

Intervista ad Andrew Dodd



LINK (<https://www.nexthardware.com/focus/schede-video/173/intervista-ad-andrew-dodd.htm>)

Faccia a faccia con il responsabile dello sviluppo dei driver Catalyst di AMD.

Nexthardware ha avuto la possibilità di intervistare direttamente **Andrew Dodd**, il direttore del team di sviluppo che sta dietro alla creazione del software Catalyst per tutte le soluzioni grafiche AMD, cercando di conoscere meglio una realtà di cui si parla tanto, nel bene e nel male, ma della quale, a conti fatti, si sa ben poco.

Veniamo al nostro incontro ...



Nexthardware: "Ciao Andrew, ci puoi spiegare in cosa consiste precisamente il tuo lavoro in AMD?"

Andrew Dodd: *"Il mio titolo ufficiale è Senior Software Product Manager. Sono il responsabile per la*

suite AMD Catalyst, ovvero mi occupo di gestire e coordinare tutti i rilasci dei driver Catalyst è di definire la strategia a lungo termine dei driver stessi. Nella mia routine giornaliera mi occupo di definire i requisiti software, lavorando a stretto contatto con un certo numero di team di sviluppo, specialmente il team che si occupa delle performance nei videogiochi, e di preparare presentazioni e comunicazioni."

Nexthardware: "Quante persone lavorano nel Catalyst Team? I programmatori sono tutti uomini o hai qualche brillante donna nel tuo team?"

Andrew Dodd: *"AMD ha centinaia di talentuosi ingegneri del software, sia uomini che donne, che lavorano ai vari componenti dei driver."*

Nexthardware: "Come testate i driver per i desktop e portatili? Avete delle "farm" automatizzate per il testing o c'è anche molto lavoro manuale?"

Andrew Dodd: *"Abbiamo una combinazione di entrambi, ovviamente abbiamo test automatici, ma anche molto lavoro manuale, provando un certo numero di applicazioni su una gran varietà di piattaforme per verificare che tutto funzioni correttamente."*

Nexthardware: "I driver Catalyst si sono spostati da un rilascio WHQL mensile ad una pianificazione più flessibile, questo aspetto ha migliorato il lavoro nel team?"

Andrew Dodd: *"L'abbandono dei rilasci mensili dei driver Catalyst ha molto aiutato i team di sviluppo ad essere più focalizzati su aggiornamenti driver più consistenti e questo porterà benefici agli utenti finali. AMD rilascia un nuovo driver certificato solo quando questo ha senso e per offrire ai nostri clienti un sostanziale miglioramento delle performance e delle funzionalità (introducendone anche delle nuove), incrementandone la stabilità rispetto alle precedenti versioni di driver. Abbiamo inoltre un piano di rilasci di driver Beta, che prevede nuove versioni rese disponibili più frequentemente per fornire agli utenti gli ultimi aggiornamenti per le performance e le nuove funzionalità che abbiamo in sviluppo in AMD. Tutti i miglioramenti inseriti nei driver Beta diventeranno parte dei driver certificati, anche se con qualche mese di ritardo."*

Nexthardware: "La serie Radeon HD 7000 è sul mercato da oltre un anno e mezzo, dobbiamo aspettarci nuovi miglioramenti delle performance nelle future release dei driver o solo una maggiore stabilità ed un supporto aggiornato ai nuovi giochi?"

Andrew Dodd: *"Siamo sempre alla ricerca di miglioramenti sotto l'aspetto delle performance per le schede della serie AMD Radeon HD 7000 man mano che i nuovi giochi vengono rilasciati; per noi è una priorità investigare se è possibile ottenere ulteriori miglioramenti."*

Nexthardware: "AMD produce un gran numero di schede video che utilizzano tutte un driver unificato. Questo gran numero di schede rende complicato il loro supporto?"

Andrew Dodd: *"Sì, avere un gran numero di schede da supportare rende più complesso il mantenimento dei driver, ma l'architettura dei driver in uso consente di rendere la cosa abbastanza gestibile. I driver sono capaci di riconoscere l'hardware su cui sono in esecuzione, abilitando i percorsi appropriati per supportare il corretto set di funzionalità."*

Nexthardware: "Il team che segue le schede professionali FireGL è un team separato da quello "Consumer"? Avete specialisti in applicazioni professionali?"

