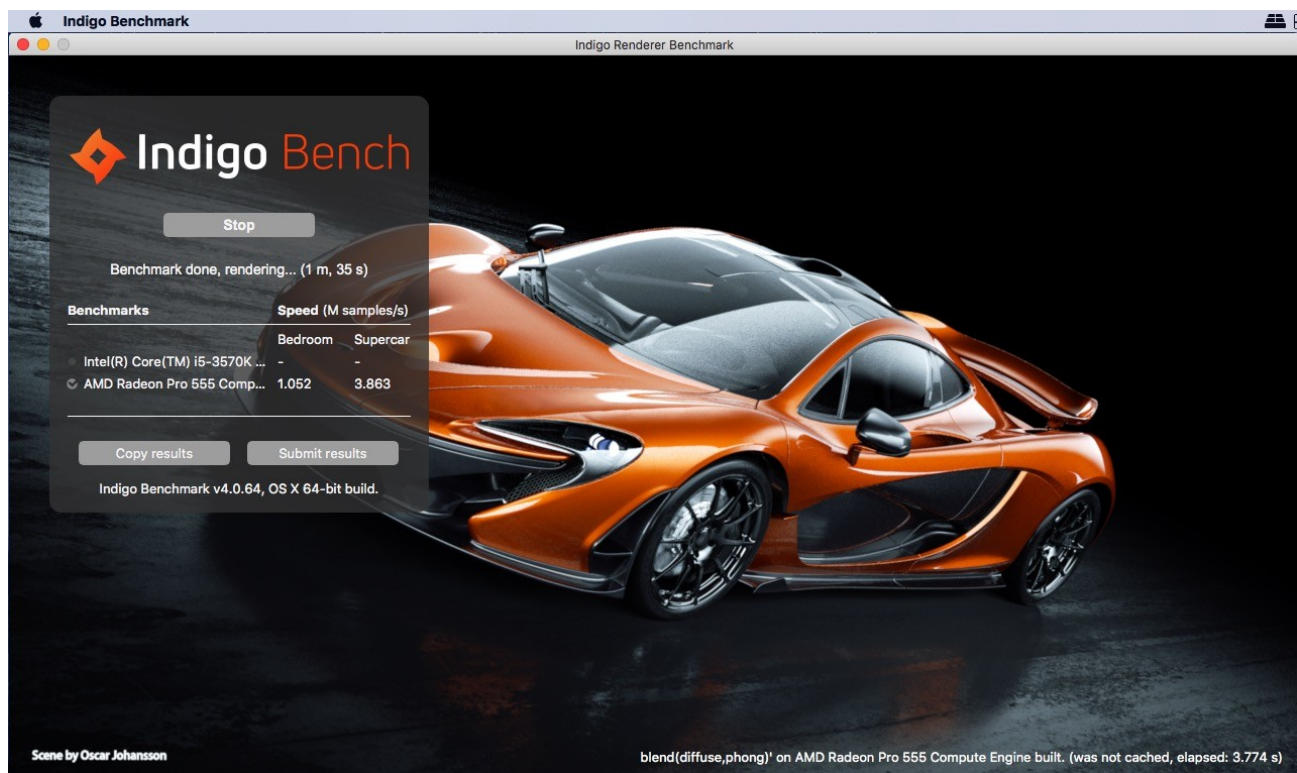


Erledigt

Raytracing GPU Bench Indigo (ähnlich Luxmark)

Beitrag von „mitchde“ vom 5. Dezember 2018, 18:47

DL: <https://www.indigorenderer.com/indigobench#download>



RX 460 / High Sierra GPU only (Haken bei Intel CPU weg!)

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build. *(die Bench Messwerte bekommt man durch COPY RESULTS)*

AMD Radeon Pro 555 Compute Engine (Apple) - Bedroom: **1.052 M samples/s** (1280x720, 78.300 s, 85.464 samples/pixel)

AMD Radeon Pro 555 Compute Engine (Apple) - Supercar: **3.863 M samples/s** (1280x720,

60.098 s, 215.695 samples/pixel)

EDIT: Bei Mojave 10.14.2 Werte minimal schlechter bzw. gleich.

Und bei Euch?

