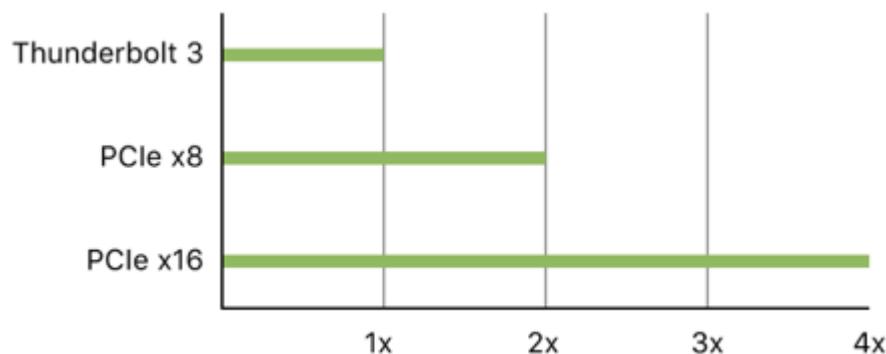


# AMD NAVI / RDNA (RX5700/XT etc.) in macOS | Benchmarks, Undervolting, Overclocking, PowerPlay Table

Beitrag von „mitchde“ vom 4. November 2019, 19:45

Eher nicht die Abwärme. Das zweite Game zeigt, dass die schnelle eGPU bei sehr hoher Auflösung klar vorne liegt. Würde die GPU wegen Überhitzung runtertakten, wären die FPS Werte auch bei höchster Auflösung schlechter wie die der internen iMacpro Vega. Sind aber besser. Da hat die GPU selbst (ohne TB3 Transferzeiten) auch deutlich mehr Arbeit. Bei den 2 niedrigeren Auflösungen hingegen spielen die TB3 Transferzeiten (der Gpu Befehle und Datenübertragung von Texturen etc. über TB 3 an GPU) eine größere Rolle / Limitiert FPS-

Apple Doc:



<https://developer.apple.com/developer-understanding-gpu-bandwidth>

Bin mir recht sicher, dass der Unterschied eGPU vs PCIe GPU bei einer RX 560 deutlich geringer ist wie bei Karten ab Vega 56 aufwärts. Je schneller die GPU desto eher bremst die begrenzende Bandbreite des TB3 Anschlusses.

PS: Ich denke Rob wird diese Tests auch noch in einem MacPro machen. Dessen PCIe sollte schneller wie TB3 sein (wenn auch nicht so schnell wie bei recht neuen Hackintoshs)