nexthardware.com

a cura di: **Andrea Dell'Amico - betaxp86 - 04-01-2011 21:00**

# AMD Eyefinity: Multi Monitor per tutti

**LINK (https://www.nexthardware.com/focus/schede-video/151/amd-eyefinity-multi-monitor-per-tutti.htm)**

Fino a sei schermi per giocare e lavorare

A più di un anno dalla presentazione da parte di AMD delle schede video della serie HD 5000, le tecnologie multi monitor Eyefinity sono diventate parte integrante di tutte le GPU del produttore americano.

Eyefinity introduce nel mercato consumer le tecnologie multi monitor superando il limite dei due schermi, normalmente imposto con le GPU più vecchie, andando così ad insidiare Matrox in questo settore di nicchia particolarmente importante in ambito professionale.

Ogni VGA della serie HD 5000 e HD 6000 può supportare da 3 a 5 monitor a seconda della GPU utilizzata, ma spetta al produttore scegliere quali configurazioni supportare e quali connettori integrare nel PCB.

Le schede della serie HD 5000 sono generalmente equipaggiate con due connessioni DVI Dual Link, una HDMI e di un connettore DisplayPort; quelle della serie HD 6000 integrano, invece, una connessione DVI Dual Link, una DVI Single Link, una HDMI e 2 connettori mini DisplayPort.

La tecnologia DisplayPort è alla base di Eyefinity e, per supportare configurazioni con più di due monitor, è necessario usare una di queste connessioni.

↔

**Alcune delle schede con supporto AMD Eyefinity**

DisplayPort nasce per superare i limiti di risoluzione intrinsechi degli altri standard VESA e per semplificare il licensing delle altre tecnologie di visualizzazione; VGA, DVI e HDMI sono infatti coperti da licenza commerciale, DisplayPort può, invece, essere implementato gratuitamente.

Le connessioni DisplayPort sono ad oggi ancora poco diffuse negli schermi consumer, ma sono ormai presenti in tutte le soluzioni professionali: è comunque supportato lâ€™uso di adattatori attivi, per ovviare alla mancanza di questa tecnologia nella maggior parte degli schermi CRT e LCD.

Utilizzare tre porte DVI avrebbe sicuramente facilitato la vita a tutti gli utilizzatori di tecnologie multi monitor, ma lâ€™eccessiva complessità dellâ€™elettronica necessaria per gestire tre segnali di questo tipo, ha reso necessaria lâ€™implementazione di DisplayPort, decisamente più semplice a livello di circuiti e non legato allâ€™installazione di generatori di clock evoluti nelle schede video.

La tecnologia DisplayPort, essendo libera da licenze e piuttosto semplice da implementare, potrebbe spingere ad una transizione rapida a questo standard, rendendo gli schermi meno costosi e più sottili (è presente meno elettronica), ma i produttori sono ancora restii a procedere in tal senso, basti pensare che Intel ha deciso di supportare la vetusta VGA ancora fino allâ€™anno 2015.

In questo articolo analizzeremo le due diverse nature di Eyefinity, quella dedicata ai videogiochi e quella legata al mondo business. Per le nostre prove utilizzeremo sei monitor Dell P2210 con connessioni DP, DVI e VGA, coadiuvati da una selezione delle ultime schede video rilasciate da AMD.

Buona lettura!

↔

↔

### 1. Evoluzione di Eyefinity

## 1. Evoluzione di Eyefinity

↔

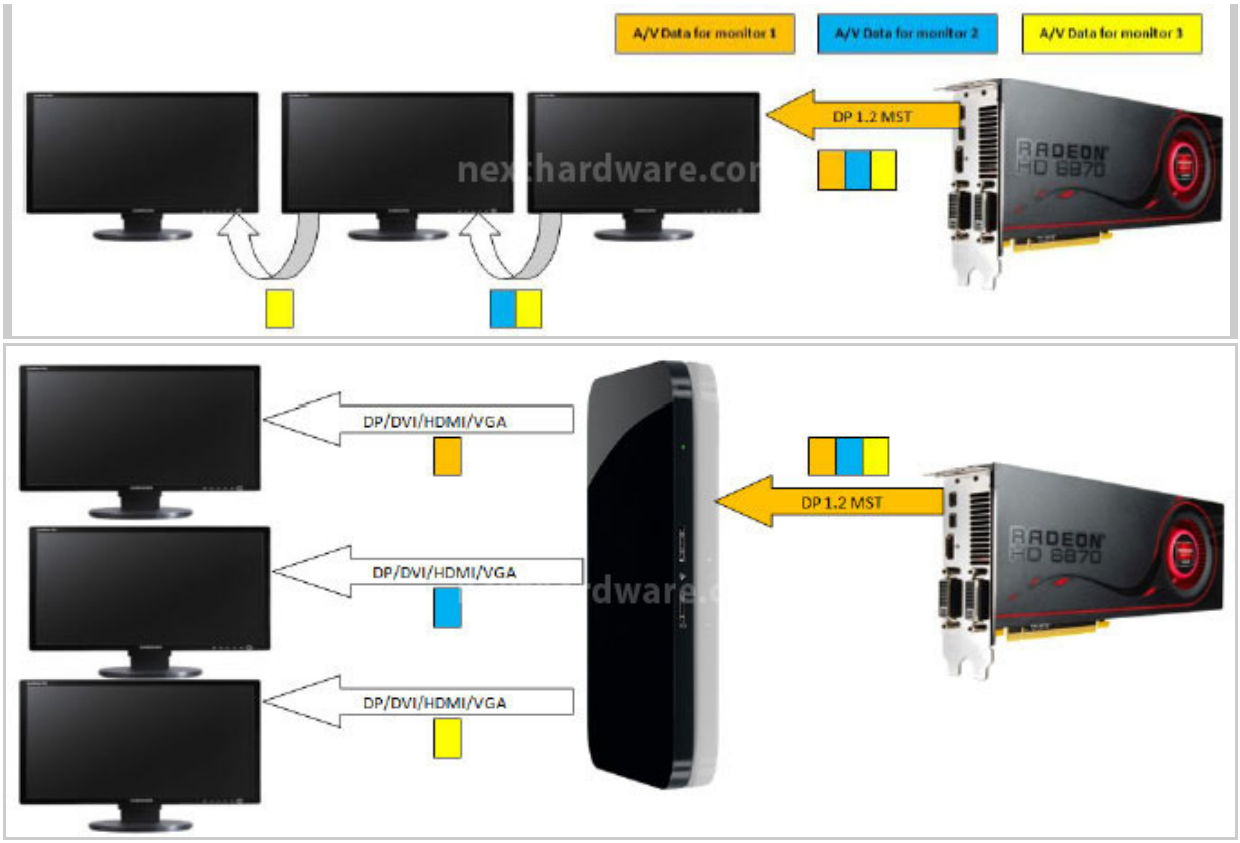
La tecnologia Eyefinity si è evoluta con lo standard DisplayPort, aggiornato ad inizio 2010 alla versione 1.2. Le schede della serie Radeon HD 5000 includono connessioni DisplayPort 1.1 che consentono di trasportare segnali video fino a 2500x1600 pixel, anche in forma criptata, e supportano un singolo schermo per ogni connessioni. Le versioni 1.2 sono invece decisamente più versatili ed integrano il supporto alla tecnologia Multi Stream, che consente di pilotare più di uno schermo con la stessa connessione.

↔ ↔

**AMD Radeon HD 6970**

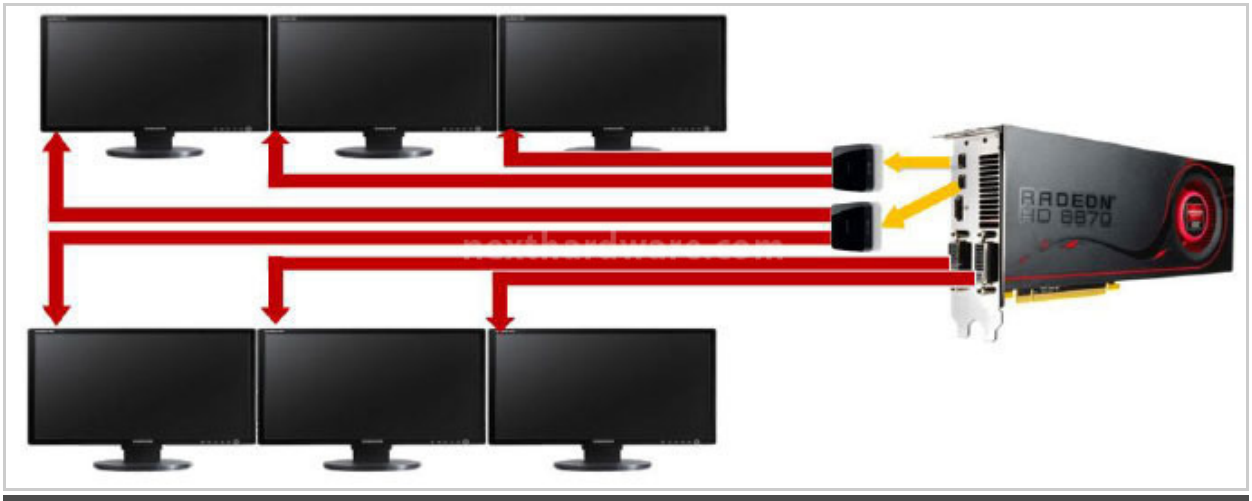
La risoluzione massima supportata varia a seconda del numero di monitor installati in cascata, da un minimo di 1366x768 pixel con 6 monitor, a 2560x1440 pixel con 2 monitor (DisplayPort 1.2).

