

Erledigt

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

Beitrag von „rubenszy“ vom 13. Dezember 2016, 19:02

Miniruckler , Microruckler wenn ich das immer höre selbst kein Gespann schon mal sein eigen genannt aber genau das nach kauen was andere auch erzählen.

Das selbe Problem hat jede Karte wenn der Speicher voll ist, auch ein 980 oder 980 ti fängt selbst bei 60 FPS an zu ruckeln, wenn das Game den Grafikspeicher über das Maximum auslastet und es mehr Daten nachladen muss als es gerade aufnehmen kann.

Beispiel assassins creed syndicate

1440p volle Details 8 GB braucht die Karte um flüssig zu sein und wir reden nicht von den FPS die sind sauber, in einer Menschenmenge ruckelt da selbst eine 1070.
Fakt habe ich heute getestet.

Aber das lustige ist die meisten die hier was von Mikroruckler erzählen haben wirklich keine Ahnung, weil die besagten wahren Mikroruckler (Bild verzerrten oder freeze ruckler) die damals in Sachen Bildwiederholungsfrequenz entstanden erst unter 30 FPS aufkamen heutige Grafikkarten machen weit aus mehr als 60 FPS, ausserdem sind die Treiber soweit entwickelt worden auch die Karten das es die wahren Mikroruckler gar nicht mehr gibt.

Nur wie ich schon erwähnt habe, wenn der Speicher voll ist und eigentlich noch mehr Daten in den rein muss, dann ruckelt das Bild und das ist egal ob dual GPU oder Single beide ruckeln.