Meine RX 460 steht aber unter **Welpenschutz** - falls hier DUAL VEGA 64 Werte aufschlagen



Beitrag von „kneske“ vom 5. Dezember 2018, 18:56

Dual Vega? Moment bitte

[mitchde](#) jo haben welche, z.B. ich...benche gleich mal.

Beitrag von „mitchde“ vom 5. Dezember 2018, 19:04

DUAL = 2 * VEGA meinte ich - haben hier manche

Beitrag von „kneske“ vom 5. Dezember 2018, 19:13

Hier meine Results:

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple)

Bedroom: 4.462 M samples/s (1280x720, 60.244 s, 280.811 samples/pixel)

AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple), AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple)

Bedroom: 8.888 M samples/s (1280x720, 60.095 s, 541.273 samples/pixel)

AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple)

Supercar: 13.737 M samples/s (1280x720, 60.096 s, 801.735 samples/pixel)

AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple), AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple)

Supercar: 27.058 M samples/s (1280x720, 60.097 s, 1518.006 samples/pixel)

Dual Vega 64, Stock Taktung, wassergekühlt.

Beitrag von „userport“ vom 5. Dezember 2018, 19:18

Ich mach mal mit...

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

GeForce GTX 1080 Ti (Apple) - Bedroom: 3.392 M samples/s (1280x720, 60.097 s, 150.580 samples/pixel)

GeForce GTX 1080 Ti (Apple) - Supercar: 12.118 M samples/s (1280x720, 60.097 s, 671.504 samples/pixel)

Beitrag von „mitchde“ vom 5. Dezember 2018, 19:22

^vermute die RX580 Werte werden spürbar unter der NV 1080TI liegen, eine Vega 56 kommt da schon näher ... nur die Vega 64 liegt etwas höher (Single) wie die 1080TI.

Beitrag von „faxxe71“ vom 5. Dezember 2018, 20:45

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

AMD Radeon RX 570 Compute Engine (Apple) - Bedroom: 1.861 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 85.464 samples/pixel)

AMD Radeon RX 570 Compute Engine (Apple) - Supercar: 6.256 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 345.926 samples/pixel)

10.14.1

-Heimo

Beitrag von „daschmc“ vom 5. Dezember 2018, 22:03

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

Intel(R) Core(TM) i7-8700K CPU @ 3.70GHz (GenuineIntel) - Bedroom: **1.017 M** samples/s (1280x720, 60.099 s, 66.298 samples/pixel)

AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Bedroom: **2.265 M** samples/s (1280x720, 60.097 s, 85.464 samples/pixel)

Intel(R) Core(TM) i7-8700K CPU @ 3.70GHz (GenuineIntel) - Supercar: **2.483 M** samples/s (1280x720, 60.098 s, 161.928 samples/pixel)

AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Supercar: **7.541 M** samples/s (1280x720, 60.097 s, 476.158 samples/pixel)

Beitrag von „al6042“ vom 5. Dezember 2018, 23:12

Bin auch dabei:

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

AMD Radeon RX Vega 56 Compute Engine (Apple) - Bedroom: 3.783 M samples/s (1280x720, 60.099 s, 215.695 samples/pixel)

AMD Radeon RX Vega 56 Compute Engine (Apple) - Supercar: 12.159 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 736.620 samples/pixel)

Beitrag von „mitchde“ vom 5. Dezember 2018, 23:59

[Zitat von daschmc](#)

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

Intel(R) Core(TM) i7-8700K CPU @ 3.70GHz (GenuineIntel) - Bedroom: **1.017 M** samples/s (1280x720, 60.099 s, 66.298 samples/pixel)

AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Bedroom: **2.265 M** samples/s (1280x720, 60.097 s, 85.464 samples/pixel)

Intel(R) Core(TM) i7-8700K CPU @ 3.70GHz (GenuineIntel) - Supercar: **2.483 M** samples/s (1280x720, 60.098 s, 161.928 samples/pixel)

AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Supercar: **7.541 M** samples/s (1280x720, 60.097 s, 476.158 samples/pixel)

Alles anzeigen

Waren das denn jeweils getrennte CPU only / GPU only Werte oder beides (CPU+GPU) gleichzeitig?