La tecnica Daisy-Chain consente di collegare una serie di monitor in cascata e di gestire automaticamente la divisione dei segnali video tra i vari apparati; lâ€™indubbio vantaggio di questa tecnica è la sostanziale riduzione dei cablaggi dalla macchina host agli schermi, che sono collegati tra loro con percorsi più brevi. Nel caso non fosse disponibile un monitor con supporto completo alle tecnologie introdotte con la connessione DisplayPort 1.2, è possibile installare alcuni HUB che consentono di dividere il segnale in modo opportuno ed eventualmente convertirlo in altri formati (DVI, VGA o HDMI).




**DisplayPort 1.2 Multi Stream e Daisy-Chain**

Una soluzione più economica agli MST HUB sono gli splitter DisplayPort, limitati a solo due connessioni contemporanee, ma decisamente più abbordabili. Ad oggi non siamo ancora riusciti a reperire nessuno di questi dispositivi, di conseguenza non è stato possibile provare le schede della serie HD 6800/6900 con più di 4 schermi in contemporanea.

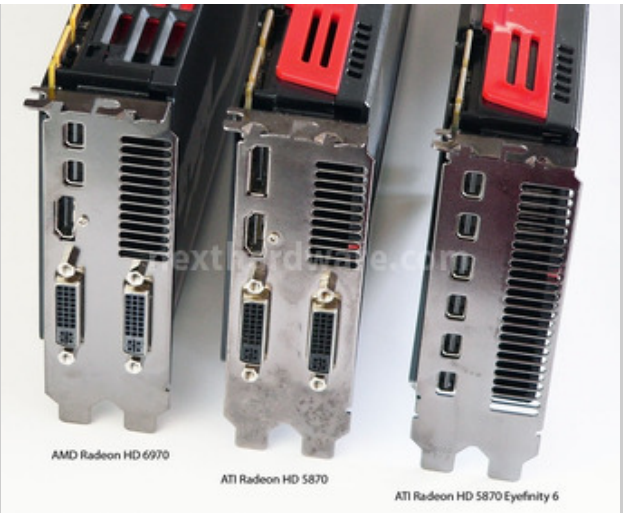



**Splitter DisplayPort, HD 6800 - HD 6900 e 6 monitor**

## Schede video

↔

Le GPU della serie HD 5800, HD 6800 e HD 6900 supportano fino a sei schermi, quelle della serie HD 5700 fino a cinque, quelle delle serie inferiori si fermano a tre; non tutti i Partners AMD hanno però deciso di implementare tutte le uscite video necessarie per queste configurazioni, quindi il numero massimo di schermi supportati è generalmente limitato a tre.




↔

**Connessioni disponibili:**

↔

**HD 6900 - HD 6800: 1 DVI DL, 1 DVI SL, 1 HDMI, 2 mini DP**

**HD 5800 - HD 5700: 2 DVI DL, 1 HDMI, 1 DP**

↔

**HD 5870 Eyefinity 6: 6 mini DP**

Sapphire ha distribuito per alcuni mesi la Radeon HD 5870 Eyefinity 6 2GB, una schede video nata per pilotare sei schermi, grazie allâ€™utilizzo di sole connessioni mini DisplayPort. Attualmente, questa scheda è di difficile reperibilità e la sua caratteristica principale è superata dalle connessioni DisplayPort 1.2 che equipaggiano le nuove schede video.

↔

↔

### 2. Adattatori DisplayPort e Sapphire Radeon HD 5770 Flex

## 2. Adattatori DisplayPort e Sapphire Radeon HD 5770 Flex

↔

### Adattatori DisplayPort

↔

Al fine di compensare la scarsa diffusione dei monitor dotati di connettività DisplayPort, AMD e i suoi partners si sono impegnati ad immettere sul mercato una serie di adattatori attivi, che convertono i segnali DisplayPort in DVI, HDMI o VGA.

In commercio è possibile reperire alcuni adattatori DisplayPort DVI o HDMI passivi che non possono essere utilizzati in configurazioni Eyefinity, in quanto le schede video AMD non sono dotate di un numero sufficiente di generatori di clock per pilotare più di due uscite DVI o HDMI contemporaneamente.

I cavi DisplayPort sono generalmente dotati di un fermo meccanico per impedirne il distacco accidentale durante lâ€™uso. I connettori DisplayPort, adottati in origine dalla sola Apple, ma ora disponibili su tutte le schede video AMD di ultima generazione, sono sia di dimensione standard che in versione mini.

↔

### DisplayPort - DVI Dual Link

↔

Lâ€™adattatore DisplayPort â€“ DVI Dual Link è stato il primo ad essere distribuito e consente lâ€™utilizzo di monitor DVI con risoluzioni superiori ai 1920x1200 pixel; lâ€™elettronica di gestione del segnale Dual Link è piuttosto complessa e necessita di una alimentazione aggiuntiva, che viene fornita dal connettore USB presente sul dongle stesso.

Questo dispositivo ha un costo variabile tra i 90.00 e 110.00 â,¬; purtroppo, alcuni di questi dispositivi sono risultati incompatibili con alcuni monitor in commercio, rendendo il loro utilizzo, ad oggi, molto limitato.

↔

↔

DisplayPort - DVI Dual Link

↔

DisplayPort - DVI Single Link

↔

## DisplayPort â€“ VGA

↔

Lo standard VGA è stato introdotto più di 20 anni fa ma, ad oggi, è ancora una delle connessioni video più utilizzate. Il segnale è esclusivamente analogico e la massima risoluzione supportata è di 2058x1536 pixel (QXGA). Gli adattatori DisplayPort â€“ VGA possono essere solo di tipo attivo poichè il segnale analogico deve essere ricostruito a partire dalla sua versione digitale; a differenza dei dongle DisplayPort â€“ DVI Dual Link, non è però necessaria alcuna alimentazione esterna, le connessioni DisplayPort forniscono, infatti, una certa quantità di energia per pilotare piccoli dispositivi remoti con un solo cavo.

↔

## DisplayPort â€“ DVI Single Link

↔

Questo adattatore è sicuramente il più diffuso e consente il collegamento di uno schermo DVI con risoluzione massima di 1920x1200 pixel e, più in generale, di tutti i monitor FULL HD (1920x1080 pixel). Al pari degli adattatori DisplayPort â€“ VGA, non richiede alcuna alimentazione aggiuntiva e il loro costo è generalmente inferiore ai 30.00â,¬. Data la natura esclusivamente digitale dei segnali prodotti, non è possibile concatenare a questi dongle i comuni adattatori DVI â€“ VGA.

↔

## Sapphire Radeon HD 5770 Flex

↔

Lâ€™unica scheda video basata su GPU AMD che può utilizzare tre monitor in contemporanea senza lâ€™utilizzo di una connessione DisplayPort, è la Sapphire Radeon HD 5770 Flex. Sapphire ha integrato un apposito chip di conversione DP-HDMI direttamente sul PCB della scheda video. Il convertitore è prodotto da Analogix, modello ANX9830, supporta in ingresso unâ€™interfaccia DP 1.1a e permette di pilotare un monitor HDMI 1.3a completo di canali audio e protezione HDCP.

↔

↔

↔

Il connettore DVI nero è di tipo Single

| Sapphire Radeon HD 5770 Flex | Il connettore DVI nero è di tipo Single Link |
| --- | --- |

↔

Lâ€™integrazione del chip Analogix ha obbligato Sapphire a ridurre lâ€™ampiezza di banda di uno dei due connettori DVI, installando un DVI-SL-D al posto del più comune DVI-DL-I. La principale differenza tra i due standard consiste nel mancato supporto al segnale analogico del DVI-SL-D, con un limite di risoluzione a 1920x1200 pixel; chi fosse interessato ad usare due monitor VGA, dovrà quindi utilizzare un convertitore DisplayPort - VGA. Il chip Analogix ha consumi estremamente ridotti e non incide sul TDP complessivo della scheda che, per il resto delle caratteristiche, rispecchia il modello di riferimento AMD, pur utilizzando componenti differenti.

