

**Erledigt**

## **[Erklärung] CrossfireX im neuen MacPro unter OS X (Part 1)**

**Beitrag von „Ehemaliges Mitglied“ vom 3. März 2014, 18:55**

Unabhängig davon das manchmal mehr Frames mit einer GPU drin waren als mit 2 GPU's treten die Mikroruckler in der tat trotz 60 FPS und mehr auf.

AMD hatte im Gegensatz zu Nvidia diese Mikroruckler wirklich lange Zeit nicht im Griff, aber seit Anfang des Jahres bzw. ende letzten Jahres wird da Massiv gegengesteuert. Mit dem Catalyst Treiber in Version 13.8 hat AMD eine neue Technik namens "Frame Pacing" eingeführt die die Mikroruckler stark minimieren.

Vereinfacht ausgedrückt ist es "lediglich" ein Synchronisationsproblem bei der Frameausgabe, die Grafik unten erklärt es eigentlich ziemlich gut.

Beim Frame Pacing wird dann ein zu schnell berechnetes Bild extra zurückgehalten um die Synchronität zu gewährleisten.

Ja bleibt zu hoffen dass da eine Unterstützung in OS X in Sicht ist, ich finde es extrem untypisch für Apple eine Technik zu verbauen die "nicht aktiv" ist, ich werde da am Ball bleiben und kann aufgrund vorhandener Hardware auch testen.