



AMD Kaveri, Dual Graphics e Frame Pacing

...



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/5982/amd-kaveri-dual-graphics-e-frame-pacing-.htm>)

Ottenuti risultati impressionanti grazie anche alla tecniche di frame pacing introdotte con gli ultimi driver Catalyst 14.1 beta.

Sul sito cinese Mydrivers.com sono apparsi alcuni interessanti risultati sull'utilizzo delle AMD APU Kaveri in abbinamento alle nuove R7 250 e 240 utilizzando gli ultimi Catalyst 14.1 Beta in modalità Dual Graphics, riportati puntualmente dal noto sito [WCCFtech \(http://wccftech.com/amd-kaveri-dual-graphics-benchmarked-frame-pacing-fix/\)](http://wccftech.com/amd-kaveri-dual-graphics-benchmarked-frame-pacing-fix/).

INTRODUCING THE 2014 AMD A-SERIES APUS AMD

“Kaveri”

AMD's **MOST ADVANCED**
APU EVER

FIRST WITH HSA FEATURES

“STEAMROLLER” CPU CORES

UP TO **12**
*TOTAL COMPUTE CORES

GCN
GRAPHICS CORES WITH MANTLE SUPPORT

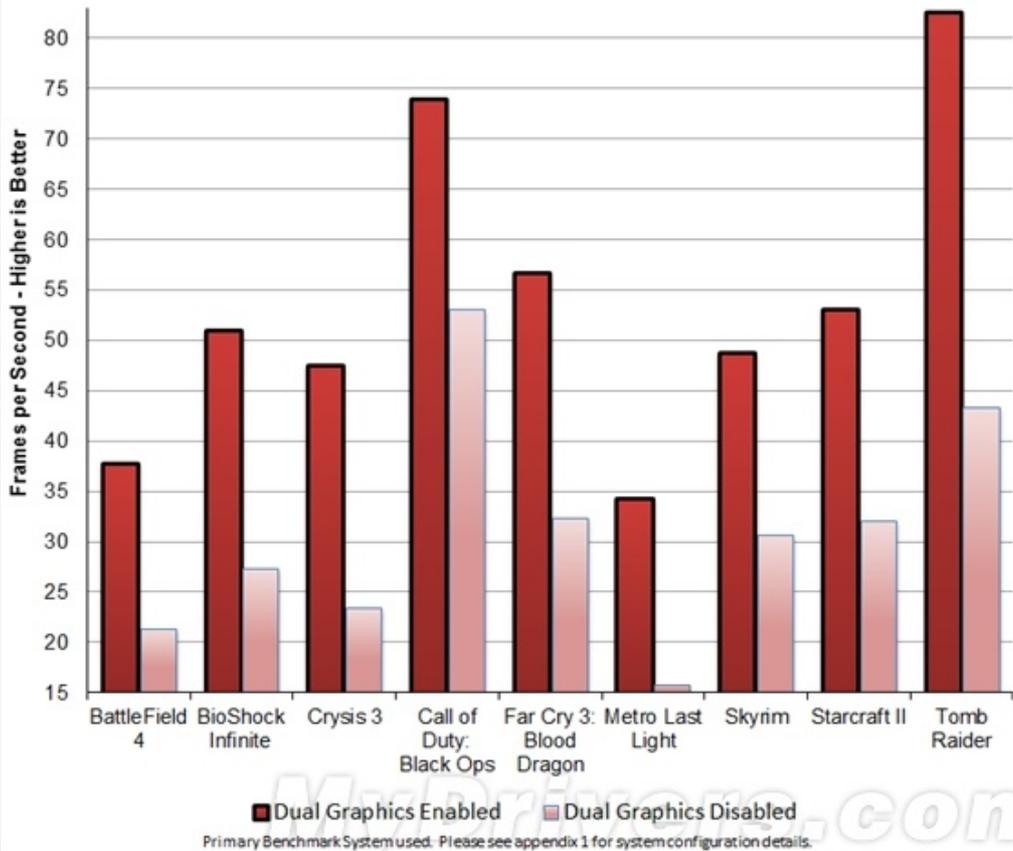
AMD **TrueAudio**
TECHNOLOGY²

856
GFLOPS¹

7 | AMD CES 2014 PRESS CONFERENCE | JANUARY 6, 2014

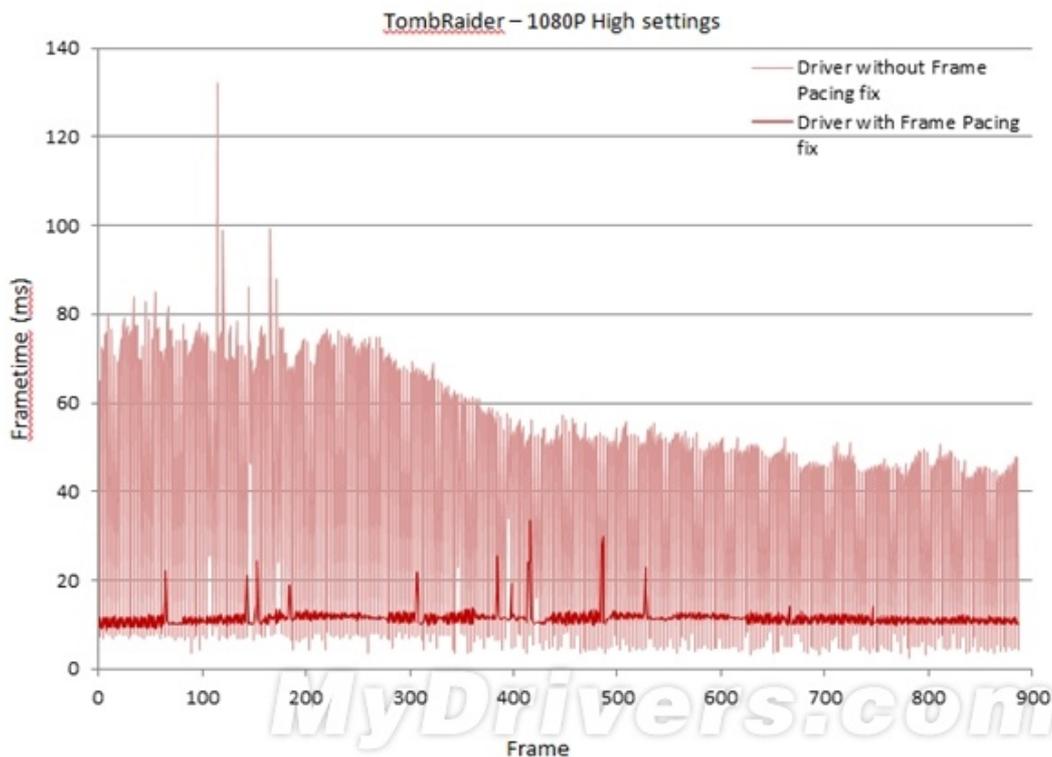
¹12 Compute Cores (4 CPU + 8 GPU)

AMD Kaveri A10-7850k with R7-250 2GB GDDR3 - 1920x1080



	Dual Graphics disabled	Dual Graphics Enabled	Performance Gain
FireStrike Performance			
Score	1436	2377	65.53%
Graphics score	1550	2907	87.55%
