

**Erledigt**

## **Full Support I/O Pascal Karten**

**Beitrag von „prozacgtx“ vom 7. September 2017, 14:21**

Hallo zusammen,

ich möchte einmal Anfragen ob die Pascal Karten nun Ordenlicht supportet werden hatte da zuletzt (paar Monate her) so meine Probleme bei diversen Spielen das nicht die gesamte Leistung der Karte abrufbar war.

gibt es da neues ?

Danke

---

**Beitrag von „al6042“ vom 7. September 2017, 14:33**

Was verstehst du unter "nicht die gesamte Leistung der Karte abrufbar war"?

Seit dem es die Nvidia WebDriver für die Pascal-Karten gibt, funktionieren sie.  
Volle Grafikbeschleunigung ist vorhanden und mehrere Monitore können problemlos eingesetzt werden.

---

**Beitrag von „prozacgtx“ vom 7. September 2017, 14:38**

Recht einfach

unter Windows Aktuelle Treiber 80FPS

OSX diese damaligen Webtreiber 10-15FPS

also geh ich davon aus das zur damaligen zeite volle Grafikkbeschleunigung vorlag

es handelt sich um eine GTX 1050Ti

---

### Beitrag von „al6042“ vom 7. September 2017, 14:45

Die Auflistung von FPS ohne Info mit welchem Produkt und welchen Einstellungen diese gezogen wurden, sind jetzt nicht wirklich hilfreich.





GFXBench Metal				GFXBench GL			
Results				Results			
High-Level Tests				High-Level Tests			
	1440p Manhattan 3.1.1 Offscreen This is an advanced version of Manhattan 3.1 test, running in 1440p resolution, show...	23055.3 Frames (371.853 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080			Manhattan This is the original Manhattan test, first introduced in GFXBench 3.0, which uses the ...	3669.3 Frames* (59.488 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	18938 Frames (305.41 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine
	Manhattan 3.1 This is an enhanced version of the original Manhattan test found in GFXBench Metal ...	6488.46 Frames (96.113 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080			T-Rex This is the original T-Rex test, first introduced in GFXBench 3.7. Based on ES 2.0 / GL...	3331.5 Frames* (53.48 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	68613 Frames (1029.1 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine
	1080p Manhattan 3.1 Offscreen This is an enhanced version of the original Manhattan test found in GFXBench Metal ...	37359.4 Frames (603.371 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080		Low-Level Tests			
	Manhattan This is the original Manhattan test modified to utilize the Metal capabilities of your de...	7265.71 Frames (117.188 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080			ASU 2 This is an enhanced version of the original ASU test found in GFXBench 3.0. It approx...	1796.5 Frames* (28.493 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	1.0787e+05 Frames (1717.4 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine
	1080p Manhattan Offscreen This is the original Manhattan test modified to utilize the Metal capabilities of your de...	53597.5 Frames (864.476 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080			Driver Overhead 2 This is an enhanced version of the original Driver Overhead test found in GFXBench 3...	1797.5 Frames* (28.493 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	5291.3 Frames (84.364 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine
	T-Rex Based on Metal, the T-Rex test includes highly detailed textures, materials, complex ...	8707.92 Frames (139.794 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080			Texturing This is an enhanced version of the original F1 test found in GFXBench 3.0. It approx...	12282 Mtexels/s NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	2.4198e+05 Mtexels/s NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine
	1080p T-Rex Offscreen Based on Metal, the T-Rex test includes highly detailed textures, materials, complex ...	105508 Frames (1684.61 FPS) NVIDIA GeForce GTX 1080		Special Tests			
					Render Quality This is the original Render Quality test, first introduced in GFXBench 3.0. It measures ...	4421.2 mB PSNR NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	
					Render Quality (high precision) This is the original Render Quality (high precision) test, first introduced in GFXBench ...	4421.2 mB PSNR NVIDIA GeForce GTX 1080 OpenCL Engine	

## Beitrag von „prozacgtx“ vom 7. September 2017, 15:14

es war simpelstes minecraft.

und die relation von 85/15 läst zu das etwas nicht stimmt da muss man nicht viel messen

## Beitrag von „al6042“ vom 7. September 2017, 15:20

Na ja,  
ohne die Info mit welchem Tool etwas gemessen wurde, sind Werte einfach Zahlen, die in keiner Relation zueinander stehen.  
Die obigen Angaben zeigen aber, dass mit den WebDrivern bei standardisierten Meßprogrammen auch Werte von 50 - 120 FPS möglich sind.  
Da ich kein Minecraft spiele, kann ich keine exemplarische Werte von dort liefern.

---

### **Beitrag von „prozacgtx“ vom 7. September 2017, 15:22**

Minecraft misst die FPS selbst. Wie auch immer das geht

man drückt F3 und dann kommen alle verbrauchsdaten CPU RAM FPS

---

### **Beitrag von „al6042“ vom 7. September 2017, 15:25**

Dann bin ich mal gespannt ob wir hier einen Minecraft Spezialisten mit Nvidia Pascal-Karte unter OSX hier finden... 😊