

Erledigt

HWMonitor zum Laufen Kriegen und und und :)

Beitrag von „griven“ vom 31. Juli 2018, 23:20

macOS ist eher auch kein Gaming OS...

Abgesehen davon muss ich bei der ganzen FPS Diskussion trotzdem immer wieder ein wenig grinsen. Windows macht also 500FPS aber wie viele davon kann Dein Monitor effektiv anzeigen 60, 80 oder wenn es hoch kommt 120? Wie hoch ist die Sync Frequenz Deines Monitors? Gehen wir mal von den gängigen 60Hz aus (sehr gute Displays erreichen 120 oder 240Hz) bei den gängigen 60Hz kann ein Display 60 Vollbilder pro Sekunde darstellen kein Bild mehr und keins weniger. Windows berechnet 500 Einzelbilder in der Sekunde aber von diesen 500 Einzelbildern bekommst Du effektiv nur 60 pro Sekunde zu Gesicht bei einem Standard Screen bei hochwertigen Screens sind es dann eben 120 oder 240 Bilder aber so oder so werden Frames berechnet die der Monitor nicht darstellen kann im schlimmsten Fall also 440 Frames für die Tonne. Macht für mich jetzt irgendwie keinen wirklichen Sinn...

macOS arbeitet mit VSync sprich es werden ungefähr immer genau so viele Frames gerendert wie das angeschlossene Display auch anzeigen kann was auch eigentlich Sinn macht denn es ist ja nicht sonderlich effizient Energie und Rechenleistung in die Berechnung von Frames zu investieren die gar nicht angezeigt werden. Grundsätzlich unterscheidet macOS auch zwischen onScreen und offScreen Tasks sprich die komplette Rechenleistung der GPU steht da zur Verfügung wo sie auch wirklich gebraucht wird nämlich immer dann wenn es darum geht das die GPU Rechenaufgaben zum Beispiel beim berechnen von Effekten oder beim codieren von Videomaterial übernimmt.

Fazit der Vergleich FPS in Game zwischen Windows und macOS sagt genau gar nichts aus. Erst wenn unter macOS die FPS deutlich unter die Sync Frequenz des angeschlossenen Monitors fällt besteht Grund zur Sorge ansonsten aber nicht denn dann ist alles wie es sein soll. Klar mit 60 oder 120 Frames lässt sich natürlich bei den Gamebuddys nicht angeben aber einen spürbaren Nachteil erfährt man dadurch nicht...