

Erledigt

Leistungszuwachs bei Wechsel von RX 580 zu Vega 64 oder RX 5700

Beitrag von „swissborder“ vom 20. November 2019, 22:11

Hallo liebe Gemeinde,

Ich nutze meinen Hackintosh primär für die Bildbearbeitung mit Adobe Lightroom und Photoshop sowie kurzen Videosequenzen mit iMovie in HD.

Die Leistung meiner verbauten Hardware deckt grundsätzlich meine Bedürfnisse.

Konkret merke ich aber, dass meine Grafikkarte (RX 580) bei einigen Aufgaben an die Grenzen stösst. So zum Beispiel bei Rendering in Photoshop oder Videoeffekte mit 4K Material.

Natürlich ist mit entsprechendem Budget noch so einiges an Leistungspotential zu holen und ich überlege, ob eine Vega 64 oder eine RX 5700 für meine Anwendung einen deutlichen Leistungszuwachs bringt.

Eine gebrauchte Vega 64 kriegt man aktuell zu einem guten Preis. Was mich zögern lässt, ist der Strombedarf und die Wärmeentwicklung dieser Karte. In einem Midi-Tower und 550 W Netzteil wohl eher kritisch.

Würde ich auf Catalina wechseln, käme die RX 5700 in Frage, die etwas weniger stromhungrig ist und mit dem 550 W Netzteil klarkommen sollte.

Bin auch nicht sicher, ob Referenzkarten mit Radiallüfter bezüglich Wärmeabfuhr in kleinen Gehäusen die bessere Wahl sind.

Ich würde mich über eure Einschätzung, Erfahrung und Empfehlungen freuen.

Beitrag von „CMMChris“ vom 20. November 2019, 22:32

RX 5700 ist eine gute Wahl wenn du das Geld hast. Allein schon aus Effizienz Gründen. Und auch für die Freizeit (zocken) bestens geeignet. Referenzkarte ist grundsätzlich gut wenn du nicht viel Platz im Gehäuse hast. Mit Undervolting kann man auch die Lautstärke des Lüfters deutlichst senken.

Beitrag von „swissborder“ vom 21. November 2019, 21:35

Vielen Dank für deine Rückmeldung [CMMChris](#)

Die Preise für die RX 5700 sind gar nicht mehr so hoch bzw. etwa 150.- über dem aktuellen (Schweizer) Marktpreis für eine gebrauchte Vega 64 ohne Garantie. Spricht eigentlich deutlich für die neue RX 5700.

Was mich brennend interessieren würde, ob jemand praktische Vergleichserfahrung äussern kann mit Schwergewicht Bildbearbeitung. Ich mache keine Computerspiele und tue mich etwas schwer mit all den Vergleichsportalen, welche meist auf Spiele ausgelegt sind.

Die jüngsten Adobe Programme wie Lightroom Classic und Photoshop 2020 machen mittlerweile einiges mehr Gebrauch von der GPU. Daher mein Frage in die Runde, ob sich die Investition in eine RX 5700 für diesen Anwendungsfall wirklich lohnt.

Hab mich mal bei Puget Systems schlau gemacht.

In einem Test auf Windows System mit PS 2018, liegt die Vega 64 nur 8.6 % vor der RX 580 im Score Rating.

<https://www.pugetsystems.com/l...e-vs-AMD-Radeon-Vega-1197>

Aktuellere Resultate mit PS 2019 weisen sogar geringere Scores auf für die RX 5700 XT gegenüber der Vega 64

<https://www.pugetsystems.com/l...ER-vs-AMD-RX-5700-XT-1552>

Wenn diese Resultate auch für einen HT repräsentativ sind, wäre demzufolge kaum ein grosser Leistungszuwachs gegenüber der RX 580 zu erwarten. Einzig wenn man wohl mehr in Richtung Videobearbeitung geht.

Beitrag von „g23“ vom 22. November 2019, 09:50

habe die selbe Karte mit 8 GB speicher ... mit 3 Bildschirmen im schlepptau und habe wahrscheinlich die selben anforderungen wie du ...

Da ich nicht auf Catalina umsteigen will tendiere ich eher zur Radeon VII, aber da ich keine guten infos zwecks tests bekomme und mir Gaming- und Videoschnitt-Performance schnuppe is ... bin ich noch beim abwarten (evtl. Catalina mit RX 5700)

PS: Die neuen Adobe Apps ziehen viel GPU und manchmal (sehr selten) schmiert mir die Grafik ab (5 Adobe Apps in dauerbetrieb ... ohne Video- oder 3D-Apps)

Beitrag von „swissborder“ vom 22. November 2019, 11:18

Na ja, die Radeon VII ist natürlich nochmal ein ganz anderes Kaliber und eine gute Wahl für den professionellen Videoschnitt.

Den Wechsel auf Catalina beim HT zögere ich aktuell auch noch hinaus. Habs den update auf dem MacBook Pro durchgezogen und sehe darin noch keine Vorteile gegenüber Mojave.

Vielleicht wäre eine zweite RX 580 auch eine mögliche Strategie, um die GPU Leistung für diesen Anwendungsfall zu erhöhen. Gerade mit Multimonitor-Setup, könnte dies durchaus was bringen.

Edit:

Hab mich gerade bei Adobe eingelese - Photoshop unterstützt nur eine GPU.

<https://helpx.adobe.com/de/pho...shop-cc-gpu-card-faq.html>

Beitrag von „g23“ vom 22. November 2019, 11:52

Das mit Dual GPU hab ich mir auch mal überlegt. Man müsste die Apps aber auf unterschiedlichen Bildschirmen (je Karte) ausführen damit diese getrennt genutzt werden ... was für mich keine Option wäre (weil zu umständlich).

Möchte noch vorher das SMBIOS für iMac 19.1 testen ... evtl. kann die iGPU (i9900) die RX580 etwas entlasten oder zumindest bisserl Systemkram übernehmen.

Beitrag von „CMMChris“ vom 22. November 2019, 12:08

Zitat von g23

Das mit Dual GPU hab ich mir auch mal überlegt. Man müsste die Apps aber auf unterschiedlichen Bildschirmen (je Karte) ausführen damit diese getrennt genutzt werden

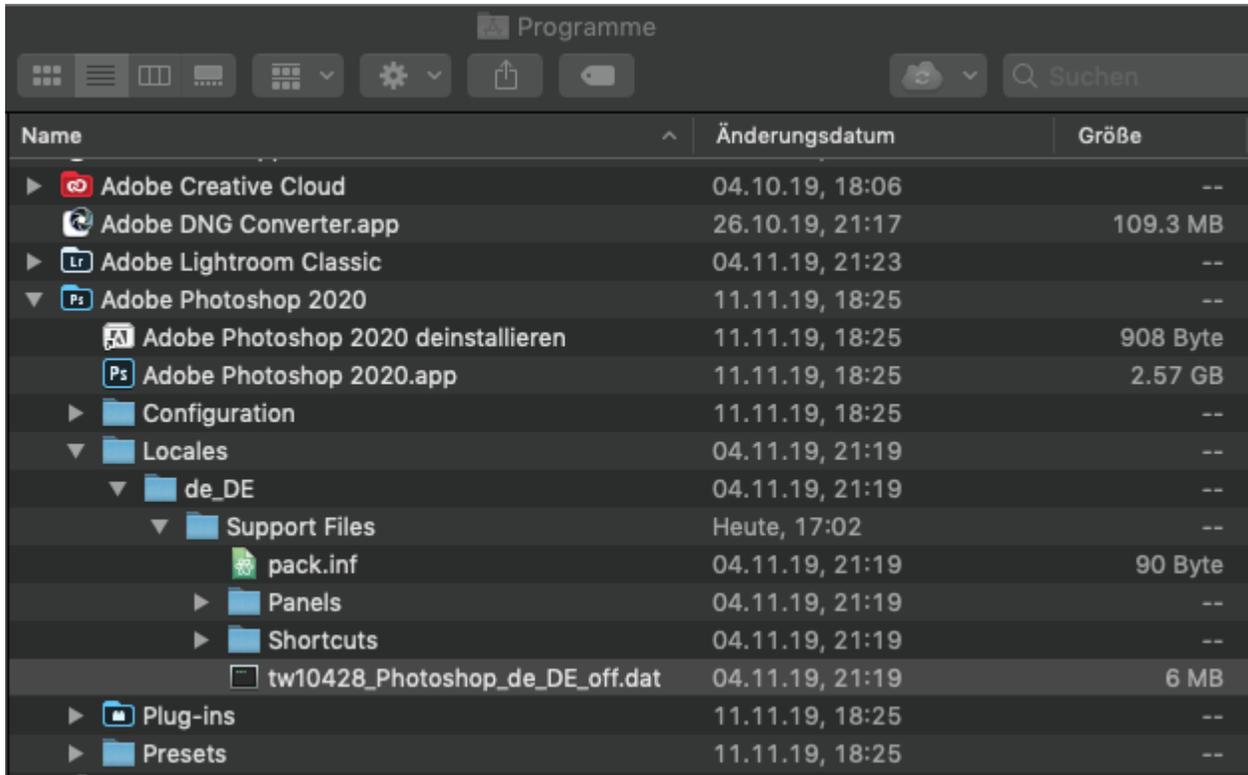
Außer wenn es sich um Programme handelt die entweder eine GPU Auswahl bieten (Affinity, FCPX, Davinci Resolve, ...) oder direkt zwei GPUs gleichzeitig ansprechen können.

