

AMD 5700XT vs Vega VII

Beitrag von „Romsky“ vom 28. Februar 2020, 22:54

Hi,

da ich den Stand die letzten Monate nicht mehr verfolgt habe und ich neben meiner RTX nun noch eine Karte für Mac OS verbauen möchte wollte ich mal anfragen was mehr Sinn macht. Gibt es ein paar Vergleiche/Benchmarks zwischen der 5700XT und der Vega VII. FinalCut, Davinci usw. War ja so das die Vega VII des Beste war. wie ist da der aktuelle stand?

Danke im Voraus

Beitrag von „mitchde“ vom 29. Februar 2020, 08:18

Nun, was ich (von Chris & anderen RX5xxx Usern) mitbekommen habe, läuft bei den neuen RX Navi Karten unter OS X noch nicht alles rund. Speziell wenn für Semiprof Anwendung / Profi Anwendung gedacht, ist zwar die Speed/Leistungsaufnahme bei der bisher schnellsten RX 5xxxXT besser als bei VII.

Overall ist sicher die VII schneller, auch auch teurer.

Doch machen Bugs das Ganze eben für Profis ungünstig. Das betrifft meines Wissens generelle Dinge wie Einfrieren bei Ruhezustand aber auch Crashes in Apps und Games.

Laut Chris wird manches bei NAVI mit 10.15.4 besser aber für Profieinsatz noch nicht voll geeignet.

PS: DA das ganze mit NAVI OS X Treiberfixes noch längere Zeit dauern wird, könnte da bis Herbst die Big Navi erscheint seinm welche dann nicht nur in Speed/Leistungsaufnahme etwas besser als die VII ist sondern spürbar schneller sein wird. Kostet jedoch sicher auch mind. soviel wie die VII.

Hier paar Profi App Speedtests von Barefeats:

<https://barefeats.com/cmp-5700-xt-vs-other-gpus.html>

<https://barefeats.com/mac-pro-2019-gpu-options.html>

<https://barefeats.com/mac-pro-2019-8k-deliver.html>

Beitrag von „shark“ vom 29. Februar 2020, 09:40

[mitchde](#)

Hallo,

kannst Du bitte mal Deinen aktuellen EFI vom z77 Board posten?

Hast Du schon Erfahrung mit openCore ?

Danke

shark

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. Februar 2020, 09:53

In Spielen ist vereinzelt eine RX 5700 XT schneller als eine Radeon VII. Nach meiner Erfahrung liegt die VII aber öfter vorne, insbesondere bei 1440p und 4k. Die VII braucht undervolted auch erheblich weniger Strom als eine Navi Karte. In Compute Tasks hängt die Radeon VII eine RX 5700 XT sehr deutlich ab.

Die VII ist also nach wie vor die beste Karte wenn man das Geld hat - und das gilt vor allem für Nutzer die damit arbeiten und zocken. Leider hat die Karte in macOS seit 10.15.4 Beta 1 dieselben Bugs wie die Navi Karten und ist aktuell nicht mehr wirklich zu gebrauchen. Wenn das nicht bis zum Release von 10.15.4 behoben ist kann ich deshalb keine der Karten empfehlen bzw. rate zum Wechsel auf ein anderes OS.

Beitrag von „Romsky“ vom 29. Februar 2020, 12:04

[CMMChris](#)

Verstehe ich das richtig, mit 10.15.4 gibt es Probleme mit der Vega 7? Das wäre ja echt suboptimal. Woran kann das liegen? Ich meine im MacBook Pro 16 kommt Navi zum Einsatz und im MacPro Vega. Am Treiber kann es da ja dann nicht liegen. Schon irgendwas über die Ursachen bekannt? Bin gerade am überlegen was sinnvoller ist eine Navi zu holen oder doch wieder auf Vega zu setzen

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. Februar 2020, 12:23

Natürlich liegt es am Treiber, woran denn sonst? Seit 10.15.4 hat die Radeon VII alle Bugs der Navi Karten erhalten. Apple muss dringendst mal seine Software Entwicklung wieder gerade biegen. Die bauen nur noch Mist.

