

Erledigt

VEGA 64 UPGRADE - Asus ROG Strix oder Sapphire Nitro+ ?

Beitrag von „TNa681“ vom 13. Juni 2019, 13:07

Hallo,

beide Karten sind gerade relativ günstig (~370€) bei Mindfactory zu bekommen, aber ich kann mich nicht entscheiden.

Kennt ihr Vor- und Nachteile der beiden Karten?

Grüße

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. Juni 2019, 13:12

Die Sapphire hat die beste Luftkühlung von allen Vega 64 und ist entsprechend leise. Asus Rog Strix soll häufig von extremem Coil Whine betroffen sein.

Beitrag von „TNa681“ vom 13. Juni 2019, 14:33

So, die Sapphire ist bestellt. Die gab es für einen kurzen Moment sogar für 349€  .

Ab 10.14.5 laufen die Vegas ja nativ, oder muss ich etwas beachten, außer vllt. Kexte aktualisieren?

Beitrag von „DataV“ vom 13. Juni 2019, 14:39

die sapphire ist im mindstar, da kommt aber normal noch happig was an versand drauf

Beitrag von „TNa681“ vom 13. Juni 2019, 14:42

Stimmt, 8,99€ um genau zu sein... ist aber trotzdem preislich sehr gut!

Beitrag von „DataV“ vom 13. Juni 2019, 14:43

wenn man zurückdenkt, dass die karte vor 1-1,5 Jahren das doppelte gekostet hat, muss man sich eh an den kopp packen

Beitrag von „TNa681“ vom 13. Juni 2019, 14:44

Das stimmt, die war ja jetzt sogar günstiger als meine RX580 Anfang 2018 🤔

Beitrag von „hsotnikah1“ vom 13. Juni 2019, 17:08

Habe genau dieses Upgrade auch vor.

Kann ich einfach das SMBIOS auf iMacPro1.1 umstellen, die Karten wechseln und danach wieder booten? Auch im Hinblick auf iMessage etc.?

Ab 10.14.5 is ja wohl auch das PowerPlayTable nicht mehr nötig. D.h., die Vega64 läuft OOB richtig?

Beitrag von „TNa681“ vom 17. Juni 2019, 12:00

Hallo,

das Ganze ist unabhängig von iMessage, da brauchst du keine Sorge haben.

Für die Verwendung mit SMBIOS iMacPro1.1 musst du im Bios die iGPU deines i5 deaktivieren und zuvor mal alle Kexte und Clover updaten.

Genau, ab 10.14.5 soll die Vega 64 nativ unterstützt werden. Heißt eigentlich auch WEG und LILU in 10.14.5 nicht mehr benötigt werden.

Meine Vega kam noch nicht an und so kann ich leider noch keine praktische Erfahrung teilen.

Beitrag von „DSM2“ vom 17. Juni 2019, 13:13

Leute ihr bringt hier mächtig was durcheinander...

Ich bin User der ersten Stunde und hatte meine VEGA damals direkt ab Liefertermin da.

Die Vega lief direkt ab der ersten High Sierra Version, sprich 10.13.!

Die Vega hat seit macOS 10.13.2 offiziell vollwertigen nativen Support. Auch mit korrektem Namen bei über diesen Mac etc.

In 10.14.5 wurden aber erst einige Probleme im Treiber behoben, von welchen jedoch hauptsächlich Hackintosh User betroffen waren.

TNa681

Beitrag von „TNa681“ vom 17. Juni 2019, 13:41

DSM2 danke für die Richtigstellung.

Um genau zu sein kann mit 10.14.5 auf das [\[TOOL\] Vega 64 PowerPlayTable Generator](#) verzichtet werden.

Kann ich denn auch auf WEG und LILU vollständig verzichten oder werden die nach wie vor benötigt?

Beitrag von „DSM2“ vom 17. Juni 2019, 13:46

Die waren nie wirklich notwendig für die Vega.

War nur ein bequemer Output Fix für die Ausgänge der GPU, die man aber auch per Clover patches umsetzen kann, sowie fix des Namen unter über diesen Mac.

Auf WEG wirst du verzichten können wenn du diese nicht noch zusätzlich für eine iGPU benutzt oder irgendwas in der Richtung (bootflags der WEG Kext)

Heutzutage beinhaltet WEG eine Menge an Dingen.

Lilu dagegen wirst du weiterhin benötigen, ohne funktioniert zum Beispiel die AppleALC Kext gar nicht.

Wenn du natürlich auch ohne AppleALC Ton hast, dann kann natürlich auch Lilu raus.

Beitrag von „CMMChris“ vom 17. Juni 2019, 14:04

[Zitat von DSM2](#)

von welchen jedoch hauptsächlich Hackintosh User betroffen waren.

Nope, Mac Nutzer auch, sowohl Käsereibe als auch eGPU.

Beitrag von „DSM2“ vom 17. Juni 2019, 14:15

Ich sagte hauptsächlich, ich hatte die Mac User keinesfalls ausgeschlossen Chris. (eGPU User etc)

Beitrag von „CMMChris“ vom 17. Juni 2019, 14:17

Mensch, lass mich doch klugscheißen... 

Beitrag von „TNa681“ vom 17. Juni 2019, 22:05

Könnt ihr mir sagen ob und wenn ja welche Boot Args ich brauche, wenn ich dann mit der Vega 64 von iMac 18,3 auf iMacPro 1,1 umstelle?

[CMMChris](#) hättest du da vllt. einen Tipp? Hab vor meine Vega heute Abend zum Laufen zu bekommen.

Beitrag von „OliverT“ vom 18. Juni 2019, 13:36

Da meine Vega 64 gerade in der Post ist, schließe ich mich mit einer Frage an:

Muss ich wirklich von iMac13,2 umstellen? Meine alte GTX 980 TI lief problemlos damit unter High Sierra und meine einzig Mojave-taugliche GTX 760 geht auch so...

Beitrag von „jboeren“ vom 18. Juni 2019, 13:48

Ich schliesse mich auch an! In kurze soll die 580 bestellt werden...

Beitrag von „DSM2“ vom 18. Juni 2019, 14:19

Welche bootargs? Wir reden hier von einer nativen Karte. Die Vega benötigt keinerlei bootargs.

Um die volle Performance nutzen zu können ist das SMBios des iMacPro ein muss.

Rest hängt davon ab ob WEG im Einsatz oder nicht.

Beitrag von „TNa681“ vom 18. Juni 2019, 14:50

Gut, dann keine Boot Args.

Ist manchmal einfach schwer euch zu folgen. Speziell bei dir DSM2 lese ich eine leichte Süffisanz in #10 und #19. Ich habe aber noch nicht verstanden warum?

Trotzdem danke, dass du das aufgeklärt hast!

Beitrag von „DSM2“ vom 18. Juni 2019, 14:59

Du interpretierst etwas rein was meinerseits in keiner Weise so gemeint war.

Ich hab lediglich aufklären wollen, wie es um dieses Thema steht. TNa681

Beitrag von „TNa681“ vom 18. Juni 2019, 15:11

DSM2 liest sich doch gleich viel angenehmer ohne das leicht provokante LEUTE, finde ich gut, dass du das in 10 und 19 rausgenommen hast  und zeigt mir, dass ich eine objektive Wahrnehmung habe.

Beitrag von „DSM2“ vom 18. Juni 2019, 15:21

Habs geändert weil ich vermutet habe das du es deshalb denkst. Wie gesagt war keinesfalls so von mir gemeint.

Beitrag von „jboeren“ vom 18. Juni 2019, 16:11

Neues SMbios bedeutet neue seriennummer usw? Möglich (neue) imessage/facetime Probleme? 

Beitrag von „DSM2“ vom 18. Juni 2019, 17:03

Ja, neuen Nummern etc.

iMessage/FaceTime Probleme hatte ich persönlich noch nie aber ausschließen kann ich es nicht das vielleicht der ein oder andere Probleme haben könnte.

Beitrag von „CMMChris“ vom 18. Juni 2019, 17:14

iMacPro1,1 + Vega 56 / 64, Radeon VII, RX4xx / RX5xx = IGPU aus, keine Boot Args + ggf. CPUFriend & Data Provider für korrektes CPU Power Management.

Zur CPU passendes SMBIOS + Vega 56 / 64, Radeon VII, RX4xx / RX5xx = IGPU aus, Whatevergreen + Boot Args "shikigva=32" & "shiki-id=Mac-7BA5B2D9E42DDD94" für korrekte Einbindung der Encoder.

Beitrag von „jboeren“ vom 18. Juni 2019, 17:41

Ich glaube ich kann besser nen neuen Hacki bauen und meine alte kiste lassen wie sie ist.

Never change a running system...

Beitrag von „TNa681“ vom 18. Juni 2019, 19:50

jboeren heute kam meine Vega und ich kann dich beruhigen, hab's am laufen und iMessage und co. funktionieren ohne Probleme. Nach dem Hochfahren geht automatisch ein Fenster auf und man wird gebeten das Passwort für die iCloud neu einzugeben und schon funktioniert alles wieder!

Update:

Komisch, meine Vega läuft laut Geekbench nur auf 945 Mhz. Habe dann den Bios Switch betätigt und bei gebootet, aber ein unverändertes Ergebnis erhalten.