↔

↔

### 3. Scenari di utilizzo

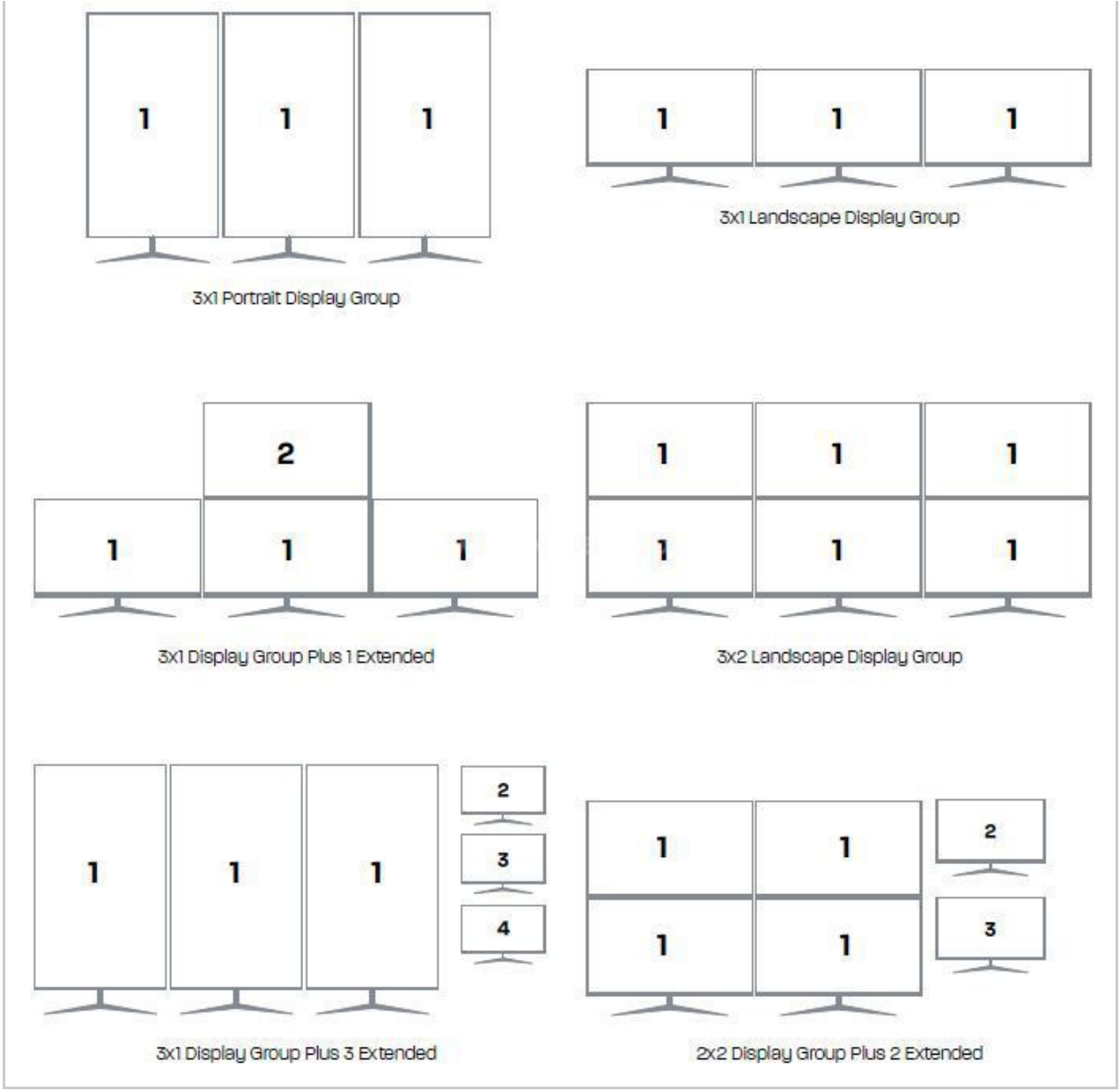
## 3. Scenari di utilizzo

↔

La tecnologia AMD Eyefinity può essere impiegata in molti campi e, grazie alla sua versatilità , può soddisfare la maggior parte delle esigenze di configurazioni multi monitor. I gruppi Eyefinity possono essere composti sia da schermi in modalità Portrait che Landscape, su una o due linee e con la possibilità di raggiungere risoluzioni molto elevate, tipicamente 1920x1200 pixel per ogni monitor e, in configurazioni particolari, fino a 6 schermi da 2560x1600 pixel.

La massima risoluzione teorica supportata dalle schede AMD è di 8k x 8k per le HD 5000 e di 16k x 16k per le HD 6800/6900; purtroppo, per raggiungere questâ€™ultima modalità di funzionamento, è necessario rinunciare ad alcune funzionalità come Windows 7 Aero Glass. Solo i videogiochi DirectX 11 supportano risoluzioni superiori a 8k x 8k.

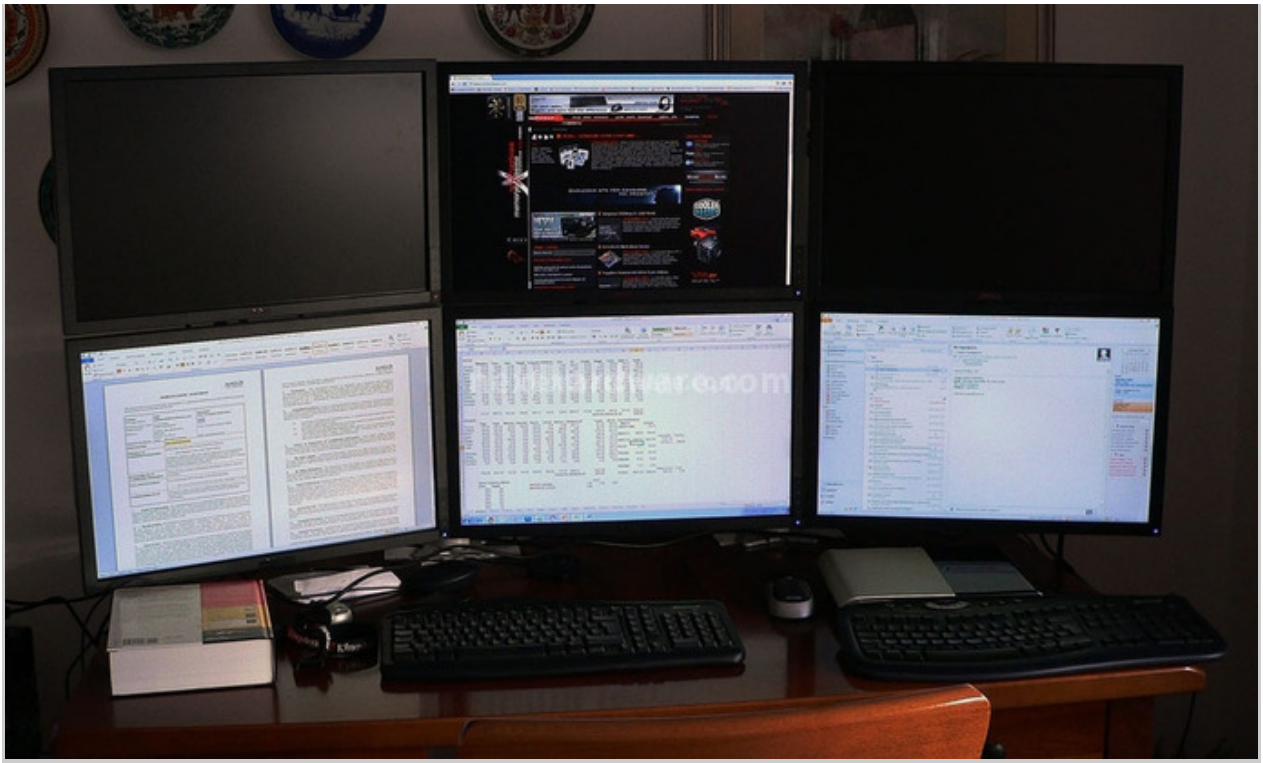
Nelle nostre prove abbiamo utilizzato alcune delle configurazioni possibili, concentrando i nostri sforzi su quelle composte da tre monitor in linea, sei monitor disposti su due file e alcune modalità ibride, utili per gestire al meglio alcuni applicativi.




**Configurazioni Eyefinity Supportate**

Lâ€™unica configurazione che si sposa con i sistemi gaming è quella a tre monitor in linea: le configurazioni a sei monitor risultano, infatti, scomode da utilizzare a causa della presenza delle cornici che dividono gli schermi, che si trovano esattamente al centro dellâ€™inquadratura, nascondendo di fatto i controlli per la â€œmiraâ€ o il controllo dei nostri personaggi virtuali.