Werte RX 580 kommen mir im Vergleich zur RX 570 etwas schwach vor. CPU+GPU gleichzeitig verringert meist die GPU Leistung etwas.

Beitrag von „CMMChris“ vom 6. Dezember 2018, 00:06

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple) - Bedroom: 4.348 M samples/s (1280x720, 60.099 s, 215.695 samples/pixel)

AMD Radeon RX Vega 64 Compute Engine (Apple) - Supercar: 13.310 M samples/s (1280x720, 60.099 s, 801.735 samples/pixel)

GPU Takt 1,55GHz, HBM2 Takt 995MHz

Beitrag von „daschmc“ vom 6. Dezember 2018, 06:57

[Zitat von mitchde](#)

Waren das denn jeweils getrennte CPU only / GPU only Werte oder beides (CPU+GPU) gleichzeitig?

CPU + GPU

GPU only:

AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Bedroom: **2.338 M** samples/s (1280x720, 60.099 s, 85.464 samples/pixel)

AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Supercar: **7.884 M** samples/s (1280x720, 60.099 s, 476.158 samples/pixel)

Beitrag von „mitchde“ vom 6. Dezember 2018, 07:44

OK...

Schon interessant wie die Vegas, auch die 56er Anstand von der 580er gewinnen.

Beitrag von „daschmc“ vom 6. Dezember 2018, 07:54

Ist halt nur ne höher getaktete RX 480 von 2016...

Beitrag von „Nightflyer“ vom 6. Dezember 2018, 09:29

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

Intel(R) Core(TM) i7-8700K CPU @ 3.70GHz (GenuineIntel) - Bedroom: 1.052 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 68.571 samples/pixel)

AMD Radeon RX 560 Compute Engine (Apple) - Bedroom: 1.005 M samples/s (1280x720, 81.597 s, 85.464 samples/pixel)

Intel(R) Core(TM) i7-8700K CPU @ 3.70GHz (GenuineIntel) - Supercar: 2.476 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 161.463 samples/pixel)

AMD Radeon RX 560 Compute Engine (Apple) - Supercar: 3.741 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 215.695 samples/pixel)

Beitrag von „aiz0“ vom 6. Dezember 2018, 11:33

Code

1. Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.
2. AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Bedroom: 2.272 M samples/s (1280x720, 60.097 s, 85.464 samples/pixel)

3. AMD Radeon RX 580 Compute Engine (Apple) - Supercar: 7.720 M samples/s (1280x720, 60.098 s, 476.158 samples/pixel)

Mit einer Asus Radeon RX 580 Dual OC 4GB, letztens bei Mindfactory für 140 Euro geschossen.

Beitrag von „griven“ vom 6. Dezember 2018, 22:26

Code

1. Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.
2. AMD Radeon HD Hawaii XT Compute Engine (Apple) - Bedroom: 2.031 M samples/s (1280x720, 60.051 s, 85.464 samples/pixel)
3. AMD Radeon HD Hawaii XT Compute Engine (Apple) - Supercar: 6.332 M samples/s (1280x720, 60.049 s, 345.926 samples/pixel)

Mit einer PCS R9-290X...

Sortiert sich doch immer noch gut ein das alte Ding 😊

Beitrag von „mitchde“ vom 7. Dezember 2018, 07:37

Aber echt, die R9-290X spielt Ende 2018 noch sehr gut mit! Die RX 580/590 kannst somit aussitzen 😊

PS: Bei meiner RX 460 Red Dragon habe ich die Shader (14 CU=896) freigeschaltet sodass sie nun auch 16 CUs (1024) wie die RX 560 (ohne D!) hat. Daher wohl bei diesem Bench (OpenCL) gleich schnell wie die 560er.

Beitrag von „Paul1983“ vom 7. Dezember 2018, 07:57

Ich mach auch mit.