[Zitat von Romsky](#)

Ich meine im MacBook Pro 16 kommt Navi zum Einsatz und im MacPro Vega.

Was hat das damit zu tun? Schau dir mal die Beschwerden zum MacBook Pro 16 an. Überall beschwerten sich die Nutzer in den Foren über dieselben Probleme die auch RX 5700 (XT) / RX 5500 Nutzer im Hackintosh, Mac Pro oder eGPU Betrieb beobachten. Freezes, Kernel Panics, Grafik Glitches, erhöhter Stromverbrauch / Temperatur im Dual Monitor Betrieb. Das Einzige was Apple bisher behoben hat sind die Abstürze beim Sleep Wake. Ansonsten sind die Navi Treiber nach wie vor in einem katastrophalen Zustand. Und der Umstand dass dieselben Bugs nun auch die Radeon VII plagen und Bug Reports von Apple offensichtlich nach wie vor komplett ignoriert werden, lässt meine Hoffnung langsam schwinden dass sich da in absehbarer Zeit was tut.

Details zur Radeon VII Problematik hier:

[\[Sammelthread\] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen](#)

[\[Sammelthread\] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen](#)

[\[Sammelthread\] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen](#)

PS: Noch was Interessantes. Seit der allerersten Public Beta von macOS Catalina beschweren sich Mac Mini Nutzer über einen Black Screen wenn sie mit einer angeschlossenen eGPU den Rechner hochfahren. Apple muss dazu hunderte Bug Reports erhalten haben. Rate mal was bis zum heutigen Tag passiert ist... richtig, GAR NICHTS!

Beitrag von „Romsky“ vom 29. Februar 2020, 13:32

[Zitat von CMMChris](#)

Was hat das damit zu tun? Schau dir mal die Beschwerden zum MacBook Pro 16 an. Überall beschweren sich die Nutzer in den Foren über dieselben Probleme die auch RX 5700 (XT) / RX 5500 Nutzer im Hackintosh, Mac Pro oder eGPU Betrieb beobachten. Freezes, Kernel Panics, Grafik Glitches, erhöhter Stromverbrauch / Temperatur im Dual Monitor Betrieb.

PS: Noch was Interessantes. Seit der allerersten Public Beta von macOS Catalina beschweren sich Mac Mini Nutzer über einen Black Screen wenn sie mit einer angeschlossenen eGPU den Rechner hochfahren. Apple muss dazu hunderte Bug Reports erhalten haben. Rate mal was bis zum heutigen Tag passiert ist... richtig, GAR NICHTS!

Naja, wundere mich nur weil da ja der selbe Treiber zum Einsatz kommt. Ich selber habe das MacBook Pro 16. (9880h, 5500m 4GB). Habe weder Probleme mit Sleep, Temps, Glitches oder dergleichen. Ich kenne natürlich nicht die Probleme der anderen User, aber bis dato kann ich über nichts negatives Berichten. Von daher ging ich davon aus, da da ja der selbe Treiber wie bei allen Navi Karten genutzt wird, es seitens des Treibers keine Probleme geben sollte. Deshalb auch meine Aufführung des MacPros, welcher den gleichen Treiber nutzt wie die Vega VII. Oder hat dieser auch besagte Probleme bzw. reden wir hier explizit über Probleme mit eGPU?

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. Februar 2020, 13:38

In dem zitierten Post habe ich doch haarklein aufgeführt was Probleme macht. Ob der MacPro7,1 auch von den Radeon VII Bugs betroffen ist kann ich nicht sagen. Ist ja erst seit 10.15.4 so und das System ist noch in der Beta Phase.

Wenn du mit deinem MacBook Pro 16 keine Probleme mit der Navi Karte hast, machst du wahrscheinlich nichts das zu Abstürzen oder Grafik Glitches führt. Teste doch mal Dirt 4 (Glitches) oder schneide mit Final Cut (Freezes, App Abstürze, Kernel Panics) ein großes Projekt über mehrere Stunden hinweg mit vielen Effekten, Titeln, Übergängen, Color Grading etc. Dann wirst du schon merken wie kacke die Treiber sind.

