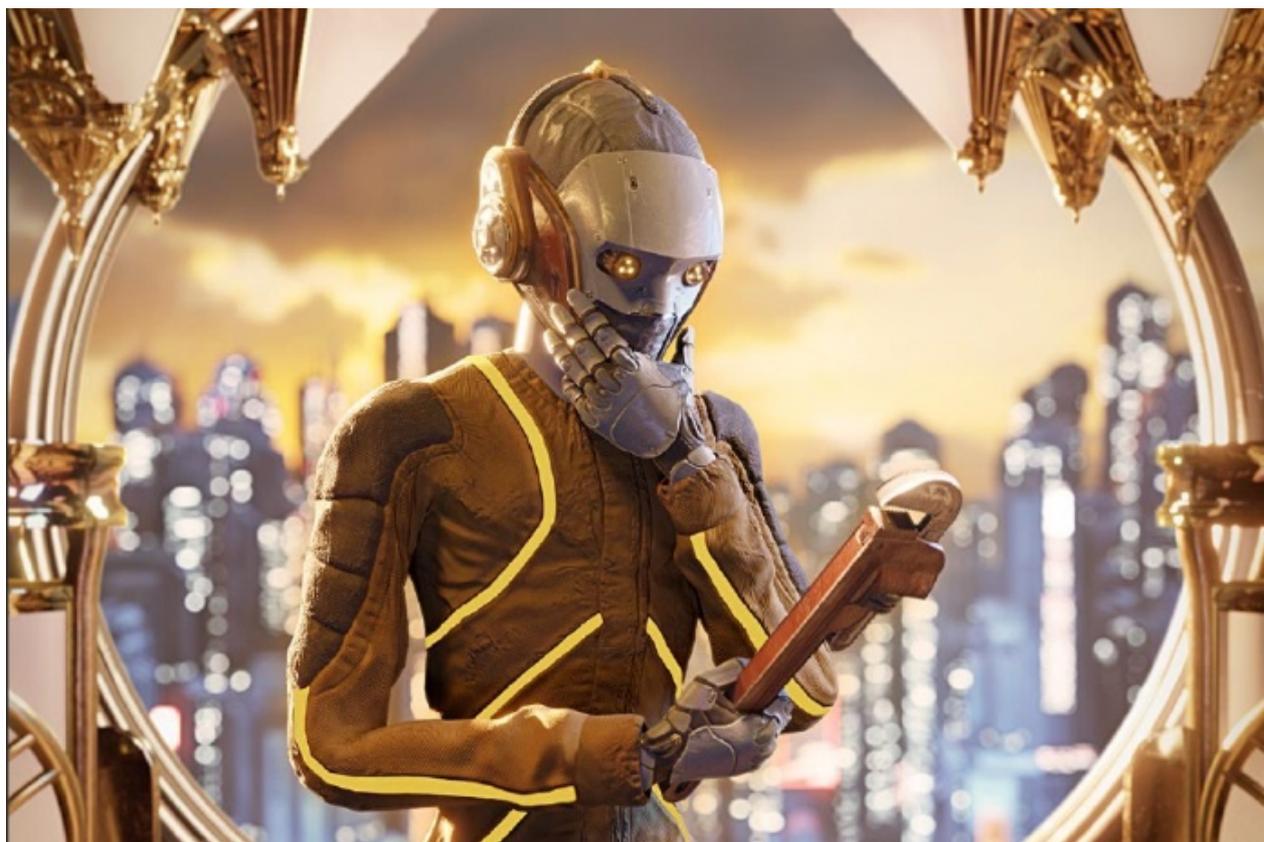


## UL Benchmarks rilascia 3DMark DirectX Raytracing feature test



**LINK (<https://www.nexthardware.com/news/diagnostica/9233/ul-benchmarks-rilascia-3dmark-directx-raytracing-feature-test.htm>)**

Disponibile per il download il nuovo benchmark per testare le prestazioni in Ray Tracing delle schede AMD e NVIDIA.



UL Benchmarks arricchisce la propria suite 3DMark con il nuovo DirectX Raytracing feature test, pensato per testare le prestazioni dell'hardware dedicato alla computazione del Ray Tracing con schede video NVIDIA e AMD.

Le operazioni di calcolo effettuate dalla GPU in ambito Ray Tracing sono particolarmente complesse, non a caso le schede video NVIDIA Turing e Ampere hanno unità specifiche (RT Cores) per effettuare tali computazioni.

Nondimeno è impensabile che un videogioco utilizzi Ray Tracing per il calcolo di tutti i riflessi della scena e, infatti, viene sempre adottato un mix con tecniche di rendering più tradizionali.

Nel caso di DirectX Ray tracing feature test, tutte le scene vengono renderizzate sfruttando unicamente il Ray Tracing, fornendo in questo modo un dato preciso sulla potenza della scheda in questo particolare ambito.

Nello specifico i raggi vengono tracciati all'interno della scena calcolando anche un offset randomico, che restituisce l'effetto visivo di profondità del campo e, quindi, come i raggi si infrangono sulla superficie di destinazione.

È possibile trovare una descrizione dettagliata del test, delle metodologie di punteggio e dei requisiti di sistema nella [guida tecnica \(http://go.insights.ul.com/qmYJ0b0ZFE0bza02V02N006\)](http://go.insights.ul.com/qmYJ0b0ZFE0bza02V02N006) di 3DMark.



Il nuovo benchmark include tra l'altro un'innovativa modalità interattiva, che permette all'utente di muoversi liberamente all'interno della scena, acquisire screenshot, controllare il focus e l'apertura focale della camera, in modo da effettuare test ancora più accurati.↔

DirectX Raytracing feature test è ora disponibile nelle versioni 3DMark Advanced Edition e 3DMark Professional Edition.

I possessori della versione Advanced di 3DMark che hanno effettuato l'acquisto prima dell'8 gennaio 2019 dovranno necessariamente effettuare un [upgrade \(https://benchmarks.ul.com/3dmark/buy-port-royal-upgrade\)](https://benchmarks.ul.com/3dmark/buy-port-royal-upgrade) e acquistare separatamente il nuovo benchmark al costo di 2,99\$.

Per eseguire DirectX Raytracing feature test è necessario l'aggiornamento di Windows 10 di maggio (versione 2004) e, ovviamente, una scheda video con driver che supportano Microsoft DirectX Raytracing Tier 1.1.

Il prezzo di 3DMark Advanced Edition è di 29,99\$ e, da oggi in poi, DirectX Raytracing feature test sarà incluso in caso di acquisto su [Steam \(https://store.steampowered.com/app/223850/3DMark/\)](https://store.steampowered.com/app/223850/3DMark/) o sul sito di [UL Benchmarks \(https://benchmarks.ul.com/3dmark\)](https://benchmarks.ul.com/3dmark).

Per ulteriori informazioni vi rimandiamo sul [sito \(https://benchmarks.ul.com/support/3dmark-updates-and-upgrades\)](https://benchmarks.ul.com/support/3dmark-updates-and-upgrades) dello sviluppatore.

---

