

Erledigt

Benchmark Test Thread

Beitrag von „griven“ vom 5. November 2016, 21:48

Windows berechnet OpenCL nur auf der GPU sprich das rendern auf dem Prozessor ist nicht wirklich vorgesehen und daher fehlt hier die Auswahlmöglichkeit. OS-X bringt eine Software Renderer mit die OpenCL Berechnungen auch auf der CPU ermöglicht. Wenn gewünscht können beide Techniken kombiniert werden so, dass CPU und GPU gleichzeitig rendern was die vorhandenen Ressourcen natürlich optimal ausnutzt sofern es die Software unterstützt.

Als Fazit kann man sagen es wird unter Windows oder Linux nichts gebremst sondern aufgrund der Architektur von OS-X unter OS-X eher beschleunigt weil man halt brachliegende Prozessorressourcen ebenfalls zum Rendern nutzen kann. Das Ganze bringt aber nur theoretisch einen Vorteil in der Praxis wird halt auch unter OS-X sofern möglich die GPU zum rendern genutzt da sie das viel effizienter erledigen kann als die CPU.