Anche se i monitor Full HD sono ormai di grande diffusione, abbiamo deciso di utilizzare sei schermi Dell P2210, caratterizzati dalla risoluzione 1680x1050 pixel, ma dotati di una connessione DisplayPort. Con lâ€™uso di configurazioni multi monitor così evolute, la risoluzione del singolo schermo può passare in secondo piano; tuttavia, è buona regola affidarsi a schermi di qualità con ottimi angoli di visione, pena una cromia errata degli schermi laterali o posti sulla fila superiore.



↔

**Sistema di prova: 6 x Dell P2210 e staffa Edbak SV17**

Se per le configurazioni a tre monitor si può utilizzare lo stand originale di ogni schermo, le configurazioni più evolute richiedono lâ€™utilizzo di particolari staffe di montaggio; queste soluzioni sono prodotti piuttosto difficili da reperire sul mercato italiano, soprattutto nelle dimensioni adatte per ospitare schermi di elevate dimensioni. AMD ci ha fornito una staffa prodotta da Edbak, modello SV17, caratterizzata da sei mount VESA regolabili in altezza e larghezza, disposti su due file parallele e leggermente angolate per inclinare i monitor laterali verso lâ€™utente. Lâ€™assemblaggio di una simile configurazione richiede almeno due persone e una buona dose di pazienza: lâ€™allineamento degli schermi è fondamentale per avere una buona resa dellâ€™immagine.

Ad oggi, Samsung è lâ€™unico produttore che ha a listino due kit dedicati espressamente per le configurazioni Eyefinity:

- Samsung Syncmaster MD230X3
- Samsung Syncmaster MD230X6

↔

↔

**Samsung Syncmaster MD230X3**

↔

**Samsung Syncmaster MD230X6**

↔

Entrambe le configurazioni adottano schermi LCD da 23â€ caratterizzati dalla presenza di connessioni VGA, DVI e DisplayPort, risoluzione di 1920x1080 pixel e angolo di visione di ben 178↔°, sia in verticale che in orizzontale. Lâ€™indubbio vantaggio di utilizzare soluzioni preconfezionate, è la migliore gestione dei cablaggi e il perfetto allineamento di tutti gli schermi, di contro il prezzo di acquisto è estremamente elevato, passando dai 1700.00â,¬ per la versione con tre monitor, ai 3400.00â,¬ di quella con sei monitor. Tra le caratteristiche messe in evidenza da Samsung, riportiamo la presenza di un telecomando per la gestione degli input dei monitor e una

gestione unificata delle alimentazioni dei vari pannelli.

↔

↔

### 4. Eyefinity per Giocare

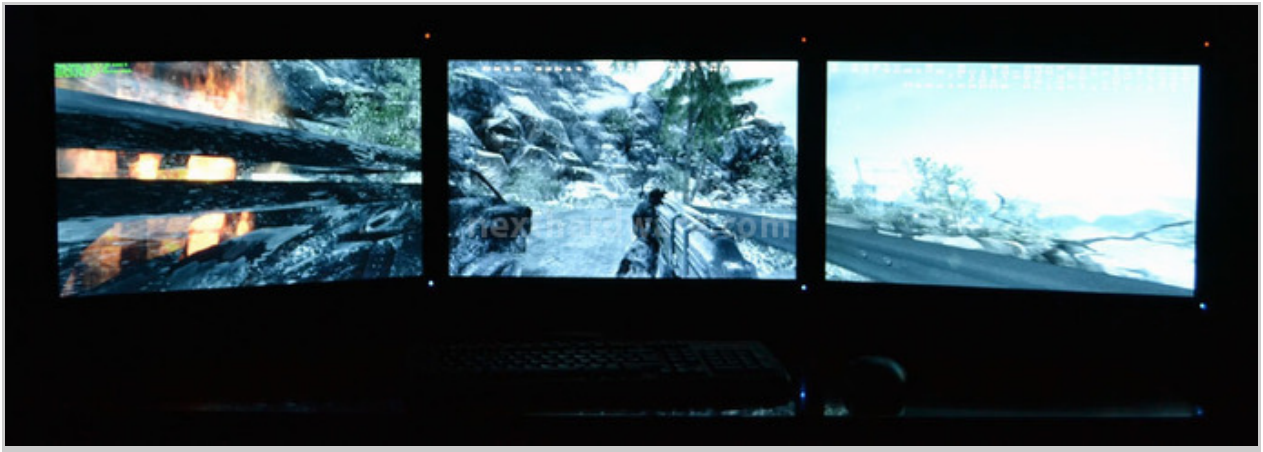
## 4. Eyefinity per Giocare

↔

La nostra postazione Gaiming Eyefinity è stata completata con la nostra consueta piattaforma di test, composta da una CPU Intel Core i7 920 @ 4 GHz, una scheda madre Gigabyte X58 Extreme, 6 GB di Ram Corsair, un alimentatore Corsair HX1000 e alcune schede video Sapphire della serie HD 5000 e HD 6000. Le schede utilizzate sono caratterizzate da differenti connessioni video e, ove possibile, abbiamo preferito le uscite DisplayPort; alternativamente abbiamo usato le porte DVI.

- Sapphire Radeon HD 5870 1 GB (2 DVI Dual Link, 1 HDMI, 1 DisplayPort)
- Sapphire Radeon HD 5870 2 GB Eyefinity 6 (6 mini DisplayPort)
- Sapphire Radeon HD 6950 2 GB (1 DVI Dual Link, 1 DVI Single Link, 1 HDMI, 2 mini DisplayPort)
- Sapphire Radeon HD 6970 2 GB (1 DVI Dual Link, 1 DVI Single Link, 1 HDMI, 2 mini DisplayPort)

Non ci siamo limitati a testare le schede in configurazioni a singola GPU, ma abbiamo voluto valutare la scalabilità  delle configurazioni CrossFireX, affiancando due Radeon HD 5870 1 GB e due Radeon HD 6970 2 GB.



↔

**Configurazione di prova Eyefinity 3: Crysis Warhead DX10**

La risoluzione utilizzata in tutti i test è pari a 5240x1050 pixel, ovvero 1680 pixel per 3 monitor con lâ€™aggiunta di alcuni pixel per la correzione cornici (Bezel Compensation), che consente di non avere linee interrotte tra uno schermo e il successivo, così da rendere lâ€™immagine più uniforme. Lâ€™attivazione dalla correzione cornice richiede una taratura manuale degli schermi ed è fortemente influenzata dal posizionamento degli stessi, che devono essere rigorosamente alla stessa altezza. Lâ€™immagine che è posta â€œdietroâ€ la cornice non è visibile: le finestre di dialogo dietro la cornice risultano quindi inutilizzabili.

↔

**AMD Eyefinity 6: Tom Clancy's H.A.W.X. DirectX 10.1**

↔

A scopo puramente accademico, abbiamo provato anche una configurazione a sei monitor con FarCry 2, Tom Clancyâ€™s H.A.W.X. e Dirt 2; come previsto, però, la fruibilità dei videogiochi è molto ridotta dato che la doppia cornice che separa i due monitor centrali copre completamente il sistema di mira, rendendo lâ€™esperienza dâ€™uso non particolarmente appagante. Ad ogni modo, con una configurazione CrossFireX è possibile lanciare alcune demo su sei schermi con un frame rate accettabile.