Beitrag von „Romsky“ vom 29. Februar 2020, 13:43

Ok... habe mir die Threads jetzt in der Tat nicht durchgelesen. Spielen in Mac OS ist keine Option für mich. Dafür ist Windows inkl. RTX 2080ti da. Ansonsten, zumindest bei mir, FinalCut usw. keine Probleme. Natürlich ist die Frage ob es nur bei bestimmten Funktionen oder Konstellationen zu Problemen kommt. Bis dato aber keinerlei Probleme gehabt. Keine Freezes, keine Crashes oder gar KPs. Aber hast recht, die Projekte welche ich da benutze sind meist max. 90 min, in 4K. Nur ein paar Korrekturen, Überblendungen und Titel. Hat ja jeder ein anderes Workflow usw.

Beitrag von „DSM2“ vom 29. Februar 2020, 13:49

Der Bug ist auch mit Radeon VII am MacPro7,1 vorhanden wenn 10.15.4 installiert. [CMMChris](#)

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. Februar 2020, 13:51

Die Länge des Projektes ist nicht relevant. Nur wie lange man dran rumdoktert. Ich würde sagen pro Stunde kann man mit einem Crash rechnen. So zumindest meine Erfahrung mit der RX 5700 XT und seit der 10.15.4 Beta eben auch mit der Radeon VII. Kernel Panics sind beim

Video Schnitt zum Glück sehr selten geworden. Meistens beschränkt es sich auf Beachballing für ein paar Minuten und anschließendem Crash von Final Cut. Gehe ich zurück auf 10.15.3 verschwindet das Phänomen.

Beim Zocken sieht es anders aus. Dirt 4 und Shadow of the Tomb Raider haben seit Beginn vom Navi Support massive Probleme mit Textur Glitches (Flackern, schwarze Pixel - siehe meine Links). Gelegentlich kann es da auch mal zu einer Kernel Panic kommen. Tropico 6 steigt binnen einer Minute nach Launch mit einem Crash aus. Seit 10.15.4 Beta exakt dieselben Phänomene mit der Radeon VII. Zurück auf 10.15.3 verschwinden die Probleme sofort.

Was sowohl mit Navi als auch Radeon VII völlig problemlos ist, ist normale Office / Medien Nutzung ohne großartige Last. Da gibt es keinerlei Crashes (mehr @Navi).

DSM2 Ja mit Radeon VII ist klar dass es da auch auftritt, ist ja unabhängig vom System. Ich bezog mich auf die Apple Karten (Vega II / Vega II Duo). Da weiß ich nicht ob die auch betroffen sind. Technisch sind die ja schon etwas anders als die VII.

Beitrag von „Romsky“ vom 29. Februar 2020, 13:55

Ok, gut zu wissen. Dann hatte ich ja bisher am MacBook Pro 16 Glück. Aber es hat schon einen derben Beigeschmack was Apple da an den Treibern spielt. Aber da 10.15.4 noch Betastatus hat kann man ja hoffen das es beim Final behoben ist, ich betone "hoffen". Also ist es bezogen darauf egal ob ich auf Vega VII setze oder auf 5700 XT. 🤔

Beitrag von „DSM2“ vom 29. Februar 2020, 13:59

[CMMChris](#) Ich eigentlich auch, nur falsch ausgedrückt... Das selbe in Grün. Crashes/Fehler etc

Beitrag von „CMMChris“ vom 29. Februar 2020, 14:01

Zitat von Romsky

Aber da 10.15.4 noch Betastatus hat kann man ja hoffen das es beim Final behoben ist, ich betone "hoffen"

Ich traue mich zu wetten dass sie die Fehler in die Final übernehmen werden. Warum sollten sie es so plötzlich fixen wenn sie den Mist schon seit Monaten ignorieren? Auf mich wirkt es so als wäre denen macOS völlig wurscht.

