

Erledigt

Skylake - SLI und 16 Lanes - wie war das nochmal?

Beitrag von „rubenszy“ vom 12. Dezember 2016, 17:11

das lustige ist hier melden sich Leute die nicht mal mit SLI arbeiten und nur vom reden hören hier irgend was schreiben, mein erstes SLI Gespann bestand aus zwei GTX 770.

Die 770 tauschte die ich gegen eine 980 obwohl ich lieber zwei 970 wollte aber die 980 hatte ich günstig bekommen.

Die 980 dann gegen eine RX 480 und eine zweite kam noch dazu um wieder anständige Qualität in Spiele zu bekommen, kaufte ich eine weitere macOS unterstützt nicht mal eine richtig daher musste ich unter macOS nur mit der iGPU arbeiten.

Diese zwei Karten tauschte ich gegen zwei RX 460, da macOS eine Grafikkarte ja unterstützt nur war das unter Windows in Verbindung mit Spiele ein Reinfall auch unter macOS wenn man mit LuxMark ein Test macht eher unbefriedigten.

Dann hatte ich gelesen das für die Pascal ein Treiber ab voraussichtlich Oktober erscheinen sollte also kam zum Test eine 1060 wieder unter macOS nur iGPU Lösung, für kurze Zeit geht das schon, da die Karte wieder bei spielen misst ist raus mit der und Top Angebot bekommen von 1 Monat alte Gigabyte 970, kurz gesagt die gekauft die 1060 in Kleinanzeigen rein 15 min später war sie verkauft.

Sehnsüchtig auf die zwei 970 gewartet eigentlich die karten die ich nach den 770ern eigentlich schon immer wollte 😄

So eingebaut die Dinger und den Webtreiber auf das System, 2 min später lief das ganze Gespann unter macOS, zwar nur sichtbar eine aber unter LuxMark oder bei Programme die CUDA und OpenCL unterstützen wird auf diese zugegriffen.

So jetzt mal zu denen die von Gespannen keine ahnung haben, natürlich wird der Speicherverbrauch geteilt je nachdem wie das spiel geschrieben wurde, das sich der speicher nicht verdoppelt ist klar da 1 teil von der erst auch in der zweiten sitzt um zu wissen was die erste gerade berechnet und bei der zweiten ist es genauso, effektiv gesehen bei einem 4GB speicher pro karte kannst du 3 GB einplanen für die eigene Berechnung.

Wer heute noch denkt 2 Grafikkarten im System gleich die doppelte FPS, an diesem ist einiges vorbei gezogen, drücke ich jetzt mal nett aus, nicht das hier wieder Beschwerden kommen 😊

mehr Strom verbrauch ist teilweise richtig, kleine Rechnung
Spiel DOOM 2016, 1440p Ultra Auflösung, 100 FPS Durchschnitt

1x GTX 1070: 85-95% Auslastung der Grafikkarte, Temp von 75 - 80°C Lüfterregelung von 80%
1x GTX 970: 35-45% Auslastung der Grafikkarte, Temp von ca 60°C, Lüfterregelung von ca 40%
1x GTX 970: 35-45% Auslastung der Grafikkarte, Temp von ca 60°C, Lüfterregelung von ca 40%

Kurz gesagt haben die 970 mehr zwischen 963 MHz und wenig bei 1190MHz verbracht, als jemals den boost zu starten von 1342MHz.

SLI hat schon Vorteile.

Wenn jetzt jemand kommt mit Microruckler dann zeig mir das dein Auge ms Bereich wahrnimmt, bei neue spiele ist es meist aber da ist es auch bei Single Karten die sogenannten kuckler, aber dafür ist der Treiber zuständig oder heute zutage eher das schlechte spiel was am release Tag meist gleich noch ein day one patch nachgeschoben bekommt.