Erledigt Vega 64 oder doch GTX 1080 TI

Beitrag von „iMarc“ vom 20. Oktober 2017, 23:26

ahoi!

nach fast 7 jahren intensiven dealen mit hackintosh(es? plural?) in meinem freundeskreis wirds nun zeit selbst die droge zu nehmen und sich vorm original zu verabschieden - das kündig ich zwar jedes jahr an, diesesmal wurde aber der erste schritt getan - i7 8700k bestellt..

Bis die CPU da is (könnte dauern^^) hab ich ja nun Zeit zum Überlegen, was ich eigentlich eh schon ewig tu: Vega 64 oder 1080 TI?

irgendwie geistert zwar das gerücht herum vega sei OOB, vega ist super knorke, vega braucht kein whatevergreen - aber im endeffekt find ich nirgends 100%ig zuverlässige angaben, wie gut vega momentan läuft..

alternative wär da eben die 1080ti - wäre nicht die sache mit den webdrivern. und bei jeden major os release die angst ob man denn auch nen treiber dazu bekommt.

aktuell wird ja bei den tomatenleuten immer noch nvidia empfohlen - was ich nicht wirklich verstehe. die letzten builds die ich mit amd karten für freunde gemacht haben waren eigentlich ziemlich easy. die ganze OOB sache ist mir eigentlich gold wert.

verwendungszweck?:
unter macOS, etwas videoschnitt mit final cut, photoshop, aber hauptsächlich musikproduktion.
unter windows: zocken. etwas mining..

da niemand von uns ne glaskugel hat möcht ich gar nicht zu weit ausschweifen, vllt einfach nur kurz und knackig darüber diskutieren was AKTUELL die bessere entscheidung wäre. preis spielt nicht wirklich eine rolle, spar ja noch immer ne menge kohle im vergleich zu nem neuen iMac 😁

also, vega besitzer: hände hoch! seit ihr zufrieden?

Beitrag von „griven“ vom 24. Oktober 2017, 23:08

Hier wäre vielleicht mal der @DSM2 gefragt ich glaube der müht sich aktuell mit gleich 2 Vega Karten ab

---

Beitrag von „Brumbaer“ vom 24. Oktober 2017, 23:21

Die 1080TI hat mehr Roh-Leistung und verbraucht dabei weniger Strom.

Irgenwann einmal wird die Vega ohne Probleme laufen, aber im Moment hat sie Probleme mit OpenGL.

Deshalb würde ich im Moment zur 1080TI tendieren.
Sobald die OpenGL Probleme der Vega gelöst sind, zur Vega, denn die Leistung ist nicht sooo schlecht und keine Abhängigkeit mehr von einem weiteren Hersteller, der keine Infos an seine Kunden herausgibt, hat was für sich.

Beitrag von „DSM2“ vom 26. Oktober 2017, 13:39

Also meine Meinung dazu ist:

Wenn du nur 1 GPU planst, nimm die 1080 TI!
Wie schon @Brumbaer sagte : Mehr Rohleistung und weniger Stromverbrauch!

Solltest du jedoch mit dem Gedanken spielen irgendwann eine 2. GPU dazu zu kaufen und es macht dir nichts aus, dass der Stromverbrauch
höher liegt, dann ist meine Empfehlung ganz klar RX Vega 64!

Warum?

Ganz einfach : Günstiger und leistungsstärker als Titan Xp!

Das beste jedoch OOTB und das gebe ich dir schriftlich!
Habe wie @griven schon sagte zwei davon im Einsatz und die gehen richtig ab! Leider ist die Performance noch nicht mit der in Windows zu vergleichen aber ich denke das wird schon, spätestens mit dem Release des iMac Pro im Dezember.

Beitrag von „iMarc“ vom 26. Oktober 2017, 17:01

danke für eure meinungen/erfahrungen!

innerlich spür ich ja dass vega die bessere lösung wär, allein wegen OOTB. ich tu mir aber noch immer schwer AMD hardware zu kaufen.

blöde frage: mit den zwei vegas schon mal unter windows gezockt?

Beitrag von „DSM2“ vom 26. Oktober 2017, 18:21

Noch nicht aber dafür Grafik Benchmarks ausgeführt und die sind mehr als Aussagekräftig genug!

Beitrag von „iMarc“ vom 31. Oktober 2017, 07:53

inzwischen hat sich einiges getan. meine cpu wurde früher als gedacht versandt, also sollte ich mich schön langsam entscheiden.

caseking bietet momentan die GIGABYTE RX VEGA 64 SILVER 8G an. also kurz die limited edition.. um 512€ - eigentlich war preis kein ausschlaggebender faktor, aber der preiß ist wirklich heiß. ist den über die gigabyte karte was bekannt bzgl. vbios und kompatibilität? eigentlich hätt ich eher die sapphire anvisiert.

Beitrag von „MacGrummel“ vom 31. Oktober 2017, 09:32

NOCH haben die Vega-Karten alle das selbe V-BIOS, alle sind ja noch direkt im Referenz-Design ausgeführt.
Unterschiede wird es erst mit der zweiten Hersteller-Generation geben, wenn es unterschiedliche Lüfter und vielleicht auch unterschiedliche Anschlüsse gibt. Jetzt kannst Du Dir das schönste Gehäuse oder die günstigste Karte ohne Angst raus suchen!

Aber ich freu mich schon auf die zweite Variante, denn da gibt es dann auch wieder leise Lüfter, schon vor zwei Monaten hatte ein englisches Fachmagazin eine 3-Lüfter-64er Vega getestet... Gibt's aber wohl erst nach dem Weihnachtsgeschäft!

Beitrag von „iMarc“ vom 31. Oktober 2017, 10:06

sehr schön, bei den polaris karten gabs ja selbst bei referenzkarten teilweise probleme (bild ich mir zumindest ein)

jayztwocents hat vor kurzer zeit ne custom vega 64 von asus reviewed, aber das ergebnis war nicht gerade atemberaubend. aber die temperaturen und lautstärke allgemein war natürlich besser. aber ich spiele mit dem gedanken eine wasserkühlung zu verbauen, von dem her wäre

referenzdesign p/l mäßig sowieso die bessere lösung..

tu mir aber noch immer schwer endgültig ne radeon zu kaufen, wahnsinn wie sehr man sich auf einen hersteller festfahren kann über einige jahre hinweg.