↔

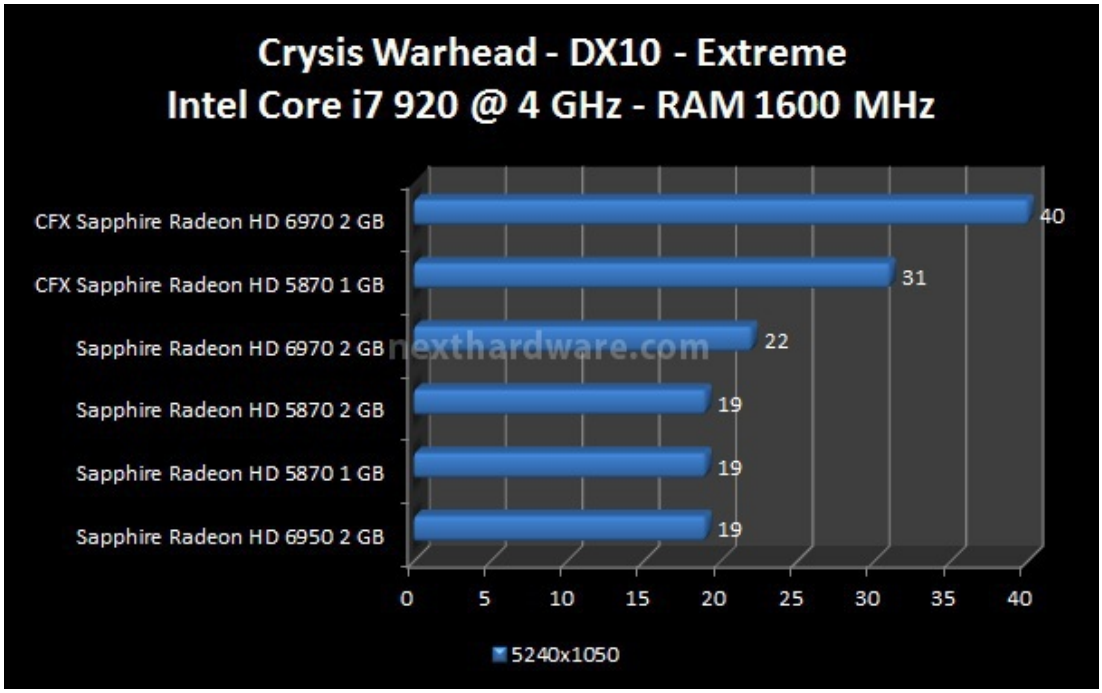
## 5. Crysis Warhead, FarCry 2, Mafia 2

## 5. Crysis Warhead, FarCry 2, Mafia 2

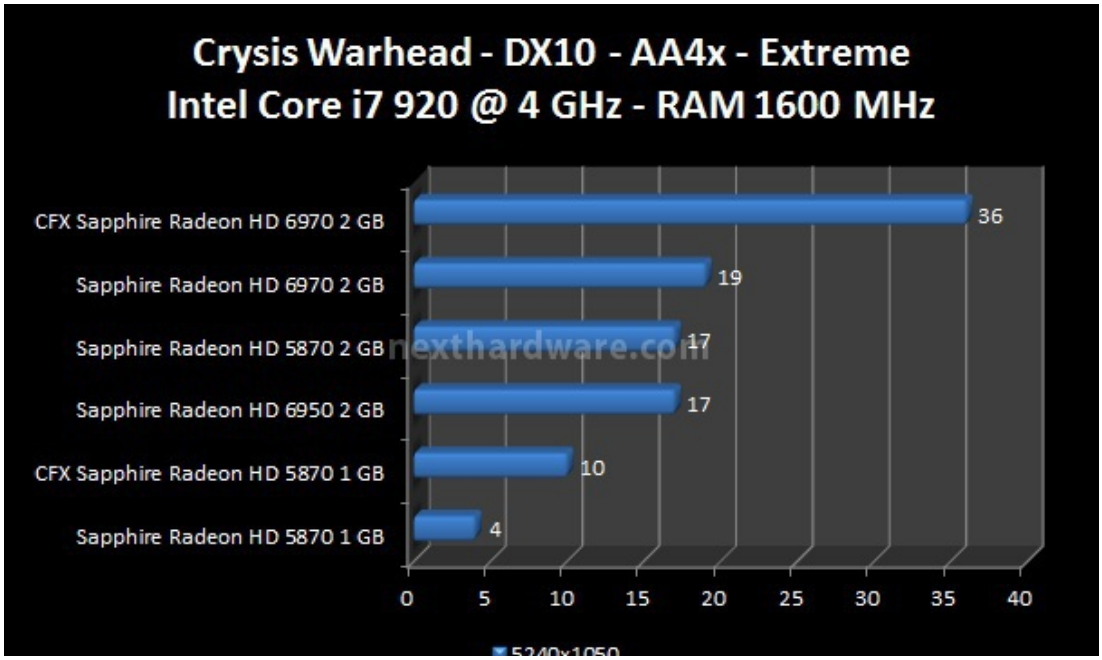
↔

### Crysis Warhead â€“ DX10 â€“ Qualità  Massima NOAA e AA4x

Crysis Warhead non è il secondo episodio della prevista trilogia di Crysis, ma un'espansione che permette di approfondire alcuni degli avvenimenti del primo capitolo. Il personaggio principale non è più "Nomad" ma il suo collega "Psycho", caratterizzato da una differente personalità  e un diverso arsenale. Il motore di Crysis Warhead è lo stesso del suo predecessore, ma include alcune migliorie che lo rendono meno pesante. Come per Crysis, sono necessari almeno 3 â€“ 4 GB di memoria Ram al fine di poter godere a pieno del gioco alla sua massima qualità .




↔



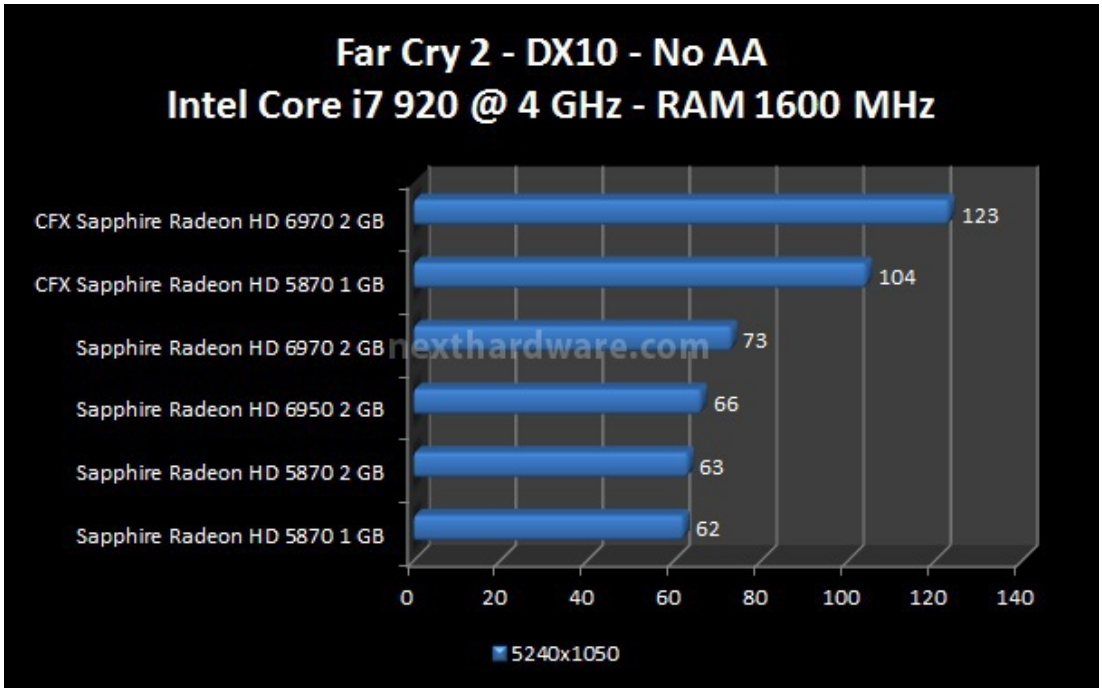
↔

Da notare come la HD 5870 1 GB non riesca a gestire la risoluzione di 5240x1050 Pixel con un solo GB di memoria video, quando viene attivato il filtro AA.

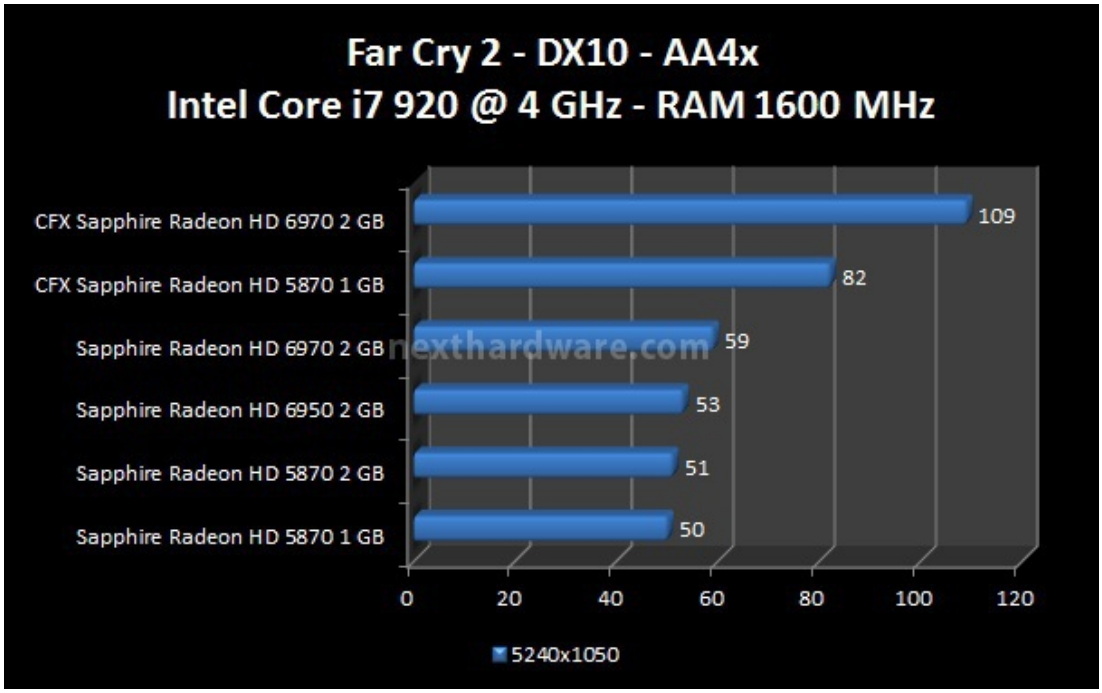
↔

## FarCry 2 â€“ DX10 â€“ Qualità  Massima NOAA e AA4x

Dopo molti anni dall'uscita del primo Far Cry, gioco che aveva riscosso un enorme successo, Ubisoft cerca di ripetersi con Far Cry 2. Il gioco utilizza il motore proprietario Dune, caratterizzato da un'elevata scalabilità  e da una eccellente resa visiva. Abbiamo utilizzato il benchmark integrato in modalità  Ultra High, eseguendo il time demo "Ranch Small".




