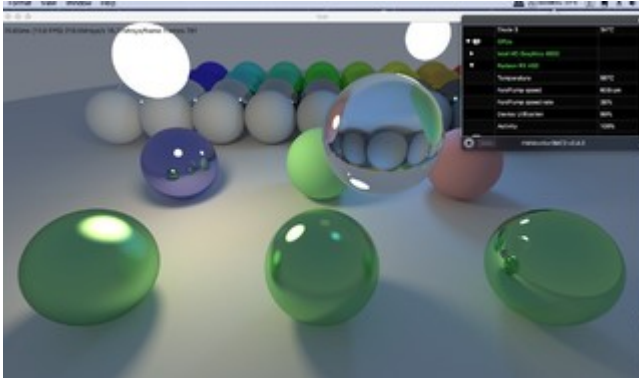


Erledigt Metal Raytracing Bench (ab HS)

Beitrag von „mitchde“ vom 10. November 2018, 20:01

Hallo Leute,

habe die Source von <https://github.com/aras-p/ToyPathTracer> kompiliert - läuft ab HS.



Meine **RX 460** gibt ALLES (Last) und kommt auf **219 Mrays/s (HS)**.

Wie siehst bei anderen GPUs so aus? - Bitte keine 2000 Mrays/S das würde die kleine RX 460 doch arg kränken 😊

PS: Bench läuft unendlich lange - bis man den beendet. Wert Mrays/S muss man selbst ablesen. 😊

EDIT: Diese App als CPU only hochgeladen und als Mojave Version (10.14.)

Meine i5-3570 erreicht **34 Mrays/s cpu only**.

WERTE bisher:

Ø 4864 Mrays/s Vega64 Mojave i9 7940x 217 Mrays/s CPU only.

Ø 3100 Mrays/s Vega64 Mojave DSM2 - i9-7900X @4,9 GHz 176 Mrays/s CPU only.

Ø 2700 Mrays/s Vega64 Mojave

Ø 2034 Mrays/s Vega56 Mojave App - i7-7700K 65 Mrays/s CPU only.

Ø 850 Mrays/s für eine 1070 Ti

Ø 660 Mray/s R9-290X

Ø 650 Mrays/s Radeon RX 580 unter Mojave

Ø 635 Sapphire Nitro R9 390 8GB

Ø 560 Mrays/s Sapphire RX570 Nitro + 4GB Mojave

Ø 446 Mrays/s NVidia GTX 970 4GB

...

Ø 219 Mrays/s RX 460 2 GB - i5-3570 34 Mrays/s CPU only.

--

Ø 61 Mrays/s IGPU HD530, i5 6600 39 Mrays/s CPU only.

Ø 30,5 Mrays/s. Intel HD 515 auf batteriebetrieb, i7-4770S CPU 46 Mrays/s CPU only