

Міністерство освіти і науки України
Національний авіаційний університет
Навчально-науковий інститут комп'ютерних інформаційних технологій
Кафедра комп'ютеризованих систем управління

Лабораторна робота №4
з дисципліни «Діагностика та експлуатація комп'ютера»
на тему «Діагностика та ремонт відеокarti»

Виконав:
студент ННІКІТ
групи СП-325
Клокун В. Д.
Перевірила:
Голего Н. М.

Київ 2019

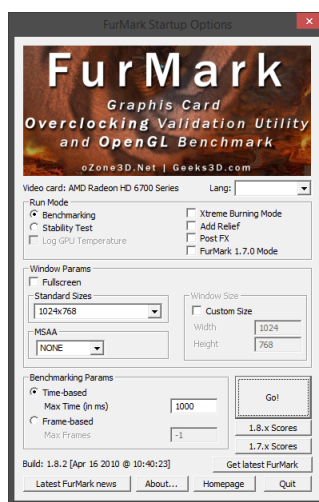
1. МЕТА РОБОТИ

Ознайомлення з методами діагностики та ремонту відеокарти.

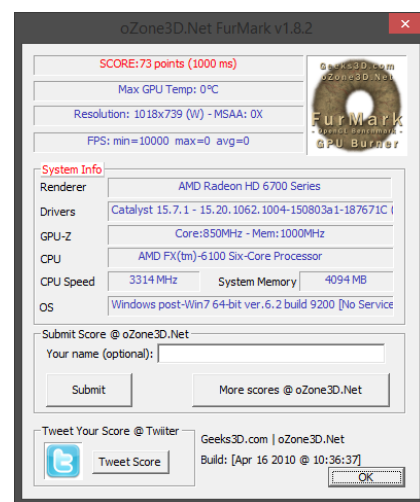
2. ХІД РОБОТИ

2.1. Перевірка відеокарти за допомогою програми *FurMark*

Перевіряємо відеокарту за допомогою програми FurMark. Для цього запускаємо програму і встановлюємо необхідні налаштування (рис. 1а). Після встановлення налаштувань, запускаємо програму, натиснувши кнопку «Go!», чекаємо, коли вона завершить виконання, та спостерігаємо результат (рис. 1б).



а)



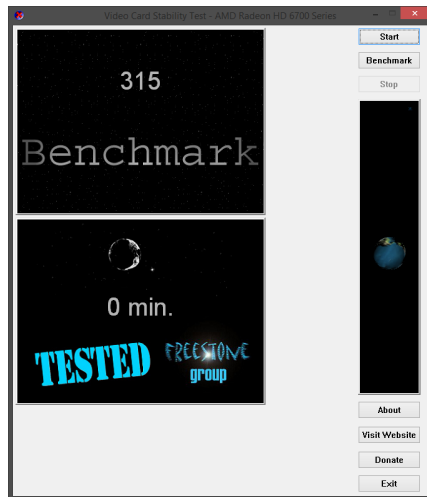
б)

Рис. 1: Тестування програмою FurMark: а — налаштування, б — результат роботи програми

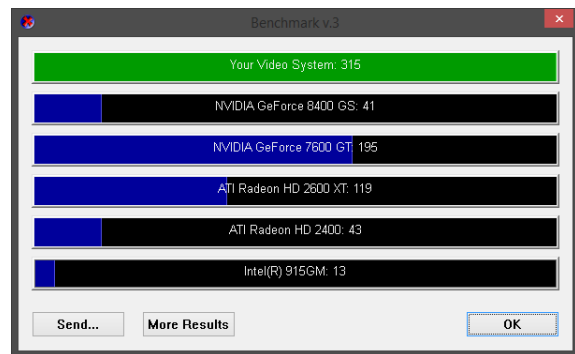
В результаті проходження тесту отримали дані про продуктивність роботи відеокарти, встановленої в комп'ютері, у вигляді значення в умовних одиницях програми.

2.2. Перевірка відеокарти за допомогою програми *Video Card Stability Test*

Перевіряємо відеокарту за допомогою програми Video Card Stability Test. Для цього запускаємо програму і натискаємо кнопку «Benchmark» (рис. 2а). Програма запустить перевірку продуктивності відеокарти. Чекаємо, коли вона завершить виконання, та спостерігаємо результат (рис. 2б).