Andrew Dodd: *"C'è un team specifico dedicato alle workstation, ma lavoriamo sempre a stretto contatto per avere la certezza che tutto funzioni senza problemi su tutta la linea di prodotti."*

Nexthardware: "Con Windows 8, Microsoft ha "reinventato" l'esperienza d'uso dei PC con l'interfaccia Modern UI, in futuro AMD sta pianificando modifiche al CCC per integrarlo nella nuova interfaccia?"

Andrew Dodd: *"È probabile che AMD apporti miglioramenti all'interfaccia per avvicinarsi all'esperienza d'uso suggerita da Microsoft, ma ad oggi non è possibile. Microsoft non consente, infatti, il controllo dell'hardware dall'interfaccia Modern UI."*

Nexthardware: "In passato NVIDIA, con il programma "NVIDIA: The Way It's Meant to be Played", ha creato una forte relazione con gli sviluppatori dei videogiochi, AMD come gestisce questo tipo di cooperazione ad oggi?"

Andrew Dodd: *"AMD ha fatto della collaborazione con gli sviluppatori di videogiochi una priorità. Ad oggi i nostri progetti si sono concretizzati sotto l'ombrello del Gaming Evolved program, in particolare con le promozioni legate ai bundle "Never Settle" e "Never Settle: Reloaded". AMD continuerà a mantenere relazioni di questo tipo, così da fornire una esperienza di gioco migliore a tutti i clienti Radeon."*

Nexthardware: "Negli scorsi mesi NVIDIA ha introdotto la metodologia di test FCAT per le recensioni delle schede video, andando ad analizzare i frame che sono stati renderizzati e visualizzati sullo schermo. Quale è la posizione di AMD a riguardo?"

Andrew Dodd: *"FCAT è un tool utilizzato per mostrare il frame pacing nelle configurazioni multi GPU, ma manca di un aspetto molto importante dei benchmark: i test "sperimentali". FCAT fa un buon lavoro a disegnare grafici, ma la loro semplice presentazione non significa nulla per l'utente finale, perché non rappresentano l'effettiva esperienza di gioco. Senza eseguire una comparazione side by side con molti utenti, valutandone l'esperienza di gioco, crediamo che i soli dati conducano a conclusioni fuorvianti."*

Nexthardware: "Sappiamo che AMD sta lavorando ad un driver che andrà a risolvere i problemi di tearing e micro stuttering, quando saranno disponibili per il download e come il team di sviluppo ha ottenuto questo risultato?"

Andrew Dodd: *"Si AMD ha sviluppato un "Prototype Driver" che risolve i problemi di frame pacing nelle configurazioni CrossFire e lo ha fornito ai recensori delle AMD Radeon HD 7990. Stiamo lavorando per finalizzare il codice ed integrare la nostra soluzione nei nostri driver Catalyst per rilasciare una beta pubblica in agosto. Il driver è in grado di misurare il tempo necessario per renderizzare ogni singolo frame e di individuare se quest'ultimo sarà mostrato troppo tardi, in modo da calibrare la visualizzazione e il rendering dei successi frame, garantendo che siano visualizzati nell'ordine e nel tempo corretto."*

Nexthardware: "Le configurazioni CrossFire, pur non essendo molto comuni, sono molto desiderate dai Power User, AMD come sta lavorando per migliorare l'esperienza d'uso in in questa specifica modalità , specialmente per i giochi al day one?"↔

Andrew Dodd: *"La fascia di utenti enthusiast è molto importante per AMD, non a caso per ogni nuovo titolo che viene rilasciato facciamo sempre del nostro meglio per rendere disponibile almeno una nuova versione dei driver Catalyst Beta o un nuovo Catalyst Application Profile, affinché il gioco abbia il suo profilo CrossFire sin dal suo lancio sul mercato."*

Nexthardware: "Entrambe le console di prossima generazione useranno le APU di AMD, il team Catalyst come è coinvolto in questo tipo di prodotti?"

Andrew Dodd: *"Un grande numero di team sta lavorando per supportare e aiutare nello sviluppo delle APU che troveremo nelle console di prossima generazione. Abbiamo solo bisogno che questi specifici team di sviluppo lavorino qualche ora in più per far sì che tutto vada e si concretizzi nel migliore dei modi."*

Nexthardware: "Grazie per il tempo che ci hai concesso e la professionalità dimostrata, contiamo di risentirci questo inverno, magari in occasione del lancio delle console next-gen, se non ti dispiace."

Andrew Dodd: *"Nessun problema ragazzi, è stato un piacere, buon lavoro a tutti voi."*