

nvidia und AMD - quo vadis

Beitrag von „guckux“ vom 10. August 2022, 08:10

Guckux [onlyWork](#)

Referenz

"Ende des Jahres bringt AMD und NVIDIA doppelt so schnelle GPUs und das könnte den M2 Extreme Mac Pro bereits hinter sich lassen."

Doppelt??? so schnell? Das würde mich wundern. Zumindest über das Funktionsspektrum, wenn das zB nur einen einzelnen Bereich betrifft, zB wir haben 2D geboostert, kann ich mir das vorstellen. Ansonsten erwarte ich da "lediglich" Leistungssteigerung von 20 bis höchstens 40%.

Oder sie haben sowas gefunden, wie damals intel mit seinem Sprung in die core-Technologie... (was ich mir jetzt nicht vorstellen kann :p)

BTW: [nvidia hat nen schweren Einbruch in seinem Absatz erlitten](#), lediglich das RZ-Geschäft stützt einigermaßen... und die aktuellen Karten sollen sich bereits in Lagern stapeln und entsprechende Preissenkungen avisiert sein (wohl nur bei den Leistungskarten, im Einstiegssegment stabil)

Beitrag von „Aluveitie“ vom 10. August 2022, 08:45

Die RTX 4090 soll ca 80-90% schneller werden als die RTX 3090, jedoch bei gleichzeitig stark gesteigener Leistungsaufnahme. Je weiter unten im Segment, desto kleiner wird das Performance Plus sein.

Schwieriger wird es abzuschätzen, wo die neuen M2 Pro/Max/Ultra/Extreme landen werden. Die sollen ja schon in 3nm kommen. Das sollte dann auch mehr als nur die +35% GPU performance wie beim M2 bringen, welcher ja noch in 5nm produziert wird.

Beitrag von „Kazuya91“ vom 10. August 2022, 19:47

Mich würde eher brennend interessieren ob Apple die neuen AMD Grafikkarten unterstützen wird (RDNA 3). Man hat ja schon "Code-Schnippse" von Navi 31 gefunden aber das war vor 2 Jahren. Danach gab es keine Meldung dazu. Weiß da jemand mehr zu? Oder ist es mit AMD GPUs endgültig vorbei weil Apple ja jetzt seine eigenen Chips hat?

Beitrag von „Aluveitie“ vom 10. August 2022, 23:05

Ausser Apple kann dir das niemand definitiv sagen.

Da der Apple Silicon Mac Pro nächstes Jahr kommen soll, ist es fraglich, ob Apple nochmal neue GPUs für den Intel Mac Pro auflegt.

Apple hat wohl nur Navi 2 MPX module gemacht, weil AMD die Produktion von Vega gestoppt hat. Sie haben mit Ventura ja auch gezeigt, dass sie support für Intel Macs so kurz wie möglich halten wollen. Neue GPUs passen da nicht unbedingt rein.

Beitrag von „CMMChris“ vom 11. August 2022, 12:02

Die nächste Top-GPU von AMD soll sich ja angeblich bis zu 900 Watt genehmigen, um Nvidia zu schlagen. Da ist es mir dann ehrlich gesagt herzlich wurscht, ob das Teil schneller als die nächste Apple GPU ist. Effizienz ist mir persönlich wichtiger als möglichst viel Leistung und da bin ich sicherlich nicht alleine.

[Zitat von Kazuya91](#)

Oder ist es mit AMD GPUs endgültig vorbei weil Apple ja jetzt seine eigenen Chips hat?

Endgültig vorbei ist es mit Third Party GPUs definitiv mit Blick auf die Apple Silicon Macs. Ob der Intel Mac Pro nochmal etwas Liebe bekommt, wird sich zeigen und ist schwer abzuschätzen. Darauf wetten würde ich allerdings nicht, denn Apple scheint die "alten" Intel Macs nun etwas schneller zum alten Eisen zu zählen als bisher.

Zeitweise war wohl mal ein Refresh des Intel Mac Pro mit neuen Prozessoren geplant. Gut möglich, dass aus diesem Grund die Navi 31 GPUs mal kurz in den Treibern erwähnt wurden. Der Intel Mac Pro Refresh wurde allerdings wieder verworfen.

