

**Erledigt**

## **Crossfire mit 2x AMD Grafikkarten für FCPX - Performance dann besser?**

**Beitrag von „TNa681“ vom 20. Juni 2018, 10:04**

Hallo zusammen,

hat wer Erfahrung mit Crossfire in Verbindung mit FCPX? Ich habe bereits die Forensuche angeschmissen, aber keine klare Aussage zum Performancegewinn erhalten.

Mich interessiert explizit, ob es mit FCPX überhaupt möglich ist, dass zwei Karten im Crossfire-Verbund die Arbeiten unterstützen?

Ich würde mich über einen Erfahrungsaustausch in diesem Thread freuen.

Grüße TNa681

---

**Beitrag von „al6042“ vom 20. Juni 2018, 19:12**

macOS unterstützt Technologien wie Crossfire oder SLI nicht.

Es erkennt die zwei Grafikkarten und kann damit auch arbeiten, aber in wieweit FCPX diese Technologien nutzen kann, weiss ich leider nicht.

---

**Beitrag von „apfelnico“ vom 20. Juni 2018, 20:34**

Der MacPro 6.1 hat von Hause aus zwei AMD-Grafikkarten drin (FireGL D300/D500/D700). FCPX und andere Software profitieren davon. Deutlich merkt man es in DaVinci Resolve.

CrossFire oder SLI nutzt ein Mac nicht, mehrere GPUs können aber parallel zusammenarbeiten. Mit zweien ist ja längst nicht Schluss. Anbei ein Screenshot, worin man sieht, wie meine beiden VEGAs zusammenarbeiten. LuxMark skaliert vorbildlich, tatsächlich eine Steigerung um 100%.

---

### **Beitrag von „Nightflyer“ vom 21. Juni 2018, 02:18**

Ist vielleicht ne blöde Frage:

Müssen die Karten identisch sein oder würden auch zB eine rx 560 und eine rx 580 Funktionieren?

---

### **Beitrag von „MacGrummel“ vom 21. Juni 2018, 03:46**

Für den Mac gilt hier: welche Karten das sind ist fast egal. Es lassen sich die verschiedensten Karten kombinieren und auch deren unterschiedliche Vorteile nutzen.

Bestes Beispiel ist hier die Einbindung der Intel-Grafik als blinder zusätzlicher Rechenknecht für die Bearbeitung von Bilder-Daten in iMacs (und MacBooks) und entsprechenden Hackintoshs. Das entsprechende Hackintosh-Kapitel "[Quicksync, Virtual-Screen Abstürze und iGPU+ded. GPU mit Grafikbeschleunigung](#)" hat allein bei uns allerdings inzwischen 33 Seiten, was zeigt, dass es dann doch nicht immer so einfach ist.

Ähnliche Karten, wie die erwähnten RX 560 und RX 580 lassen sich allerdings sehr viel leichter verknüpfen. Wenn da unsere Clover-Voreinstellungen für beide Karten identisch sind, braucht auch nichts kompliziertes eingestellt zu werden, eine speziell zugeschnittene DSDT (über Clover ausgelesen) schadet hier aber nicht. Es gibt ja viele schöne neue Ausgänge.

Ähnlich [@apfelnico](#) s doppelter Vega-Performance bei zwei gleichen Vegas werden da dann eben zwei leicht verschiedene Werte addiert. Als sich bei meinem X99 nach leider recht kurzer Zeit eine der eingebauten R9/280x verabschiedet hatte, konnte ich sie problemlos durch eine R9/280 ohne x (=HD8950) ersetzen. Für die vielen nicht für mehrere Grafikkarten optimierten Anwendungen macht es in so einem Fall allerdings Sinn, die dort beste Karte für den Ausgang zu nutzen.



---

## Beitrag von „mitchde“ vom 21. Juni 2018, 08:42

Im Gegensatz zu Crossfire sind bei OS X mehrere GPUs nur für gpu compute einsetzbar. Sprich nicht bei Games (mehr FPS) sondern bei OpenCL + Metal (compute Shader) im Einsatz. FCP, Blender, etc. nutzen mehrere GPUs - auch mehr als 2.

Dabei ist es aber egal welcher Mix (Nvidia,AMD, Intel) vorliegt. Bei Crossfire (Games) ist das anders, da braucht man 2 gleiche oder fast gleiche GPUs.

---

## Beitrag von „TNa681“ vom 21. Juni 2018, 10:37

Erstmal vielen Dank an euch alle für die super Beteiligung. Da sind richtig wertvolle Informationen zusammengekommen.

Ich werde wohl die Preisentwicklung der Sapphire Radeon RX 580 Nitro+ Special Edition weiter beobachten (hat sich ja fast normalisiert) und zuschlagen, wenn ich es für richtig halte. Mit dieser Karte habe ich dann die Crossfire-Option in Windows und kann dann auch bei Spielen davon profitieren.

Grüße TNa681