Erledigt Geforce 1060 gegen AMD tauschen

Beitrag von „exitus126“ vom 11. Februar 2018, 15:12

Hallo zusammen,

ich habe momentan in meinem Hacki eine Geforce 1060 GTX 6GB verbaut. Diese würde ich gerne verkaufen und gegen eine AMD Karte tauschen, da diese ja deutlich besser mit Final Cut Pro X zusammenarbeiten und ich mir den Nvidia Webtreiber gerne ersparen möchte. Die Karte sollte daher am liebsten out of the box laufen. Anforderungen (ausser den Videoschnitt) habe ich eigentlich keine großen, ich spiele kaum bis garnicht, sie muss nur meinen 4K Monitor über DisplayPort befeuern können und genug Power haben um flüssig in FCPX schneiden zu können. Vermutlich habe ich die Karte eh überdimensioniert für meine Bedürfnisse als ich den Rechner letzten Sommer zusammengebaut habe.

Budget liegt durch den Verkauf der 1060 bei ca 350€.

Schonmal danke für Eure Ratschläge,
Felix

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 11. Februar 2018, 15:26

RX 580/70 von sapphire kann ich sehr empfehlen.
Hab ne 560 und die ist top.
Generell empfehle ich hier bei amd die Karten von sapphire.
Lilu + WhateverGreen schickt da

Beitrag von „mitchde“ vom 11. Februar 2018, 15:34

Nun vom Budget geht leider 580/570 neu ja nicht. Vielleicht gebraucht.
Die RX 560 hätte wahrscheinlich keine Vorteile da sie von der allgemeine Leistung her der GTX 1060 deutlich unterlegen ist und bei FCP kaum schneller wie die GTX 1060 wäre.
Bleibt im Prinzip nur gebrauchte RX 580/570. Wobei ich in dem Forum kaum was von RX 570 gelesen habe, also da Vorsicht was OOB angeht.
PS: Ganz OOB gehen auch AMD GPUs meines Wissens nicht immer, zumindest was den Anschluss von mehr als 2 Monis anbelangt.

Beitrag von „exitus126“ vom 11. Februar 2018, 15:35

Die sprengen leider mein Budget, ich wollte auf keinen Fall noch was drauflegen.. Die RX560 wäre für meinen Einsatzzweck keine Alternative? Wie gesagt, ich spiele praktisch garnicht..

EDIT: zu schnell. okay, dann werd ich mich mal nach einer RX570 oder 580 bei Kleinanzeigen umsehen... 4GB RAM reichen da?

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 11. Februar 2018, 15:40

Ob 4GB reichen kommt halt drauf an ob du paar Sekunden länger warten kannst und ob 4K oder nicht
generell ist jetzt aktuell ein sehr schlechter Zeitpunkt um sich nach Grafikkarten umzuschauen wegen der preissituation.

Beitrag von „DerJKM“ vom 11. Februar 2018, 16:36

Ab 10.13.4 laufen die RX-Karten komplett OOB, nur die SMBIOS iMac 17.1 und iMac 18.3 verursachen Blackscreens, egal ob mit oder ohne WhateverGreen.

Beitrag von „Dr.Stein“ vom 11. Februar 2018, 16:58

@DerJKM
guter einwand.. genau die hatte ich verwendet und die besagten BlackScreens gehabt

---

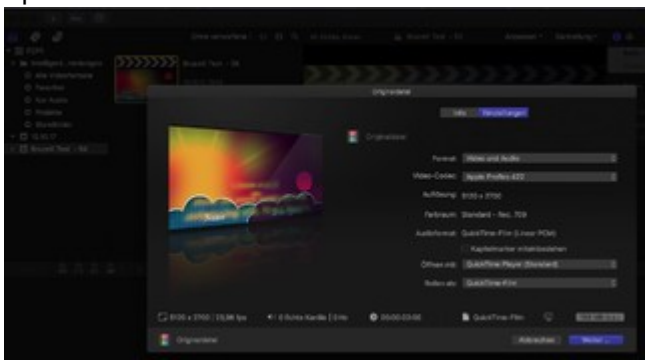
Beitrag von „rubenszy“ vom 11. Februar 2018, 17:37

Warte mal noch bis März bei einem Kauf einer RX 580 die Preise fallen gerade mal wieder, da ist dann auch ein Preis unter 350 locker drin.

Beitrag von „mitchde“ vom 12. Februar 2018, 09:28

Kann sogar die RX 560 mit der as an GTX 1060 beim **BruceX 5K FCPX Benchmark** mithalten ?I
Bei OpenGL / Metal / OpenCL performance ist die GTX 1060/1070 der RX 560 ja weit überlegen.
Habe mal meine **RX 460 2GB** (14 CU, RX 560 hat 16 CU,= ca. 10% schneller, kann sein dass 4GB VRAM nochmal paar % bringen) :
BruceX 5K Benchmark = 31 sec (unter Sierra) / **Geekbench Compute Metal: 71000**
Anleitung (engl) wie ich gemessen habe:

Step 1 : Dowbnload .zip, entpacke
Step 2 Open Quicktime & Open FCP and go to Preferences > Playback > Turn off Background Render
Step 3 Open the XML file (File>Import>XML)
Step 4 Click on the clip and hit the share button (upper right corner)
Step 5 Select Master File > Under Settings select Apple Pro Res 422 (it should have file size estimate of 198 mb)
Step 6 Select Next > Start your timer as soon as you select save and stop it once quicktime opens the video file.