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 10:11

Ich werd meine demnächst umbauen auf EKWB, sieht geil aus, Karten laufen mit gerade einmal 48 grad unter Last, leise und das beste pro Karte wird nur 1 Slot belegt!

Beitrag von „silenthunter“ vom 31. Oktober 2017, 10:48

Ich stehe vor einem ähnlichen Problem, entweder die RX460 behalten oder die Vega56 zu kaufen....
RX 460 läuft mit lilu und whatever.
Die Vega-Serie ist mir einfach zu laut, bis zu 5 Sone OMG unter Volllast.
Habe einen Freesync-Monitor, daher AMD 🙂

Beitrag von „Cheesy“ vom 31. Oktober 2017, 12:37

Bei den Vega musst aber auch noch ziemlich aufpassen.
Bei meiner Vega 56 stürzt HS bei manchen Spielen beim Start einfach ab bzw ich lande im Anmeldebildschrim. Gerade hatte ich ein noch besseres Problem. Hab mir das neue Skype

installiert Vers. 8.9.0.1.
Ist ein Artikel bei Caschy's Block darüber drin. Hatte nach dem Start zur Folge, dass mein HS abgestürzt ist und sich auch nicht mehr booten ließ. Llef immer in eine Kernel Panik.
Habe jetzt über Carbon Copy Cloner von meiner BackUP Platte wieder hergestellt. Liegt definitv an Skype und an der VEGA Graka (mit und ohne Whatevergreen)
Ich hoffe, dass Apple hier noch deutlcih nachbessert, da das System so nicht tragbar ist!

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 13:08

Kannst du hier die Spiele nennen bei denen das Auftritt?

Hast du einen weiteren Hackintosh oder Mac an welchem du Skype laufen hast oder warum bist du dir so sicher das es die Vega ist?

Beitrag von „Cheesy“ vom 31. Oktober 2017, 13:23

Hatte vorher eine GTX 750 ti und eine 7870 verbaut, bei diesen traten die Probleme nicht auch. Spiele sind Outlast und Witcher 2. Bei denen startet das Intro, danach fliege ich raus bzw. lande auf dem Startbildschirm. Irgendwo habe ich gelesen, dass es bei den Vegas mit OpenGL noch Probleme gibt. Rückschluss für mich ist halt, dass es bei Skype genau der gleiche Fehlerablauf ist, wie bei den Spielen. Kann mich natürlich auch irren. Du hast doch auch Vega's. Kannst du mal probieren, ob es bei dir läuft mit der 8.9.0.1 Version!

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 13:37

Es liegt nicht an der Vega sondern irgendwas anderes in deinem Setup macht Probleme!

Beitrag von „Brumbaer“ vom 31. Oktober 2017, 13:39

Es gibt massig Probleme mit OpenGL.

Starte mal Heaven oder Valley mit Anti Aliasing.
Starte eine ältere Cinebench 15 Version. Die aktuelle geht, die davor crashen.
Vorschau "Rechteckige Auswahl" in einem Bild aufzuziehen, kann die Karte zum Absturz bringen.
Ich verwende ein Programm zum Erstellen von 3D Druckdaten, die Anzeige ist zerschossen.
XCode öfnnen von Szenen in OpenGL statt Metall kann abstürzen.
Das sind die, die mir spontan einfallen.

Tritt nur mit der Karte auf, IGPU oder 1080TI zeigen die Fehler nicht.
Die Fehler sind seit Anfang an da und es hat sich nichts daran geändert. Zuerst dachte ich es liegt an der Frontier, aber die Fehler werden auch von Vega64 und 56 Usern bestätigt.

@DSM2 Teste bitte einmal, es wäre toll wenn es wirklich eine Einstellung gäbe mit der es funktionieren würde - oder muss es vielleicht ein X299 System sein (iMac Pro) ?

Beitrag von „Cheesy“ vom 31. Oktober 2017, 13:50

Was ich halt nicht verstehe ist, das es bei DSM2 funktioniert und bei mir Skype abstürzt und ich im Anmeldebildschirm lande bzw einmal mein komplettes System geschrottet wurde. Das Fehlerbild mit den Abstürzen und sich wieder im Anmeldebildschirm finden habe ich definitv erst seit der VEGA.

@DSM2 Hast du in deiner config.plist unter KextsToPatch den (c)Pike R. Alpha patch drin. Bzw.

könntest du mir deine config.plist zur Verfügung stellen, damit ich vergleichen kann?

Grüße aus Augsburg

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 15:44

@Brumbaer : Das Heaven Problem habe ich ebenfalls, ich habe jedoch gerade erst die Tage gelesen, dass es das Problem angeblich nicht geben soll wenn man SMBIOS 19,1 einstellt.
In wie fern das ganze stimmt, kann ich leider nicht sagen, da ich das ganze nicht ausprobiert habe und ehrlich gesagt auch nicht mehr genau weiß, in welchem Englischsprachigem Forum ich das gelesen habe.
Werde versuchen den Beitrag zu finden und dies bei Gelegenheit einmal testen.

@Cheesy : Ich habe keine Kext to Patch Einträge von Pike für mein Setup hinterlegt.
Ich hänge meine Config.plist an, das einzige was Fehlt sind meine Seriennummern.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 31. Oktober 2017, 16:13

@DSM2
Danke für den Hinweis, habe den Link gefunden.
Hab's ausprobiert keine Änderung.
Nicht sehr überraschend, geht ja auch um andere Probleme - u.a. H264, Chrome, FCPX - deren einzige zuverlässige Lösung das Abschalten der Beschleunigung war.

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 17:21

Dann sprechen wir wohl nicht vom selben Thread.
Aber das ist dann ja auch eh egal da durch das Umstellen alles beim alten geblieben ist.

