



nexthardware.com

a cura di: **Andrea Dell'Amico - betaxp86 - 20-02-2012 23:30**

Sapphire Radeon HD 7950 OC - CrossFireX



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/649/sapphire-radeon-hd-7950-oc-crossfirex.htm>)

Dual Fan e 100MHz di overclock per la 7950 di Sapphire.

Per aumentare le prestazioni delle proprie schede video di fascia alta, AMD ha dovuto ridisegnare l'architettura delle sue GPU senza però abbandonare ciò che c'era di buono nel progetto precedente.

L'architettura Graphics Core Next può sembrare a prima vista molto simile alla VLIW4 e 5 ma, in realtà, include importanti miglioramenti nelle unità di elaborazione che possono ora essere più indipendenti e operare con maggiore efficienza.

La rinnovata gestione della cache L1 e L2 consente di incrementare le prestazioni anche nel settore GP-GPU dove AMD non aveva investito a sufficienza nella passate generazioni, lasciando ad NVIDIA l'egemonia in questo redditizio segmento mercato.

Tra le altre novità della serie HD 7000 troviamo il supporto alla tecnologia AMD ZeroCore Power che consente di ridurre al minimo i consumi in modalità IDLE quando lo schermo del PC è spento ed un aggiornamento della tecnologia AMD Eyefinity che, a partire dai driver AMD Catalyst 12.2, offrirà nuove modalità di visualizzazione e personalizzazione.

Per un'analisi completa della architettura GCN vi rimandiamo all'articolo dedicato:

[AMD Graphics Core Next \(http://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/639/amd-radeon-hd-7970-anche-in-crossfirex_1.htm\)](http://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/639/amd-radeon-hd-7970-anche-in-crossfirex_1.htm)

Sapphire Technology, storico partner di AMD, ha deciso di offrire le sue versioni personalizzate della HD 7950 fin dal lancio non utilizzando il design di riferimento, ma personalizzando sia il PCB che il sistema di raffreddamento.

In questa recensione analizzeremo le prestazioni della Sapphire Radeon HD 7950 OC, scheda caratterizzata dall'utilizzo di un dissipatore di calore con due ventole e overclock di fabbrica.

Avendo a disposizione due sample di questo prodotto è stato possibile svolgere ogni test anche CrossFireX andando così ad incrementare in modo sensibile le prestazioni grafiche, soprattutto alle alte risoluzioni.

Buona lettura!

↔

1. Sapphire Radeon HD 7950 OC

1. Sapphire Radeon HD 7950 OC

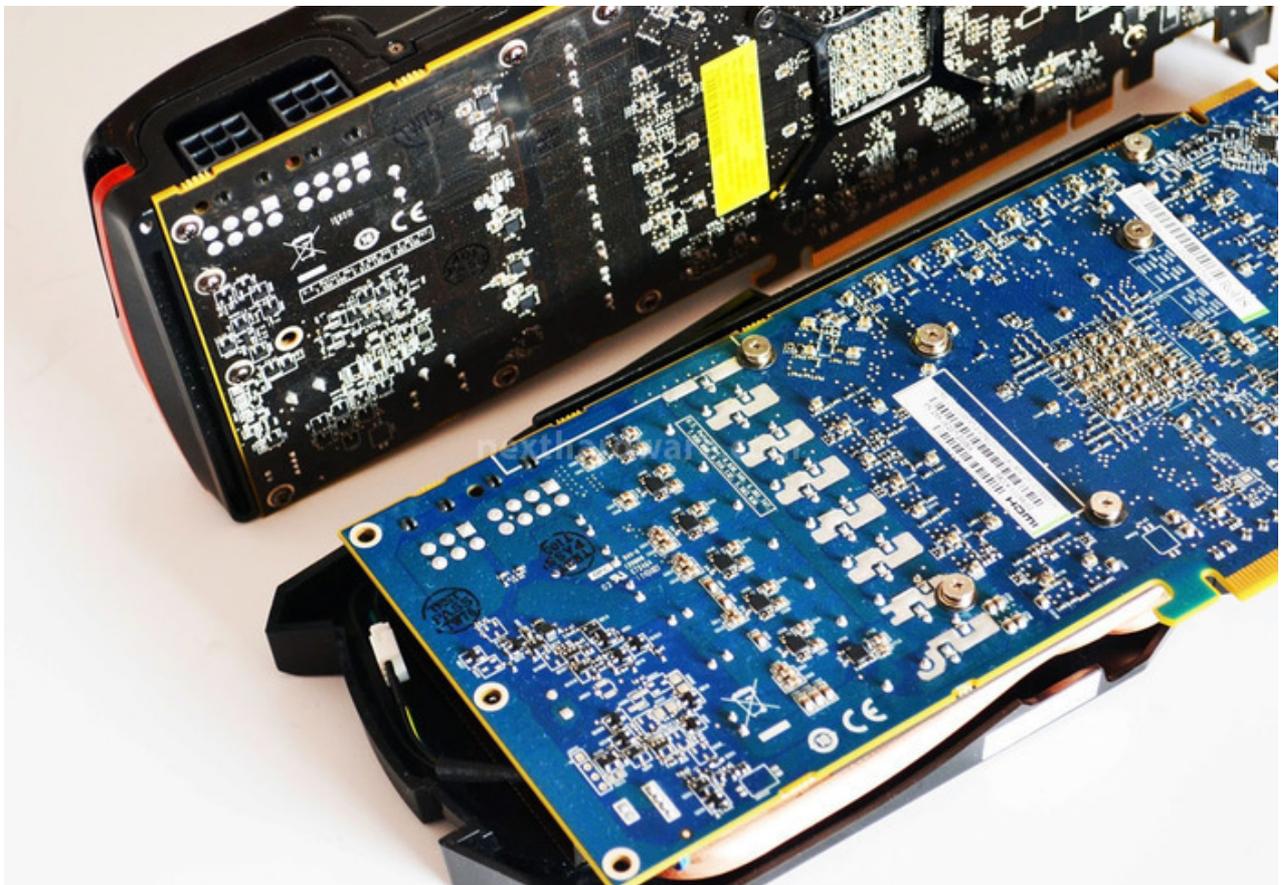


↔

↔

Il design della Sapphire Radeon HD 7950 OC è più aggressivo rispetto a quello della HD 7950 AMD e il dissipatore di calore risulta più ingombrante in larghezza, tuttavia la lunghezza della scheda è rimasta invariata.

La VGA deve essere collegata al sistema preferibilmente attraverso uno slot PCI-E 16x 3.0 mantenendo, ovviamente, piena compatibilità con schede madri equipaggiate da slot PCI-E 2.0 e 1.1.↔

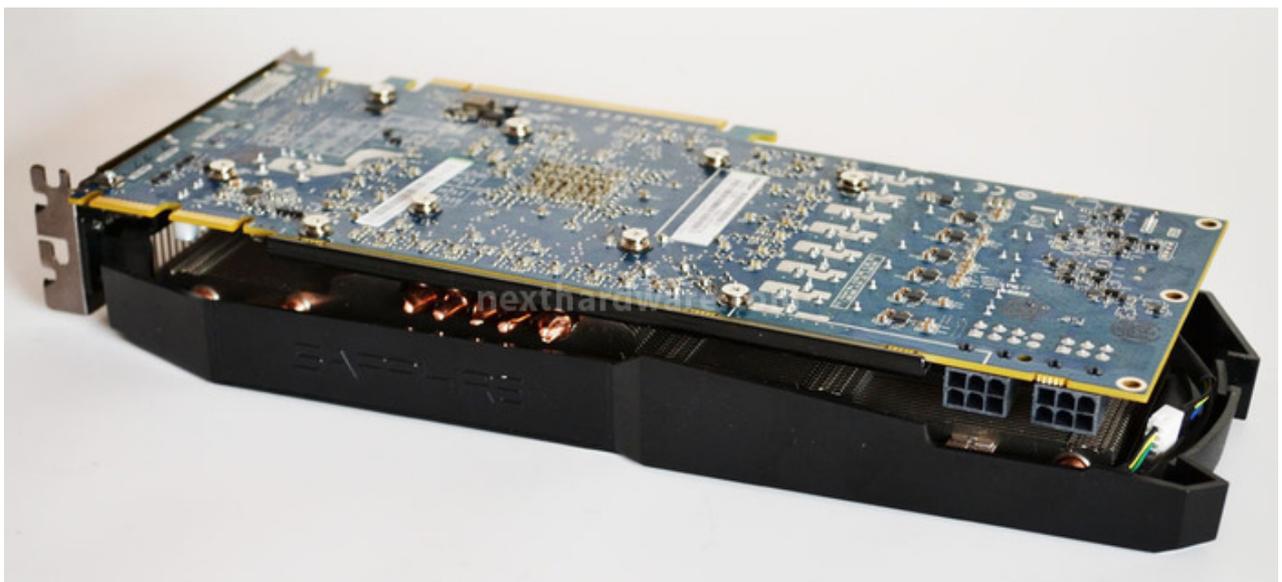


↔

↔

Il circuito di alimentazione della Sapphire Radeon HD 7950 OC è più evoluto rispetto a quello della HD 7950 reference che pur ereditando il PCB dalla sorella maggiore HD 7970 risulta priva di alcuni componenti.

Il retro della zona mosfet è sensibilmente "rinforzato" con alcune colate di stagno, caratteristica più comune sui PCB degli alimentatori che su quello delle schede video ...



↔

↔

La scheda è dotata di due connettori di alimentazione PCI-E 6pin, entrambi devono essere collegati per garantire il corretto funzionamento del prodotto che può arrivare a consumare fino a 200W.



↔

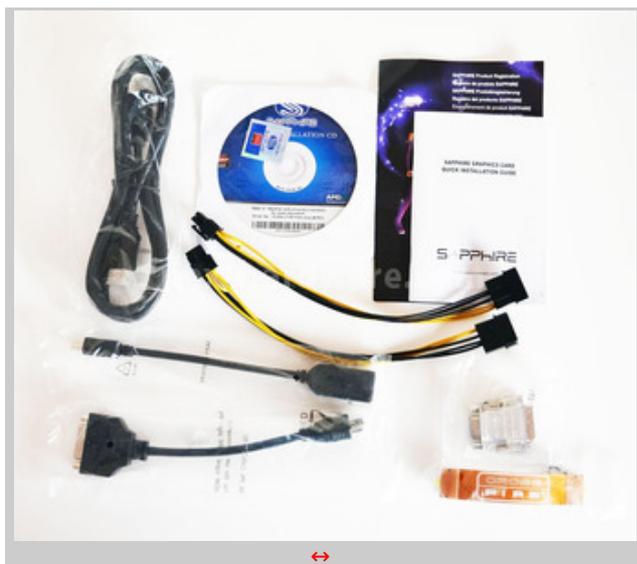
↔

La HD 7950 OC offre la connettività standard tipica delle schede della serie 7900, supportando la tecnologia AMD Eyefinity fino a 6 monitor; quest'ultima è ottenibile solo con l'ausilio di un HUB DisplayPort MultiStream che, purtroppo, non è ancora disponibile in commercio.

Le porte integrate sono:

- 1 DVI-I Dual Link
- 1 HDMI High Speed
- 2 Mini DisplayPort 1.2

↔



↔

2 adattatori Molex - PCI-E 6pin
1 cavo HDMI High Speed
1 adattatore HDMI - DVI-D
1 adattatore Mini DisplayPort - DisplayPort
1 adattatore DVI-I - VGA
1 bridge AMD CrossFireX

↔

La versione retail della Sapphire Radeon HD 7950 OC include una serie di utili accessori e adattatori, ma non è incluso un adattatore DisplayPort DVI Attivo, necessario per poter utilizzare da subito tre monitor DVI in modalità Eyefinity.

↔

2. Dissipatore e Overclock

2. Dissipatore e Overclock

↔

Dissipatore

Il sistema di raffreddamento della Sapphire Radeon HD 7950 OC è basato su un design proprietario Sapphire che fa uso di ben cinque Heatpipes per distribuire il calore prodotto dalla GPU su un'ampia superficie radiante in alluminio.

Non è presente alcuna Vapor Chamber, tecnologia ampiamente utilizzata da Sapphire per quasi

tutte le sue schede personalizzate delle serie precedenti.

↔



↔

↔

La scelta di utilizzare due ventole «tradizionali» al posto di una singola ventola radiale consente di ridurre il rumore prodotto dalla scheda rispetto al modello reference, grazie alla riduzione del regime di rotazione.

La particolare conformazione del corpo radiante consente inoltre di ottimizzare il flusso d'aria tra le alette del dissipatore, garantendo così un raffreddamento migliore.



↔

↔

Il circuito di alimentazione e le memorie GDDR5 sono raffreddate da una placca metallica indipendente dal dissipatore principale, caratteristica che farà felici gli utilizzatori di sistemi di raffreddamento a liquido che potranno sostituire solo lo scambiatore di calore sulla GPU senza doversi preoccupare degli altri componenti.

↔

Overclock

Sapphire ha deciso di modificare la frequenza di funzionamento della GPU della sua HD 7950 OC, innalzandola di 100MHz rispetto alle specifiche di AMD.

Come abbiamo già visto nella recensione di lancio della serie HD 7900, le GPU «Tahiti» hanno dimostrato una buona propensione all'overclock accompagnata da un discreto incremento delle prestazioni generali.

