

Erledigt

Pascal Performance jenseits von Games

Beitrag von „sunraid“ vom 12. November 2017, 19:11

[Zitat von SmallerSen](#)

Das speziell die Arbeit mit Lightroom, das explizit auf GPU Unterstützung setzt,

Naja, so viel wird im Lightroom ja nicht durch die GPU beschleunigt!

HIERFÜR NUTZT LIGHTROOM 6 / CC GRAFIKKARTENBESCHLEUNIGUNG:nämlich nur für die Echtzeitdarstellung der meisten (Ausnahmen s.u.)Entwicklungseinstellungen im Entwickeln-Modul

Und ja, das geht auch bei mir jetzt gefühlt flotter mit der neuen Grafikkarte. Aber ehrlich gesagt ist das schwer zu vergleichen, deswegen eben "gefühlt". Ansich war die Performance in dem Bereich bei mir auch schon vorher okay. Ein Bewegen der Regler löst mit der GTX980 Änderungen am Bild so gut wie in Echtzeit aus. Allerdings nur, wenn Lightroom nicht im Hintergrund Bilder exportiert, HDR's zusammensetzt oder ein Panorama berechnet! Dann nämlich, wird alles relativ zäh, da die Prozessoren voll ausgelastet sind.

FOLGENDES PROFITIERT DERZEIT IN LIGHTROOM 6 / CC NICHT VON EINER SCHNELLEN GRAFIKKARTE:Die Bibliothek und alle anderen Module - außer Entwickeln

Die Schnellentwicklung in der Bibliothek

Der Export (!)

Die HDR Funktion

Die Panorama Funktion (hätte mich auch gewundert!)

Der Korrektur-Pinsel und die Bereichsreparatur im Entwickeln-Modul (probiert es mal aus, der ist nun schnarchlahm, wenn die Grafikkartenbeschleunigung eingeschaltet ist)

Der zweite Bildschirm, falls ihr Lightroom im Zweischirm-Betrieb fahrt

So, da haben wir es. Die Grafikkarte beschleunigt also nur die direkte Auswirkung der Regler auf das Bild im Entwickeln Modul.

Hast du mal geschaut, ob bei der 1060 die Grafikbeschleunigung in Lightroom aktiviert ist?

