



nexthardware.com

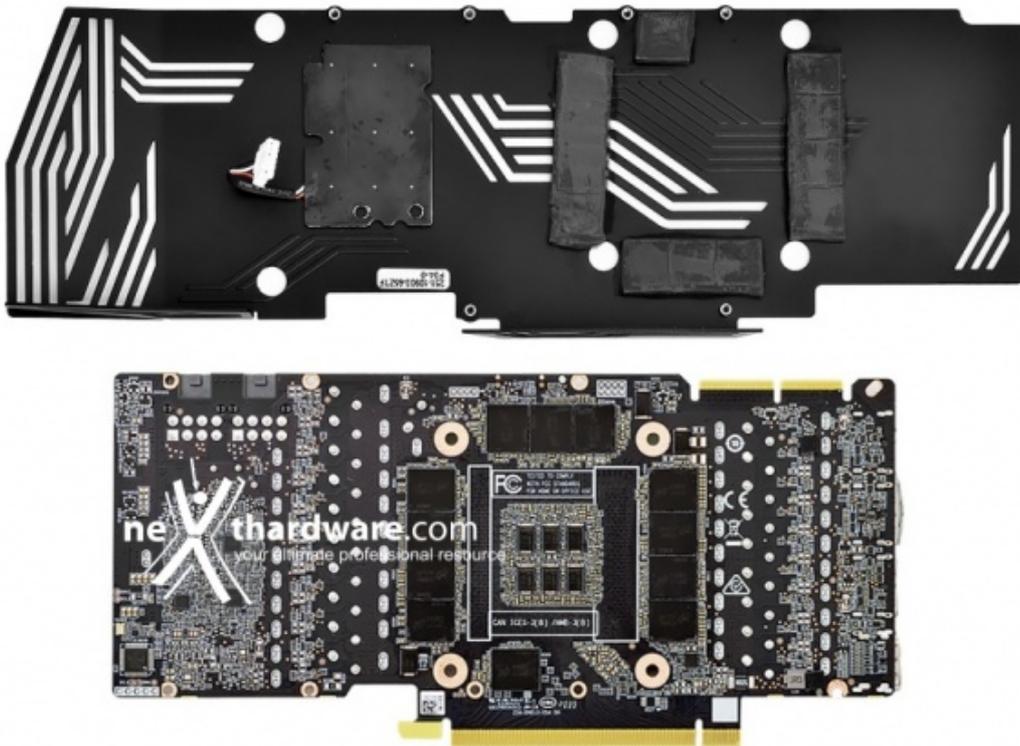
a cura di: Gian Paolo Collalto - giampa - 29-09-2020 15:30

Problemi GeForce RTX 30: la risposta di NVIDIA



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/9197/problemi-geforce-rtx-30-la-risposta-di-nvidia.htm>)

L'utilizzo e la disposizione di SP-CAP e MLCC varia a seconda del design e non è indice di qualità.



Se in un primo momento qualcuno aveva ipotizzato che tali problemi fossero imputabili all'algoritmo di boosting della GPU, più tardi si è cominciato ad ipotizzare che, forse, la causa potesse dipendere dal tipo di design implementato sul PCB da parte dei vari partner AIB.

Dopo il polverone alzato da più parti, molte volte anche con argomentazioni e toni più che discutibili, NVIDIA ha finalmente preso una posizione ufficiale ed ha affidato la sua risposta a [Brad Chacos](https://twitter.com/BradChacos/status/1310685745133350912) (<https://twitter.com/BradChacos/status/1310685745133350912>), Senior Editor di [PCWorld](https://www.pcworld.com/), (<https://twitter.com/BradChacos/status/1310685745133350912>) che ha "testualmente" affermato:

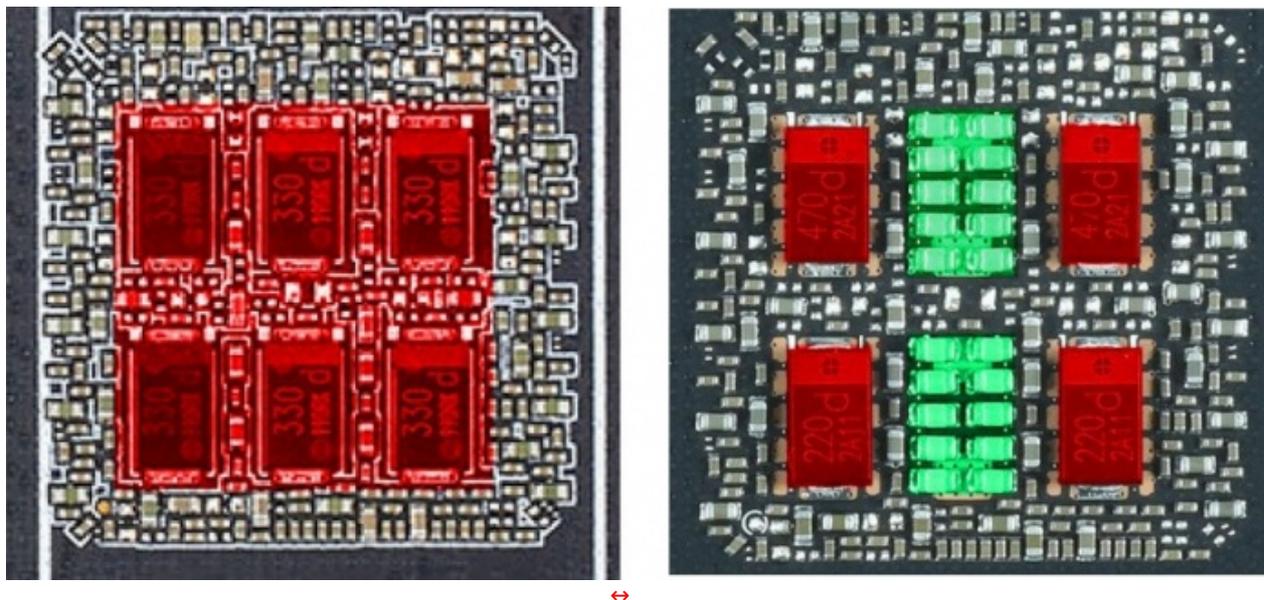
"Per quanto riguarda i progetti di schede dei nostri partner,↔ questi ultimi personalizzano regolarmente i loro progetti e lavoriamo a stretto contatto con loro durante il processo di progettazione e test. Il

numero appropriato di raggruppamenti SP-CAP e MLCC può variare a seconda del design e non è necessariamente indicativo della qualità ."

NVIDIA, quindi, fornisce le specifiche di riferimento che i partner AIB devono seguire e dà loro alcune linee guida per la progettazione di schede personalizzate, inclusi ovviamente i limiti definiti per tensioni, potenza e velocità di clock.

NVIDIA prosegue dicendo che non esiste un raggruppamento SP-CAP/MLCC specifico che può essere definito per tutte le schede poiché i design AIB variano l'uno rispetto all'altro.