↔

Codename	Tahiti	Tahiti
Nome commerciale	AMD Radeon HD 7950	Sapphire Radeon HD 7950 OC
Processo Produttivo	TSMC 28nm	TSMC 28nm
Architettura	GCN (Graphics Core Next)	GCN (Graphics Core Next)
Stream Processors	1792	1792
Texture Units	112	112
ROPs	32	32
Frequenza Core	800MHz	900MHz
Frequenza Memoria	1250MHz	1250MHz
BUS Memoria	384bit	384bit
Memoria Video	3GB	3GB
FP64	1/4	1/4
Numero Transistor	4,31 Miliardi	4,31 Miliardi
Dimensione die	365mm2	365mm2

↔

Per facilitare l'overclock della scheda video, Sapphire ha deciso di non rimuovere il doppio BIOS che equipaggia le schede della serie 7900 di AMD, caratteristica che è tra le prime a scomparire nelle versioni customizzate dai vari partner a causa del suo costo di produzione (due chip, switch meccanico, circuito di controllo).

Come tutte le schede Sapphire di ultima generazione, anche la HD 7950 è supportata dal software Sapphire TriXX che consente di modificare le frequenze di funzionamento della scheda e la tensione della GPU, oltre ovviamente al regime di funzionamento della ventola.

Purtroppo, non è possibile modificare all'interno del software la configurazione della funzionalità AMD PowerTune che limita il massimo assorbimento della scheda video; in ogni caso, è possibile utilizzare insieme a TriXX anche il Catalyst Control Center, incluso nel pacchetto driver AMD.

↔



↔

↔

Con un marginale incremento della tensione di alimentazione, abbiamo raggiunto la frequenza di 1100MHz per la GPU e di 1300MHz per le memorie.

Il risultato è piuttosto incoraggiante e gli appassionati di overclock troveranno in TriXX un ottimo compagno per spremere al massimo le frequenze di questa HD 7950 OC.

Dobbiamo ricordare che l'eventuale danneggiamento della scheda in seguito all'overclock della scheda, ottenuto sia con software di terze parti o di AMD o Sapphire, non è coperto dalla garanzia del produttore.

↔

↔

3. Metodologia di prova

3. Metodologia di prova

↔

Per valutare le prestazioni della Sapphire Radeon HD 7950 OC abbiamo assemblato un sistema con i seguenti componenti:

↔

Processore	Intel Core i7 2600 K
Scheda Madre	Gigabyte GA-Z68X-UD7-B3
Memoria RAM	TeamGroup Xtrem LV 2133MHz 2*4GB - 1600 MHz DDR3
Hard Disk	Western Digital VelociRaptor 150 GB
Alimentatore	Antec High Current Pro HCP-1200
Sistema Operativo	Microsoft Windows 7 Ultimate 64 bit SP1
Monitor	Dell U3011 - 2560x1600

↔

Sono stati eseguiti i seguenti benchmark sintetici:

- Futuremark 3DMark 11 (Entry - Performance - Extreme) - DX11
- Futuremark 3DMark Vantage (Performance - High - Extreme) - DX10
- Unigine Heaven Benchmark (1680x1050 - 1920x1080 - 2560x1600) - DX11

↔



↔

Per testare le performance nei videogiochi sono stati utilizzati i benchmark integrati o sequenze scriptate alle risoluzioni di 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 dei seguenti titoli:

- Call of Duty: Black Ops (Max - AA4x) - DX9.0c
- FarCry 2 (Ultra - AA4x) - DX10
- Mafia 2 (Max - AA4x) - DX10
- Crysis Warhead (Extreme - AA4x) - DX10

- Crysis 2 (Ultra - NO AA) - DX11
- Lost Planet 2 (Max - NO AA) - DX11
- Metro 2033 (Very High - NO AA) - DX11
- DiRT 3 (Ultra - AA4x) - DX11
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (Max - AA4x) - DX11
- Alien Vs Predator (Max - AA4x) - DX11

Per quanto concerne le prestazioni in modalità multimonitor abbiamo completato il sistema con tre schermi con risoluzione di 1920x1200, per un totale di 5760x1200 Pixel.

A causa dell'alta risoluzione utilizzata, abbiamo modificato le impostazioni grafiche di alcuni dei videogiochi testati come da specifiche sottostanti:

- Crysis Warhead (Extreme - NO AA) - DX10
- Metro 2033 (High- NO AA) - DX11
- Alien Vs Predator (Max - NO AA) - DX11

↔

↔

4. 3DMark 11 - 3DMark Vantage - Unigine

4. 3DMark 11 - 3DMark Vantage - Unigine

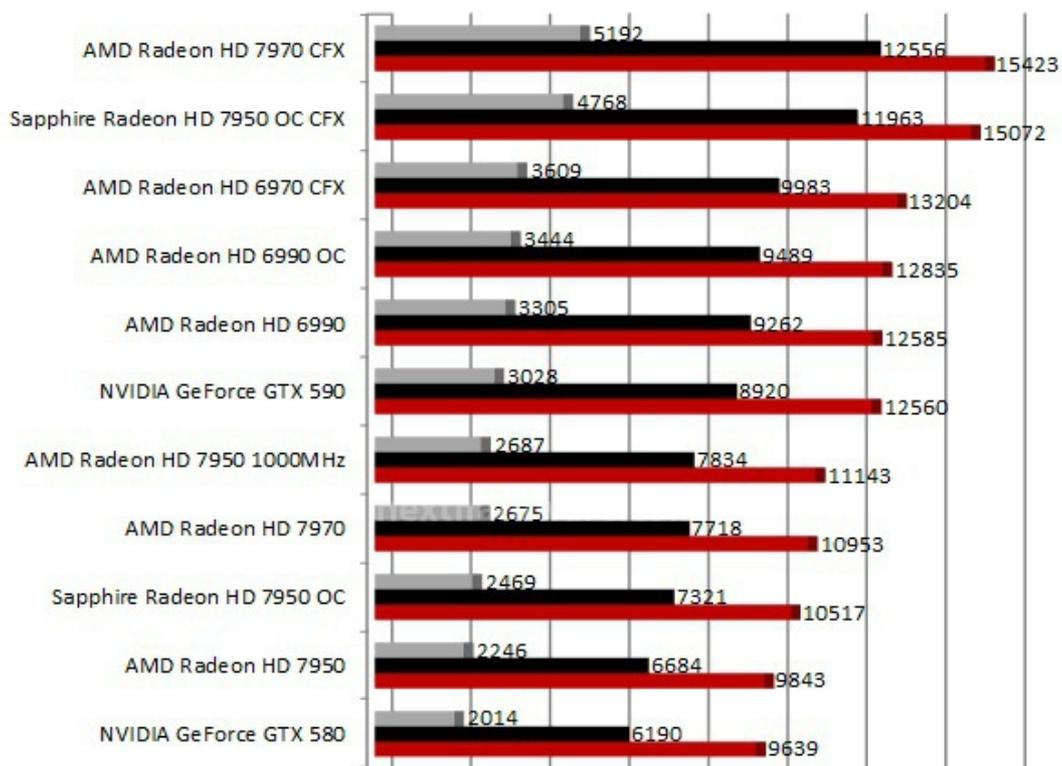
↔

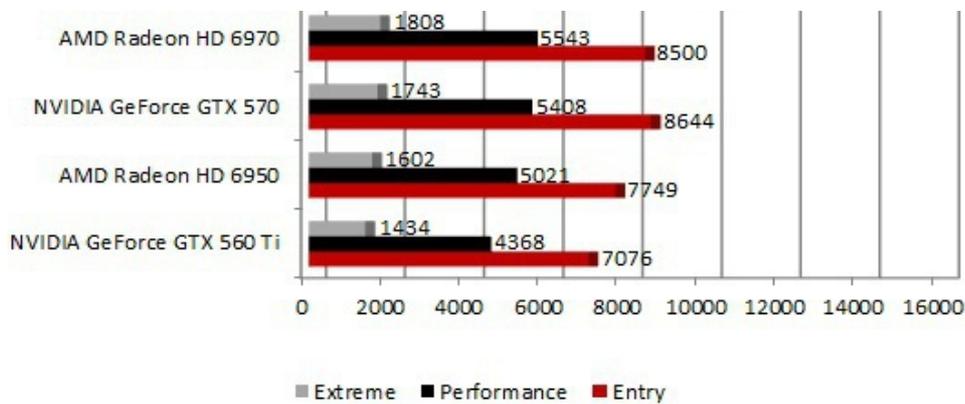
FutureMark 3DMark 11 " DX11 " Profili Entry, Performance ed Extreme

3DMark 11 è la nuova versione del popolare benchmark sintetico sviluppato da Futuremark ed impiegato per valutare le prestazioni delle schede video. Il numero 11 sta appunto ad indicare il supporto alle librerie DirectX 11. All'interno di 3DMark 11 sono presenti sei test, tutti nuovi: i primi quattro sono test grafici e fanno largo uso di tassellazione, illuminazione volumetrica, profondità di campo e di alcuni effetti di post processing, introdotti con le API DirectX 11. Il test dedicato alla fisica utilizza, invece, delle simulazioni di corpi rigidi, andando a gravare direttamente sulla CPU. L'ultimo test combinato prevede carichi di lavoro che vanno a stressare, contemporaneamente, CPU e GPU; mentre il processore si fa carico di gestire la fisica, la scheda grafica gestisce tutti gli effetti grafici.



Futuremark 3DMark 11 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



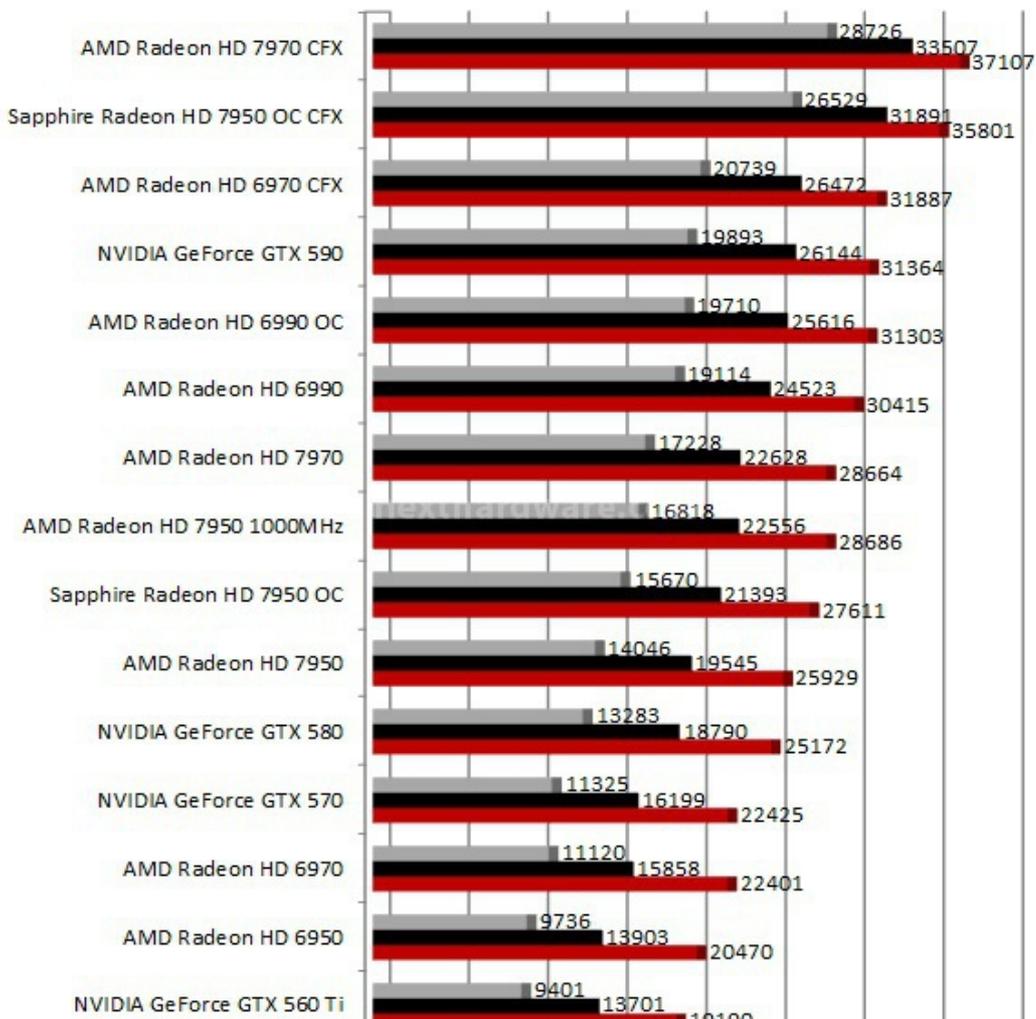


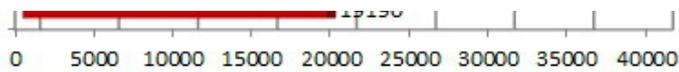
Futuremark 3DMark Vantage " DX10 " Profili Performance, High ed Extreme

Futuremark 3DMark Vantage è uno dei primi benchmark a sfruttare le DirectX10. A differenza del 3DMark 2006, il punteggio finale è meno influenzato dalle performance della CPU, sono comunque presenti ben due test per questo componente. Il secondo CPU Test utilizza l'SDK Ageia (ora NVIDIA) per la simulazione della fisica della scena la quale può essere accelerata con PPU (Physical Processing Unit) di Ageia oppure con una scheda grafica NVIDIA dotata di driver PhysX; Futuremark ha deciso che i punteggi ottenuti con i driver PhysX non sono validi ai fini della classifica online perché così viene snaturato il CPU test, non più influenzato dalle prestazioni del processore, ma solo dalla scheda video.