Du kannst das ja auch mal messen. Und wenn die GTX 1060 da sogar langsamer ist, könnte sich die RX 560 lohnen - aber nur wenn ansonsten OpenGL / Metal Speed (vermutlich bei GTX 1060 viel höher) kaum eine Rolle spielt.

Beitrag von „exitus126“ vom 13. Februar 2018, 16:55

Danke für die Tipps. Im BruceX Test komme ich auf (schlechte) 48 Sekunden... Den Metal Score unter Geekbench 4 kann ich leider nicht durchführen, da der Test sofort ohne Fehler abbricht (sogar auf meinem MacBook??). Im OpenGL Test komme ich bei Geekbench auf 107000. Gemessen wurde das ganze unter 10.12.6, da ich mit High Sierra einfach nicht warm werde.. habe immer das Gefühl der Rechner läuft **deutlich** unrunder, auch wenn die Geekbench Tests die gleichen Werte raushauen.

Ich bin nun ein bisschen ratlos was ich mit diesem Ergebnis anfange..

EDIT: Hab spasseshalber mal grad High Sierra (10.13.3) von der zweiten SSD gebootet und den

Test dort durchgeführt: ganze 80 Sekunden hat er dort gebraucht.. mein Gefühl ist wohl doch richtig. Woran das wohl liegen mag..

Beitrag von „DerJKM“ vom 13. Februar 2018, 17:31

Nunja, dass die Webtreiber unter HS (v.a. 10.13.3) ziemlich miese Qualität haben ist ja bekannt, das wird’s bei dir sein.

Beitrag von „exitus126“ vom 13. Februar 2018, 17:41

hab sogar den "alten" Webtreiber unter High Sierra installiert um nicht den ganz miesen für 10.13.3 nutzen zu müssen... damit wäre das Ergebnis wohl noch schlechter

---

Beitrag von „mitchde“ vom 13. Februar 2018, 18:11

GTX 1060er - "Danke für die Tipps. Im **BruceX** Test komme ich auf (schlechte) **48 Sekunden** ... Den Metal Score unter Geekbench 4 kann ich leider nicht durchführen, da der Test sofort ohne Fehler abbricht (sogar auf meinem MacBook??). Im OpenCL Test komme ich bei Geekbench auf 107000. Gemessen wurde das ganze unter 10.12.6, ..."""
Die RX 460 lag bei BruxeX bei **32** Sekunden, obwohl deutlich langsamer in allem anderen , wie OpenCL 70000 beim GB. Deine 1060er 107000! Das entspricht auch deren Mehrperformance. Sie müsste bei unter 26 Sekunden liegen.
Ich denke, dass es NICHT allein an schlechten Nvidia Treibern liegt. Denn ansonsten wäre das auch bei Games (OpenGL) oder anderen Dinge die shader/CU nutzen (Metal , CoreImage etc.) auch so extrem. Was ja nicht der Fall ist.

Einzig bei FCP taucht dieser extreme Fall auf - dass Nvidia höchstens 1/3 der Leistung erreicht. Ich bin mir recht sicher, dass das auch an einem BUG auf seitens Apple liegt oder die Aufgaben die auf AMD ausgelagert werden gar nicht erst bei der NVIVIA in "Auftrag" gegeben werden.
Nvidia wird da allein sicher nichts machen können. Und Apple wirds wahrscheinlich mangels

NVIDA Macs recht wurst sein. Denn die Macs die noch Nvidia eingebaut haben sind inzwischen wohl eh kaum mehr bzw. viel seltener bei Sierra/HS und FCP im Einsatz.

PS: Ohne Not würde ich zur Zeit auch noch nicht auf HS umsteigen Langt wenns mal bei .5 oder -6 angekommen ist. Auf Sierra bin ich erst bei 12.5 gewechselt.

Beitrag von „griven“ vom 23. Februar 2018, 00:00

Der Punkt ist in der Tat das Apple für FinalCut auf einen Mix aus OpenCL und wo verfügbar auf Intel QuickSync setzt und hier muss man deutlich differenzieren. OpenCL != OpenGL das eine ist steht für OpenComputingLanguage (OpenCL, erdacht und im Ursprung entwickelt von Apple) und dient der Verteilung von Rechenlasten auf CPU,GPU und DSP das andere steht für OpenGraphicsLibrary und beschreibt einen Standard für das berechnen und rendern von Computergrafiken.

Nvidia unterstützt das für FinalCut notwenige OpenCL nur leidlich denn mit CUDA hat Nvidia eine eigene Alternative zu OpenCL geschaffen und forciert diese Alternative natürlich entsprechend. In der Software Landschaft scheiden sich hier die Geister denn auf der einen Seite gibt es Apple mit FinalCut, Motion oder Compressor welche samt und sonders auf OpenCL setzen und auf der anderen Seite gibt es Adobes Creative Suite die dann wieder von Cuda profitiert. Am langen Ende ist das alles kein Treiberproblem sondern eher ein philosophisches denn NVIDIA hat kein gesteigertes Interesse daran OpenCL besser zu unterstützen und somit Cuda zu schwächen und im Gegenzug hat Apple kein Interesse daran Cuda zu unterstützen und sich damit einen weiteren closed source Standard an Bord zu holen....