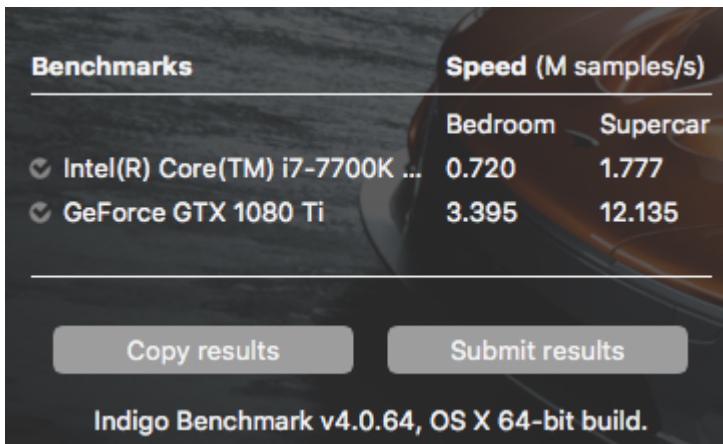
Zotac GTX 1080ti Mini

Beitrag von „in.Vitro“ vom 7. Dezember 2018, 13:01

das ist sehr interessant das die NVidia Treiber unter OSX nicht die Leistung raus holt wie unter Windows... ob das was mit den installierten CUDA-Treibern zu tun hat?? Hmm. 😄

Beitrag von „userport“ vom 7. Dezember 2018, 14:52

Ist bei mir ähnlich, siehe hier im Vergleich:



Benchmarks	Speed (M samples/s)	
	Bedroom	Supercar
✓ Intel(R) Core(TM) i7-7700K ...	0.720	1.777
✓ GeForce GTX 1080 Ti	3.395	12.135

Copy results Submit results

Indigo Benchmark v4.0.64, OS X 64-bit build.

Benchmarks	Speed (M samples/s)	
	Bedroom	Supercar
✓ Intel(R) Core(TM) i7-7700...	0.682	1.617
● Intel(R) HD Graphics 630	-	-
✓ GeForce GTX 1080 Ti	5.373	17.765
● Multi-GPU	-	-
● Intel(R) HD Graphics 630	-	-
✓ GeForce GTX 1080 Ti	-	-

Copy results Submit results

Indigo Benchmark v4.0.64, Windows 64-bit build.

Beitrag von „mitchde“ vom 7. Dezember 2018, 18:35

Bei Indigo spielt CUDA so weit ich sehe keine Rolle, rein OpenCL (wie Luxmark).

Mag sein, dass der Abstand Win OS X bei OpenCL spürbar ist weil Apple das je schon länger nicht mehr pflegt / optimiert. Und METAL werden solche Firmen - die nicht exklusiv rein Apple Software machen sondern Win. Linux, Mac eher selten als weitere GPU compute API programmieren. Auf Wand einfach zu groß - zudem hat METAL bisher viele °Funktionen die aktuelles CUDA / OpenCL hat noch nicht implementiert.

Beitrag von „Maddeen“ vom 8. Dezember 2018, 14:05

Hier mit einer VEGA.

Was mich freut ist, dass es hier keine großen Unterschiede gibt, wie bei Nvidia.

Die Differenz bei Nvidia spiegelt für mich exakt die Fähigkeit der Devs dort wieder.. .passt schön ins Bild.

Brauchen x-ig Wochen für nen Treiberupdate und dann solche Leistungen. 🤔

Beitrag von „mitchde“ vom 8. Dezember 2018, 15:28

Nun, warum soll Nvidia auch viel Geld (Personal!) in OS X Web Driver stecken, wenn die von Apple kein Geld erhalten (Apple kauft keine NV HW mehr) bzw. auch kaum noch Apple OS X Kunden haben ?

Trotz EGPU spätetens seit die mit GPUs bestückbaren MacPros in die Jahre gekommen sind und auch in den nächsten 1-2 Jahren so langsam im Profi Kunden Bereich ganz verschwunden sein werden werden viel weniger NV Karten gekauft um sie unter OS X einzusetzen. Von den NV treuen Hackintpsh Kunden kann NV halt nicht allein das Geld für Wen Driver OS X reinholen. Und steckt das Geld lieber in Linux oder Win Treiber inkl. Geld in KI und HPC Sachen.

Beitrag von „Maddeen“ vom 9. Dezember 2018, 11:08

Naja, das GPU-Herstellerkarussell dreht sich ja bekanntlich alle 4-5 Jahre.