Futuremark 3DMark Vantage - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





■ Extreme ■ High ■ Performance

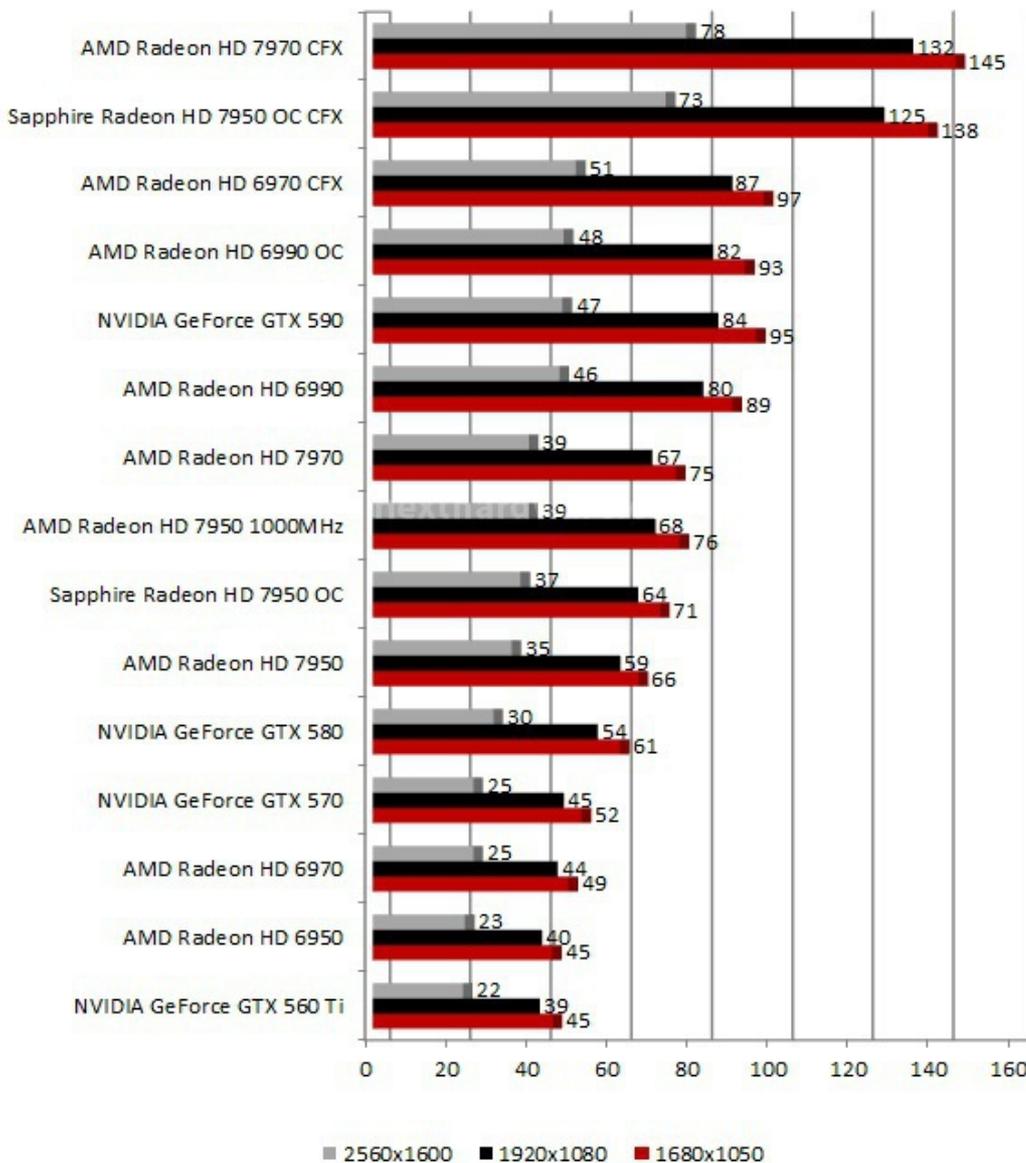
↔

Unigine Heaven Benchmark 2.5 - DX11 - Tessellation Normal

Unigine è uno dei motori grafici più innovativi rilasciati negli ultimi anni, compatibile con le librerie DX9, 10 e 11 è una completa suite di test per tutte le schede video. La nuova versione 2.0 include una serie di miglioramenti atti a sfruttare al meglio le ultime librerie di casa Microsoft, facendo largo uso del motore di tassellazione.



Unigine Heaven Benchmark 2.5 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

↔

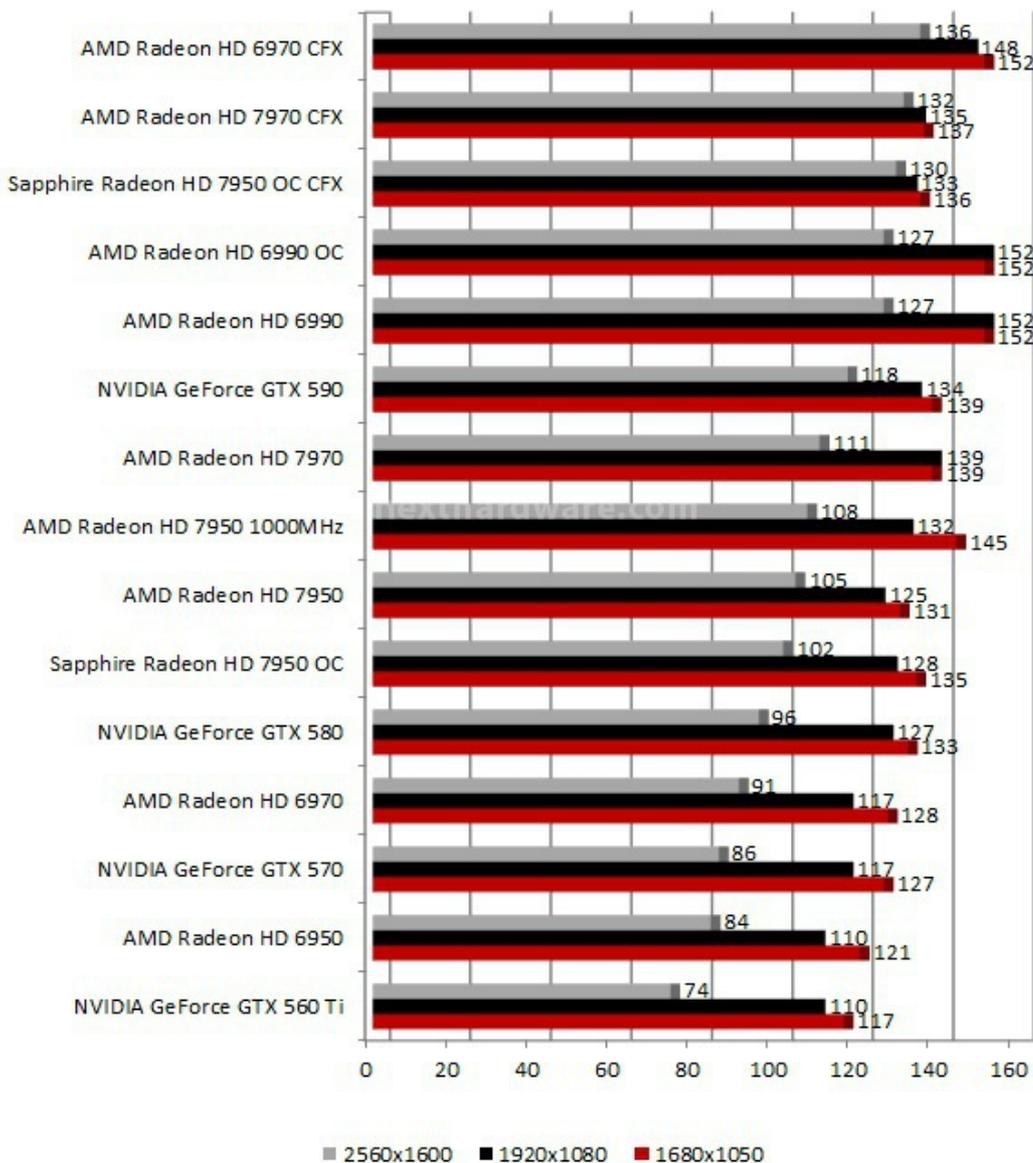
5. Call of Duty: Black Ops - Far Cry 2

5. Call of Duty: Black Ops - Far Cry 2

↔

Call of Duty: Black Ops - DX9.0c - Massimo dettaglio AA4x

Il settimo capitolo della serie Call of Duty è ambientato in piena Guerra Fredda seguendo, come tradizione, una trama complessa e ricca di colpi di scena. Il motore del gioco è stato aggiornato, tuttavia il supporto alle API DirectX è limitato alla versione 9.0c. Il multiplayer è una componente fondamentale di Call of Duty: Black Ops, supportando numerose modalità di gioco.

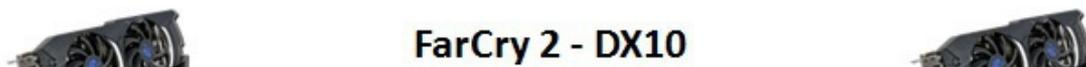


↔

FarCry 2 - DX10 - Qualità Massima AA4x

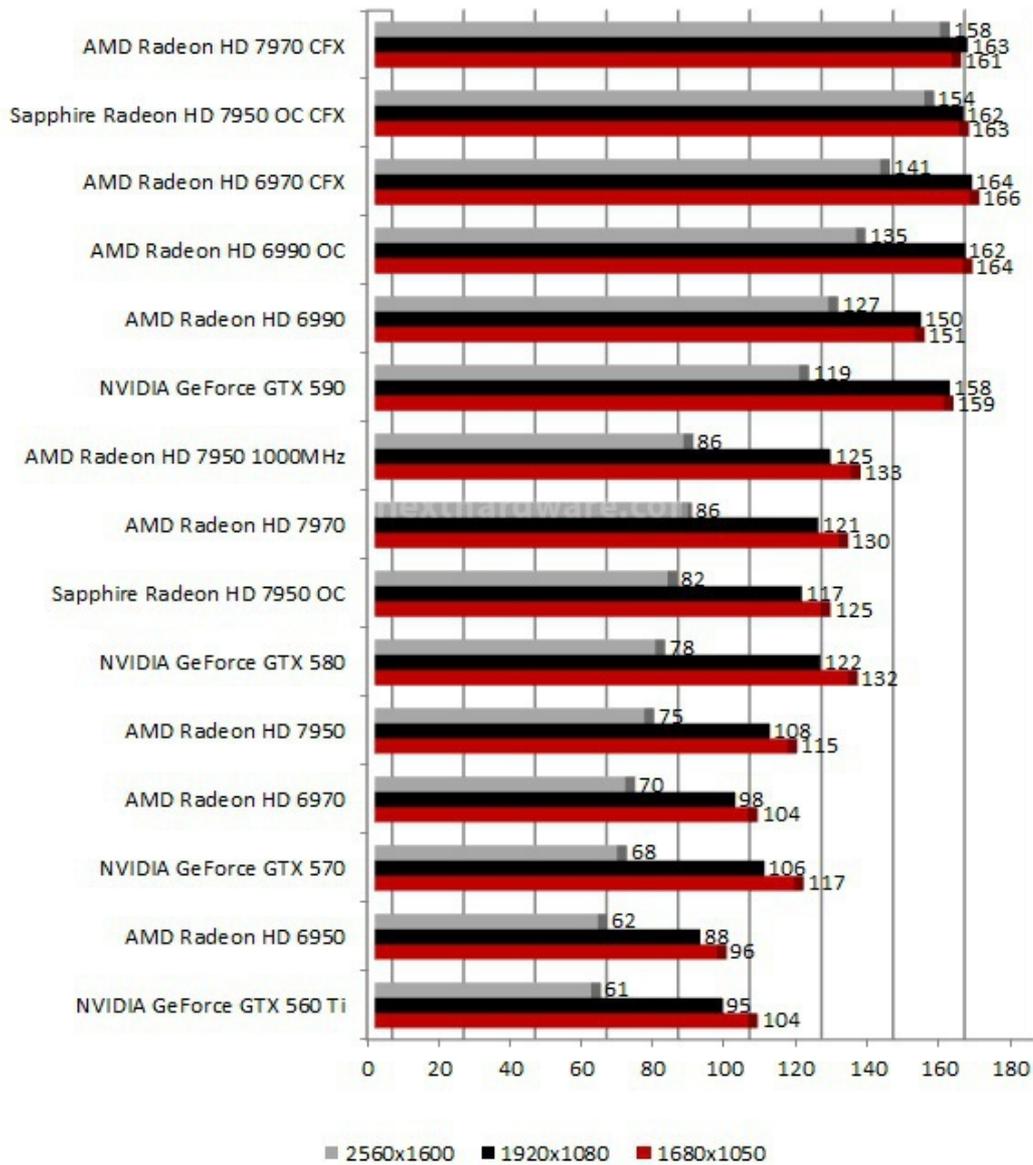
Dopo molti anni dall'uscita del primo Far Cry, gioco che aveva riscosso un enorme successo, Ubisoft cerca di ripetersi con Far Cry 2. Il gioco utilizza il motore proprietario Dune, caratterizzato da un'elevata scalabilità e da una eccellente resa visiva. Abbiamo utilizzato il benchmark integrato in modalità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

