

Erledigt Metal Raytracing Bench (ab HS)

Beitrag von „mitchde“ vom 11. November 2018, 17:07

[Zitat von DSM2](#)

Ok, es scheint also auch bei Luxmark Einfluss zu haben...

My results					
Score	Post date	Scene	Benchmark mode	OpenGL device count	Device name(s)
16,749	2018-11-11 11:50	Microphone	OpenGL	2	2xAMD Radeon RX Vega 56 Compute Engine (56 units @ 945MHz)
16,749	2018-11-11 11:47	Hotel	OpenGL	2	2xAMD Radeon RX Vega 56 Compute Engine (56 units @ 945MHz)
16,842	2018-11-11 11:43	LuxBall HDR	OpenGL	3	Intel(R) Core(TM) i9-7960X CPU @ 3.30GHz (28 units @ 3312MHz) + 2xAMD Radeon RX Vega 56 Compute Engine (56 units @ 945MHz)
16,820	2018-11-11 11:41	LuxBall HDR	OpenGL	2	2xAMD Radeon RX Vega 56 Compute Engine (56 units @ 945MHz)

Sieht man aber auf dem Bild eher nicht. Man kann nur 1, gleiche Szene (Luxball, Mic, Hotel) und gleiche Anzahl devices (GPU only, oder GPUs+CPU) + gleiche GPU im Sinn von CPU Speed Einfluss auf GPU vergleichen.