

Erledigt

Neue Grafikkarte zum GPU - Rendern

Beitrag von „mitchde“ vom 7. Oktober 2017, 09:45

Beim Thema GPU Rendern spielt natürlich eine wesentliche Rolle, welche App du nutzt UND welche GPU Render API diese nutzt / nutzen kann. Im Prinzip gibts dafür **OpenCL** (das können AMD + Nvidia) oder **CUDA** (Nvidia only).

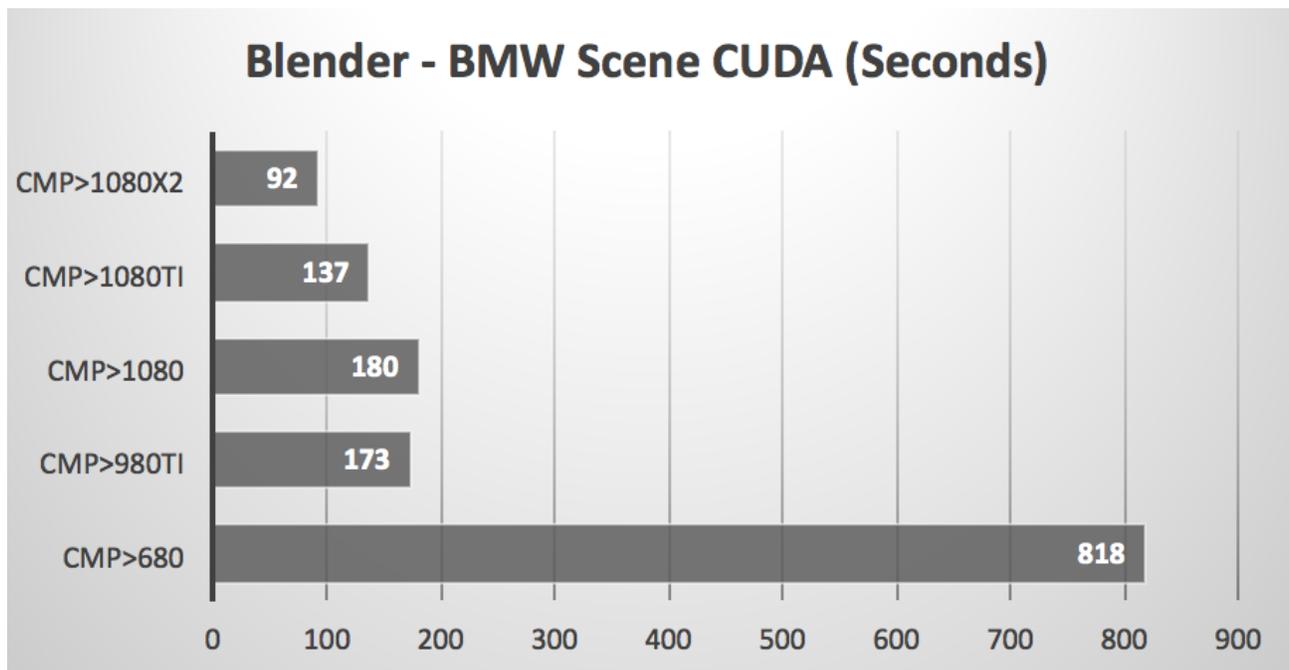
Setzt du eine App ein die nur CUDA kann must du zwingend eine Nvidia GPU einsetzen.

Bei den altuellen GPUs wären schon die GT 1050 oder RX 560 (AMD) deutlich schneller wie deine "alte" bei GPU Rendering - Unterscheid bei OpenGL Speed geringer. Speziell bei OpenCL/CUDA laufen Pascal GPUs oder neue AMDs deutlich schneller als die älteren Karten.

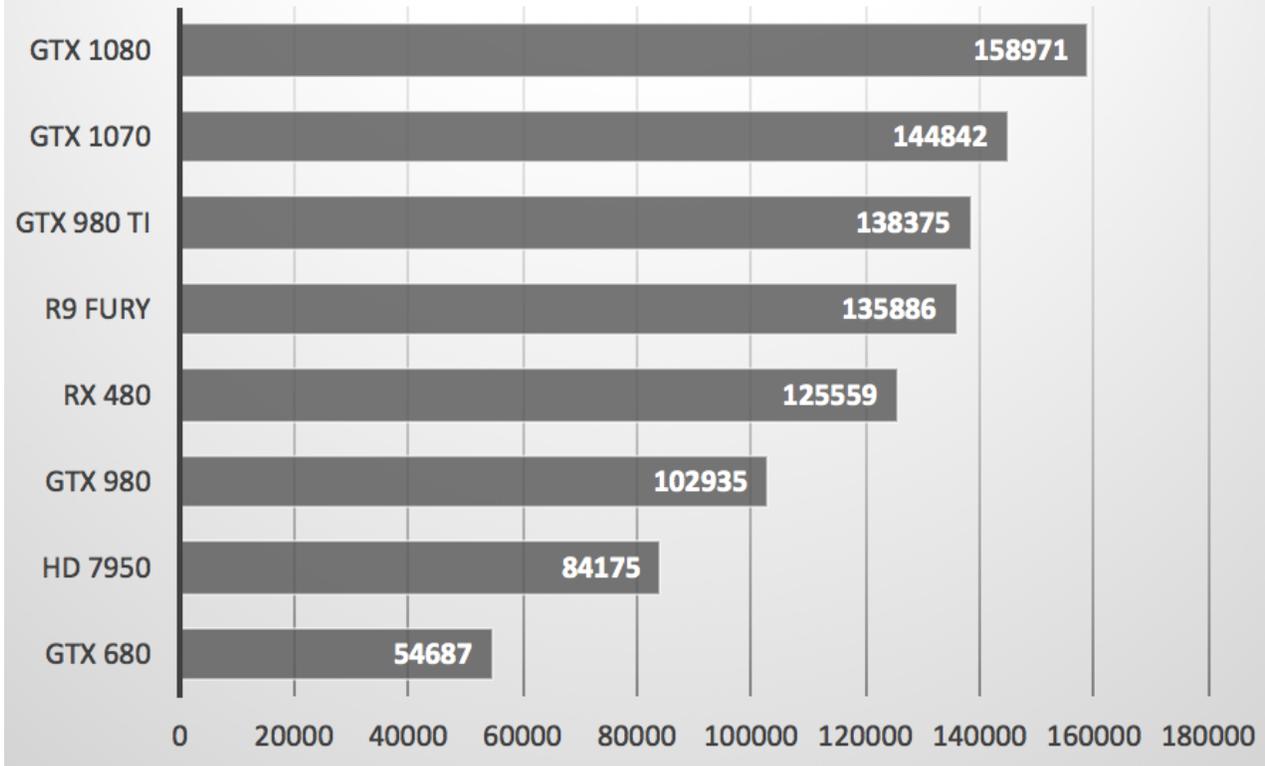
Ist letztendlich auch eine Preisfrage!!!! GTX 1080 rendert natürlich mehrfach schneller wie eine GT 1050 die wiederum mehrfach schneller wie deine "alte" rendert. Zwischen deiner und der GTX 1080TI ist der OpenCL/CUDA Speedfaktor $\geq 8-10!$

BSP: http://barefeats.com/cmp_pascal.html (neuer)

Paar ältere Tests - zumindest mit GTX 680 - deine GTX 670 taucht leider da nicht auf - musst ca. 20-30% Speed von den GTX 680 werten abziehen 😊



Geekbench 4 - OpenCL Compute



Bei barefeats findest du sehr viel Tests zum Thema GPU rendering