↔





Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

↔

6. Mafia 2 - Crysis Warhead

6. Mafia 2 - Crysis Warhead

↔

Mafia 2 " DX10 " Qualità Massima AA4x

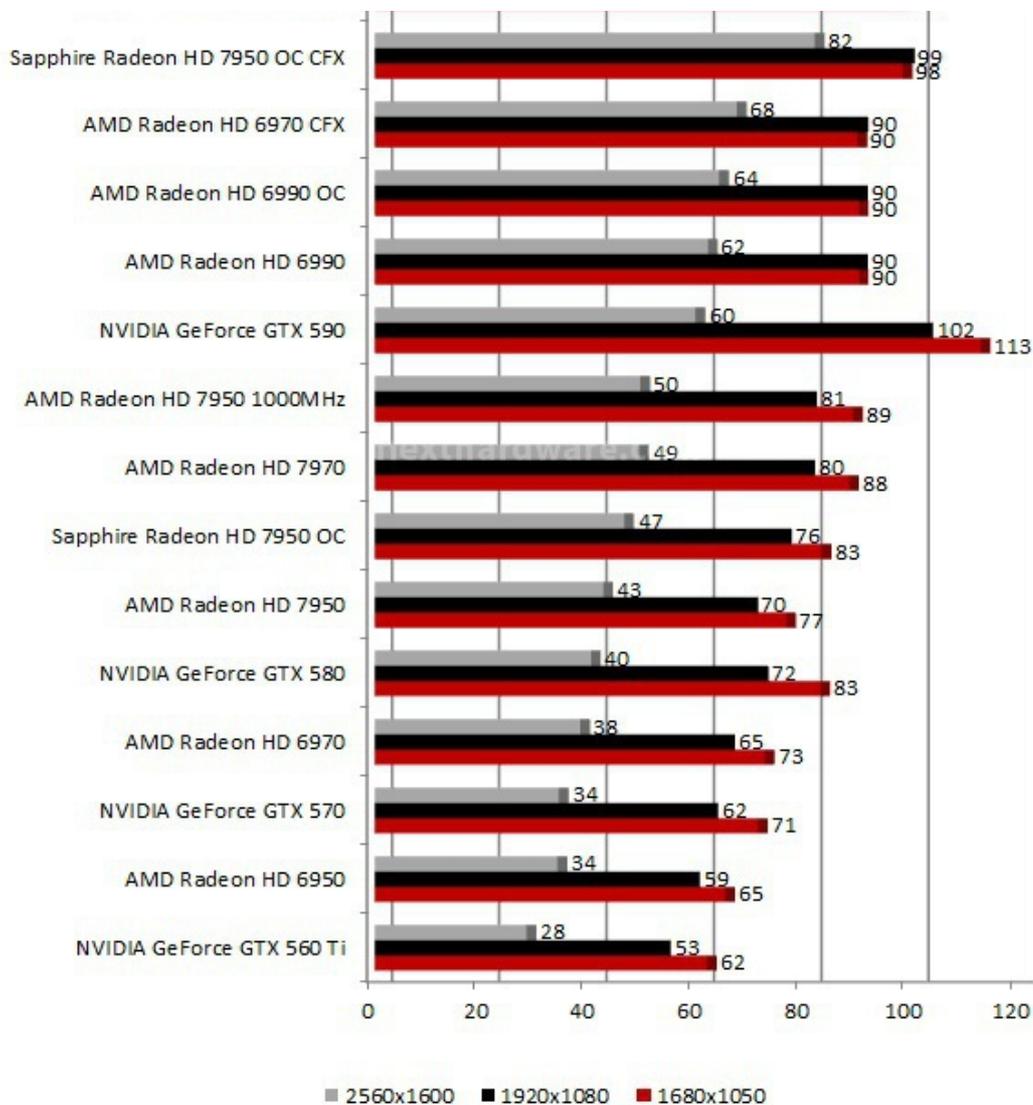
Il secondo episodio della serie Mafia, è un videogioco multi piattaforma basato sul motore grafico "The Illusion Engine" con supporto a NVIDIA PhysX. Il gioco comprende una mappa completamente esplorabile di 26 km², che ci calerà nell'atmosfera di una città immaginaria dominata dalla malavita di cui noi stessi faremo parte.



Mafia 2 - DX10

Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





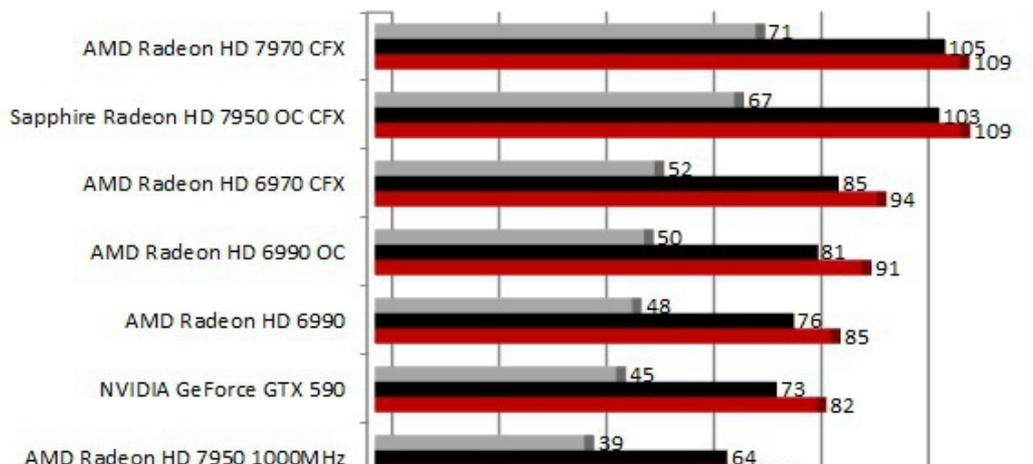
Crysis Warhead â€” DX10 â€” Qualità Massima NOAA e AA4x

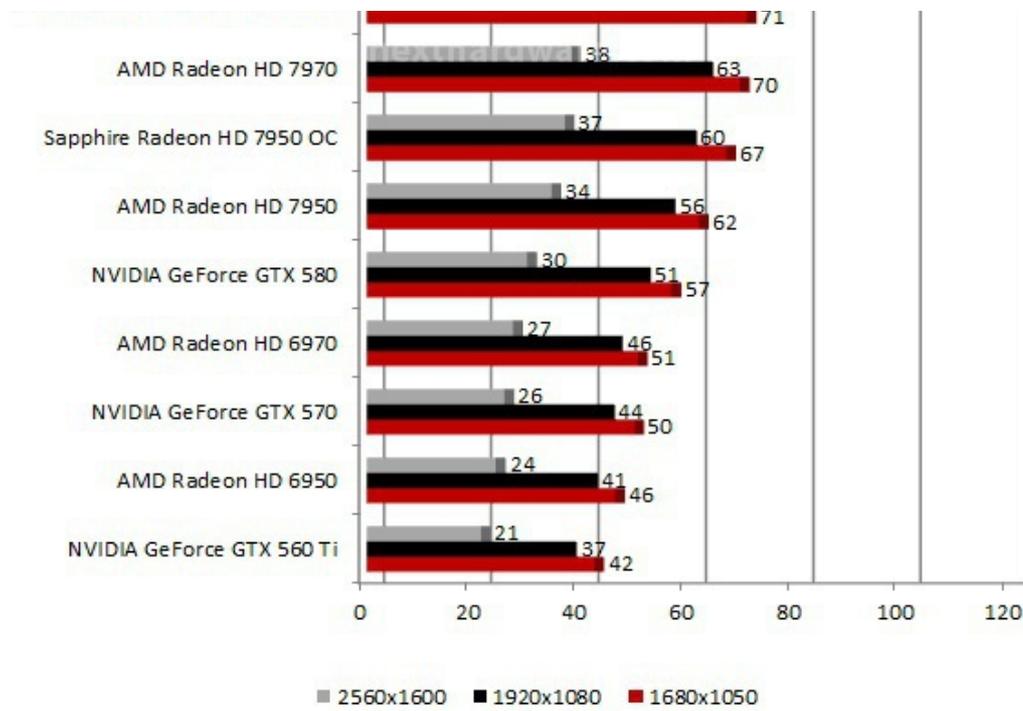
Crysis Warhead non è il secondo episodio della prevista trilogia di Crysis, ma un'espansione che permette di approfondire alcuni degli avvenimenti del primo capitolo. Il personaggio principale non è più "Nomad", ma il suo collega "Psycho" caratterizzato da una differente personalità e un diverso arsenale.

↔



Crysis Warhead - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz

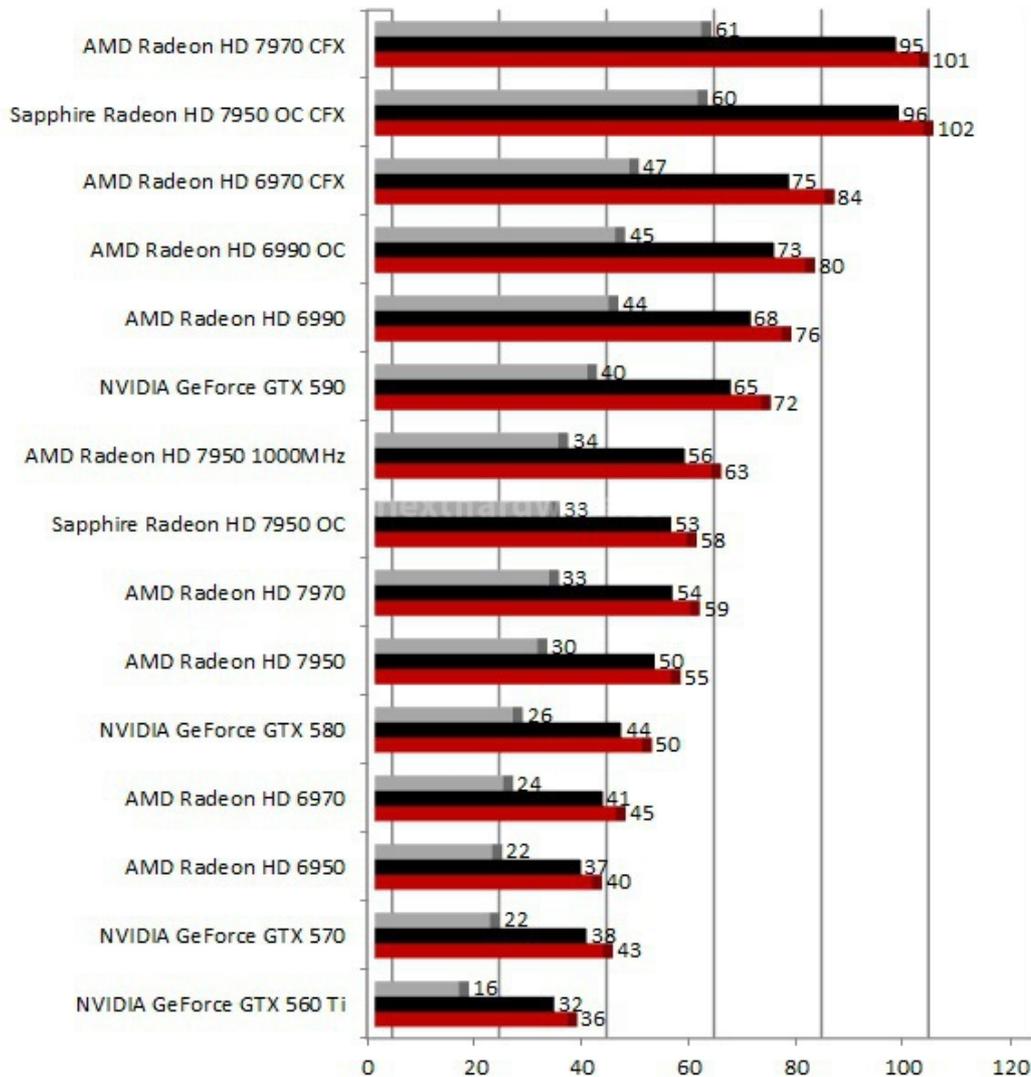




↔



Crysis Warhead AA4x - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



■ 2560x1600 ■ 1920x1080 ■ 1680x1050

↔

↔

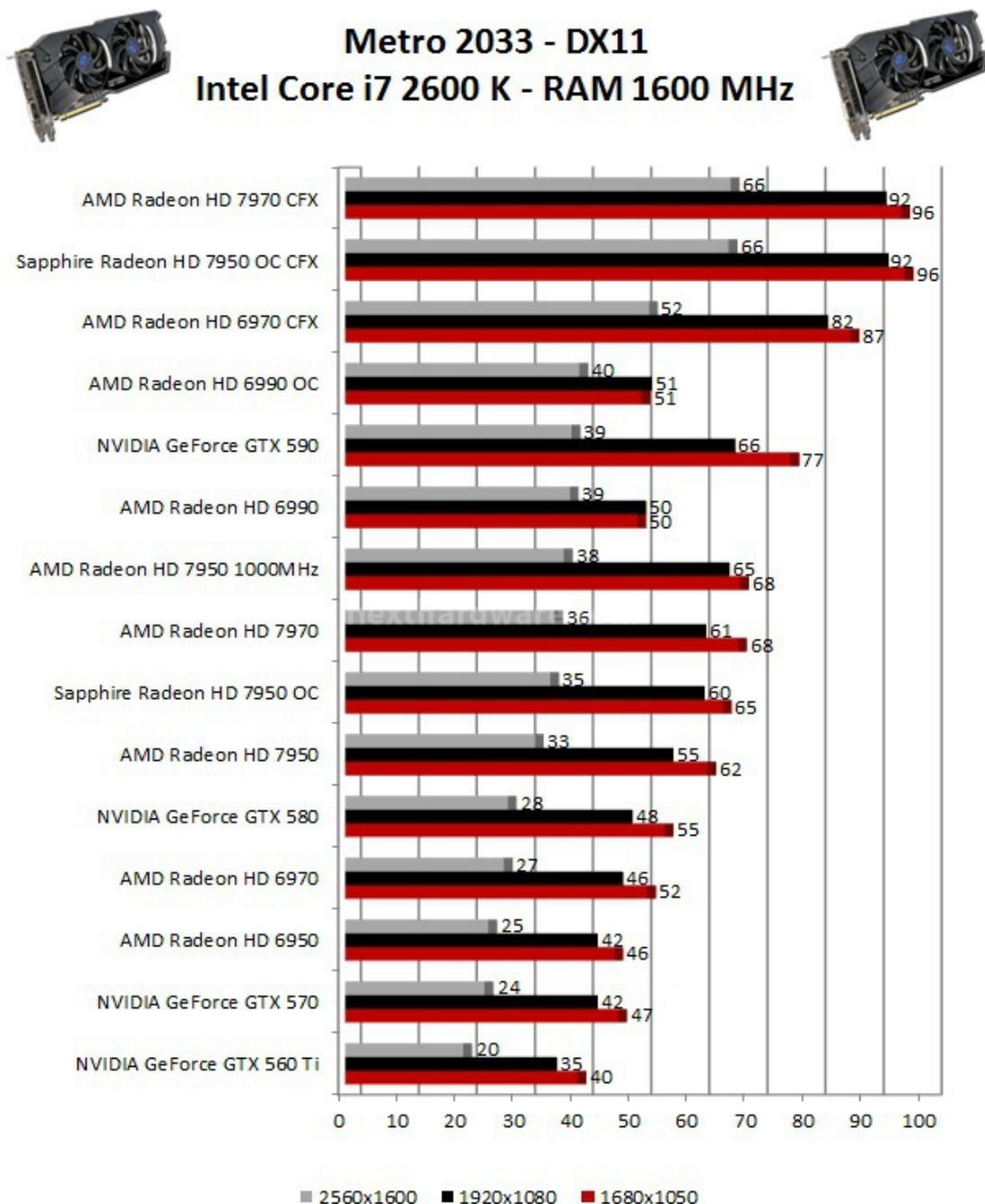
7. Metro 2033 - Alien Vs Predator

7. Metro 2033 - Alien Vs Predator

↔

Metro 2033 " DX11 " 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.