↔

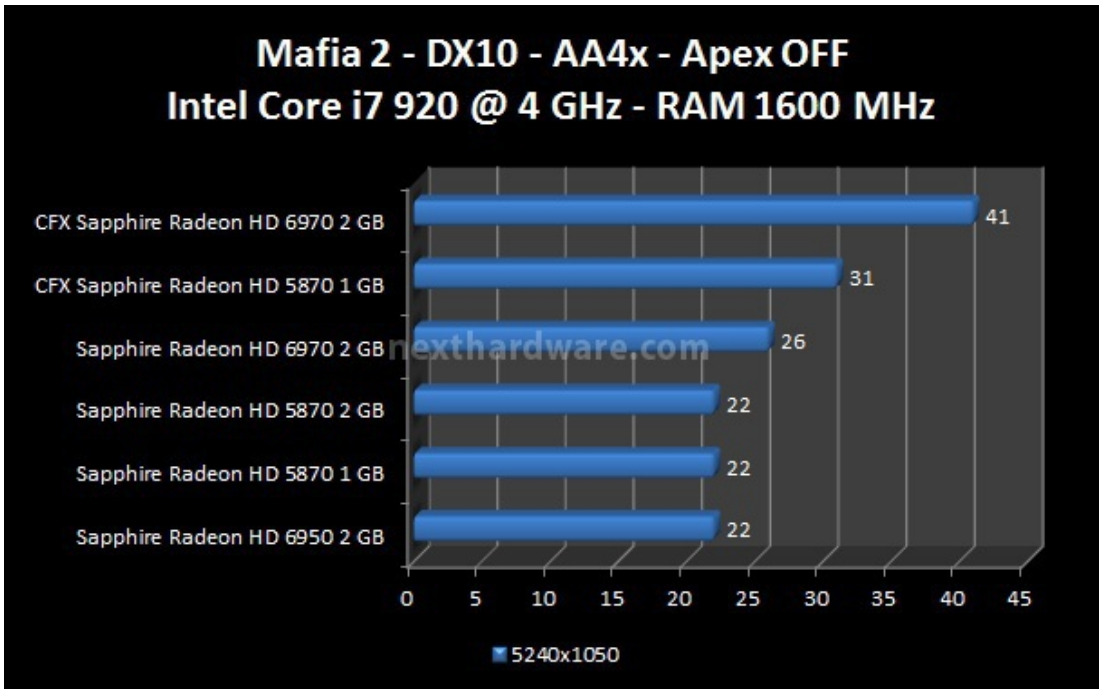



↔

## Mafia 2 â€“ DX10 â€“ Qualità  Massima AA4x

Il secondo episodio della serie Mafia, è un videogioco multipiattaforma basato sul motore grafico

"The Illusion Engine" con supporto a NVIDIA PhysX.




↔

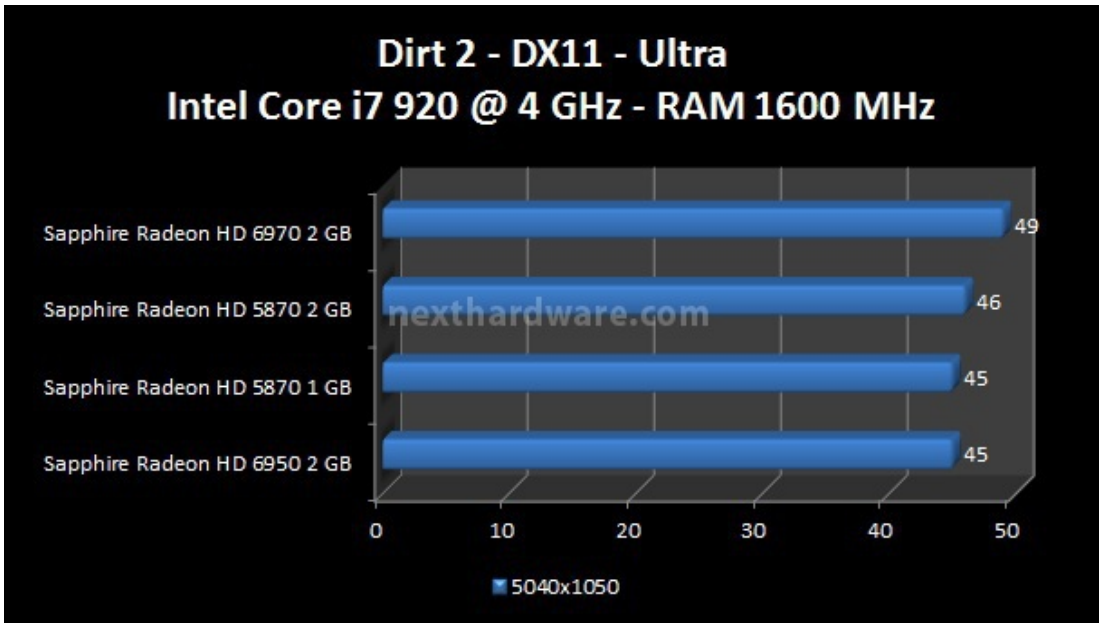
### 6. Dirt 2, Metro 2033, Lost Planet 2, Tom Clancy's H.A.W.X.

## 6. Dirt 2, Metro 2033, Lost Planet 2, Tom Clancy's H.A.W.X.

↔

**DIRT 2 â€“ DX11 â€“ Qualità  Massima AA4x**

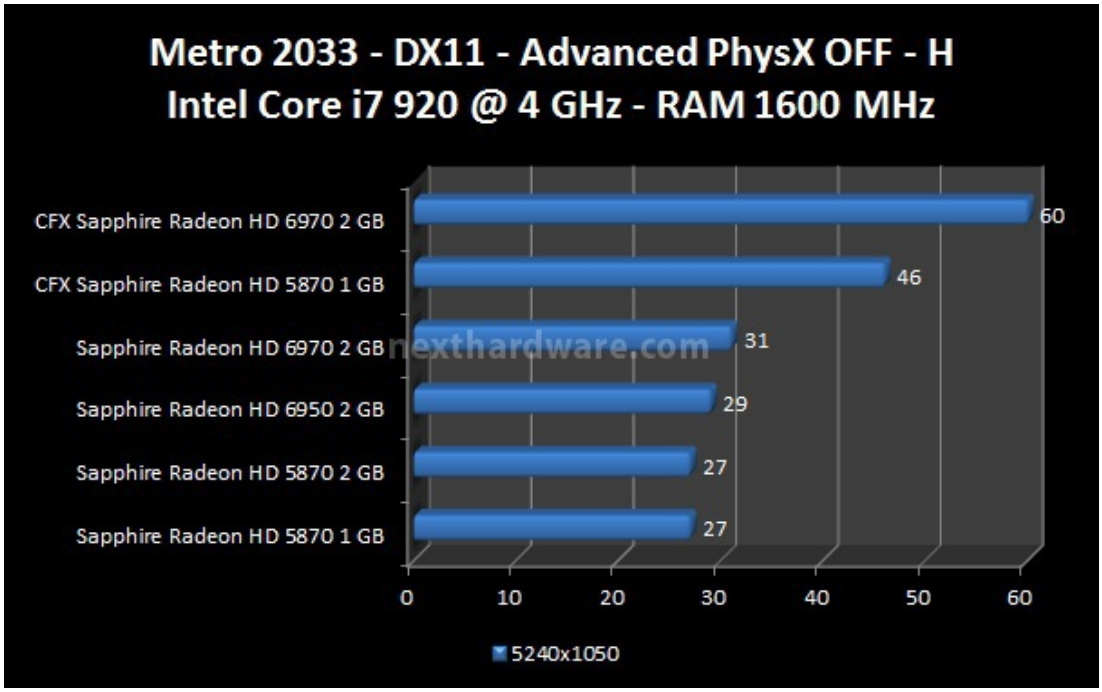
Colin McRae: DIRT 2 è caratterizzato da una serie di gare off-road, che portano i giocatori in giro per il mondo mettendoli a confronto su gare multi-car e corse in solitaria in suggestive ambientazioni, dai canyon, alla giungla, sino agli stadi cittadini. Basato sul motore grafico EGO Engineâ„¢, DiRT 2 si avvale di un sistema fisico di messa a punto di risposta ai comandi e di spettacolari effetti sui danni al motore. Abbiamo eseguito tutte le prove in modalità  DirectX 11, impostando il livello di dettaglio alla massima qualità  e abilitando il filtro AA4x. Purtroppo, non è stato possibile testare le schede in modalità  CrossFireX con questo videogioco.




