemma da Apple OpenCL auch nicht mehr ausreichend supported, aktuell gibt es OpenCL 2.1 and Apple dümpelt noch auf 1.2 herum inkl. Fehlern die nicht behoben werden.

Das ist auch für AMD schlecht da Entwickler sich wieder CUDA zu wenden.

Der Mac Pro hat OpenCL power mit altem OpenCL 1.2 aber wer CUDA braucht bleibt im Regen stehen.

Daher brauchen Profis nun Custom Mac Pros : -)

Ich sehe viele Windows User mit Apple Mac Books rum laufen und Mac User mit PC Workstations .

Verrückte Welt : -)

Beitrag von „ralf.“ vom 29. Juni 2016, 14:11

Die RX480 kann jetzt bestellt werden - ab 264,54
http://geizhals.eu/?cat=gra16_512&xf=1440_RX+480

Beitrag von „YogiBear“ vom 29. Juni 2016, 14:14

Vorhin war schon eine für 299€ aus DE drinne, aber in 45 Minuten (also 15 Uhr MESZ) sollten mit dem Fall des NDAs die Verfügbarkeit schlagartig zunehmen und der Preis noch etwas sinken.

Scheinbar hat Sierra bereits Polaris-Support oder diesen zumindest vorbereitet. Allerdings heißt die Vorbereitung alleine noch nichts, denn EC hat auch die DeviceID der Fury hinterlegt.

Beitrag von „Dentai“ vom 29. Juni 2016, 15:03

Die "Basis" Version von der RX kannst du auch schon für 219 Euronen [Hier](#) bekommen

Beitrag von „YogiBear“ vom 29. Juni 2016, 15:39

Eine 8GB PowerColor sollte bereits auf dem Weg sein. Dann mal morgen/übermorgen schauen was läuft und was nicht 😊

Beitrag von „Fredde2209“ vom 29. Juni 2016, 16:46

Gönn dir halt 😄

Beitrag von „YogiBear“ vom 29. Juni 2016, 17:24

Nö, der R9 285 geht ein wenig der VRAM aus - sie hat ja nur 2 GB...

Beitrag von „Fredde2209“ vom 29. Juni 2016, 17:52

Ja, kann ich verstehen, aber wofür braucht man denn 8Gb Vram? 😄

Beitrag von „YogiBear“ vom 29. Juni 2016, 18:10

Bevor jetzt erstmal nur 4GB reinkommen und dann wird es wieder knapp, mache ich lieber das mit den vollen 8GB 😊

Beitrag von „Fredde2209“ vom 29. Juni 2016, 18:14

Und deswegen sagte ich: gönnt dir halt 😊😄

Beitrag von „onlyWork“ vom 21. Juli 2016, 15:21

Wenn jemand eine Pascal Karte unter OSX zum laufen bringt (GTX 1080 1070 1060) wäre dies eine spannende News und ein Post wert !

Beitrag von „al6042“ vom 21. Juli 2016, 15:29

Solange die Nvidia WebDriver keine Pascal-Chips unterstützen, wirst du dich leider gedulden müssen.

Nicht mal die Sierra Beta Treiber 367.05.10.05b07 vom 09.07.2016 haben aktuell einen Hinweis auf Pascal integriert...

Beitrag von „Fahradfahrer“ vom 18. November 2016, 01:09

Wir werden, wie es wohl aussieht, noch einige Monate warten müssen. Die CUDA Treiber sind halt kein wirklicher Anhaltspunkt 😞

Beitrag von „onlyWork“ vom 18. November 2016, 16:26

Aber funktioniert denn wenigstens CUDA 8 auf den Pascal Karten unter OSX?

Beitrag von „al6042“ vom 18. November 2016, 18:06

Da CUDA sich, soweit ich das noch weiss, an die geladenen Treiber anhängt, glaube ich nicht, dass es mit Pascal-Karten unter OSX funktionieren wird.