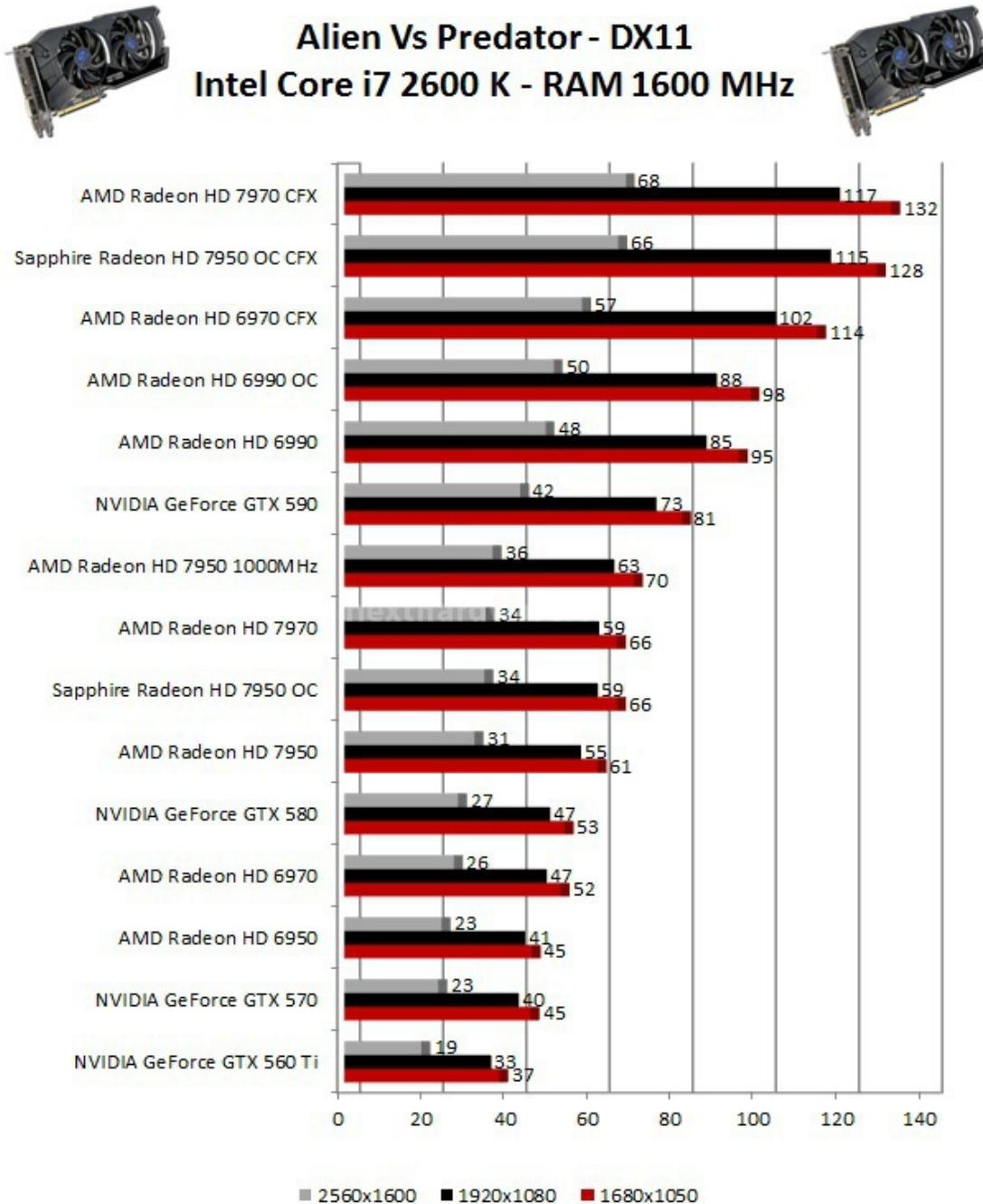


↔

Alien vs Predator - DX11- Massimo dettaglio AA4x

Alien vs Predator (AvP) è uno sparattutto in prima persona sviluppato da Rebellion Developments. La modalità single player consente al giocatore di interpretare una delle tre razze disponibili: Marine, Predator o Alien. Il gioco fa uso delle librerie DirectX 11 e del motore di tassellazione.

↔



↔

↔

8. Crysis 2 - Lost Planet 2

8. Crysis 2 - Lost Planet 2

↔

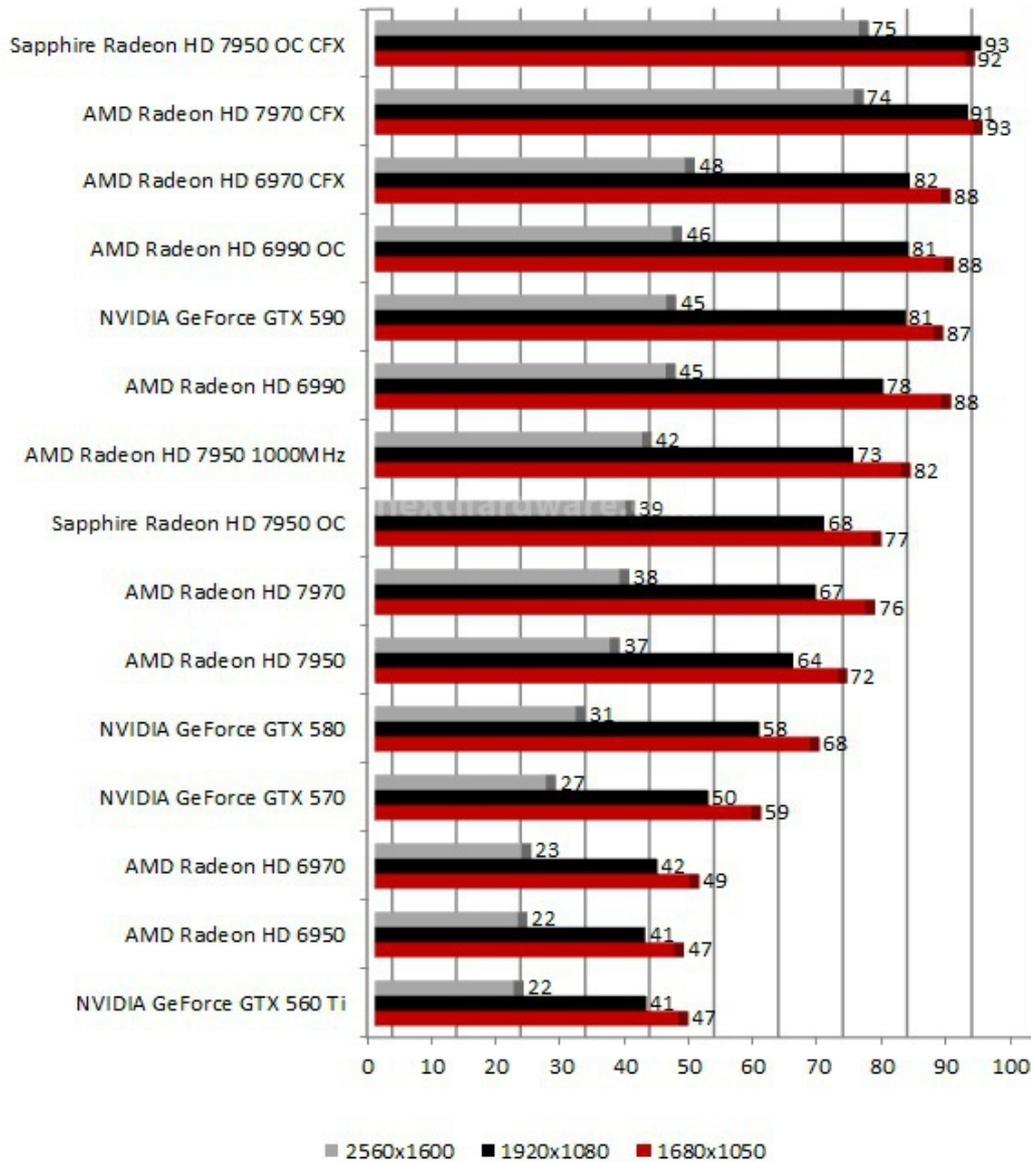
Crysis 2 - DX11 - Qualità Ultra NOAA

Il secondo episodio della serie Crysis è ambientato in una New York devastata da una invasione aliena e controllata da una milizia privata. Il motore grafico è l'innovativo CryEngine 3 aggiornato per supportare le librerie DirectX 11.



Crysis 2 - DX11

Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

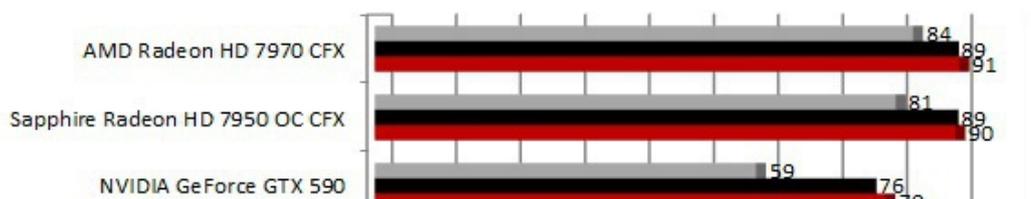
Lost Planet 2 - DX11 - Qualità Massima No AA, Test B

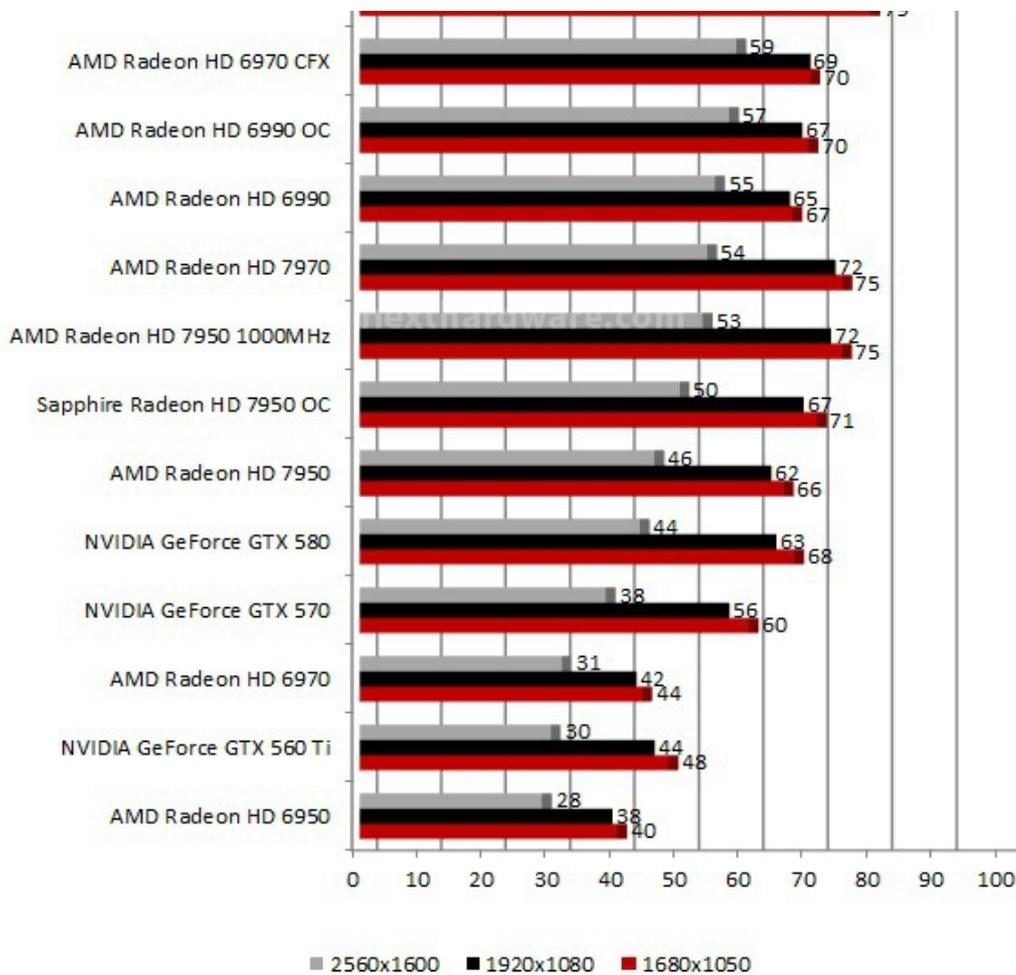
Lost Planet 2 è basato sul motore MT Framework 2.0 e supporta nativamente le API DirectX 11. Esistono due modalità di Test, quella A simula il normale utilizzo del gioco, quella B mette sotto sforzo tutti i sottosistemi. Nelle nostre prove abbiamo utilizzato la seconda modalità perché restituisce risultati più realistici e ripetibili.