а)



б)

Рис. 2: Тестування програмою Video Card Stability Test: а — вікно програми, б — результат роботи програми

2.3. Перевірка відеокарти за допомогою програми D3D RightMark

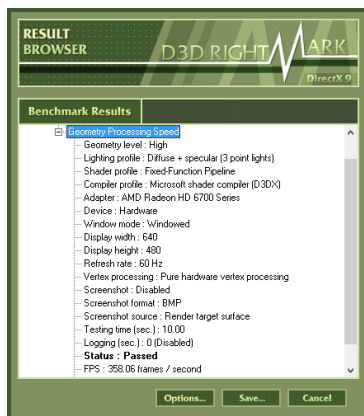
Перевіряємо відеокарту за допомогою програми D3D RightMark. Для цього запускаємо програму, у лівому меню обираємо пункт «DX9 Synthetic Tests» (рис. 3).



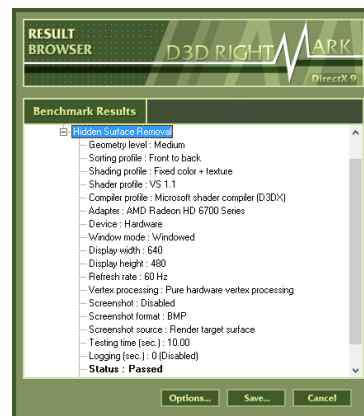
Рис. 3: Вікно програми D3D RightMark

Далі обираємо тест «Geometry Processing Speed» і натискаємо кнопку «Run». Програма запустить перевірку продуктивності відеокарти. Чекаємо, коли вона завершить виконання, та спостерігаємо результат (рис. 4). Повторюємо процес для інших тестів продуктивності: Hidden Surface Removal, Pixel Filling, Pixel

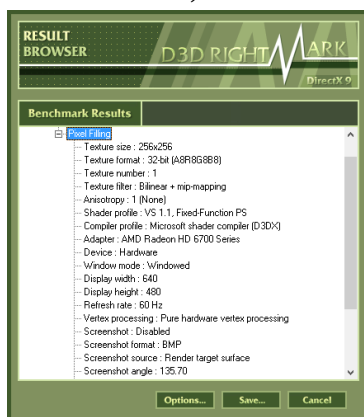
Shading, Pixel Shading 2 i Pixel Shading 3.



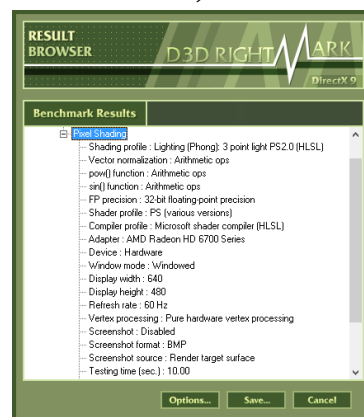
а)



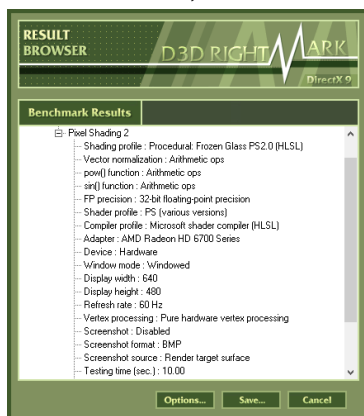
б)



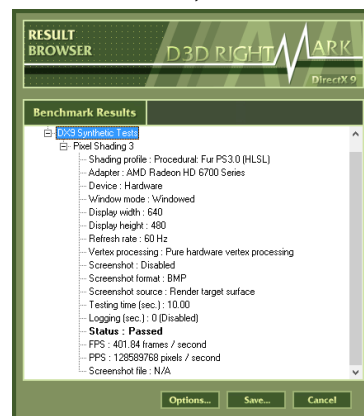
в)



г)



д)



е)

Рис. 4: Тестування програмою D3D RightMark: а — результат тесту Geometry Processing Speed, б — результат тесту Hidden Surface Removal, в — результат тесту Pixel Filling, г — результат тесту Pixel Shading, д — результат тесту Pixel Shading 2, е — результат тесту Pixel Shading

В результаті проходження тесту отримали деталі проведення тесту і дані про продуктивність роботи відеокарти, встановленої в комп'ютері.

3. ВИСНОВОК

Виконуючи дану лабораторну роботу, ми ознайомились з методами діагностики та ремонту відеокарти.