Beitrag von „Aluveitie“ vom 11. August 2022, 14:00

Dass der Intel Mac Pro Refresh verworfen wurde, dürfte wohl auch daran liegen, dass Intel Sapphire Rapids immer wieder verschoben hat. Sollte ursprünglich 2021 rauskommen, dann Anfang 2022, dann Ende 2022 und mittlerweile 2023. Nur sollte dann schon der Nachfolger Emerald Rapids kommen.

Sapphire Rapids hatte 500 bugs und mittlerweile 12 Steppings, glaube Apple hat das mitbekommen und "Nein Danke" gesagt... Skylake war ja der Auslöser um auf ihre eigenen CPUs zu wechseln.

Beitrag von „SammlerG“ vom 11. August 2022, 14:19

In Zukunft wird bestimmt auch der Energieverbrauch eine Rolle spielen, da wird man wohl mehr unterscheiden müssen.

Das mehr an Leistung wird man in immer mehr Bereichen dem Energieverbrauch gegenüberstellen müssen. Besonders wenn man synthetische Benchmarks mit dem täglichen Workflow vergleicht. Da war ich selbst vom M1 extrem überrascht, da ist es einfach das Gesamtpaket, was so locker überzeugt. Moderner Programmcode, an die neuen Chips angepasst, wirkt auch Wunder.

Und ich vermute das immer mehr Funktionen auf andere Bereiche (Neuralengine... usw.) ausgelagert werden, was zusätzliche Performance bringt.

Selbst im Gamer-Markt kann nicht am laufenden Band neue Karten bringen, die dann noch mit jeder neuen Generation nochmals mehr Leistung aus der Steckdose saugen. Den Stromverbrauch mal außen vor gelassen, gekühlt muss das auch alles noch werden, möglichst ohne einen Düsenjäger neben sich jaulen zu haben. Und da ist bei der GPU nicht Schluss, der ganze Rechner zieht ja immer Strom, egal ob Intel, Nvidia oder AMD Komponenten.

Zum Schluss muss man die Karten dann noch zum aufgerufenen Preis an den Mann bringen, und da wird die Luft langsam auch immer dünner, bzw. Mami und Papi nicht mehr so einfach beibringen, das die Zockerkisten vom Nachwuchs mal eben 1 KW aus der Leitung ziehen.

In einzelnen Disziplinen wird es immer was schnelleres geben, ganz klar, aber nicht jeder braucht eine Workstation zu Rendern oder eine High-End Audio Workstation. Das Gesamtpaket wird in Zukunft überzeugen, bei den mobilen Geräten wie auch auf dem Schreibtisch.

Beitrag von „Aluveitie“ vom 11. August 2022, 14:49

Viel mehr als 1KW geht zumindest in den USA auch nicht mehr, da dort bei 110V die Verkablung bzw Sicherung schon langsam zum Problem wird.

Beitrag von „apfel-baum“ vom 11. August 2022, 15:06

das mit dem "unglaublich viel strom ziehen" , erinnert mich an -vor langer zeit- , als die 3fdx karten selbes getan haben und später etwas aktueller solche dinge bei amd? gewesen sind, das dies dann eben, wenn nicht genug saft durch den zusätzlichen anschluß an der karte- eben entsprechend mehr vom pci-e bus genuckelt wurde.. imho 😊

Beitrag von „theCurseOfHackintosh“ vom 11. August 2022, 15:26

[apfel-baum](#) Das Problem mit den amd war bei den rx 480. Aber das ist nicht mit nem 1kw PC zu vergleichen, der Stromverbrauch lag da nur etwas über den Specs von 150W, was aber eigentlich zu keinen Problemen führen dürfte. Daher haben z. B. Sapphire bei den 480 auch 8 Pin statt 6 Pin verbaut, schon sind 225W möglich.

Bei alten Karten wie R9 295X oder Radeon 7970 war der Stromverbrauch sehr hoch, waren halt dual GPU. Oder ein 980ti SLI System...

Mit nem System aus FX 9590 + R9 295x bist auch schon nah an dem 1kw.

[Zitat von SammlerG](#)

Zum Schluss muss man die Karten dann noch zum aufgerufenen Preis an den Mann bringen, und da wird die Luft langsam auch immer dünner, bzw. Mami und Papi nicht mehr so einfach beibringen, das die Zockerkisten vom Nachwuchs mal eben 1 KW aus der Leitung ziehen.

