

Erledigt

# VEGA VII bringt keinen Leistungszuwachs zur RX 580

Beitrag von „mitchde“ vom 15. März 2020, 07:38

barefeats testet schon länger die Renderzeiten bei GPUs. Die GPU (s) haben schon Auswirkungen auf die Renderzeiten.

**Vega II** = Apple's Radeon Pro Vega II (32GB HBM2 memory)

**VII** = AMD Radeon VII (16GB HBM2 memory)

**5700 XT** = ASUS Radeon RX 5700 XT (8GB GDDR6 memory)

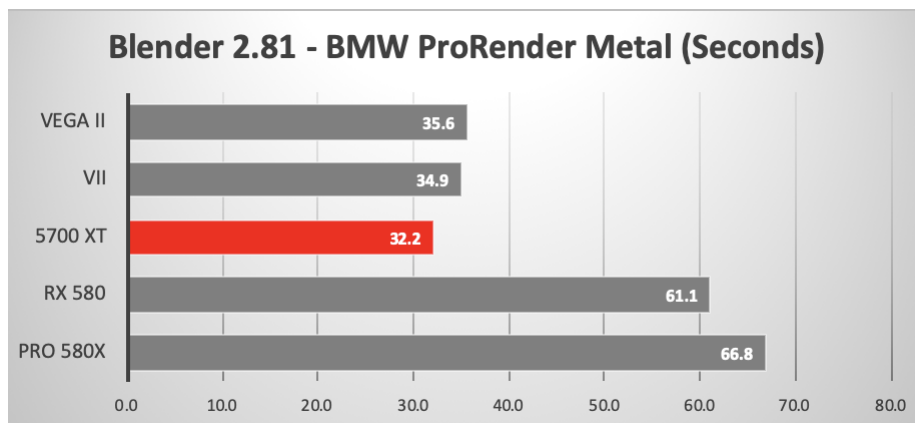
**RX 580** = MSI Radeon RX 580 (8GB GDDR5 memory)

**Pro 580X** = Apple's Radeon Pro 580X (8GB GDDR5 memory)

**TEST MULE:** 2019 Mac Pro 12-core 3.30GHz W-3235 CPU, 96GB of 2933 MHz DDR4 ECC memory, 1TB flash based internal storage (dual 512G modules)

## Blender 2.81 - Metal Render of BMW Scene

**AMD Radeon ProRender add-on** enables Metal rendering in the latest version of Blender. We increased samples from 64 to 512 to make it work harder. (**LOWER** Time in Seconds = **FASTER**)



PS: Bei älteren Blender Versionen, dann mit OpenCL war das auch so. Wobei dann die RX 580 (das war noch unter Mojave) fast gleich schnell wie die Vega war! Der OpenCL Treiber der RX 580 (damals) also besser optimiert war als der der Vega.

Läuft die AMD nicht als Blender Device und damit iGPU wären die Renderzeiten Faktor 3-10 mal länger.

PS2: Fürs neueste Blender (und Metal Nutzung) benötigt man das **AMD Radeon ProRender add-on** ! Kann man aber runterladen.