

Erledigt

VEGA VII bringt keinen Leistungszuwachs zur RX 580

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 14. März 2020, 22:38

Ich habe seit ein paar Tagen eine XFX VEGA VII eingebaut, in der Hoffnung die Renderzeiten in Blender und Mandelbulb 3d zu verkürzen. Aber es ist kein Unterschied feststellbar, dauert alles genau so lang wie mit der RX 580 auch.

Die BIOS Anzeige ist seit dem Einbau auch merkwürdig verzerrt.

Kann es sein, dass die Grafikkarte gar nicht benutzt wird, sonder nur die IGPU?

In Catalina habe ich leider keine Möglichkeit gefunden mir die GPU Leistung irgendwie anzeigen zu lassen.

Wenn ich in Windows Blender 2.8 oder Mandelbulb 3d rendern lasse, sehe ich in der Amd Software dass meine CPU immer zwischen 60% und 90 % aber die GPU der Vega

zwischen 0 und 15 % rumdümpelt.

Ich habe die interne Grafik im BIOS an und abgeschaltet. Macht irgendwie alles kein Unterschied.

Irgendwas stimmt hier nicht.

Beitrag von „al6042“ vom 14. März 2020, 22:46

Wenn du die interne Grafik deaktivierst, solltest du auch dein SMBIOS auf einen iMacPro1,1 ändern, damit die AMD-Karte auch für alles Render-Arbeiten herangezogen wird.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 14. März 2020, 22:53

Über diesen Mac:

Modellname: iMac Pro

Modell-Identifizierung: iMacPro1,1

Prozessortyp: 6-Core Intel Core i5

Prozessorgeschwindigkeit: 3,6 GHz

Anzahl der Prozessoren: 1

Gesamtanzahl der Kerne: 6

L2-Cache (pro Kern): 256 KB

L3-Cache: 9 MB

Speicher: 16 GB

Beitrag von „al6042“ vom 14. März 2020, 22:56

Ein einfaches "Habe ich schon eingesetzt" hätte gereicht... 😊

Musst du in den Programmen vielleicht noch darauf hinweisen, dass sie die AMD Karte zum Rendern nutzen?

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 14. März 2020, 23:11

Ich bin Neuling in der Grafikkarte, und deshalb etwas unbeholfen.

In Blender sagt mir das Programm, dass ich keine kompatible Grafikkarte unter openCL habe.

Ich habe aber natürlich die AMD Radeon Pro Renderengine installiert. Dieser läuft aber sehr instabil.

OpenCL scheint nur über die CPU zu laufen,
die VEGA VII bringt keinen Leistungszuwachs.

Mandebulb 3d läuft bei mir bisher nur auf Windows. Aber selbst da ist es beim Rendern so, das meine CPU bei 100 % ist und die GPU sich bei 6 % einen faulen Lenz macht.

Beitrag von „al6042“ vom 14. März 2020, 23:12

Dann warte mal noch bis die tatsächlichen Render-Gurus hier Lunte gerochen haben... 😊

Da kommt bestimmt noch der ein oder andere gute Tipp um die Ecke.

Beitrag von „CMMChris“ vom 14. März 2020, 23:15

[Zitat von al6042](#)

Wenn du die interne Grafik deaktivierst, solltest du auch dein SMBIOS auf einen iMacPro1,1 ändern, damit die AMD-Karte auch für alles Render-Arbeiten herangezogen wird.

Da verwechselst du aber was. Das ist fürs [Encoding und Decoding](#) relevant aber nicht fürs Rendern.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 14. März 2020, 23:20

Für das Rendering scheint es keine Rolle zu spielen ob es an oder aus ist.

Ist nur meine kurzfristige Beobachtung.

Beitrag von „Froxkx“ vom 14. März 2020, 23:39

Hi, informiere dich mal über OpenCL, macOS und Blender. Wird dir nicht gefallen:

kurz gesagt: Blender nutzt openCl zum GPU-beschleunigten Rendern. Apple hat OpenCL jedoch quasi hinter sich gelassen und setzt nur noch auf Metal.

Dies unterstützen jedoch die Jungs bei Blender nicht. Unter Windows wirst du Welten an Unterschied feststellen, unter MACOS kannst du OpenCL zwar anklicken, macht jedoch keinen Unterschied.

Unter cycles wirst du hier also nicht glücklich. Eine Möglichkeit kann der Radeon Pro Renderer sein. Kann man dann statt eevee oder cycles auswählen. Klappt bei mir aber nicht, kann jedoch an der 5700XT liegen, doch das ist ein anderes Thema. 😊

Gerade gesehen: Radeon Renderer hattest du ja schon probiert. Sorry.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 14. März 2020, 23:50

In Blender taucht Radeon Pro Render bei den Renderoptions auf, stürzt aber bei der nächsten Beanspruchung ab, unter Catalina bei mir unbrauchbar.