In einzelnen Disziplinen wird es immer was schnelleres geben, ganz klar, aber nicht jeder braucht eine Workstation zu Rendern oder eine High-End Audio Workstation. Das Gesamtpaket wird in Zukunft überzeugen, bei den mobilen Geräten wie auch auf dem Schreibtisch.

Mit nem gaming PC kannst aber auch keinen Apple Mx vergleichen... Sind für andere Anwendungen gedacht, Apple ist nicht zum gaming geplant, und da wird man Nachteile haben. Zum gaming ist ein RTX/RX + Ryzen/Intel einfach notwendig...

Und auch die mittelklasse wird nicht so viele Strom brauchen wie 4090ti und trotzdem viel Leistung haben.

Beitrag von „guckux“ vom 11. August 2022, 18:43

[Zitat von theCurseOfHackintosh](#)

Mit nem gaming PC kannst aber auch keinen Apple Mx vergleichen... Sind für andere Anwendungen gedacht, Apple ist nicht zum gaming geplant, und da wird man

Nachteile haben. Zum gaming ist ein RTX/RX + Ryzen/Intel einfach notwendig...

Jau, daß Apple seine Rechner nicht für das gaming konzipiert, dem stimme ich Dir zu. Äpfel mit Birnen zu vergleichen ist und war schon immer schwer.

Aber gerade mit der Apple Silicon Technologie, ist eine Grundlage zum "Zocken" auf nem Apple geschaffen worden, ich denke, wir sind uns einig, daß die Apple GPUs kein Problem damit haben, die Intel GPUs (der Prozessoren, die ARC-Technologie lasse ich mal außen vor) weit hinter sich zu lassen.

Da läßt sich bestimmt auch mit nem kleinem M1 8/8 einiges rauskitzeln, ich erinnere mich an die 90iger, als ich auf der lang "ausgedienten" 16bit S-NES Spiele sehen durfte, da habe ich den Hut gezogen und sie mussten sich nicht vor den neu aufkommenden PS1, Jaguar, Saturn verstecken. Gerade und vor allem, wenn man sich bewußt ist, daß es jahrealte HW gegen aktuelle 64bit Systeme war! (Vom vermittelten Spielvergnügen mal gar nicht zu sprechen. 😄)

Fazit: Grundsätzlich ist bei Apple mit der eingeführten M1-Technologie eine Basis für Spiele allgemein geschaffen worden, es fehlen lediglich die Publisher...

Beitrag von „apfel-baum“ vom 11. August 2022, 19:19

och ich erinnere mich "damals" auch an die mac-spieleecke bei karstadt oder anderen elektronikgeschäften/kaufhäusern . spiele gibt es und gab es. aber da der mac durchaus ein gewisses hitzproblem hat-te weiß ich nicht wie es mit triple-a titeln aussieht, welche bei pcs "monsterkarten-gpus" , verlangen 😊

anhand der s-nes evolution kann man sehr gut sehen, was machbar ist in sachen grafik/performance - und da haben die devs den vorteil bzw. einen ansich ähnlichen wie der apfel, das sie wissen was verbaut wäre und je nach geschick das soweit mögliche herauskitzeln könnten 😊

lg 😊

Beitrag von „Aluveitie“ vom 11. August 2022, 22:00

Ist nicht so, dass Macs nicht für Gaming gemacht sind, eher Games sind nicht für Macs gemacht.

Die meisten Games welche auf macOS laufen verwenden immer noch OpenGL, was eher schlecht als recht läuft.

Beitrag von „CMMChris“ vom 11. August 2022, 22:04

Ne, Metal ist mittlerweile Standard. Nahezu alles was noch auf aktuellen macOS Versionen läuft (= 64Bit) hat Metal im Einsatz. Gibt nur noch einige wenige Ausnahmen, aber das sind Asbach Uralt Spiele wie z.B. Mad Max. Feral hat sogar einige seiner alten Ports von OpenGL auf Metal aktualisiert. Aspyr will demnächst auch ein paar alte Ports aktualisieren und hier sogar native ARM Binaries liefern.