FireStrike Performance			
Score	696	1184	70.11%
Graphics score	702	1255	78.77%
AVP Benchmark 1.03			
1600x900 Medium 1xMSAA	33.9	65.6	93.51%
1920x1080 Medium 1xMSAA	23.7	45.7	92.83%
Bioshock Infinite			
1600x900 Medium	37.16	65.19	75.43%
1920x1080 Medium	27.42	51.05	86.18%
BattleField 4			
1600x900 low 16xAF	28.101	45.382	61.50%
1920x1080 low 16xAF	21.404	37.775	76.49%
Call of Duty: Black Ops			
1600x900 extra 16xAF 4xAA	67.571	85.777	26.94%
1920x1080 extra 16xAF 4xAA	53.155	74.053	39.32%
Crysis 3			
1600x900 low	32.541	64.095	96.97%
1920x1080 low	23.446	47.527	102.71%
FarCry 3			
1600x900 low SSAO	45.367	79.588	75.43%
1920x1080 low SSAO	33.569	60.384	79.88%
FarCry 3 Blood Dragon			
1600x900 Medium HDAO	43.934	66.869	52.20%
1920x1080 Medium HDAO	32.311	56.754	75.65%
Hitman Absolution			
1600x900 very low	36.823997	37.708023	2.40%
1920x1080 very low	27.314249	35.978298	31.72%
Metro Last Light			
1600x900 Medium	24.048	43.024	78.91%
1920x1080 Medium	15.762	34.286	117.52%
Skyrim			
1600x900 Medium	44.222	64.914	46.79%
1920x1080 Medium	34.899	56.247	61.17%
Starcraft			
1600x900 High	41.197	60.262	46.28%
1920x1080 High	32.131	53.164	65.46%
TombRaider			
1600x900 Low	60	108.5	80.83%
1920x1080 Low	43.4	82.7	90.55%
Unigen Heaven DX11			
1600x900 low 2xAA 8xAF	25.85	48.962	89.41%
1920x1080 low 2xAA 8xAF	19.963	38.209	91.40%