Lost Planet 2 - DX11

Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





↔
↔

9. Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DiRT 3

9. Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DiRT 3

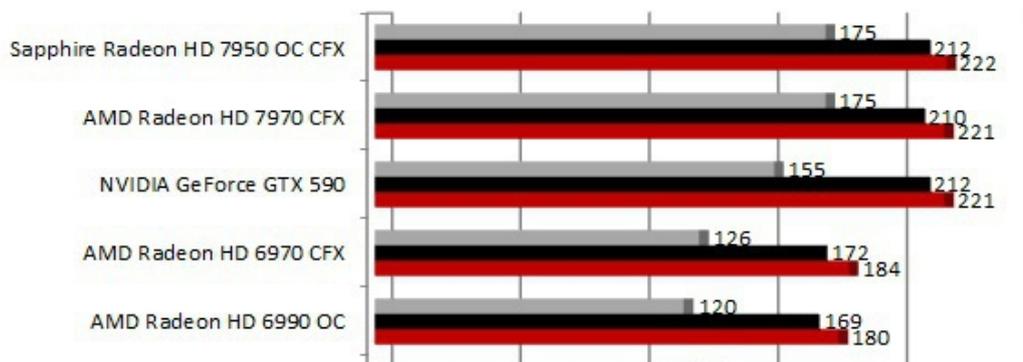
↔

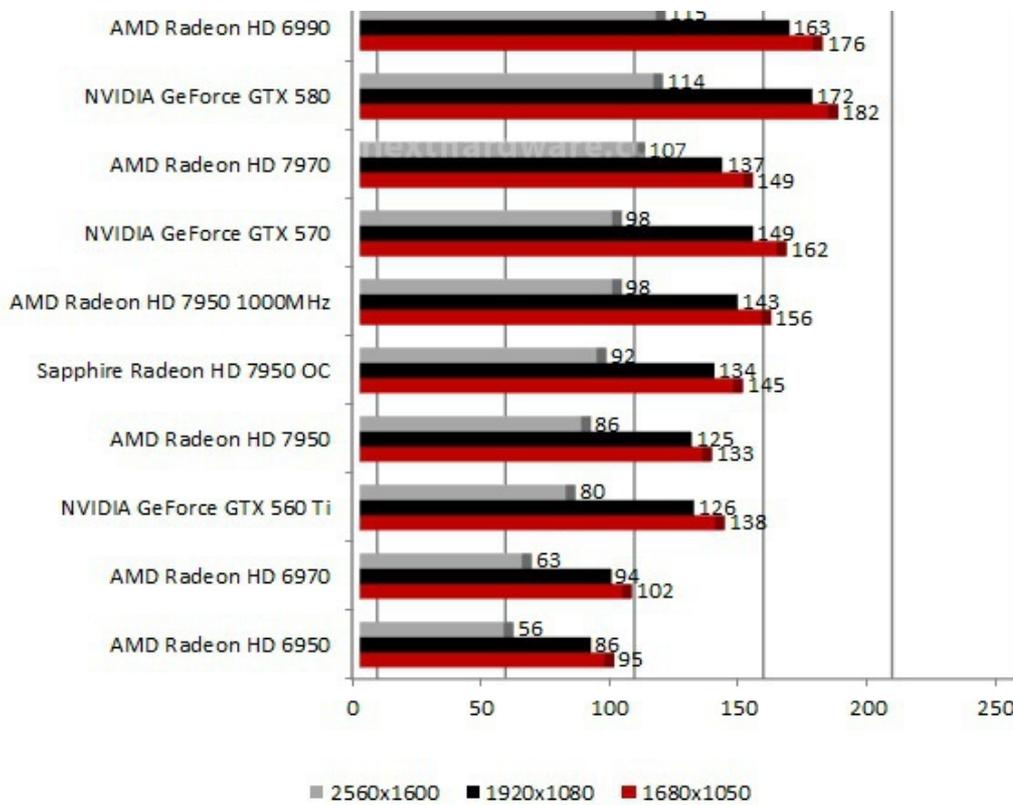
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DX11 - Qualità Massima AA4x

Dopo aver volato nei panni di David Crenshaw nel primo episodio di Tom Clancy's H.A.W.X., ci ritroveremo nuovamente nella cabina di pilotaggio di uno degli aerei della compagnia H.A.W.X. Il motore grafico del gioco fa largo uso della tassellazione, funzionalità utilizzata per rendere più realistici i paesaggi e le montagne.



Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





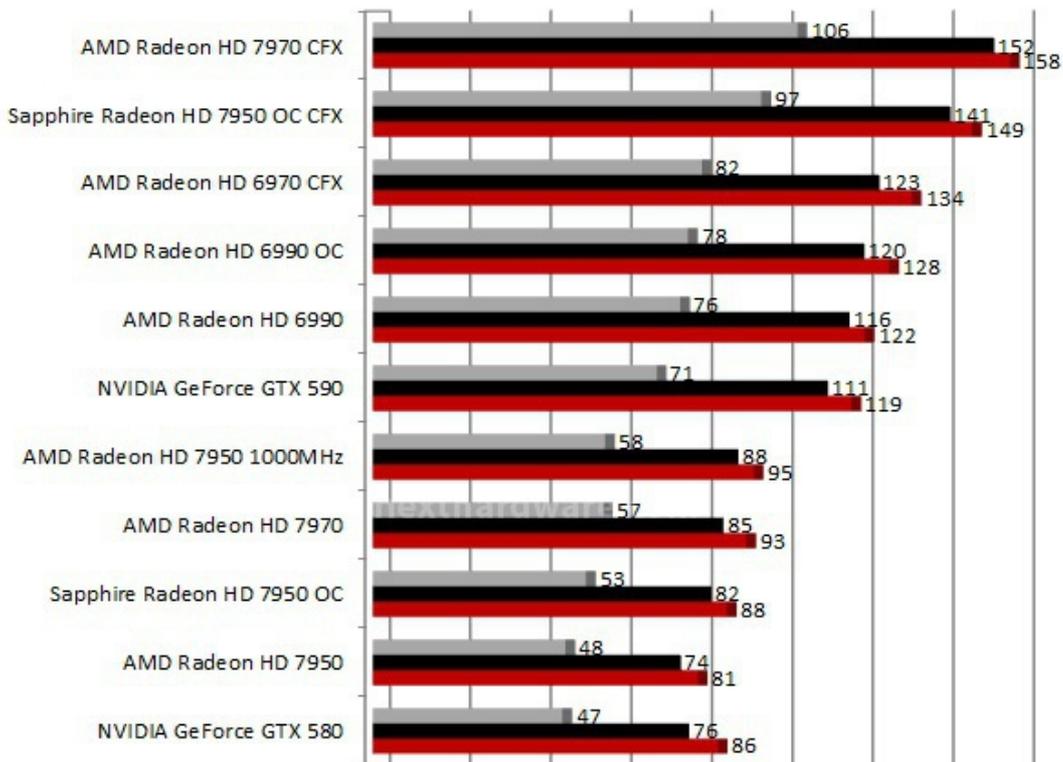
↔

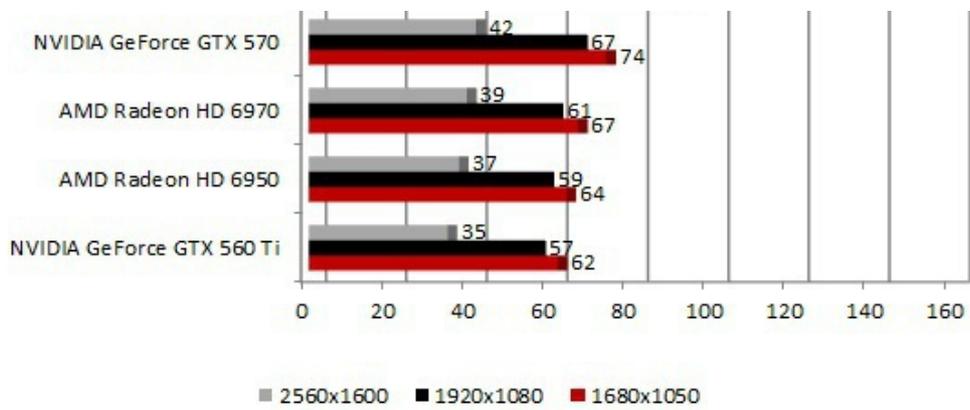
DiRT 3 - DX11 - Qualità Ultra AA4x

Terzo capitolo della fortunata serie di Rally, DiRT 3 sfoggia un motore grafico rinnovato e pienamente compatibile con le API DirectX 11. Questo titolo ha avuto una grande diffusione sul mercato, sia per i buoni dati di vendita, sia perché è il gioco in bundle con quasi tutte le schede video dotate di GPU AMD, partner tecnologico di Codemasters per questo titolo.



DiRT 3 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





↔

↔

10. AMD Eyefinity Test DX10

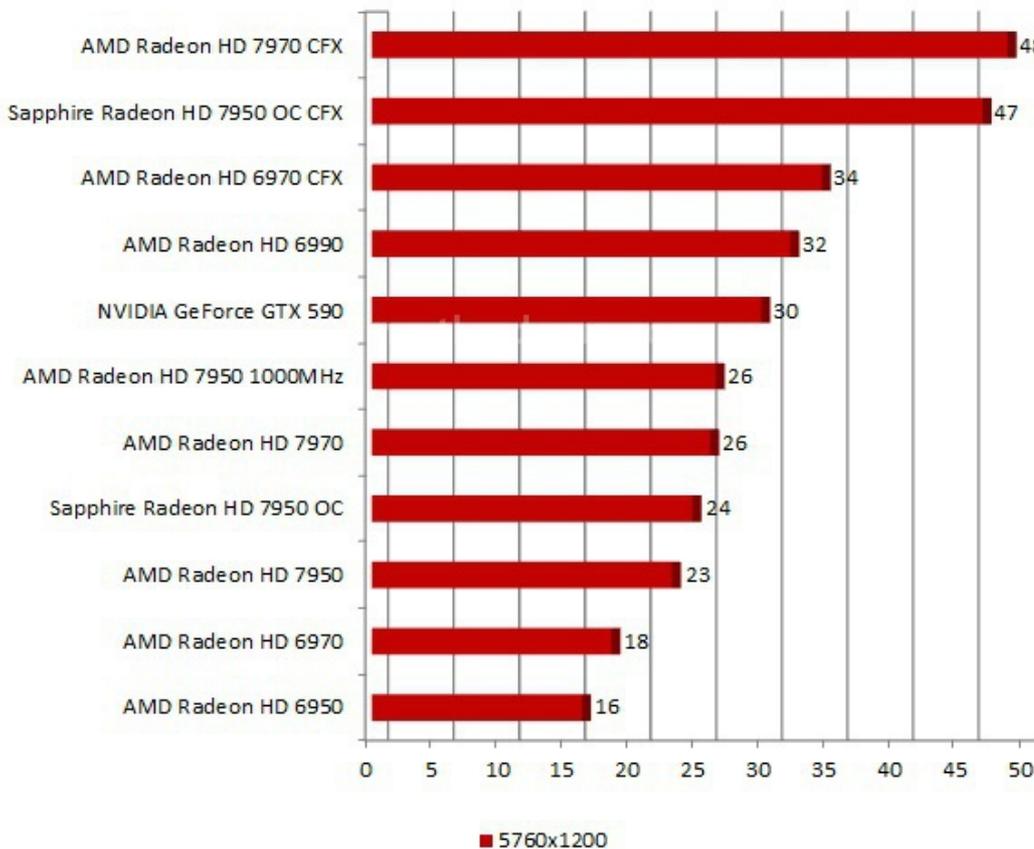
10. AMD Eyefinity Test DX10

Crysis Warhead " DX10 " Qualità Massima NO AA

↔



Crysis Warhead - DX10
3 x 1920x1200
Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