↔

## Metro 2033 â€“ DX11 â€“ Qualità  High

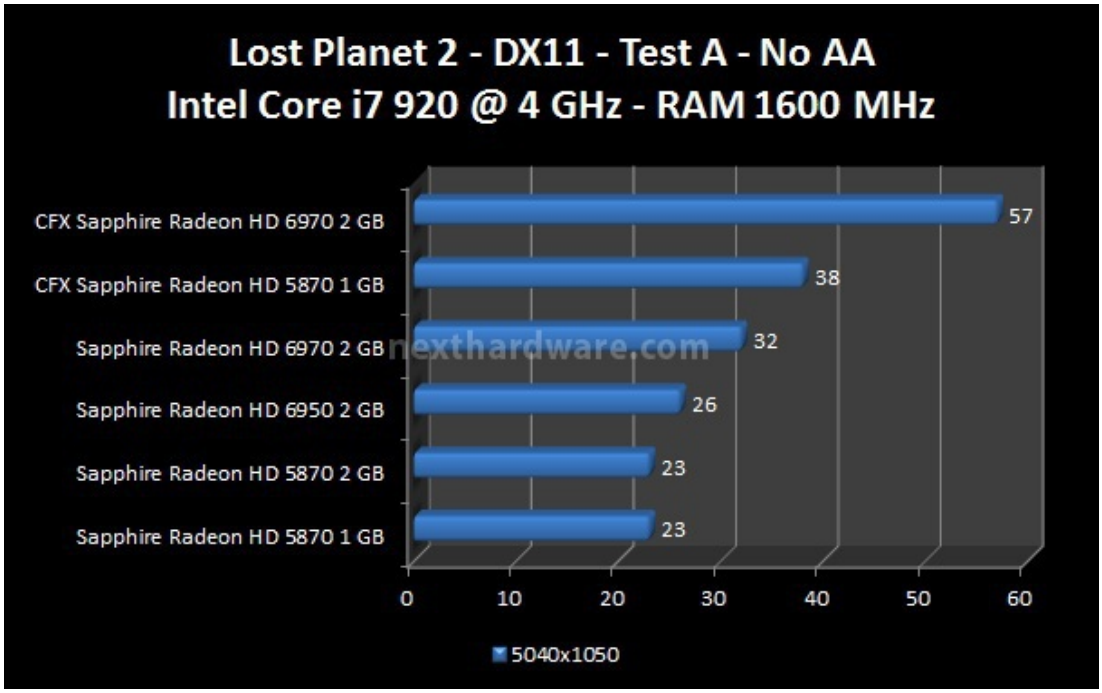
Metro 2033 è l'ultimo gioco di casa THQ, un vero concentrato di tecnologia con supporto a DirectX 11 e NVIDIA PhysX. Ambientato nei sotterranei di una Mosca post apocalittica, Metro 2033 è un survival horror/FPS, caratterizzato da ambienti particolarmente tetri e ricchi di pericoli. Abbiamo eseguito i nostri test utilizzando il nuovo benchmark integrato.




↔

## Lost Planet 2 â€“ DX11 â€“ Qualità  Massima No AA, Test A

Lost Planet 2 è basato sul motore MT Framework 2.0 e supporta nativamente le API DirectX 11. Esistono due modalità  di Test, quella A simula il normale utilizzo del gioco, quella B mette sotto sforzo tutti i sottosistemi.

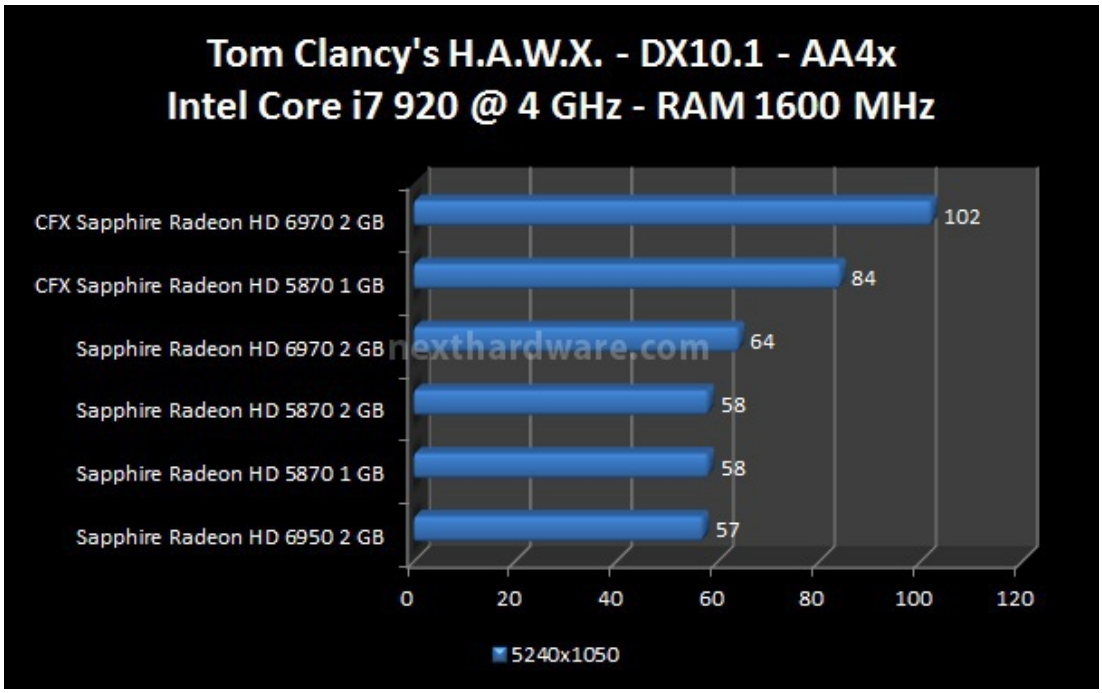



↔

## Tom Clancy's H.A.W.X. â€“ DX10.1 â€“ Qualità  Massima AA4x

HAWX è l'ultimo videogioco prodotto da Ubisoft sulla scia della fortunata serie Tom Clancy's. A

differenza dei titoli passati, l'azione si sposta tra i cieli al comando di potenti caccia al servizio di una compagnia privata di sicurezza. Il gioco è caratterizzato da una forte componente arcade, a cui si affiancano modalità più vicine alla simulazione aerea, ma non è questo l'obbiettivo principale di HAWX.




↔

↔

### 7. Eyefinity per Lavorare

## 7. Eyefinity per Lavorare

↔

Se nei videogiochi la tecnologia Eyefinity si comporta molto bene, in ambito lavorativo le nuove schede AMD offrono svariate opportunità di configurazione, incrementando la produttività e riducendo i costi di setup di wall e centri di controllo. Principale concorrente in questo settore è Matrox, azienda leader nelle schede video professionali e, in passato, uno dei maggiori produttori di VGA dedicate al mondo 2D. Se per alcuni anni Matrox è stata competitiva anche nel settore 3D, lâ€™elevata concorrenza ha portato lâ€™azienda a specializzarsi solo in questa nicchia di mercato, abbandonando di fatto lo sviluppo di GPU con accelerazione 3D evoluta. AMD, forte dellâ€™esperienza di ATI nel settore delle schede video, propone, quindi, un prodotto più completo che offre contemporaneamente sia grafica 3D che soluzioni multi monitor avanzate.

↔

↔

**AMD Eyefinity 6: Schermi indipendenti**

Nella nostra prova ci siamo limitati a testate le schede video consumer HD 5870 e HD 6900; tuttavia, AMD ha a listino anche la linea FireGL, progettata per ambiti dove lâ€™affidabilità è di primaria importanza e la certificazione dei driver con particolari applicativi (es. Autocad, Maya, etc.), è di fatto fondamentale per un corretto funzionamento di questi software professionali.