Beitrag von „swissborder“ vom 22. November 2019, 18:15

Für einen vergleichbaren Leistungs-Score meines Systems, habe ich den Puget Systems Ps Benchmark Test durchlaufen lassen.

<https://www.pugetsystems.com/l...otoshop-CC-Benchmark-1132>

Dieser ist zwar für Photoshop CC 2019 freigegeben, doch die scripts liefen bei mir mit der aktuellen 2020 Version ohne Fehler durch. Wichtig ist, das die GUI Sprache auf Englisch umgestellt ist, und dies lässt sich durch umbenennen einer Datei hervorzaubern.

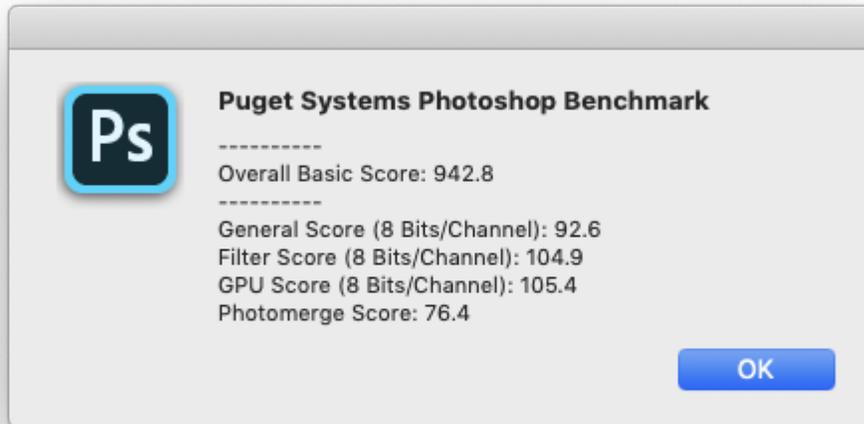


Für Englisch einfach die Datei "w10428_Photoshop_de_DE.dat" nach „w10428_Photoshop_de_DE_off.dat" umbenennen.

Das Referenz-System ist ein Windows 10 PC mit i9-9900K, GeForce RTX 2080, 64 GB RAM und Photoshop CC 2019

Mein System mit MacOS 10.14.6, i7-8700, RX 580, 32 GB RAM und Photoshop CC 2020 wirkt dagegen bescheiden.

Die Resultate des Basic und Extended Benchmark Tests sind umso erstaunlicher.



Obwohl dieser Vergleich nicht 100% valid ist, da nicht mit derselben Photoshop Version durchgeführt wurde, zeigt er trotzdem auf, das sich eine leistungsfähigere Grafikkarte

zumindest für Adobe Photoshop aktuell nicht lohnt. Der Leistungszuwachs ist maximal im einstelligen Prozentbereich.

Beitrag von „Iron-phil“ vom 22. November 2019, 18:22

Meiner bescheidenen Erfahrung nach, bringt dir hier ein GPU Upgrade nichts für die Performance von Lightroom und/oder Photoshop. Ein paar wenige Aktionen nutzen die GPU aber lange nicht alles. Von mir aus kannst du dir hier das Geld sparen. Oder in mehr RAM stecken. Bringt deutlich mehr oder ein CPU Upgrade.

