

NVIDIA rende disponibili i GeForce 425.31 WHQL



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/8806/nvidia-rende-disponibili-i-geforce-42531-whql.htm>)

Esteso il supporto ray tracing alle nuove GTX Turing e alle vecchie GTX Pascal.



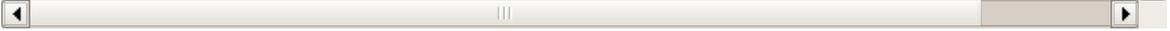
NVIDIA ha da poche ore rilasciato quello che lei stessa definisce l'[aggiornamento](https://www.nvidia.com/en-us/geforce/news/geforce-gtx-dxr-ray-tracing-available-now/) (<https://www.nvidia.com/en-us/geforce/news/geforce-gtx-dxr-ray-tracing-available-now/>) più importante dell'anno, almeno per quanto concerne i driver, nello specifico i GeForce 425.31 WHQL con supporto DXR sia per le nuove GTX 1660 e 1660 Ti basate su architettura Turing che per le GTX 10XX basate su architettura Pascal.

Al netto dell'enfasi che ha ammantato tale annuncio, la prestazioni non sono certo esaltanti dato che il ray tracing in tempo reale è stato implementato su GPU che non hanno unità di calcolo specializzate come RT Core e Tensor Core, demandandone l'elaborazione semplicemente ai CUDA Core.



Per farla breve, la giocabilità è accettabile, al momento (ma sarà così anche in futuro), solo per le vecchie top di gamma GTX 1080 e 1080 Ti in Full HD e nemmeno su tutti i titoli dovendo, in alcuni casi, scendere a compromessi con le impostazioni grafiche.

Per chi volesse fare delle prove e avesse la possibilità di fare un confronto tra nuova e vecchia generazione di schede NVIDIA (Turing e Pascal) segnaliamo, oltre ai titoli con supporto DXR, anche il recente [Port Royal di UL Benchmarks \(/news/ul-benchmarks-rilascia-3dmark-port-royal-8719/\)](https://www.ulbenchmark.com/news/ul-benchmarks-rilascia-3dmark-port-royal-8719/).



[Download NVIDIA GeForce 425.31 WHQL per Windows 10 64-bit \(https://www.nvidia.it/Download/driverResults.aspx/145927/it\)](https://www.nvidia.it/Download/driverResults.aspx/145927/it)