Erledigt

[Erklärung] CrossfireX im neuen MacPro unter OS X (Part 1)

Beitrag von „ProfA12345“ vom 2. März 2014, 21:49

Genau! Du hast eig. meinen Text in 2.Sätzen zusammengefasst...

Das interessanteste ist eig, dass es, zumindest bei SLI (bei Crossfire kann ich es aktuell nicht pers. überprüfen) sogar die Möglichkeit gibt, jenes Multi-GPU-Rendering zu forcieren, auch wenn ein Programm darauf nicht optimiert ist. Genau dass ist es, was man unter OS X aktuell dringend benötigt, da es ja keine Apps, mit Multi-GPU-Unterstützung gibt...

Apple schießt sich hiermit faktisch ins Knie...