Beitrag von „Romsky“ vom 29. Februar 2020, 14:09

Hmm, ok, da gebe ich dir schon recht. Die Frage ist doch welche "Politik" sie da betreiben. Die "Pro-User" werden sich damit eher von OS X abwenden. Ist ja leider nicht das erste Mal das Apple so einen "Mist" abzieht. Die Argumente für OS X werden für manche Branchen immer weniger. Aber wie gesagt, danke für die Aufklärung.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 29. Februar 2020, 19:05

Heist also, wenn ich mir eine der beiden Karten jetzt kaufen würde, dann das Update auf 10.15.4 nicht installieren und erst bei 10.15.5 updaten?

Beitrag von „DSM2“ vom 29. Februar 2020, 19:10

Noch heißt es gar nichts.

10.15.4 ist Beta - erstmal Tee trinken und abwarten bis zur Final.

Beitrag von „Talestorm“ vom 1. März 2020, 01:21

Also ich stand auch vor der Wahl hab eine Grafikkarte primär zum Videoschnitt und dann noch gelegentlich zum spielen gebraucht. Die Radeon vii hab ich bestellt, aber letztendlich nicht eingebaut, die schicke ich nächste Woche wieder zurück.

Der Grund dafür war, dass ich mir die Editing Benchmarks von pugetsystems angeschaut habe. In Premiere, AE und Resolve ist eine Radeon VII nur 5-10% schneller als eine Vega 64. Die 5700XT ist tatsächlich im Schnittbereich wesentlich langsamer als die Vega 64. Ich habe mir dann eine gebrauchte Sapphire Vega 64 nitro+ gekauft, da diese im Vergleich zu den anderen auch leise und kühl ist.

Für die gebrauchte Vega 64 hab ich 280€ gezahlt. Also weniger als die Hälfte, die eine Radeon vii gekostet hätte. Da hat die Preis/Leistung einfach nicht gepasst.

Vielleicht wäre daher eine Vega 64 auch genau das richtige für dich. Die werden ja auch nativ unterstützt.

Beitrag von „CMMChris“ vom 1. März 2020, 09:19

In FCPX ist die Radeon VII deutlich schneller als die Vega 64. Ich komme von einer Vega 64 und habe auch Erfahrungen mit zwei Vega 64 im Rechner gesammelt. Nach meinen Erfahrungen liegt die Performance der Radeon VII irgendwo zwischen einer und zwei Vega 64, was auch zu den Benchmarks passt wo die Karte fast doppelt so schnell ist. Dass sie in Premiere nicht performt wundert mich nicht bei der Schrott Software (unter macOS). In Resolve sollte sie aber auch deutlich schneller sein als eine Vega 64, das habe ich zumindest von anderen Nutzern gehört.

Vergessen darf man außerdem nicht, dass die Radeon VII eine 7nm Karte ist. Sie ist deutlich effizienter und verbraucht beim Rendern deutlich weniger Strom als eine Vega 64. Das gilt vor allem dann wenn man noch manuell per Undervolting optimiert, was bei den Vega Karten leider nicht möglich ist in macOS. Da sieht es dann so aus, dass die Lüfter der Karte überhaupt nicht anspringen wenn der Airflow im Gehäuse gut ist. Und bares Geld spart der geringere

Verbrauch am Ende auch. Was Gaming betrifft liegen ebenfalls Welten zwischen einer Vega und der VII. Die These dass die Vega 64 der bessere Deal ist halte ich also für gewagt.

Beitrag von „Talestorm“ vom 1. März 2020, 10:19

Ich hab mich auf diese Tests hier bezogen: <https://www.pugetsystems.com/l...ll-16GB-Performance-1382/>

Dass die Radeon VII schneller ist steht außer Frage. Die Frage ist ob man es wirklich braucht. Eine Vega 64 ist für die meisten Projekte völlig ausreichend. Ich habe gestern eine BRAW Speedtest gemacht und komme auf 70fps in 8K RAW und 277fps in 4K RAW 5:1 (was ich am häufigsten verwende).