L'ultimo grafico si riferisce alla misurazione del frame pacing, che mostra in modo evidente il balzo in avanti fatto da AMD con i suoi ultimi driver e che sarà oggetto a breve di una nostra personale prova.



Nonostante i progressi fatti (ed era anche l'ora) risolvendo, sembra, in modo definitivo i problemi di micro-stuttering che hanno da sempre afflitto le configurazioni Multi GPU, l'introduzione di Mantle, il supporto HSA e delle performance generali piuttosto buone, è doveroso svolgere alcune considerazioni su cosa ancora non va lato driver, almeno secondo noi, indipendentemente dal fatto che la controparte NVIDIA non sia immune da critiche.

L'uscita dei Catalyst 13.9 WHQL, nel mese di settembre, e le successive versioni beta, hanno rappresentato una vera manna dal cielo per la maggioranza degli utenti con display singoli collegati a singole GPU, ma hanno lasciato a secco coloro che fanno uso della modalità Eyefinity o di configurazione multi GPU sino al rilascio di questa ultima versione, attesa inizialmente per il mese di novembre e poi slittata a febbraio.

I [Catalyst 14.1 Beta](http://support.amd.com/en-us/kb-articles/Pages/latest-catalyst-windows-beta.aspx) (<http://support.amd.com/en-us/kb-articles/Pages/latest-catalyst-windows-beta.aspx>), comunque, non sono certo esenti da difetti, poiché nelle nostre prove interne e in base a quanto riportato anche sul nostro forum, continuano a verificarsi fenomeni di flickering, specie in 2D e in navigazione sul web indipendentemente dal browser utilizzato, a sussistere problemi legati all'installazione dei driver in abbinamento alle differenti versioni di NET Framework che, talvolta, non viene aggiornato e riconosciuto correttamente, causando problemi al Catalyst Control Center, per non parlare della non perfetta visualizzazione dei video da Youtube, finendo con la gestione dei driver audio HDMI e conseguenti irritanti grattacapi con gli amplificatori multicanale, costringendo l'utente, talvolta, a numerose installazioni/disinstallazione del software della scheda audio presente sulla motherboard.

A ciò si deve aggiungere, a nostro parere, il fatto che AMD non ha previsto l'aggiornamento del tool proprietario per la disinstallazione dei driver e la corretta pulizia del registro in Windows, ora addirittura scomparso dal sito ufficiale, demandando tale procedura ad una banale rimozione tramite il pannello di controllo del sistema operativo Microsoft, operazione assolutamente non soddisfacente, che costringe spesso l'utente ad utilizzare software di terze parti e a smanettare sul registro.

E' bene puntare sulla APU che, come abbiamo visto, in configurazione Dual Graphics restituiscono una buona giocabilità con risoluzione di 1080p (a patto di non spingere sulla qualità dei dettagli) a fronte di una spesa molto contenuta ma, quando si parla di gaming serio, è bene lasciarle momentaneamente da parte, con buona pace delle console next-gen, non sempre in grado di riprodurre i titoli Tripla A alla massima risoluzione, e investire maggiormente nello sviluppo dei driver, occupandosi con più attenzione di chi spende diverse centinaia di euro per una singola scheda video ...

Segnaliamo che AMD sta cercando di recepire le nostre e le altre segnalazioni provenienti da ogni parte del mondo, in particolare riguardo gli ultimi Catalyst 14.1 Beta, attraverso una raccolta di feedback al seguente indirizzo:

<http://www.amdsurveys.com/se.ashx?s=5A1E27D25AD12B21> (<http://www.amdsurveys.com/se.ashx?s=5A1E27D25AD12B21>)