Lang ist ja nicht mehr bis zum Release des iMac, wird sicherlich alles behoben sein zum Release.

Beitrag von „Kazuya91“ vom 31. Oktober 2017, 18:02

Ich würde an eurer Stelle nicht voreilig sein und abwarten. Offiziell hat Apple den iMac Pro mit der VEGA noch nicht rausgebracht. Vielleicht arbeiten sie noch an dem Treiber für die VEGA, welcher dann vielleicht mit 10.13.1 kommt und die iMacs mit dieser Systemversion ausgeliefert werden. Außerdem könnte vielleicht die Umstellung auf die Systemdefinition eines iMac Pro (in Zukunft, wenn es verfügbar ist) Abhilfe schaffen.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 31. Oktober 2017, 20:51

Mit der Beta für 10.13.2 geht OpenGL.

Dafür dreht der Lüfter dauernd - Zeit für ne WaKü.

Und der Wusch beim installieren des Treibers scheint weg zu sein, schade hatte mich so daran gewöhnt.

Nicht nur OpenGL wurde verbessert, auch die OpenCL Performance. Sie ist jetzt etwa da, wo man sie erwarten durfte und damit an der Spitze der OpenCL Liste.

Beitrag von „al6042“ vom 31. Oktober 2017, 20:55

10.13.2 oder 10.13.1? 😉

Beitrag von „Cheesy“ vom 31. Oktober 2017, 21:29

@al6042
Ich sag mal Beta 1 von 10.13.2. Die ist heute ebenfalls erschienen. Bei 10.13.1 habe ich mit meiner Vega immer noch die gleichen Probleme.

Grüße aus Augsburg

Gesendet von iPhone mit Tapatalk

Beitrag von „al6042“ vom 31. Oktober 2017, 21:30

Ok, da war ich dann durcheinander... 😉

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 23:12

@Brumbaer : Was meinst du wie es abgeht wenn man zwei von den Karten hat? 😂 Orkan lässt grüßen 👍

Beitrag von „Brumbaer“ vom 31. Oktober 2017, 23:17

Ich denke das ist ein Treiberfehler, denn die Karte ist kühl, aber der Lüfter röhrt trotzdem.

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 23:25

Können wir das nicht eigentlich mit dem anpassen des Kextes eventuell ändern, wie das der Herr @Mork vom Ork im AMD Thread erklärt hat, indem wir den PP_DisbledAutoWattman auf null setzen?

EDIT: Der Framescounter unter Heaven passt aber vorn und hinten nicht oder ?

Beitrag von „MacGrummel“ vom 31. Oktober 2017, 23:27

Ich würde jetzt ja zu Lilu als Alternative raten, aber das will unter 10.13.2 bisher nicht. Der Kollege vit9696 ist schon fleißig dabei..
Wie ist es denn ohne Framebuffer-Eintrag?

Beitrag von „DSM2“ vom 31. Oktober 2017, 23:32

Der Framebuffer Eintrag war nie nötig für die Vega. Ist nicht mehr als Kosmetik. Im großen und ganzen merkt man nen guten Schub nach vorn zu vorher unter MacOs und doch glaube ich das dort noch mehr geht, alleine schon wenn ich das ganze mit der Windows Performance vergleiche. Sorry aber diese sollte man einfach auch beachten, den genau diese Karten wird nun einmal im iMac Pro verbaut sein.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 1. November 2017, 01:17

@DSM2
Wattman enablen über die Properties bringt nichts. Disablen auch nicht. Im Gegensatz zu den RX ist Wattman auch nicht explizit abgeschaltet.

Was passt denn bei den Frames nicht ?

Beitrag von „DSM2“ vom 1. November 2017, 17:21

Lief bei mir irgendwie gar nicht richtig mit. Weitaus niedriger angezeigt und erst beim Endergebnis sah man was Sache ist.

Beitrag von „Brumbaer“ vom 1. November 2017, 18:26

Er rendert bestimmt offscreen und zeigt nicht jeden Frame an.

Beitrag von „iMarc“ vom 1. November 2017, 22:41

hm.. jetzt bin ich mir wieder unsicher kann einer von euch vega usern kurz die derzeitigen probleme vllt zusammen fassen? bei der 1080ti weiß ich ja mehr oder weniger worauf ich mich einlasse..

Beitrag von „DSM2“ vom 2. November 2017, 07:34

Also ich persönlich habe eigentlich überhaupt gar keine Probleme.

In der neuen Beta 10.13.2 Beta 1 ist ein bug drin der die Lüfter komplett hoch fahren lässt aber 10.13.1 ist davon nicht betroffen.
Ist ja außerdem gar nicht die Vega das Problem sondern der Fehler den die Entwickler gemacht haben. Das wird alles noch schon!

Beitrag von „iMarc“ vom 2. November 2017, 09:11

so, ich wurde schwach und hab mir die vega 64 bestellt, wird schon gut gehen

---

Beitrag von „griven“ vom 7. November 2017, 22:41

Ab der 10.13.2 Beta fliegen die Vega Karten sowohl was die Leistung angeht aber auch was den Lärmpegel angeht wenn man @Brumbaer da glauben darf

---

Beitrag von „DSM2“ vom 7. November 2017, 22:44

Kann ich bestätigen!
Das wird sicherlich aber noch gefixt, hoffe ich zumindest für alle anderen, die nicht auf Wasserkühlung setzen.

Beitrag von „iMarc“ vom 7. November 2017, 22:55

das problem werd ich wohl auch mit ner wasserkühlung umgehen
die karte wär schon da, wart nur noch aufs motherboard dann kanns losgehen

---

Beitrag von „MacGrummel“ vom 7. November 2017, 23:39

Ich bin am Grübeln, ob zwei RX 580 8er nicht ne bessere Lösung wären: Stromverbrauch und Preis etwa auf dem Niveau EINER Vega 64, aber mit brauchbarer Lüftung.. Und gehen auch ooB, waren ja in dem Developer Kit von Apple..