Ich mein also nur, dass man sich bevor man das Geld für eine Radeon VII ausgibt sich überlegen soll mit welchem Material man arbeitet. Steht neben dem Rechner eine RED auf dem Tisch und man schneidet hauptsächlich 6K 120fps CDNG, dann meinetwegen. Ansonsten sollte auch eine Vega 64 reichen.

Beitrag von „CMMChris“ vom 1. März 2020, 10:31

In FCPX merke ich schon in relativ einfachen 4k Projekten einen deutlichen Unterschied vor allem beim Rendern.

Beitrag von „Talestorm“ vom 1. März 2020, 10:43

Welcher Codec?

In Final Cut sind aber Renderzeiten eh sehr sehr kurz. Ob ein Projekt in 3 oder 5 Minuten final rendert ist mir persönlich egal. Timeline Performance ist mir wichtig.

Wenn Geld keine Rolle spielt, dann klar Radeon VII. Ich hatte ein gewisses Budget, hab von der

Graka ein bisschen was abgezogen und in einen besseren Prozessor und eine zweite nvme m2 für das Material der aktuellen Projekte gesteckt. Das bringt auch viel Performance.

Meine Einschätzung bleibt:

Geld spielt keine Rolle -> Radeon VII

Geld spielt eine Rolle:

Hauptsächlich spielen -> 5700XT

Hauptsächlich arbeiten/schneiden -> Vega 64

Beitrag von „Romsky“ vom 1. März 2020, 12:11

Die Vega VII liegt deutlich über der Vega 64. Premiere darf man da nicht als Vergleich bringen da performen alle Karten ungefähr gleich schlecht. (Auch unter Windows. Ne GTX 970 ist gleich schnell wie ne RTX 2080ti) Die Software von Adobe ist einfach komplett Schrott was Hardwareauslastung der Grafikkarte angeht, da läuft das meiste über den Prozessor. Wie gut das funktionieren kann eine Grafikkarte für die ganzen Prozesse zu nutzen zeigt DaVinci Resolve und Final Cut.

Beitrag von „CMMChris“ vom 1. März 2020, 12:50

[Talestorm](#) Der Codec ist völlig wurscht, der Performance Zuwachs ist immer spürbar. Und wenn ich vom Rendern rede meine ich das Zwischenrendering nach einer Änderung in der Timeline. Da interessiert man sich sehr wohl für eine entsprechende Performance.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 1. März 2020, 12:52

Nutzt einer von euch auch Blender 2.8 und kann da was zu sagen? Oder vielleicht sogar

Mandelbulb 3d?

Beitrag von „framed“ vom 13. April 2020, 21:59

Wie ist der aktuelle Stand bezüglich bester GPU für Videoschnitt? Sind die Bugs der Navi Karten bereits behoben?

Beitrag von „CMMChris“ vom 13. April 2020, 22:10

[Zitat von framed](#)

Sind die Bugs der Navi Karten bereits behoben?

Nein da hat sich nichts verändert und schlimmer noch: Die Radeon VII hat sie nun auch.

Beitrag von „kexterhack“ vom 28. April 2020, 00:12

[Talestorm](#) [CMMChris](#)

[Romsky](#)

Ich überlege gerade meine asus rx570 zu retounieren - hat evtl. auch einen Vram Defekt. Diese habe ich für ca.130eur bekommen. Die rx580 - genauer die Sapphire Pulse rx580 8gb würde ca. 178eur kosten.

Oder eine MSI 5500XT 8GB für 193eur. Die 5500xt Pulse wäre auch drin für 170ca.aber nur mit 4gb.

Auch mir ist insbesondere die timeline performance wichtig. Bin gerade auch etwas tight im

Budget. Meint ihr die 20% Performance setzt FCPX spürbar um?