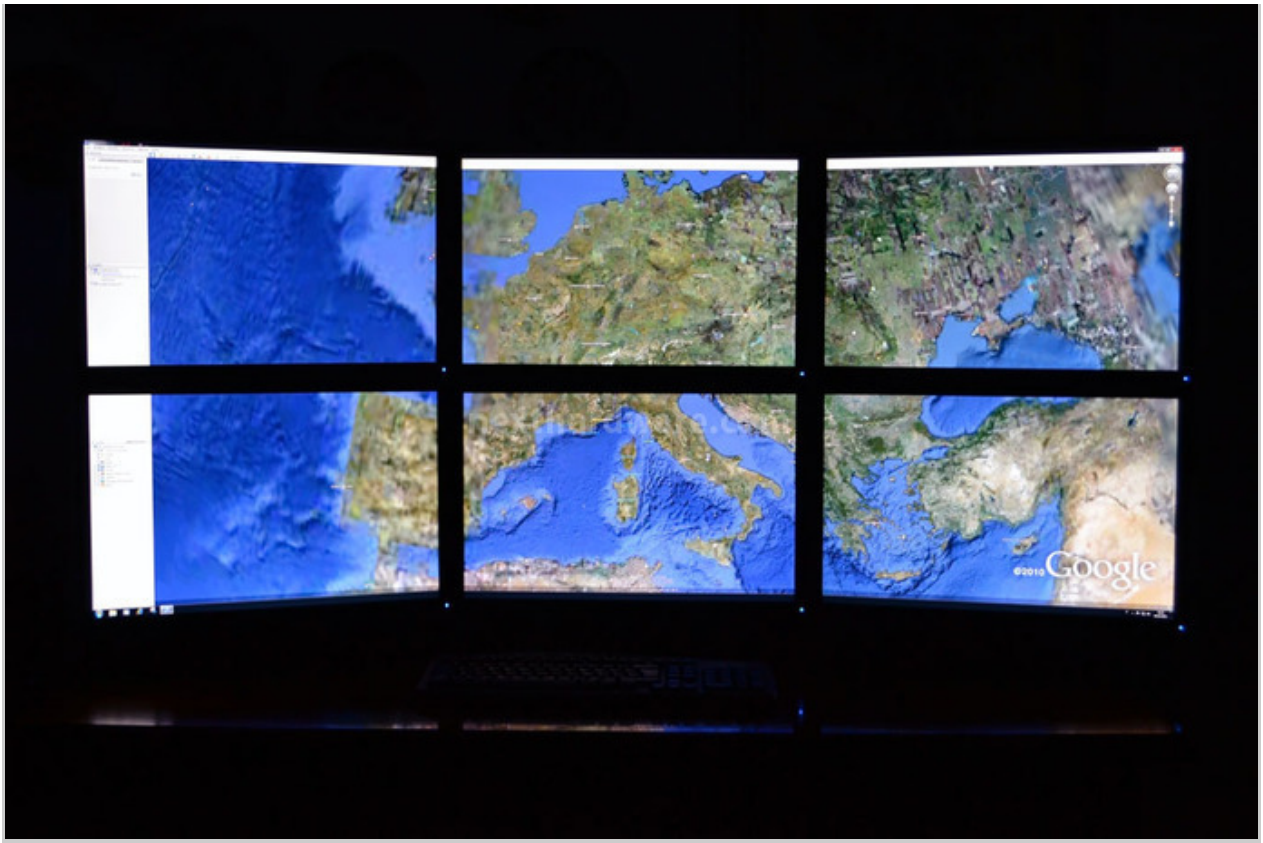
La flessibilità di Eyefinity può essere sfruttata sia per creare Wall composti da sei schermi (disposti su due file), sia per rendere disponibili sei schermi indipendenti, da utilizzare con applicativi differenti.

↔

## Gruppo Eyefinity ed estensione dello schermo

↔

I gruppi Eyefinity trovano applicazione in tutte quelle configurazioni che necessitano di utilizzare un singolo applicativo ad elevatissime risoluzioni, come può essere una mappa geografica o un wall pubblicitario.




↔

**AMD Eyefinity 6: Gruppo Eyefinity**

I monitor indipendenti sono adatti, invece, in ambito finanziario e di controllo, potendo dedicare ad ogni schermo un applicativo o una macchina da monitorare. Lâ€™ambito finanziario è quello che più beneficia di questo tipo di configurazioni, offrendo ad ogni operatore lo stato di tutte le operazioni in corso e lâ€™andamento azionario sulle varie borse.

↔

↔

**AMD Eyefinity 6: Gruppo 4 Schermi + 2 Estesi**

Nellâ€™ambito dello sviluppo software, applicativi come Microsoft Visual Studio sono appositamente progettati per beneficiare del supporto multi monitor: estendendo lâ€™applicativo su più schermi, è infatti possibile mostrare contemporaneamente più palette con gli strumenti, codice sorgente e editor di interfaccia grafica.

Il fotoritocco e il video editing sono velocizzati con lâ€™uso di due o più schermi, rendendo possibile gestire tutti gli aspetti del contenuto in lavorazione, gli strumenti di lavoro ed una eventuale anteprima, utilizzando una sola macchina.

↔

↔

## 8. Conclusioni

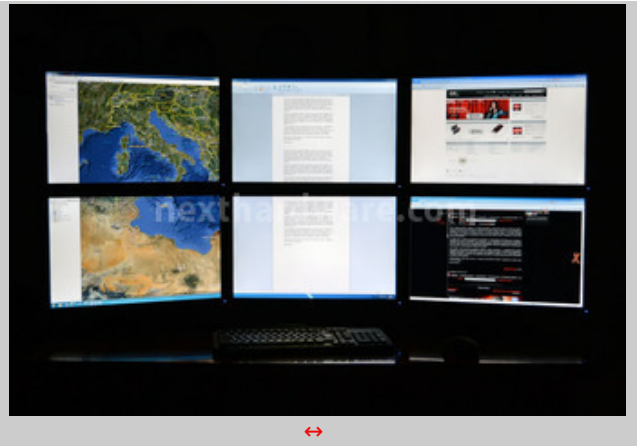
## 8. Conclusioni

↔

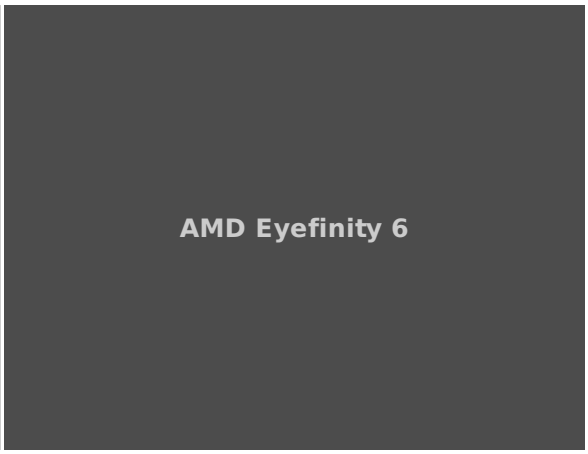
La tecnologia Eyefinity si è dimostrata molto versatile ed utilizzabile sia in ambito videoludico che in quello professionale.

Nel primo caso, lâ€™elevata risoluzione finale può richiedere lâ€™impiego di due schede video in CrossFireX, ma il risultato sarà sicuramente soddisfacente, sia in termini di frame rate che di esperienza dâ€™uso. Il numero dei videogiochi con supporto nativo per Eyefinity è in costante crescita ed AMD si è impegnata a collaborare con i produttori di videogiochi per lo sviluppo di un programma di certificazione. Anche NVIDIA, con la sua tecnologia 3D Vision Surround, è presente in questo mercato e, grazie alla partnership con molti↔ sviluppatori di videogiochi, sta introducendo il supporto multi monitor: ottimizzazioni di cui anche gli acquirenti AMD beneficeranno.

In ambito professionale Eyefinity rivela tutta la sua qualità , rendendo possibili configurazioni evolute e facilmente personalizzabili in base alle proprie esigenze riducendo, inoltre, il numero di schede video installate nelle workstation.



↔




Sotto il punto di vista dei consumi, AMD è sempre stata attenta a produrre schede video con un basso assorbimento in modalità 2D; purtroppo, con lâ€™attivazione di più di uno schermo, le funzionalità di risparmio energetico non sono state ancora ottimizzate ed il consumo di ogni singola scheda è decisamente più elevato di quello standard.

La serie AMD Radeon HD 6900 e HD 6800 sono arrivate sul mercato prima che i produttori di monitor e accessori avessero completato la transizione alle connessioni Display Port 1.2; di conseguenza, solo nei prossimi mesi potremmo usufruire pienamente della tecnologia Eyefinity con queste schede.

↔

***Si ringraziano Sapphire e AMD per averci fornito i sample oggetto di questo focus.***

↔

↔

nexthardware.com

Questa documento PDF è stato creato dal portale nexthardware.com. Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di nexthardware.com.

Informazioni legali: https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm