

---

## FPS Problem

Geschrieben von CasparGTL - 16.04.2018 14:36

---

Hallo,

Ich habe immer noch FPS Probleme mit GTL.

Ein FREund hat mir geholfen mit GPL und das klappt jetzt, 60 FPS mit volle Details und kein Fehler mehr.  
Das hat zu tun mit Einstellungen von die Kerne und ihre Voltage und Belastung.

Wenn Ich GTL starte geht es sehr gut fuer ein par Runden aber dann (auch mit minimale Details) gehen die FPS wieder von 15-180 hin und wieder und es wird immer schlimmer.

Dann zeigt sich im Phenommsrtweaker Tool das die Einstellungen der Kerne einfach geaendert sind!

Fremd. Zurueckstellen geht wider gut fuer GPL aber GTL etc...

Kann einer mich vielleicht mal helfen mit Einstellungen fuer GTL, sowohl fuer CPU als GPU.

Keine Eile, es kommt mal.

Motherboard;

Gigabyte GA-MA790XT-UD4P

CPU:

AMD Phenom II X4 960T Processor Black Edition

GPU

AMD Radeon HD 6800 Series

Ich habe Catalyst Control Center.

Ich habe GTL ueber Easytool laufen lassen und das ging OK aber das hilft das FPS Problem nicht mehr.

=====

## Aw: FPS Problem

Geschrieben von rdjango - 16.04.2018 17:05

---

Hallo Caspar,

hast du vsync in der config aktiviert, das soll die fps konstant halten?

GruÃ

rdjango

=====

## Aw: FPS Problem

Geschrieben von DerOlf - 16.04.2018 17:27

---

rdjango schrieb:

hast du vsync in der config aktiviert, das soll die fps konstant halten?

HAAAAAAAAAALT!

VSync setzt sich zusammen aus "Video" und "Synchronisierung".

Die Aufgabe von VSync ist primÃr die Abstimmung der von der Grafikkarten gelieferten Framrate auf die Bildwiederholrate des Monitors.

Die Wirkung ist mannigfaltig ;) (schÃÃnes Wort, ich wollte es mal wieder benutzen).

Beispiel:

Bilschirm hat eine Bildwiederholrate von 60 Bildern pro Sekunde (60hz).

Szenario 1:

Die Graka liefert zwischen 242 und 267fps ... Das Ergebnis:

VSync limitiert die Framerate auf ein Vielfaches von 60 ... in dem Fall also 240fps.

Szenario 2:

Die Graka liefert zwischen 45 und 180 Bildern pro Sekunde ... Ergebnis:

---

VSync limitiert die Bildrate auf ein Vielfaches von 60 UNTERHALB der niedrigsten gelieferten Bildrate ... in dem Fall also auf  $0,5 \times 60 = 30\text{fps}$  (

=====

## Aw: FPS Problem

Geschrieben von CasparGTL - 16.04.2018 19:14

---

DerOlf schrieb:

@Caspar:

Hast du mal versucht, ob das Problem auch auftritt, wenn du GTL nur einen Kern zuweist?

Oder läuft es dann garnicht rund?

Doch, mit Easytool gemacht und das war lange OK aber hilft jetzt auch nicht mehr.

=====

## Aw: FPS Problem

Geschrieben von MichaW - 16.04.2018 19:38

---

Hi Caspar,

ich kann da gerne mal per Teamviewer drauf gucken.

Glück auf!

=====

## Aw: FPS Problem

Geschrieben von CasparGTL - 16.04.2018 23:39

---

OK, danke Micha. Bin diese Woche ziemlich beschaeftigt aber wenn wir beide mal Zeit habuh....)

=====