Beitrag von „Identisk“ vom 28. April 2020, 07:31

Ich hatte zwischenzeitlich eine RX 5700 XT Nitro+ und hatte schon von Anfang an geplant perspektivisch auf ein Dual GPU Setup umzusteigen.

Vor ein paar Tagen ergab sich die Möglichkeit und nun habe ich zwei XFX Radeon VII verbaut und die RX 5700 XT retourniert.

Der Performance Unterschied im dualen Modus ist deutlich spürbar, aber auch vorhanden, wenn nur eine Karte angesprochen werden kann.

Ich arbeite primär mit Resolve und Blender.

Für mich hat sich also der Umstieg definitiv gelohnt.

Mit der RX 5700 XT Nitro+ von Sapphire hatte ich sporadisch (grob gesagt: stündlich) das Problem, dass der Bildschirm für ca zwei Sekunden dunkel wurde. Das konnte ich bisher nicht bei der Radeon VII beobachten.

Beitrag von „Romsy“ vom 28. April 2020, 11:43

[Identisk](#)

Du nimmst Catalina mit Blender? Nutzt du nicht GPU zum Rendern oder nutzt du den AMD ProRender? Weil alle anderen Render sind ja OpenCL was in Catalyst ja nicht mehr geht.

Beitrag von „Identisk“ vom 28. April 2020, 16:56

[Romsy](#) Ich nutze den AMD RPR wo es möglich ist, wenn Cycles sein muss (z.B. Für

Fluid/Smoke, was der RPR kaum beherrscht), dann nutze ich Windows, um die GPUs weiter nutzen zu können

Beitrag von „INVESTEGATE“ vom 30. April 2020, 17:49

Hey 😊

Ich bin auch grad am überlegen ob ich meine Sapphire Radeon RX 5700 XT Special Edition retourniere und mir die XFX Radeon VII hole. Ist ja gerade mal ein 100er Preisunterschied. Da ich eigentlich nicht drauf zocke sondern nur damit arbeite (hauptsächlich Videoschnitt), macht das schon sinn oder?

Was haltet ihr davon?

Und [CMMChris](#), hab deine RadeonBoost.kext installiert. Macht echt einen Unterschied! Vielen Dank dafür ❤️

Beitrag von „Romsky“ vom 2. Mai 2020, 19:26

[Zitat von Identisk](#)

[Romsky](#) Ich nutze den AMD RPR wo es möglich ist, wenn Cycles sein muss (z.B. Für Fluid/Smoke, was der RPR kaum beherrscht), dann nutze ich Windows, um die GPUs weiter nutzen zu können

Kannst du den AMD RPR also empfehlen? Was sagst du im Vergleich zum Cycles Redner in Windows (OpenCL). Ist der AMD Render besser bzw. schneller (abseits von Smoke/fluid)

Beitrag von „Identisk“ vom 3. Mai 2020, 15:22

[Romsky](#)

Bei mir macht es einen massiven zeitlichen Unterschied. Ein einfaches Beispielprojekt rendert bei mir bei 512 Samples mit dem RPR 00:34 Sekunden, mit Cycles-CPU-Rendering 2:07 Minuten.

In vielen Direktvergleichen kommt der RPR wohl leicht besser als Cycles an. Ich persönlich sehe keine großen Unterschiede, mit den Nachteilen, dass man oftmals im RPR einen etwas unkonventionelleren Weg gehen muss und nicht jedes Tutorial 1:1 übertragbar ist.

Beitrag von „Romsky“ vom 3. Mai 2020, 20:44

Ja der CPU Render ist eh nix, aber wie ist RPR verglichen mit anderen GPU Render?

Beitrag von „marvink“ vom 7. Mai 2020, 14:25

Hey Leute,

weiß jemand, ob die Probleme der Radeon VII unter 10.15.5 immer noch vorhanden sind?

LG

Beitrag von „T4ke“ vom 7. Mai 2020, 14:31

Ja sind sie.

[marvink](#)

Beitrag von „marvink“ vom 7. Mai 2020, 14:38

[Zitat von T4ke](#)

Ja sind sie.