Beitrag von „DSM2“ vom 8. November 2017, 05:06

Wenn dir die Performance reicht, warum nicht ?

Beitrag von „iMarc“ vom 8. November 2017, 08:10

ist natürlich auch eine variante. für mich kams dann aber doch nicht in frage: da ich in letzter zeit mehr zocke als mir lieb ist, wollte ich mich nicht mit crossfire problemen ärgern. ein setup ohne windows ist dann natürlich wieder eine ganz andere geschichte, aber ich denke das warten auf die ersten custom vegas wäre doch etwas vernünftiger.

Beitrag von „DSM2“ vom 8. November 2017, 08:47

Also ich konnte noch keine Crossfire Probleme feststellen unter Windows aber vielleicht auch weil ich nur aktuelle Spiele drauf getestet hab.

Beitrag von „iMarc“ vom 8. November 2017, 10:23

naja probleme ist vielleicht etwas hart ausgedrückt. aber die bekannten multi-gpu mikroruckler trotz hoher framerate oder fehlender crossfire support in manchen spielen sprechen dann doch

eher dagegen zwei mittelklasse karten einer vega vorzuziehen. ich bevorzuge es immer die stärkste leistbare karte zu kaufen. crossfire ist für mich eher optional um später mal aufzurüsten, wenns dann notwendig ist.

bezieht sich aber auch hauptsächlich wieder auf die aussage, 2 mid-end gpus einer high-end vorzuziehen..
wenn vega zu wenig ist, gibt ja eh keine andere option mehr als eine zweite karte zu kaufen, dann macht das natürlich durchaus sinn

---

Beitrag von „DSM2“ vom 8. November 2017, 11:48

Du hast mich nicht ganz richtig verstanden, ich habe keinesfalls empfohlen die 580 zu nehmen. Habe nur bezüglich Crossfire gesprochen und das ich mit meinen Vegas keinerlei Probleme auf aktuellen spielen in 4K feststellen konnte.

Beitrag von „iMarc“ vom 9. November 2017, 11:10

oh. hab ich wohl falsch verstanden 😄
aufjedenfall hab ich jetzt irgendwie auch bock auf eine zweite karte xD
aber das wird es mit meinem 850w netzteil nicht spielen.. gut das mich solche dinge immer wieder am unvernünftig sein hindern 😄

Beitrag von „DSM2“ vom 9. November 2017, 11:49

Kauf dir ein 1200 Watt Netzteil und schon kann es losgehen 😉

Beitrag von „iMarc“ vom 10. November 2017, 09:59

es ist so unvernünftig.. darum reitzt es mich so

aber jetzt ist erstmal die wakü drann, die hat das budget für dieses jahr ausgeschöpft

---

Beitrag von „rottonarabenno“ vom 15. Januar 2018, 15:20

Was würdet ihr mir jetzt (zu diesem Zeitpunkt) empfehlen? Haupteinsatz: Final Cut Pro mit 4K Videomaterial.

Beitrag von „DSM2“ vom 15. Januar 2018, 15:37

Ganz klar, Vega 64!

EDIT: Aber problem ist aktuell das die Lüfter nonstop hochdrehen, jedenfalls war das mein Kenntnisstand.
Deshalb wäre eventuell eine 580 sogar etwas besser da dort das Problem nicht vorhanden ist.
Sonst nach einer Wassergekühlten Vega schauen.

Beitrag von „iMarc“ vom 15. Januar 2018, 15:41

vega 64 - meine rattert zwar nach wie vor aber die performance is schon ziemlich gut. problematisch find ich momentan eher die preise

---

Beitrag von „DSM2“ vom 15. Januar 2018, 16:08

Was spricht gegen eine Wasserkühlung ?

Beitrag von „iMarc“ vom 15. Januar 2018, 16:43

bin seit anfang an wassergekühlt. mit rattern mein ich ganz komisches coil whine das bei jeglicher gpu aktivität auftaucht. der gpu tach spielt verrückt und zeigt selbst beim scrollen durch safari 100% auslastung an, aber nur flackernd, als ob die last immer nur einige millisekunden anliegen würde.

hab schon mein netzteil reklamiert und probehalberein anderes getestet. keine besserung. unter windows ist alles gut also behaupt ich mal das ist ein hackintosh problem.

Beitrag von „DSM2“ vom 15. Januar 2018, 18:11

Achso, das meinst du...

Beitrag von „iMarc“ vom 15. Januar 2018, 18:16

ich liebe die karte wirklich, aber boote fast nur noch in windows, das rattern macht verrückt. hab das wirklich nur ich oder stört das sonst keinem? 😆

Beitrag von „DSM2“ vom 15. Januar 2018, 19:32

Ich hab das rattern auch aber nur ganz minimal und deshalb eigentlich nicht wahrnehmbar.
Bei einem absolut super silent build... naja solange ich nichts render aber dann sind es meine Lüfter

---

Beitrag von „iMarc“ vom 15. Januar 2018, 20:00

dass ich nicht der einzige bin beruhigt mich schon mal! danke fürs bestätigen..

also silent ist mein build auch ziemlich, lüfter alle aus und pumpe auf minimum . die wakü wahr jeden cent wert!!! (und sieht geil aus xD)
vllt liegts auch an meinen feinem musikerohr dass das rattern so stört oder am gedämmten raum

während recordings nervts halt weil mans teilweise in den aufnahmen hört. spätestens mit offiziellen eGPU support sollte das ja auch mal bei apple auffallen und behoben werden hoff ich

---

Beitrag von „silenthunter“ vom 15. Januar 2018, 20:36

Meine RX580 reicht mir erst mal

Beitrag von „MacGrummel“ vom 15. Januar 2018, 22:37

Die haben bei mir einzeln angesprochen aber auch einen unschönen Pfeifton! Seitdem ich eine FW-Karte zwischen die beiden 580er gesteckt habe ist das allerdings w e c h. Ich liebe Resonanzen..