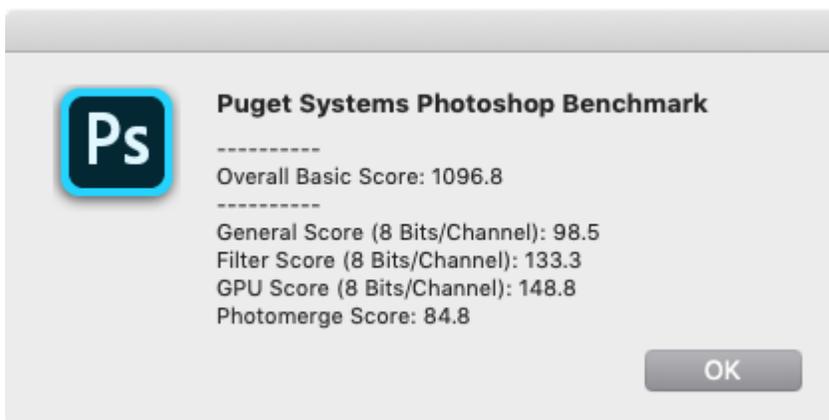
Beitrag von „swissborder“ vom 22. November 2019, 18:29

Davon bin ich bisher auch ausgegangen, lieber [Iron-phil](#) , nur wollte ich Gewissheit wie sich der GPU-Anteil mit den jüngsten Lr/Ps Versionen auswirkt. Mein Fazit ist nun auch klar, das ich bei meinem System bleibe.

Beitrag von „g23“ vom 25. November 2019, 18:43

Ich würde dem Puget-Effektschleuder-Benchmark nicht zu viel Aufmerksamkeit schenken. Hat kaum bis gar nichts mit einem realen Workflow zu tun.

Als theoretischer Vergleich kann es trotzdem nützlich sein:



Adobe bindet immer mehr GPU-Elemente ein ... ob das für mein gesamtes Programm-Setting

von großem Vorteil ist, kann ich leider noch nicht mit Sicherheit beurteilen.

Werde aber noch so einiges zum testen haben.

Beitrag von „kexterhack“ vom 24. Mai 2020, 14:18

Habe im Moment die RX580 drin und evtl. die Möglichkeit doch eine 5700 zu bekommen.

Habe noch kein größeres 4K Projekt geschnitten und nur mal testweise eine kurze Sequenz in 4K codiert.

FCPX hat die volle Leistung der CPU abgerufen, aber die GPU kaum beansprucht.

Die RX580 kommt nie an Ihre Grenzen. Der Core Takt geht auf etwas über 1GHZ hoch. Der Vram bleibt weitesgehend leer.

Ich denke die 5700 würde vor allen Dingen beim Einlesen, der Dateien Ihre Vorteile ausspielen?

Oder wie bringt Ihr eure GPUs bei FCPX an Ihre Grenzen?

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. Mai 2020, 17:01

GPU Last entsteht bei Aufgaben die durch die GPU berechnet werden müssen. Diverse Effekte z.B., oder Denoise und Bildstabilisierung.

Schnödes aneinandergereihtes Videomaterial mit Übergängen juckt eine GPU nicht wirklich, das schaffen die schwächsten Einsteiger GPUs oder IGPUs.

Auch beim Export ist keine GPU Last zu erwarten. Nur beim Rendern und auch da nur wenn GPU berechnete Dinge gerendert werden. Der Export ins finale Format findet bei H.264 / H.265 mit der Encoder Hardware der GPU statt. In der GPU Last spiegelt sich das nicht wieder da

eigenständige Hardware auf dem Chip.

Beitrag von „kexterhack“ vom 24. Mai 2020, 17:35

Danke dir!

Ich möchte natürlich "wachsen", aber erstmal wird dann die Polaris Karte reichen, und die CPU wäre der erste Upgrade Punkt.

Die Frage ist dann inwieweit sich der Encoder Hardware Chip der Navi (5700) zu Polaris (RX580) unterscheidet!?

Werde ich mit meinem Workload dann wohl gar nicht merken/ausreizen.

Beitrag von „CMMChris“ vom 24. Mai 2020, 17:40

Navi hat VCE 2.0: https://en.wikipedia.org/wiki/Video_Core_Next

Polaris und Vega haben noch auf VCE / UVD gesetzt.

Der Performance Unterschied ist aber recht geringfügig.