[marvink](#)

danke für die Rückmeldung. Was würdest du aktuell empfehlen zu kaufen? Wenn die 5700 XT und Radeon VII Probleme machen, lieber zu einer Vega 64 greifen? Anwendungszweck bei mir 90% Final Cut Pro X.

Oder 10.15.3 installieren, da die Probleme laut Kommentaren hier dort nicht vorhanden waren?

Beitrag von „T4ke“ vom 7. Mai 2020, 15:30

Die Frage reiche ich an [CMMChris](#) weiter, ich bin kein Grafikkarten-Experte 😊

Beitrag von „INVESTEGATE“ vom 8. Mai 2020, 18:36

Weiß hier jemand wie man die Hardware-Beschleunigung bei Premiere Pro 2020 zum laufen bekommt?

PS: Hab mir jetzt die XFX Radeon VII geholt und mach mal ein paar Vergleichstest der Graka mit der Sapphire Nitro+ RX 5700 XT SE.

Beitrag von „kexterhack“ vom 20. Mai 2020, 10:36

[Identisk](#)

Das Dunkel Problem hatte ich kurz mit meiner RX580 ebenfalls.

Konnte ich aber schnell mit Monitor/Kabel fixen, danach war es weg.

Wie zufrieden bist du bisher mit deiner Karte?

Beitrag von „Identisk“ vom 21. Mai 2020, 08:57

[kexterhack](#)

Also ich habe mittlerweile sowohl Grafikkarte (RX 5700 XT --> Radeon VII) und Monitor getauscht. Als zwischenzeitlich der neue Monitor noch nicht da war (aber die Grafikkarte schon getauscht), hatte ich die Probleme mit dem sporadischen schwarzen Bild schon nicht mehr. Vllt lag es an der Hardware, vllt an den WEG/Lilu Updates, die ich zwischenzeitlich immer mal gemacht hatte.

Zufrieden war ich an sich - was Preis/Leistung angeht - mit der RX 5700 XT schon, aber für meinen Bedarf bin ich schlussendlich mit der Radeon VII besser beraten.

Beitrag von „INVESTEGATE“ vom 3. Juni 2020, 15:49

[Identisk](#), ja genauso sehe ich das auch. Warum hast du eigentlich 2 Radeons VII verbaut und was für ein Netzteil benutzt du dafür?

Ist es momentan eigentlich noch sinnvoller auf 10.15.3 zu bleiben oder kann man jetzt auch wieder auf 10.15.5 updaten?

Liebe Grüße

Beitrag von „CMMChris“ vom 3. Juni 2020, 15:55

[Zitat von INVESTEGATE](#)

Ist es momentan eigentlich noch sinnvoller auf 10.15.3 zu bleiben

Ja, wird immer schlimmer mit den Treibern statt besser.

[\[Sammelthread\] macOS Catalina 10.15 Dev-Beta Erfahrungen](#)

Beitrag von „fabz“ vom 19. Dezember 2020, 09:21

Servus, ich möchte mein System etwas aufrüsten und anstatt einer Vega 64 eine Radeon VII einbauen. Nun lese ich eigentlich immer wieder, dass die VII kaum mehr Leistung hat, wenn man Premiere und Co nutzt. Hatte jemand beide Karten und kann berichten? Wahrscheinlich ist es sinnvoller nur die CPU zu tauschen. Die Vega kann ich für 300 verkaufen. Die Radeon VII kostet dann wieder 750 Euro gebraucht. Lohnt sich das?

Beitrag von „CMMChris“ vom 19. Dezember 2020, 12:57

Die Radeon VII hat erheblich mehr Leistung und entspricht grob einem Dual Vega 64 Setup. Je nach App und Workload 10 bis 20% weniger Leistung als zwei Vega 64. Dabei deutlich geringerer Stromverbrauch vor allem mit Undervolting. Die meisten Radeon VII kommen auf Stock Takt auf 980mV runter.