Beitrag von „iMarc“ vom 15. Januar 2018, 22:54

@MacGrummel das ist ja lustig

meine vega pfeifft nur bevor clover geladen wird. boot ich mit f12 direkt in windows ist ruhe..

Beitrag von „DSM2“ vom 16. Januar 2018, 00:34

@iMarc Also so stark wie bei dir ist es bei mir nicht, ich muss schon mein Ohr ans Gehäuse halten, damit ich das überhaupt bemerke.

Beitrag von „iMarc“ vom 16. Januar 2018, 14:11

im video wirkt es etwas schlimmer als es ist, ist ja sehr subjektiv. mein rechner steht am tisch, vielleicht machts das auch nicht grad besser.. aber er ist so hübsch, er muss am tisch stehen 😆

@DSM2 hast du noch die originale backplate montiert? kannst du vielleicht testen ob sich das geräusch ändert wenn man den tacho weg schaltet?

Beitrag von „silenthunter“ vom 17. Januar 2018, 09:40

Also der Preis für die Vega 64 ist einfach zu hoch, ich habe meine rx580 8gb keine 300 € bezahlt

---

Beitrag von „iMarc“ vom 17. Januar 2018, 13:28

die derzeitigen preise sind ein witz ja. hab meine vega 64 limited edition noch um 520€ bei caseking bekommen..

Beitrag von „matt82“ vom 28. Januar 2018, 09:45

Hey Leute, würde gerne noch zwei andere Grafikkarten mit rein werfen...

Wie sieht es denn mit der Vega Frontier 16 GB oder der Radeon Pro WX 9100 gegenüber zwei Vega 64 aus? Warum benutzen viele lieber zwei Vega 64 als eine von denen? Geht´s dabei auch um Spielepower oder ist die Power zweier Vega größer?
Wie sieht es aus, wenn es um reine Videobearbeitung geht?

Beitrag von „DSM2“ vom 28. Januar 2018, 12:29

Ganz einfach und simpel erklärt : Eine Frontier ist mehr oder weniger eine Vega 64 mit 16GB RAM und kostet natürlich auch ganz gut. Zwei Vega 64 da einfach viel mehr Power!

Beitrag von „matt82“ vom 28. Januar 2018, 12:41

Ja alles klar, leuchtet ein...ich nehm an mit der WX9100 wird es sich genauso verhalten?

Beitrag von „DSM2“ vom 28. Januar 2018, 12:53

Preisleistungsverhältnis... Gut, eine Vega kriegt man aktuell auch nicht geschenkt aber ich

hatte das große Glück, noch einen mehr oder weniger vernünftigen Preis zahlen zu können. Davon abgesehen ist die Vega 64 sogar etwas stärker als eine WX9100.

Beitrag von „matt82“ vom 28. Januar 2018, 13:00

Ah ja stimmt, es gab ja noch Zeiten wo sie die Hälfte von heutigen Preisen gekostet haben.
Fragen beantwortet

Beitrag von „MacGrummel“ vom 28. Januar 2018, 17:52

Die WX9100 ist ja offiziell die Grafik, die im dicksten iMac Pro arbeitet (Vega Pro mit 16 GB), aber mit einem einfachen Lüfter und mit leicht gedrosselter Frequenz-Spitze zugunsten besserer Dauerleistung. Aber auch die Vega Frontier 16GB ist natürlich nicht von schlechten Eltern (was ich vom beigelegten DP-DVI-Adapter nicht behaupten möchte..), die macht schon ordentlich Dampf.

Ich hatte sie mir Anfang November bestellt und war dann jetzt im Januar ganz überrascht, dass das Paket tatsächlich gekommen ist..

Bis März/April sollten die Vega-Karten der unterschiedlichsten Hersteller, die in LA gezeigt wurden, auch tatsächlich auf den Markt kommen. Dann sollten die Preise wieder langsam von "unverschämt" auf "recht teuer" sinken und die Kühlung der Teile auch ohne 1000€-extra-Wasserkühlung funktionieren.
Bliebe dann allerdings die Frage: wie bekomme ich eine 3-Slot-dicke Grafikkarte in meinen Rechner?? Da kann ich mir ja gleich nen N-Board ins dicke Gehäuse schrauben, mehr Platz als für die fette Vega ist da eh nicht mehr!

Beitrag von „jan2ooo“ vom 29. Juni 2018, 12:45

Ich muss das noch einmal hoch holen. Ich finde leider im netz keine gescheiten Vergleiche. Mit Apfelnico bin ich im Gespräch und muss noch eine finale Entscheidung zur Grafikkarte fällen. Es geht um OpenGL Perfromance, allerdings auf eine Applikation beschränkt (Farbkorrektur).
Ich fürchte final wird man es erst sagen können, wenn man es praktisch testet. Es könnten zwei 2 Slot Grafikkarten (wobei die Multi GPU performance wahrscheinlich nichts ins Gewicht fällt, die Skalierbarkeit müsste getestet werden) oder eine 3 Slot Karte installiert werden. Folgende Auswahl bisher (die preislich noch OK wären):

AMD Radeon Pro WX 9100
AMD Radeon Vega Frontier Edition
AMD Radeon RX Vega 64

oder eben doch (ungern) Nvidia

Nvidia Titan Xp
Nvidia Geforce 1080 Ti

Nvidia Quadro (P6000) und AMD Radeon Pro SSG liegen wahrscheinlich was Preis/Leistungszuwachs nicht im Bereich des sinnvollen. Wobei man sagen muss, dass +/- 3 Frames den Unterschied zur Echtzeitwiedergabe ausmachen könnten.

Was wäre eure Empfehlung? Vielleicht sogar praktische Erfahrungen, wenn es welche gibt.

Danke!

Beitrag von „Dnl“ vom 29. Juni 2018, 15:26

Für mich wäre die Entscheidung einfach: Das was einfacher zu maintainen ist. Und das ist meiner Meinung nach eine AMD Karte.
Ich zumindest habe selbst den Schritt gewagt und bin von einer gtx1070 auf eine RX580 umgestiegen, einfach weil ich keine Lust mehr hatte auf die NVIDIA Treiber im Zweifel warten zu müssen.