Von einem Top-Hersteller erwarte ich einfach, dass er seine Hardware auch nach Jahren adäquat pflegt - egal ob ihm einer sein Förmchen weggenommen hat.

Und vielleicht hat man das zu Recht getan, weil sie eben nicht so performt haben, wie man das bei Apple erwartet - würde mich jedenfalls nicht wundern.

Ich wage auch irgendwie zu bezweifeln, dass die Treiberentwicklung - die man sicherlich nach Indien oder Kambodscha verlagert hat - so viel Geld kostet.

Aber mir soll es recht sein, wenn Nvidia schon mit dem Thema OSX abgeschlossen hat. Ich habe jetzt gewechselt und bin zufrieden. Nicht nur in OSX, sondern auch innerhalb WIN.

Schönen Sonntag.

Beitrag von „Paul1983“ vom 9. Dezember 2018, 11:49

Stromverbrauch, Hitze und Leistung (in Spielen) ist bei NVIDIA doch noch immer um einiges besser als bei AMD von daher wäre ich schon froh wenn noch Treiber kommen würden.

Beitrag von „CMMChris“ vom 9. Dezember 2018, 13:09

Stromverbrauch, Hitze und Leistung ist bei AMD ein Problem der Stock Konfiguration. AMD setzt z.B. bei der Vega 64 eine viel zu hohe Spannung. Damit steigt der Stromverbrauch und die Abwärme entsprechend, was auch Einbußen in der Leistung nach sich zieht. Mit einer ordentlichen Konfiguration steht die Karte einer 1080ti in nichts nach. Habe auf meiner Kiste bisher kein Game gesehen das auf 1440p und maximalen Einstellungen geruckelt hat.

Unter Windows komme ich mit Luftkühlung und Undervolting auf einen GPU Takt von 1700MHz und einen HBM2 Takt von 1045MHz.

Geekbench: 247k

Luxmark: 37k

Cinebench: 189fps

Unter macOS ist der Treiber allerdings auch deutlich schlechter als der unter Windows. Hier gibt es also ähnliche Probleme wie mit den NVIDIA Karten. Zum Vergleich, dieselbe Konfiguration (Takt und Spannung) erreicht unter macOS:

Geekbench: 207k

Luxmark: 29k

Cinebench: 127fps

Beitrag von „Paul1983“ vom 11. Dezember 2018, 06:19

Mich interessieren ehrlich gesagt eher Test wie Superposition od. 3DMark die OpenGL Tests sind für mich eher uninteressant.

Beitrag von „userport“ vom 15. Dezember 2018, 16:00

Bin gerade auch bei den VEGAnern gelandet... 🙄

Ich musste dafür im Rechner sogar das Netzteil tauschen, da nach dem Tausch der 1080 Ti die neue Vega 64 anscheinend etwas stromhungriger war und es gab gleich beim ersten Benchmark (Indigo) den ersten Blackout mit Rechner-Neustart.

Habe kurzerhand das alte be quiet 550W Netzteil gegen ein neues RM 750x von Corsair getauscht (hatte ich schon länger hier herumliegen, war nur zu faul es ohne Grund zu wechseln) und es läuft anscheinend besser.

Hier mal also ein Nachtrag des Indigo-Benchmarks nun mit einer Vega 64.



Beitrag von „Maddeen“ vom 17. Dezember 2018, 16:26

[Paul1983](#) -- aber, sofern ich das jetzt richtig gesehen habe, gibt es weder Superposition noch 3DMark für MacOS. Es geht hier ja (denke ich mal) primär um einen Benchmark seines Hacks bzw. Vergleich zwischen gleichen Komponenten aber unterschiedlichen OS/Treibern.

Beitrag von „mitchde“ vom 17. Dezember 2018, 17:22

Genau, diverse Benches gibts halt nur für Win (Linux) und /noch) nicht für OS X.

PS: irgendwann 1. Quartal 2019 solls auch den Basemark GPU für OS X geben - <https://www.basemark.com/products/basemark-gpu/> Noch V1.1 Win/Linux only, V 1.2 wahrscheinlich mit API Metal

Beitrag von „Paul1983“ vom 18. Dezember 2018, 15:51

[Maddeen](#) das war auf den Kommentar von [CMMChris](#) bezogen wegen der OpenGL Bech da mich bei der GraKa eher die Spiele relevanten Werte interessieren da ich unter macOS nur Office u. Fotobearbeitung für Anfänger mache.