Sowohl in Windows 10 als auch in Catalina.

Beitrag von „Froxkx“ vom 14. März 2020, 23:52

Geht mir genauso. Bei mir auch völlig unbrauchbar.

Hier noch die Quelle aus der offiziellen mailing list zu OpenCL

<https://lists.blender.org/pipe...2018-December/049695.html>

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 15. März 2020, 00:10

Ist die Radeon AMD VII für Blender 2.8 also völlig nutzlos?

Beitrag von „Froxkx“ vom 15. März 2020, 05:55

Soweit ich das überblicke: Leider ja.

Meine Hoffnung ist daher auch der Radeon Pro Renderer, dazu steht Folgendes bei AMD:

Zitat

AMD Radeon™ ProRender for Blender is compatible with the followings graphics products for systems running macOS® High Sierra 10.13.4 or later:

- AMD Radeon™ Pro WX 9100
- AMD Radeon™ Pro WX 7100
- AMD Radeon™ Vega Frontier Edition

- AMD Radeon™ RX Vega 64
- AMD Radeon™ RX Vega 56
- AMD Radeon™ RX 580, RX 570, RX 480 and RX 470

Meine 5700XT wird demnach nicht offiziell unterstützt, hoffentlich ändert sich das bald und Apple bekommt mal die Navi-Karten in den Griff.

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.

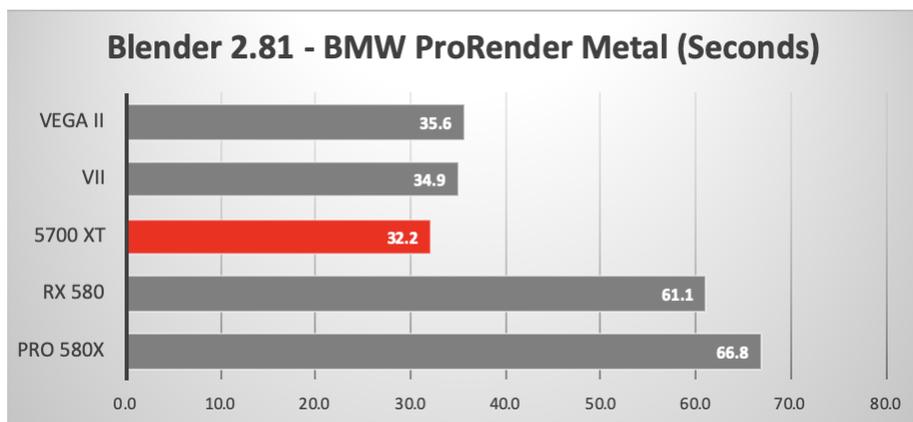
Vega II = Apple's Radeon Pro Vega II (32GB HBM2 memory)
VII = AMD Radeon VII (16GB HBM2 memory)
5700 XT = ASUS Radeon RX 5700 XT (8GB GDDR6 memory)
RX 580 = MSI Radeon RX 580 (8GB GDDR5 memory)

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 Nutzubg) benötigt man das **AMD Radeon ProRender add-on** ! Kann man aber runterladen.

Beitrag von „Froxkx“ vom 15. März 2020, 07:47

Ja klar, das hat ja nie jemand bestritten! Es geht um die verwendete Render Engine in Blender. Und wenn da ProRender über deinen Benchmarks steht, dann ist das anscheinend nicht cycles, sondern der oben schon erwähnte AMD ProRenderer.

Mit seinen oben erwähnten Problemen.

Beitrag von „mitchde“ vom 15. März 2020, 07:50

Achso, aber der hat doch eine Vega die müsste doch gehen.

Auch irritierend: *"Wenn ich in **Windows** Blender 2.8 oder Mandelbulb 3d rendern lasse, sehe ich in der Amd Software dass meine CPU immer zwischen 60% und 90 % aber die GPU der Vega zwischen 0 und 15 % rumdümpelt."*

Sprich in Windows (auch) kein GPU Load auf der GPU? Von Blender unter OS X steht ja gar nicht.

Beitrag von „DSM2“ vom 15. März 2020, 08:14

Die aktuelle Version genutzt oder die alte 2.80?

Grundsätzlich ist das nichts verwunderliches das die CPU rendert.

OpenCL ist mehr oder weniger Tod, daher wird einfach nur per CPU gerendert, sprich GPU seitig passiert da nichts unter Blender ohne Metal Support.

Man kann das ganze theoretisch forcen für die VII, falls diese ignoriert werden sollte, ich denke jedoch das der Support von Apple selbst kommen wird oder bereits vorhanden ist und entweder die Pro Render Seite nicht aktualisiert wurde oder aufgrund der Treiber Problematik noch nicht alle GPUs angegeben/hinterlegt wurden.