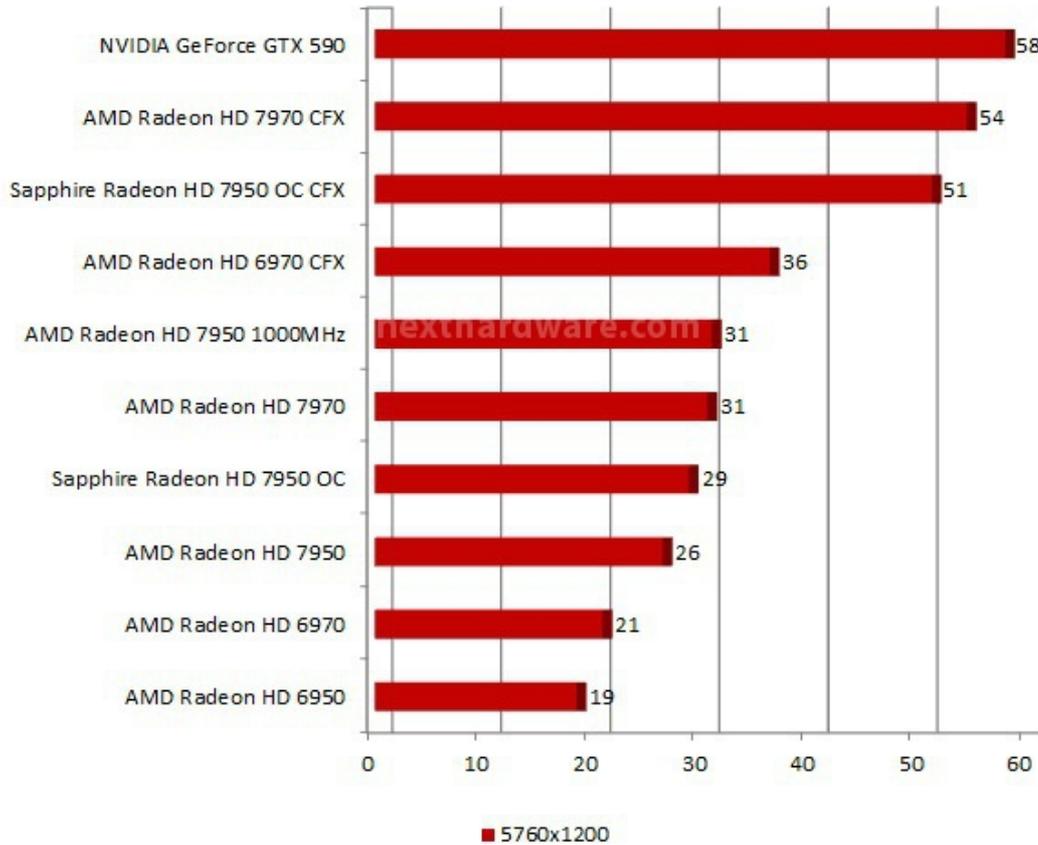
↔

Mafia 2 " DX10 " Qualità Massima AA4x

↔



Mafia 2 - DX10
3 x 1920x1200
Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

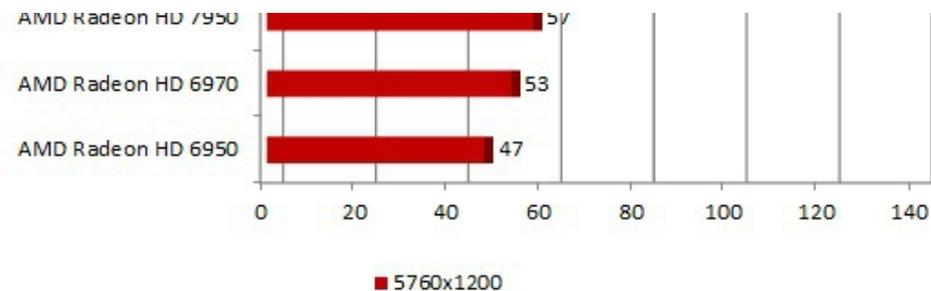
FarCry 2 - DX10 - Qualità Massima AA4x

↔



FarCry 2 - DX10
3 x 1920x1200
Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





↔

La Sapphire Radeon HD 7950 OC garantisce in modalità Eyefinity prestazioni del tutto paragonabili alla HD 7970.

Aggiungendo una seconda scheda video al sistema, osserviamo un sostanziale aumento delle performance con elevati framerate anche alla risoluzione di 5760x1200 pixel.

↔

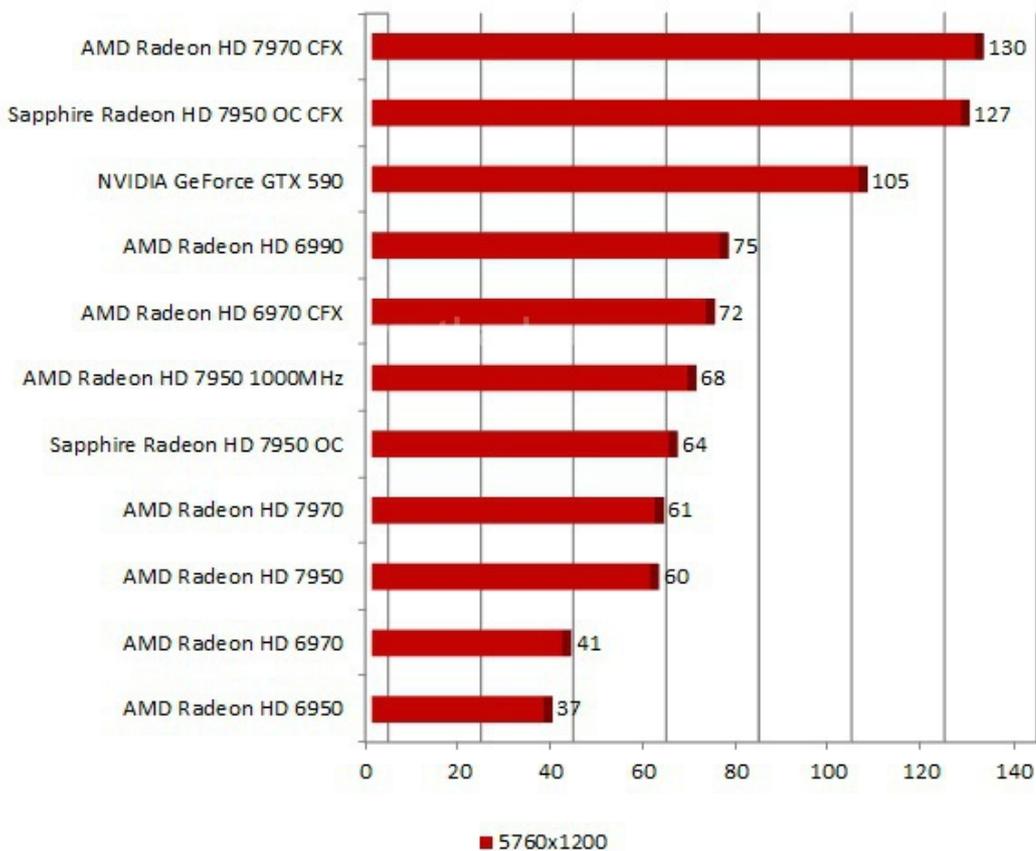
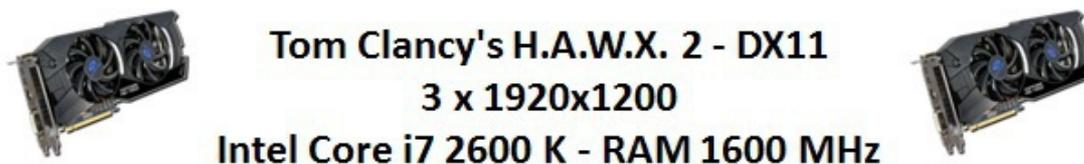
11. AMD Eyefinity Test DX11

11. AMD Eyefinity Test DX11

↔

Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DX11 - Qualità Massima AA4x

↔



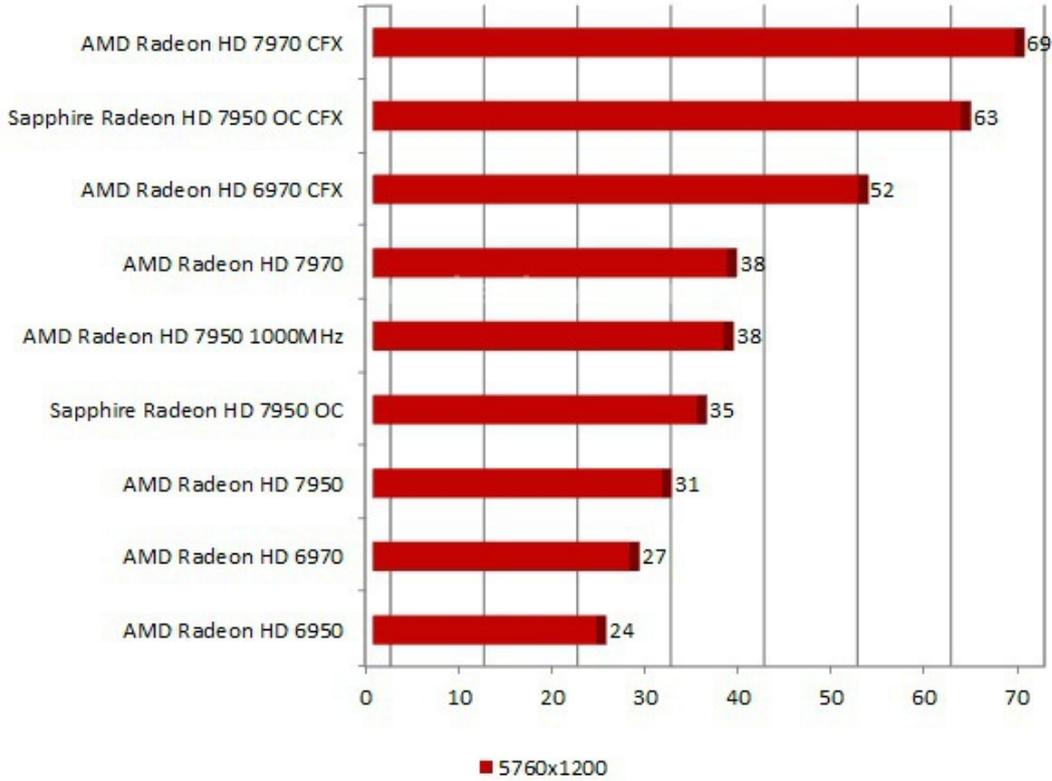
↔

DiRT 3 - DX11 - Qualità Ultra AA4x

↔



**DiRT 3 - DX11
3 x 1920x1200
Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz**



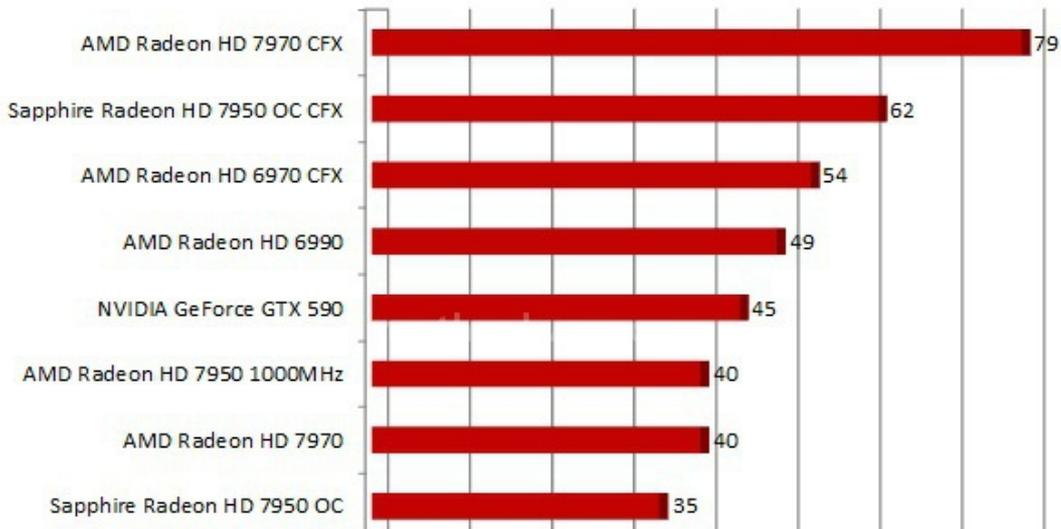
↔

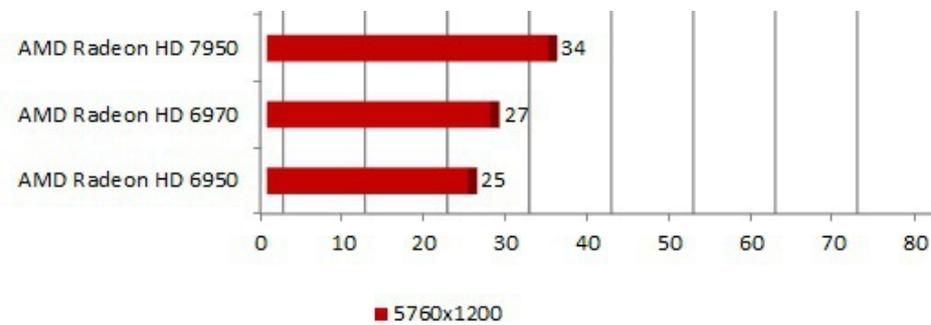
Alien vs Predator - DX11- Qualità Massima NO AA