Beitrag von „iMarc“ vom 29. Juni 2018, 16:17

ich würde mal sagen die vega 64, einfach wegen dem preis. außer du brauchst die 16gb ram unbedingt

---

Beitrag von „jan2ooo“ vom 29. Juni 2018, 22:45

Ist das der einzige Unterschied?

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 29. Juni 2018, 22:57

@jan2ooo

Ne, bei Nvidia bist du auf die blöden Webdriver angewiesen.
Die VEGA Karten laufen direkt ohne irgendwelche Modifikationen.

Beitrag von „DerJKM“ vom 29. Juni 2018, 23:41

Ich würde es so machen: die einfache Lösung (Vega) kaufen, testen, wenn’s nicht reicht zurückschicken und andere Lösung probieren.
Ich denke es kommt hier ganz auf die Anwendung drauf an. Nvidia gewinnt in den typischen Benchmarks meistens wegen einerseits Optimierungen der Spiele, andererseits weil sie es schaffen ihre Hardware besser auszulasten. Rohleistung hat die Vega nämlich mehr als die 1080Ti (etwa 13 schon. etwa 11 TFlops).
EDIT: Du schreibst von OpenGL und Multi-GPU (2 GPUs). Unter macOS kann für die Bildausgabe immer nur eine GPU verwendet werden. Eine eventuelle zweite GPU ist lediglich Rechenhilfe, dann aber für OpenCL. Etwas wie CrossFire/SLI geht unter macOS nicht.

Beitrag von „scarface0619“ vom 30. Juni 2018, 07:28

Naja also mehr Leistung lasse ich bei einer Vega mal im Raum stehen, denn leider drosseln die Karten dermaßen schnell runter aufgrund hoher Temperaturen und vom Strom leider kaum zu sprechen. Vega gegen eine gleichschnelle GTX 1080 (287W zu 177W unter Last)

Die vega Karten sind meiner Meinung nach noch nicht das was sie sein könnten, mit einer Wasserkühlung wird es dann interessant, zwecks Temperaturen.

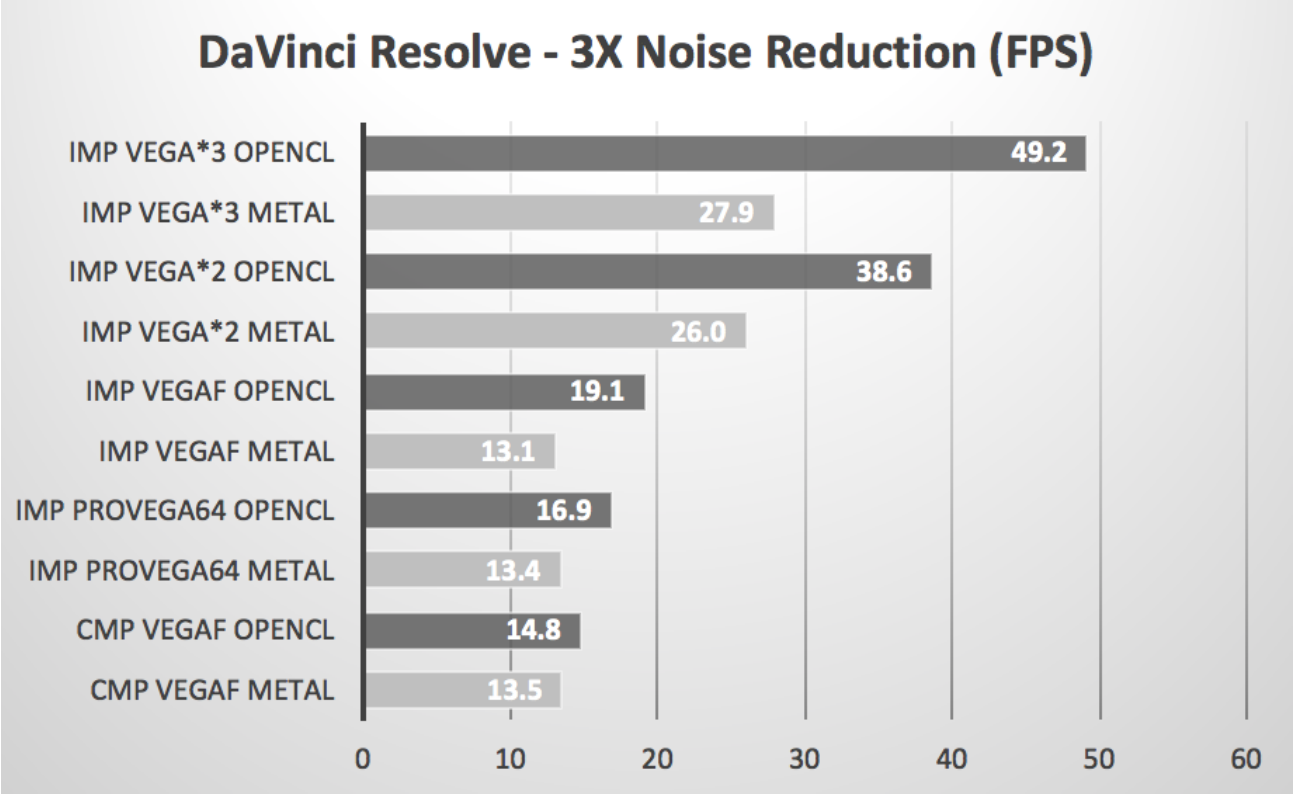
Aber die Unterstützung von OSX ist halt eine andere Sache, bei NVIDIA nervt die webdriver geschichte.