Jedenfalls ergibt für mich die Angabe in Bezug auf die alten GPUs keinen Sinn, warum sollte man den neuen MacPro davon ausschließen?

Für mich persönlich nur ein weiteres Indiz das Pro Renderer noch nicht soweit ist...

Die CPU kann mit der Performance einer GPU nicht mithalten, da helfen einem auch keine 28 Cores.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 15. März 2020, 13:26

ist die Blender 2.82 Version. AMD Pro Renderer wird wenigstens erkannt stürzt aber nach drei Mausklicks ab.

In der 2.82 a Version wird der AMD Treiber noch nicht erkannt.

Muss man wohl mal auf Updates hoffen.

Danke für eure Hilfsversuche.

Beitrag von „DSM2“ vom 15. März 2020, 18:10

Ich schaue mir das gleich mal per Fernzugriff an meinem MacPro7,1 Hack als auch am echten MacPro7,1 an.

Edit: Wie habt ihr den Pro Render aktiviert ?

Edit 2: Grad nochmal deine Antwort überflogen und klar wenn das Feature in der 2.82a wieder entfernt wurde dann braucht man nicht raten warum...

Edit 3: Hab mir die 2.82 vom Blender Server gezogen, teste rein aus Interesse gleich nochmal und werde berichten.

Edit 4: Also entweder das Virus hat mich ganz bescheuert gemacht oder wie wollt ihr den Pro Renderer Aktiviert haben?

Habe jetzt 2.80/2.81/2.82/2.82a durch, sowohl am Original MacPro7,1 als auch am Hack 7,1 und es existiert die Option nicht, egal ob an einem System mit 580 oder VII...

Beitrag von „Froxkx“ vom 15. März 2020, 19:16

Bei mir steht er bei den Blender Preferences - AddOns

dort im Bereich „Render“

Beitrag von „DSM2“ vom 15. März 2020, 21:42

OK, schaue ich mir gleich nochmal an.

Edit: Also da hätte ich ja echt noch Jahrhunderte suchen können...

Ihr solltet schon erwähnen das man das Add-On bei AMD herunterladen muss, damit man dieses überhaupt für Blender hinzufügen kann.

Ohne den Download des Add-Ons und anschließender Installation wird dieses niemals bei Blender auftauchen.

Davon abgesehen egal ob ab MacPro7,1 oder am Hack es kommt keinerlei Auswahl für das Rendern über die GPU selbst.

Mit anderen Worten das Plugin selbst ist absolut nutzlos da immer nur per CPU gerendert wird und eben nicht über die GPU.

Man könnte schauen ob man die Nutzung der GPUs Forcen kann aber heute wird das bei mir nichts mehr...

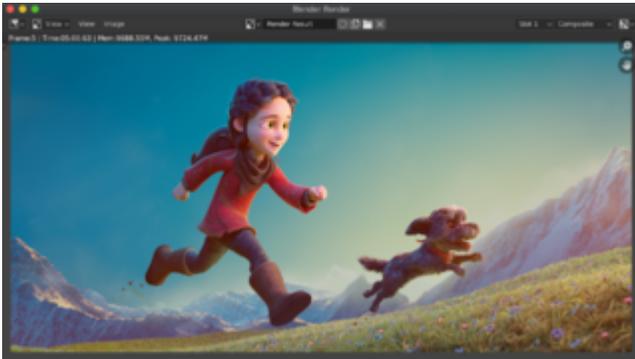
Fieber steigt und grundsätzlich würde ich das eher angehen wenn ich Zeit habe und wieder daheim bin.

Just for fun:

8 Core



28 Core



Beitrag von „Froxkx“ vom 15. März 2020, 21:51

Sorry, war keine böse Absicht, Missverständnis.

Und: Wahnsinn was du hier für das Forum leistest. Dieser Blender-Blödsinn ist doch völlig unwichtig. Werd gesund, gute Besserung. Läuft doch alles, zumindest ich kann für die abschließende Renderei einfach zu Windows wechseln.

Beitrag von „Elektrohorst“ vom 16. März 2020, 06:41

Von mir auch sorry, das kam so rüber, als wärst Du selber Blender User.

Mann muss das Amt plug in downloaden und dann darf man es nicht entzippen, sonder muss über die file-> Preferences-> AddOnns-> installieren. Dann findet man es bei den Rendereengines auf der rechten Seite.

Auch von mir ein hoffentlich baldiges "gute Besserung".

Beitrag von „DSM2“ vom 16. März 2020, 07:02

Ich nutze Blender aber nur wenn ich für andere was rendern muss und da lasse ich meinen 28 Core 3175X drauf los.