

■ $\text{OpenCL} \wedge \neg \text{TextureMemory} \wedge \neg \text{bs_1024x1} \wedge \neg \text{bs_128x8} \wedge \neg \text{bs_256x4} \wedge \neg \text{bs_32x16} \wedge \neg \text{bs_32x2} \wedge \neg \text{bs_32x32} \wedge \neg \text{bs_512x2} \wedge \neg \text{bs_64x1} \wedge \neg \text{bs_64x16} \wedge \text{pixelPerThread} \geq 3.00$
■ $\neg \text{LocalMemory} \wedge \neg \text{bs_128x1} \wedge \neg \text{bs_128x2} \wedge \neg \text{bs_128x4} \wedge \neg \text{bs_256x1} \wedge \neg \text{bs_32x1} \wedge \neg \text{bs_64x2} \wedge \neg \text{bs_64x4}$
■ $\text{LocalMemory} \wedge \neg \text{bs_1024x1} \wedge \neg \text{bs_128x1} \wedge \neg \text{bs_128x2} \wedge \neg \text{bs_32x4} \wedge \neg \text{bs_32x8} \wedge \neg \text{bs_64x2} \wedge \neg \text{bs_64x4}$
■ $\neg \text{Array2D} \wedge \neg \text{LocalMemory} \wedge \neg \text{bs_1024x1} \wedge \neg \text{bs_32x1} \wedge \neg \text{bs_512x2}$
■ $\text{LocalMemory} \wedge \neg \text{bs_1024x1} \wedge \neg \text{bs_128x1} \wedge \neg \text{bs_128x2} \wedge \neg \text{bs_32x2} \wedge \neg \text{bs_32x4} \wedge \neg \text{bs_32x8} \wedge \neg \text{bs_64x2} \wedge \neg \text{bs_64x4}$