Beitrag von „mitchde“ vom 30. Juni 2018, 09:36

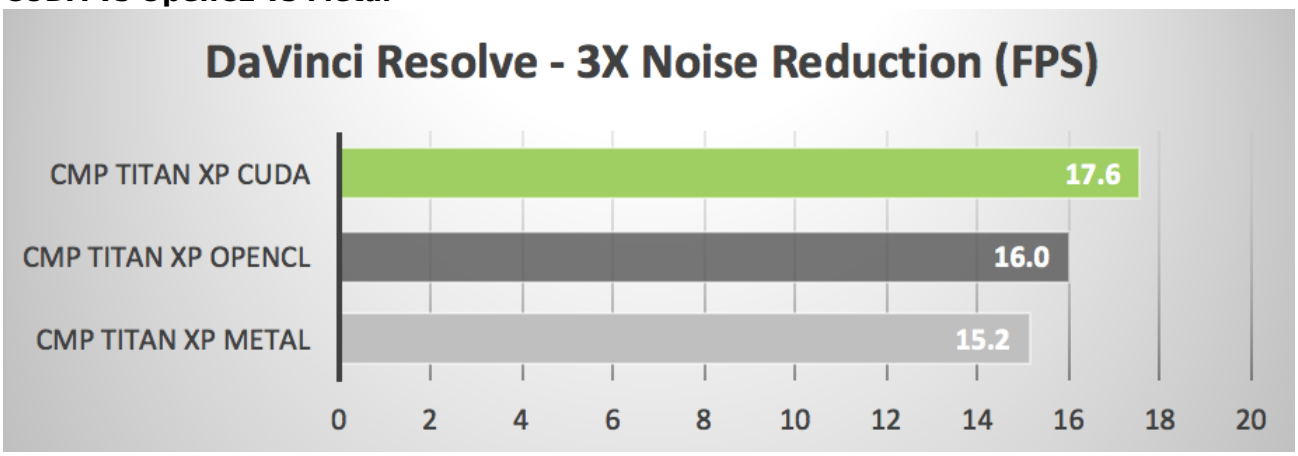
Sehe ich auch so. SObald der User den Hackintosh auch mal native unter Win nutzt oder Apps (egal ob win/mac) die CUDA unterstützt wäre Nvidia besser.
Nur bei rein Mac Nutzung und no CUDA Bedarf und viel FCPX mag die AMD eindeutig - selbst wenn leider zuviel Watt / Speed "besser" sein.

ES kommt insofern auch darauf an welche Apps/Games ne Rolle spielen - abseits das AMD inzwischen direkter von Apple unterstützt wird. Das ""einfachere" bzw. keine Web Driver "nötige" wird dann halt uninteressant, wenn zb CUDA Apps mehrfach schnellere Ergebnisse (Blender etc) liefern wie eine AMD.

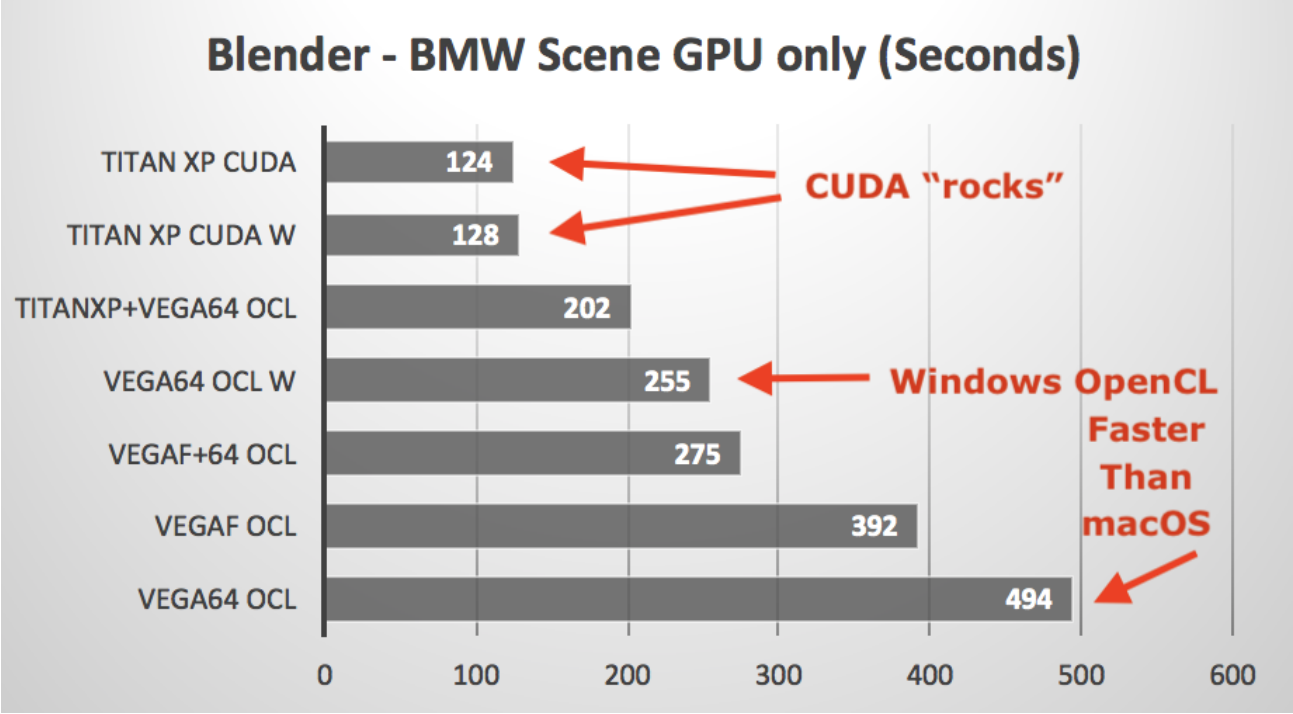
DaVinci Resolve 14
Using the Candle project, we measured how fast it could playback the 117 frame video clip while rendering three overlays of noise reduction on the fly. GPU Processing mode was set to either OpenCL or Metal (and CUDA for NVIDIA).
Vega*3 - internal Pro Vega 64 GPU **plus two** Vega Frontier GPUs in **eGPU** boxes
Vega*2 - two Vega Frontier GPUs in eGPU boxes
VegaF - one Vega Frontier GPU in eGPU box attached to iMac Pro (**or** installed in 2010 Mac Pro tower)
ProVega64 - one Pro Vega 64 GPU in iMac Pro
iMP = 2017 iMac Pro 3.2GHz 8-Core Xeon W-2140B CPU, 32GB of 2666MHz DDR4 ECC SDRAM
cMP = 2010 Mac Pro 3.3GHz 12-Core Xeon X5680 CPU, 96GB of 1333MHz DDR3 ECC SDRAM