Hat jemand eine Ahnung war der sein kann?

Beitrag von „CMMChris“ vom 18. Juni 2019, 23:31

Was Geekbench und Luxmark anzeigen stimmt nicht.

Beitrag von „TNa681“ vom 19. Juni 2019, 07:45

OK, kennst du eine Möglichkeit die realen Werte auszulesen?

Was mich jedoch etwas stutzig werden lässt, ist die Tatsache, dass beim BruceX Test mit der Vega ca. 20sec für einen Export als Master-File benötigt werden und mit der vorherigen RX580 hatte dieser Prozess ca. 23sec gedauert. Bin mir nicht sicher, ob alles richtig angebunden ist und mit voller Unterstützung läuft?

Edit:

Ist der OpenCL Score mit ~151k passend? Habe mir etwas mehr erwartet.

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Juni 2019, 11:09

Die Performance Statistiken kannst du so über das Terminal auslesen:

```
while sleep 1; do clear;ioreg -l | grep \"PerformanceStatistics\" | cut -d '{' -f 2 | tr '|' ',' | tr -d '}' |  
tr ',' '\\n'|grep 'Temp\\|Fan\\|Clock\\|Power'; done
```

Die BruceX Werte passen, ein extremer Zuwachs ist da nicht zu erwarten. Der OpenCL Score von Geekbench hat keine Aussagekraft, der Benchmark funktioniert nicht richtig seit macOS 10.14.5. Nutze andere Benchmarks für Vergleiche (z.B. Luxmark).

Beitrag von „TNa681“ vom 19. Juni 2019, 11:18

Die Methode übers Terminal werde ich heute Abend testen, danke dir!

Hast du eine Quelle für mich, wo ich Luxmark herunterladen kann? Habe das mal im WWW gesucht, aber nur die Version für Win gefunden.

Beitrag von „DSM2“ vom 19. Juni 2019, 11:21

Hier wirst du fündig...

<http://wiki.luxcorerender.org/LuxMark#Binaries>

```
- The new LuOfender v1.3 render engine. Among other features, it includes some OpenCL optimization suggested by NVIDIA in LuOfender project. Because of the general score improvements in v1.1, it is not fair to compare LuMark v3.0 results with LuOfender v1.1.
- OpenCL "overclocking" (OpenCL C compiler options: -cl-fast-relaxed-math -cl-mem-arg-size -cl-no-align-on-zero)
- a new "OpenCL Compiler Options" menu in order to allow the user to enable/disable single compiler options. By default, the following options are enabled: "-cl-fast-relaxed-math -cl-mem-arg-size -cl-no-align-on-zero". "-cl-no-align-on-zero" is not enabled by default because Intel compiler is broken and it doesn't support the standard option.
- a new command line: --set-rtc option (http://www.luofender.net/forum/viewtopic.php?i=484-102734p1134444)
- a fix for OpenCL device with weird names (http://www.luofender.net/forum/viewtopic.php?i=5460-113836&start=509p1138444)

Binaries
- Windows 64bit: https://github.com/LuoCoreFender/LuMark/releases/download/LuMark_v3.1/LuMark.win64.exe#v3.1.zip# (note: you may have to install Visual Studio 2013 C++ runtime on https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=70914)
- Mac OS x64bit: https://github.com/LuoCoreFender/LuMark/releases/download/LuMark_v3.1/LuMark.macosx.v3.1.zip#
- Linux 64bit: https://github.com/LuoCoreFender/LuMark/releases/download/LuMark_v3.1/LuMark.linux.v3.1.tar.gz#

Compile from sources
Some note to compile LuOfender:
- the sources are available here: https://github.com/LuoCoreFender/LuMark if (eg. LuOfender_v3.1)
- LuOfender can be compiled exactly like LuCoreFender. It has exactly the same dependencies (i.e. LuCore, LuOfender, etc.)
- it requires LuOfender be compiled (eg. LuOfender_v3.1)
- the complete sources directory is available here: https://github.com/LuoCoreFender/LuMark/releases/download/LuMark_v3.1/sources.v3.1.zip#

LuMark v3.0
- Windows 64bit: https://github.com/LuoCoreFender/LuMark/releases/download/LuMark_v3.0/LuMark.win64.exe#v3.0.0.zip# (note: you may have to install Visual Studio 2013 C++ runtime on https://www.microsoft.com/en-us/download/details.aspx?id=70914)

LuMark v2.x
LuOfender v2.x is still available here

This page was last edited on 12 April 2019, at 16:45.
```

Beitrag von „TNa681“ vom 19. Juni 2019, 11:36

Super, vielen Dank! Bin gespannt welcher Wert sich ergeben wird.