Beitrag von „CMMChris“ vom 18. Dezember 2018, 16:34

Also ich spiele mit meiner Vega 64 und habe da bisher nichts zu meckern. Alles auf Maximum mit 1440p hat bisher nie Probleme gemacht - der neueste Titel den ich habe ist Shadow of the Tomb Raider und das läuft mit stabilen 60fps (cap). Mein Stromverbrauch liegt im Mittel bei rund 220 Watt. Im Benchmark erreiche ich im Schnitt 82fps. Eine 1080ti liegt laut Google Suche ebenfalls auf diesem Niveau. Ich persönlich kann das Gemeckere über AMD deshalb nicht nachvollziehen.

Bzgl. Gaming relevanten Benchmarks kann ich dir gerne noch ein paar Werte von Windows liefern. Was hättest du denn gerne? 3DMark?

Beitrag von „userport“ vom 18. Dezember 2018, 16:45

[CMMChris](#) Die Leistung der Vega 64 ist für den Preis vollkommen ok.

Unter Windows ruckeln allerdings bei mir die HD-Youtubevideos im Firefox, was vorher mit keiner Grafikkarte ein Thema war und ich habe noch nicht herausgefunden woran es liegt.

Mit Edge oder mit Safari unter macOS funktioniert problemlos...

Beitrag von „CMMChris“ vom 18. Dezember 2018, 16:50

An der Vega liegt es jedenfalls nicht, bei mir ruckelt nix. Vielleicht mal den Grafiktreiber komplett neu installieren.

Beitrag von „userport“ vom 18. Dezember 2018, 18:40

Den letzten Treiber habe ich schon erneut installiert, auch einen älteren probiert, Firefox neu installiert und Defaultwerte geladen und ein paar Tipps aus dem Netz probiert...nichts hat bisher geholfen.

Die Vega ist da nicht Schuld, ich versuche nur herauszufinden warum mein Firefox da so quer schlägt...vlt. teste ich mal auch eine ältere Version.

Nachtrag:

Habe nun spasseshalber eine ältere Firefox-Version installiert (63.0.3) und es ruckelt damit nicht, die aktuelle 64.0 testweise wieder drübergebraten und es ruckelt...für mich eindeutig dass es in meinem Fall am Firefox liegt.



Beitrag von „Paul1983“ vom 19. Dezember 2018, 06:39

Zitat von CMMChris

Also ich spiele mit meiner Vega 64 und habe da bisher nichts zu meckern. Alles auf

Maximum mit 1440p hat bisher nie Probleme gemacht - der neueste Titel den ich habe ist Shadow of the Tomb Raider und das läuft mit stabilen 60fps (cap). Mein Stromverbrauch liegt im Mittel bei rund 220 Watt. Im Benchmark erreiche ich im Schnitt 82fps. Eine 1080ti liegt laut Google Suche ebenfalls auf diesem Niveau. Ich persönlich kann das Gemeckere über AMD deshalb nicht nachvollziehen.

Bzgl. Gaming relevanten Benchmarks kann ich dir gerne noch ein paar Werte von Windows liefern. Was hättest du denn gerne? 3DMark?

Fire Strike Ultra u. Superposition 4k wäre nett.

Beitrag von „CMMChris“ vom 1. Februar 2019, 16:48

Neuer Test mit zwei Vega 64.



Beitrag von „Paul1983“ vom 2. Februar 2019, 08:20

Hier mal ein Test von einer 2080ti

Beitrag von „mitchde“ vom 2. Februar 2019, 09:31

Top, was die neuen Nvidias bei GPU Compute leisten. Beim Gamen wohl weniger große Unterschiede zu 1080 / Ti. Braucht bestimmt etwas weniger Strom wie zwei Vegas 😊

Beitrag von „Paul1983“ vom 2. Februar 2019, 10:28

Bei 4K Gaming ist der Unterschied schon sehr deutlich gegen meine 1080ti!