CUDA vs OpenCL vs Metal



BLENDER



Beitrag von „jan2ooo“ vom 2. Juli 2018, 11:06

Hey, vielen Dank für das ganze Feedback. Dann werde ich eine Vega 64 nehmen (aufgrund des Platz) und einfach mal testen wie sie sich in der Praxis gegen eine 1080 TI schlägt, die eh im Haus ist. Sollte sich das anwendungsspezifisch nichts (nicht viel) nehmen, bleiben wir vorerst bei der AMD Lösung. Alternativ kommt dann erst einmal die Nvidia rein. Wenn auch das nicht reicht, testen wir mal das, was da noch so kommt und im bezahlbaren Rahmen bleibt (eigentlich bleibt nur die Titan Xp). Alternativ eine zweite GPU via Thunderbolt, wobei der Zusatz an Performance aufgrund der schlechten Skalierbarkeit der Software eventuell nicht zielbringend ist.

Danke euch!

Beitrag von „jacun“ vom 2. Juli 2018, 11:41

Sicher muß man bei nVidia immer auf neue WebDriver warten, ABER kaum ein Hersteller aktualisiert seine Treiber so schnell und zuverlässig wie nVidia. Ich bin seit Jahren zufriedener Nutzer von nVidia-Karten.

Beitrag von „danielsogl“ vom 2. Juli 2018, 11:48

Vor allem bei einem Dual Boot System ist eine NVIDIA Karte die bessere Wahl in Punkte Gaming Performance. Ich denke die meisten verwenden Windows bei einem Hackintosh nur noch fürs Zocken.
Ist schon cool, dass NVIDIA überhaupt macOS weiterhin mit eigenen Treibern unterstützt.

Beitrag von „jan2ooo“ vom 2. Juli 2018, 11:50

Gaming ist nicht relevant. Aber ja, so lang es Treiberunterstützung gibt kann man das ja so handhaben uns die für sich performateste Lösung nutzen.

Beitrag von „DerJKM“ vom 2. Juli 2018, 11:56

@jacun wir haben auch nur ein 3/4 Jahr auf einen Pascal-Webtreiber gewartet, und Anfang des Jahres über mehrere Monate und Webtreiber-Releases hinweg eine alte Version der Treiber manuell gepatched um Mikrorucklern auf dem Desktop (!) zu entgehen. Da Nvidia unter macOS (und übrigens auch unter Linux) der einzige Hersteller ist, der überhaupt selbst Treiber liefern muss damit die eigene Hardware läuft, ist der Titel Schnellste Treiberupdates nicht sonderlich schwer zu bekommen 😉

Beitrag von „Dnl“ vom 2. Juli 2018, 14:42

> Zitat von jacun
>
> Sicher muß man bei nVidia immer auf neue WebDriver warten, ABER kaum ein Hersteller aktualisiert seine Treiber so schnell und zuverlässig wie nVidia. Ich bin seit Jahren zufriedener Nutzer von nVidia-Karten.

Also ich will nicht unfreundlich klingen, ABER, ich weiß nicht in was für einer Welt du lebst
Ich weiß nicht mehr zu welchem release, aber ich glaube es war Sierra, da habe ich bestimmt 2-3 Monate auf die Treiber gewartet. (nagelt mich nicht auf die genaue zeit fest, es war aber definitiv über einen Monat. :))

Beitrag von „umax1980“ vom 2. Juli 2018, 15:03

Ich meine, klar ist das finanziell eine Frage, aber wäre es nicht denkbar sich zwei Rechner zusammen zu stellen und diese je nach Anwendung zusammen zu stellen?

Damit kann man bei den beiden Grafikkarten jeweils das Maximum herausholen.

Beitrag von „jan2ooo“ vom 2. Juli 2018, 15:11

Wir haben eigentlich nur eine Anwendung die auf die Grafikkarte zugreift und Echtzeitwiedergabe ermöglichen soll. Der Rest (Plugins die u.U. CUDA nutzen etc.) muss nicht zwingend "schnell" sein.

Beitrag von „jan2ooo“ vom 13. Juli 2018, 13:50

Mal ein kurzes Feedback: dank apfelnico haben wir hier nun ein funktionsfähiges System (ASUS PRIME X299-DELUXE, Core i9-7940X, VEGA 64) und ich konnte ein paar Tests machen. In unserem speziellen Fall (Testfile 6K mit einigen Farbkorrektur Layern afaik alles via OpenGL)

können wir mit der VEGA 64 10FPS erreichen. Auf einem iMacPro (ebenfalls Vega64) sind es 6 FPS. Ohne Farbkorrektur (CPU use only) sind 200FPS möglich, also die GPU ist hier definitiv der limitierend Faktor. Zum Testen wurde zudem eine 1080Ti und eine Titan X (nicht Xp) herangezogen mit einem sehr unbefriedeigendem Ergebnis von zirka 6FPS im gleichen Szenario. Multi GPU (zwei VEGA 64) brachte leider gar keinen Vorteil. Eine Skalierung auf mehrere GPUs findet bei der genutzen Software leider nicht statt
Der Cinebench OpenGL Bench zeigt einen Unterschied von 157 zu 165 für die VEGA, also spricht auch für die VEGA, auch wenn der Unterschied hier relativ gering ist.
Eventuell sind es auch "schlechte" Nvidia Treiber die das Ergebnis beeinträchtigen, aber was soll man machen...
Wir würden nun noch versuchen weitere Workstation Grafikkarten als Teststellung zu besorgen (Nvidia P6000, Radeon Pro WX 9100, VEGA FE), um zu sehen was hier eventuell noch möglich wäre.