

Temat: Testowanie karty graficznej (6)

Podobnie jak przy mikroprocesorze, symulowanie obciążającej pracy na karcie graficznej pomaga w zapewnieniu stabilności danej konfiguracji sprzętowej. Dzięki czemu już w stosunkowo krótkim czasie po montażu komponentu, można dokonać odpowiednich korekt zwiększających jego niezawodność.

Test karty graficznej sprawdza również jakość pracy zasilacza, podczas pracy wymagającej zwiększonej niż standardowe czynności mocy. Zasilacz który został wybrany może nie spełniać wymagań pozostałych elementów zestawu komputerowego. Sprawdzian przechodzi również dołączone przez producenta chłodzenie na karcie graficznej, kolejną korektą jaką serwisant może wykonać po montażu, jest zwiększenie ilości radiatorów w obudowie, bądź wymiana tego na karcie graficznej - na bardziej wydajny.

1. FurMark,

- darmowa aplikacja testująca kartę graficzną zgodną z OpenGL 2.0,
- wykorzystująca algorytmy renderujące sferę
- Zaprojektowana w celach benchmarkowych,
- obliczenia jakie wykonuje obciążają jednak kartę graficzną na tyle, aby można było użyć jej do testów wydajnościowych.
- Program posiada wbudowany interfejs graficzny monitorujący aktualną temperaturę na GPU,
- możliwe jest również zapisanie danych o temperaturach do pliku.

<http://www.ozone3d.net/benchmarks/fur/>

2. Tessmark,

- darmowa aplikacja testująca kartę graficzną zgodną z OpenGL 4.0,
- do pracy wykorzystuje algorytmy teselujące (dzielą wielokąty, z których tworzy się obraz 3D na mniejsze - im więcej renderowanych wielokątów, tym więcej pracy dla GPU).

<http://www.ozone3d.net/benchmarks/tessmark/>

POLECENIA

1. Sprawdź jaką wersję OpenGL obsługuje karta graficzna na Twoim stanowisku komputerowym.
2. Zanotuj okresowo temperaturę na karcie graficznej wraz z godziną odczytu (przez 5 minut, w odstępie co 1 minutę).
3. Zainstaluj i uruchom odpowiednie oprogramowanie testujące.
4. Wykonaj test, notując temperaturę na karcie graficznej wraz z godziną odczytu (przez 5 minut, w odstępie co 1 minutę). Zanotuj obserwacje z ćwiczenia.