

Erledigt

Hackintosh High Sierra "Laggy"

Beitrag von „griven“ vom 18. Februar 2018, 03:37

Das die Games mit gefühlt weniger Frames laufen ist nicht unbedingt ein macOS Problem. Laufen die Spiele visuell flüssig bei Dir oder stellst Du irgendwelche Lags, dropped Frames oder ähnliches fest? Falls nicht dann läuft alles wie es soll 😄

Die Angabe der FPS ist nett aber zugleich auch ziemlich nutzlos denn was nutzen Frames die von der Karte berechnet werden wenn der Bildschirm sie nicht darstellen kann? Mal ein Beispiel ein 08/15 TFT schafft eine Wiederholrate von 60Hertz was bedeutet er kann maximal 60 Bilder pro Sekunde anzeigen und kein einziges mehr demnach ist es ziemlich sinnlos mehr als diese 60 Bilder zu berechnen bzw. es ist unter Umständen sogar kontraproduktiv da sich sogar Schlieren (tearing) bilden können. MacOS arbeitet im Normalfall im Anwendungsfall (nicht im Benchmark) mit einer Technik die sich v-sync nennt sprich hier werden nicht mehr Bilder berechnet als der Bildschirm auch darstellen kann was erstmal auch Sinn macht. Klar stolpert ein Windows Umsteiger erstmal darüber und denkt er hätte unter macOS weniger Leistung was aber nicht stimmt denn de facto ist die Anzeige der FPS unter macOS sogar genauer als unter Windows denn unter Windows kann der selbe Monitor auch nicht mehr als 60 Bilder pro Sekunde anzeigen egal wie viele Bilder die Grafikkarte in einer Sekunde berechnen kann. Bekommt man unter Windows sagenhafte 100+ Frames angezeigt kann man sich darauf ein Ei pellen oder sich sonst wie daran ergötzen nur einen Unterschied macht es nicht denn von den 100+ Frames landen trotzdem nur 60 auf dem Bildschirm und keiner mehr.