

Erledigt

Diskussion iGPU/eGPU für verschiedene Einsatzbereiche

Beitrag von „QSchneider“ vom 2. August 2015, 12:50

Die Ansicht, dass eine iGPU zum "normalen" Arbeiten ausreicht, scheint sich zumindest hier im Thema zu bestätigen.

1. Daher mal nen Zwischenfazit meinerseits ...

- Eine gute 2D Leistung sollte also mit einer iGPU ab HD4000 möglich sein.
- Wichtig für das "Seherlebnis" scheint mir auch die Art der Monitoranbindung zu sein. Hier ziehe ich DP allen anderen Anschlußmöglichkeiten vor. Dies setzt natürlich die Anschlüsse auf dem Board voraus, daher sollte dies mMn auch ein Auswahlkriterium bei der Boardauswahl sein.
- Und natürlich auch der Monitor selbst ...

2. Die Antworten auf die Frage von derHackfan (s.o.) würde mich auch echt interessieren ... anyone ?

3. Die Idee des Threads war es aber auch, neben den "subjektiven" Meinungen, etwas mehr "belastbare" Informationen zu bekommen, um Usern bei ihrer Kaufentscheidung zu helfen.

Um den Bereich OpenGL-Performance etwas mehr mit Daten zu belegen, habe ich in den letzten Tagen Cinebench-R15 Daten gesammelt und hänge die Ergebnisse hier an.

Testsysteme sind mein i3-3225@GTX960 und ein i7-4790k mit verschiedenen GPUs. Bei dem i7-System sind keine extra Treiber installiert gewesen (nur injectXXX in Clover), bei mir natürlich die aktuellen NVidia-Webtreiber ...

Interessant finde ich, dass

- die HD4600 fast doppelt so viele fps macht wie eine GT 120
- die Radeon6870/1GB doppelt so viele fps macht wie eine GTX 960/4GB

Vielleicht wäre es ja eine Idee für den GPU-Bereich hier im Forum, zu jeder GPU, die dort aufgeführt ist, diesen Benchmark als Screenshot hinzuzufügen...

Bin mal gespannt, was im Vergleich zu einer GTX 970/80 oder der 7XX Reihe rauskommt...

Edit - ich lese zufällig gerade [hier](#) , das ein i7-4790k mit einer GTX 960 - im Vergleich zu meiner - auf doppelt so hohe OpenGL-Benchmarkwerte kommt. Spielt die CPU hier doch eine Rolle ? Oder was beeinflusst die Ergebnisse des Benchmarks? Anyone ?