↔



**Alien Vs Predator - DX11
3 x 1920x1200
Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz**





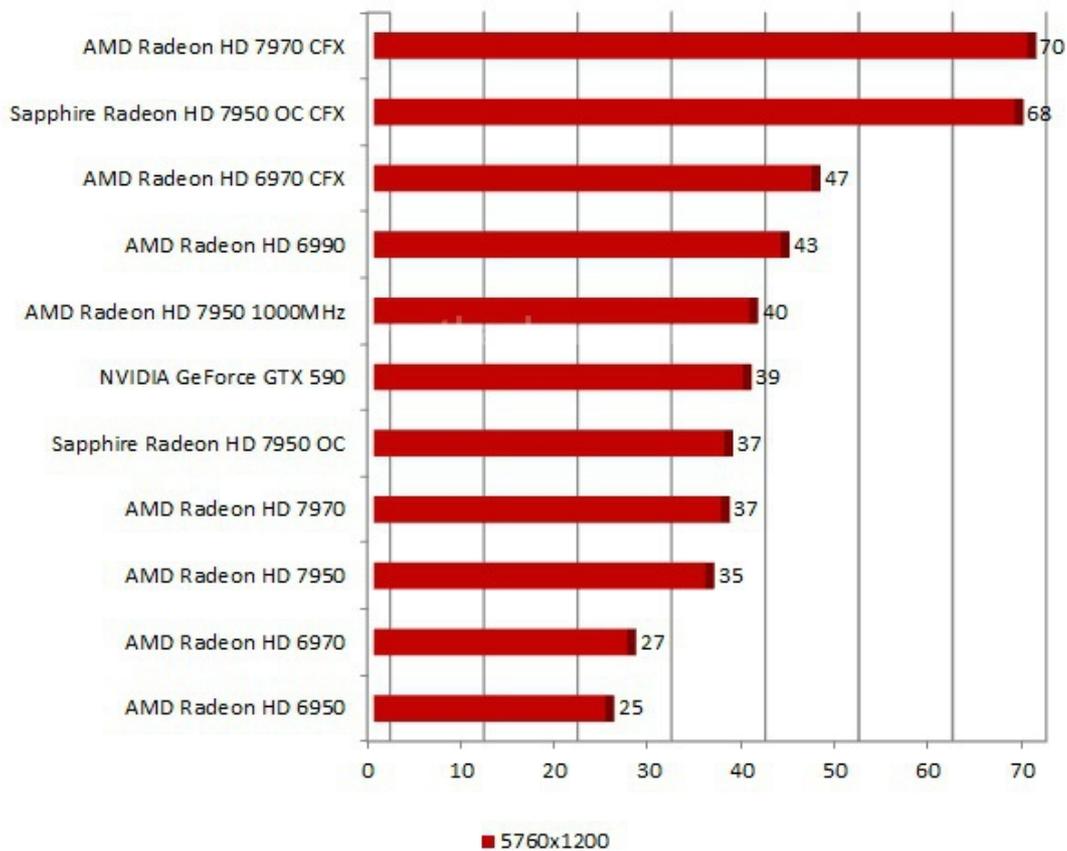
↔

Metro 2033 " DX11 " Qualità High NO AA

↔



Metro 2033 - DX11
3 x 1920x1200
Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



In Metro 2033 e Tom Clancy's H.A.W.X. 2 il framerate fatto registrare dalla Sapphire Radeon HD 7950 OC è uguale se non superiore a quello della HD 7970.

Al contrario, in Alien Vs Predator e DiRT 3 il numero maggiore di unità di elaborazione della HD 7970 riesce a garantire migliori prestazioni, tuttavia, in entrambi i casi, la Sapphire Radeon HD 7950 OC mantiene il frame rate oltre la soglia dei 30 FPS in configurazione singola scheda e oltre i 60 in modalità CrossFireX.

↔

↔

12. Consumi e Temperature

12. Consumi e Temperature

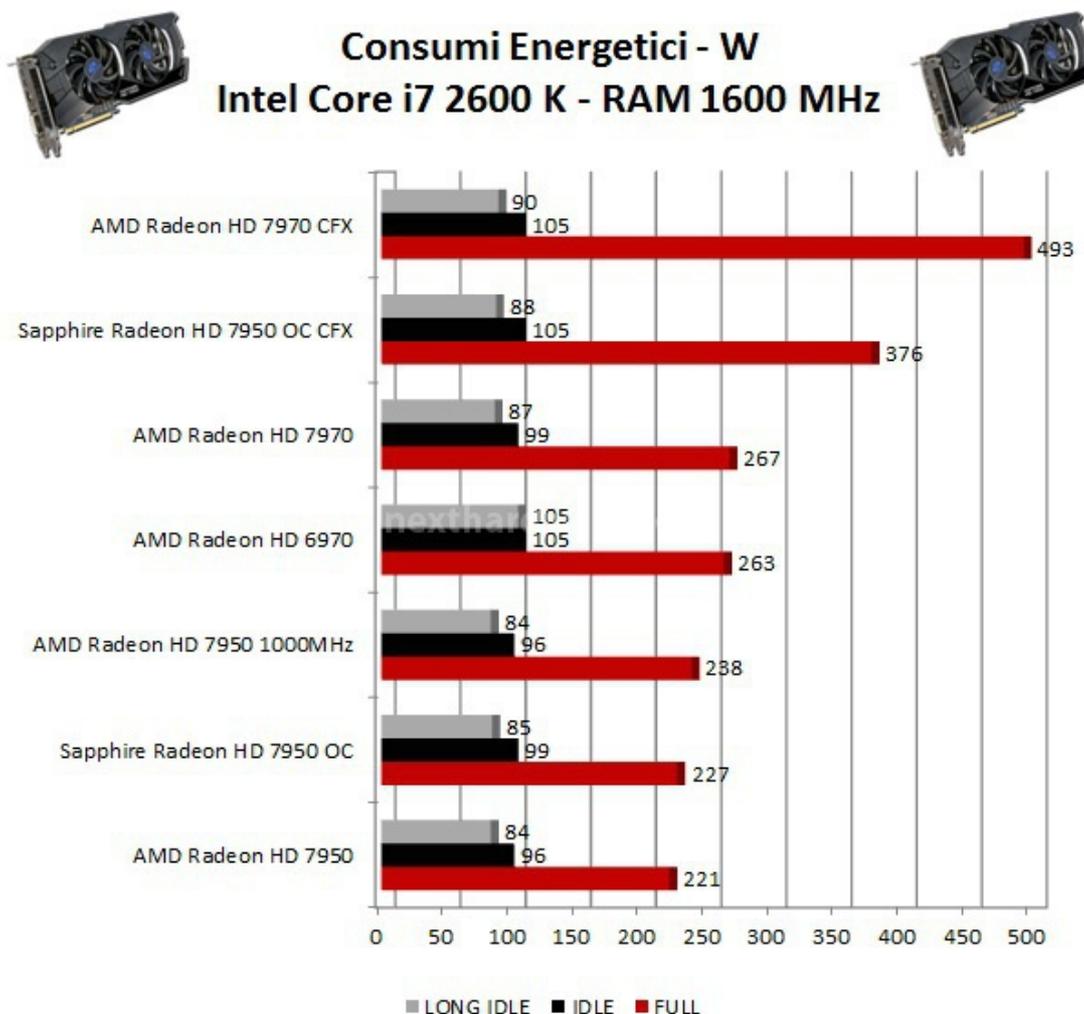
↔

Consumi

Le misure sono state effettuate con una pinza amperometrica PCE-DC3 a monte dell'alimentatore durante l'esecuzione del benchmark Futuremark 3DMark 11 in modalità Extreme.

Il test LONG IDLE prevede la disattivazione dello schermo, consentendo alle schede della famiglia Southern Island di entrare in una modalità a bassissimo consumo energetico.

↔



↔

I consumi in FULL LOAD della Sapphire Radeon HD 7950 OC sono superiori a quelli del modello di riferimento a causa delle maggiori frequenze di funzionamento; durante i nostri test abbiamo misurato ulteriori 3W in più in modalità IDLE, imputabili probabilmente alla maggior complessità del circuito di alimentazione utilizzato da Sapphire.

La tecnologia AMD ZeroCore Power consente alle schede della serie HD 7000 di azzerare quasi completamente i consumi quando nessuna immagine è visualizzata consentendo, inoltre, di disattivare la scheda video secondaria nelle configurazioni CrossFireX quando il sistema è utilizzato in modalità 2D.

↔

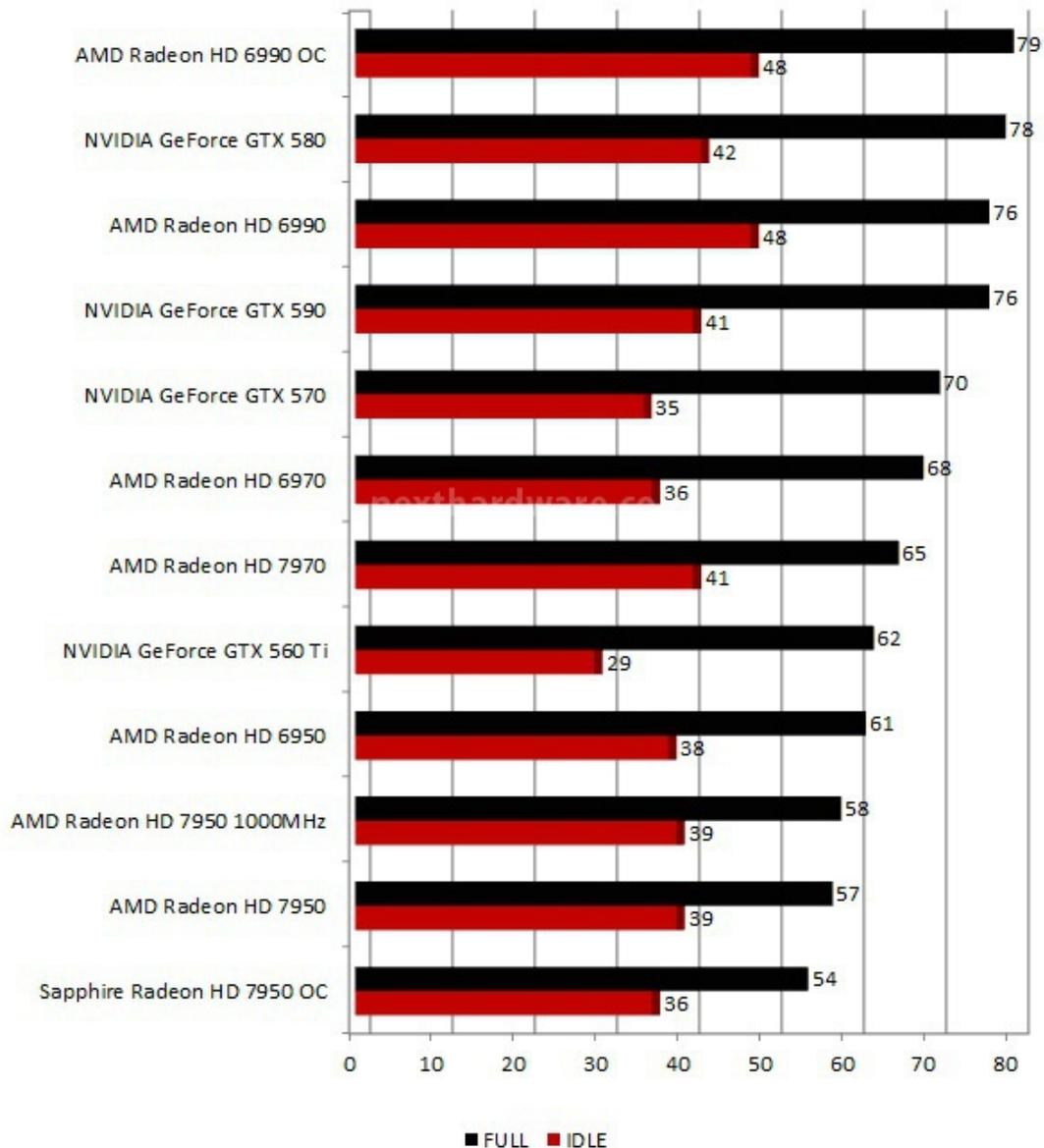
Temperature

Le temperature riportate nel grafico sono state registrate con l'ausilio dell'utility GPU-Z lasciata in esecuzione in background durante le varie prove.

La temperatura a 5 centimetri dalla ventola della VGA è stata mantenuta costante a 30 gradi, condizione paragonabile a quella che si verifica all'interno di uno chassis tradizionale con una adeguata areazione.



Temperatura GPU - °C Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

L'efficiente sistema di raffreddamento della Sapphire Radeon HD 7950 OC consente di mantenere più basse sia la rumorosità che le temperature di funzionamento rispetto al modello reference, anche dopo un utilizzo prolungato.

↔

13. Conclusioni

13. Conclusioni

Nel complesso non possiamo che confermare le nostre precedenti considerazioni sulle Radeon HD 7950 che si dimostrano schede dalle ottime prestazioni in tutti gli scenari di utilizzo.

La proposta di Sapphire si distingue per lâ€™efficiente sistema di raffreddamento che consente di abbattere sia le temperature che la rumorosità della scheda, consentendo inoltre ampi margini di overlock.

Il software Sapphire TriXX, giunto alla versione 4.1.0, consente di modificare facilmente i vari parametri operativi della scheda, dando la possibilità all'utente di creare fino a quattro profili anche per quanto riguarda la gestione della velocità della ventola.

↔



↔

↔

In modalità CrossFireX le prestazioni aumentano in modo sensibile, tuttavia ci sentiamo di consigliare queste configurazioni solo in abbinamento ad AMD Eyefinity o con schermi con risoluzioni superiori ai 1920x1080 pixel, anche perché la potenza di calcolo di una singola scheda è più che sufficiente per garantire un elevato frame rate in condizioni d'uso normale.

Rispetto al passato possiamo osservare come i driver AMD siano migliorati considerevolmente, sia sotto il profilo delle pure prestazioni che della stabilità.

In ogni caso, sarà sempre necessario installare una nuova versione dei driver per supportare al meglio i videogiochi appena usciti, processo che ora è stato semplificato dalle nuove funzionalità di update automatico.

L'architettura GCN, abbinata al processo produttivo a 28nm di TSMC, sembra offrire ad AMD un certo vantaggio rispetto ad NVIDIA la quale, però, non ha ancora scoperto le sue carte sul progetto Kepler che promette importanti miglioramenti rispetto alla serie GTX 500.

La Sapphire Radeon HD 7950 OC è disponibile sul mercato italiano ad un prezzo di 449 €, circa, approssimativamente 20 € in più rispetto al modello standard.

↔

Si ringrazia Sapphire per averci fornito i sample oggetto di questa recensione.

↔

↔



nexthardware.com