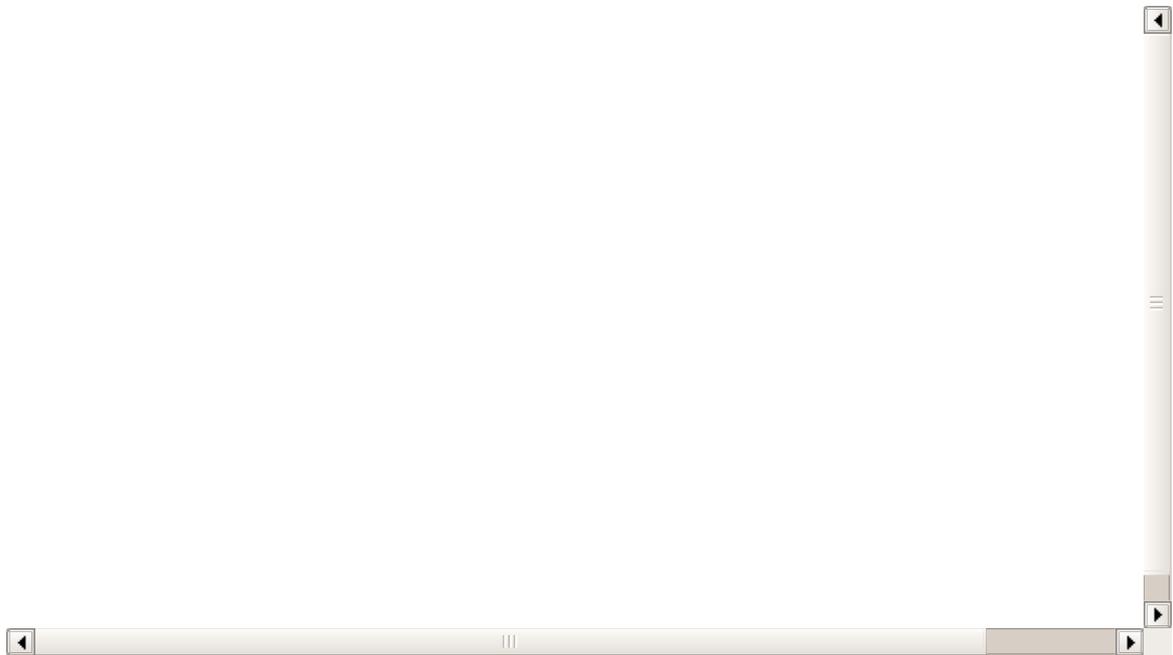
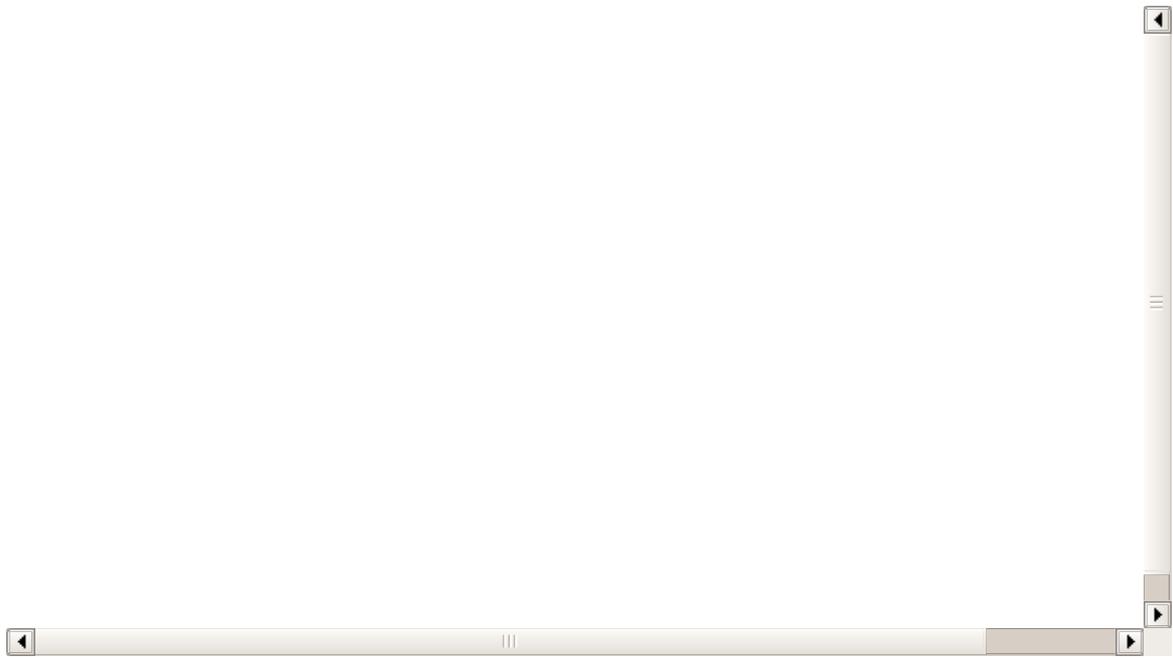
Come se non bastasse, NVIDIA afferma anche che il numero di raggruppamenti SP-CAP/MLCC non è indice di qualità .



La discussione è iniziata quando [Igor's Lab \(https://www.igorslab.de/en/what-real-what-can-be-investigative-within-the-crashes-and-instabilities-of-the-force-rtx-3080-and-rtx-3090/\)](https://www.igorslab.de/en/what-real-what-can-be-investigative-within-the-crashes-and-instabilities-of-the-force-rtx-3080-and-rtx-3090/) ha pubblicato un suo rapporto tecnico in cui si ipotizzava che una possibile ragione dietro i problemi che gli utenti stavano affrontando fosse da ascrivere, una volta toccata una frequenza di boost pari a 2GHz, all'uso di un layout SP-CAP (Conductive Polymer Tantalum Solid Capacitors) completo, piuttosto che una combinazione tra SP-CAP e MLCC o, addirittura, un intero design basato su questi ultimi.

Per quanto concerne la differenza in pillole tra i condensatori oggetto della contesa, ricordiamo che gli SP-CAP sono peggiori alle alte frequenze, parliamo di frequenza dell'alimentazione e non del segnale dati (clock GPU), ma meccanicamente ed elettricamente più resistenti degli MLCC.

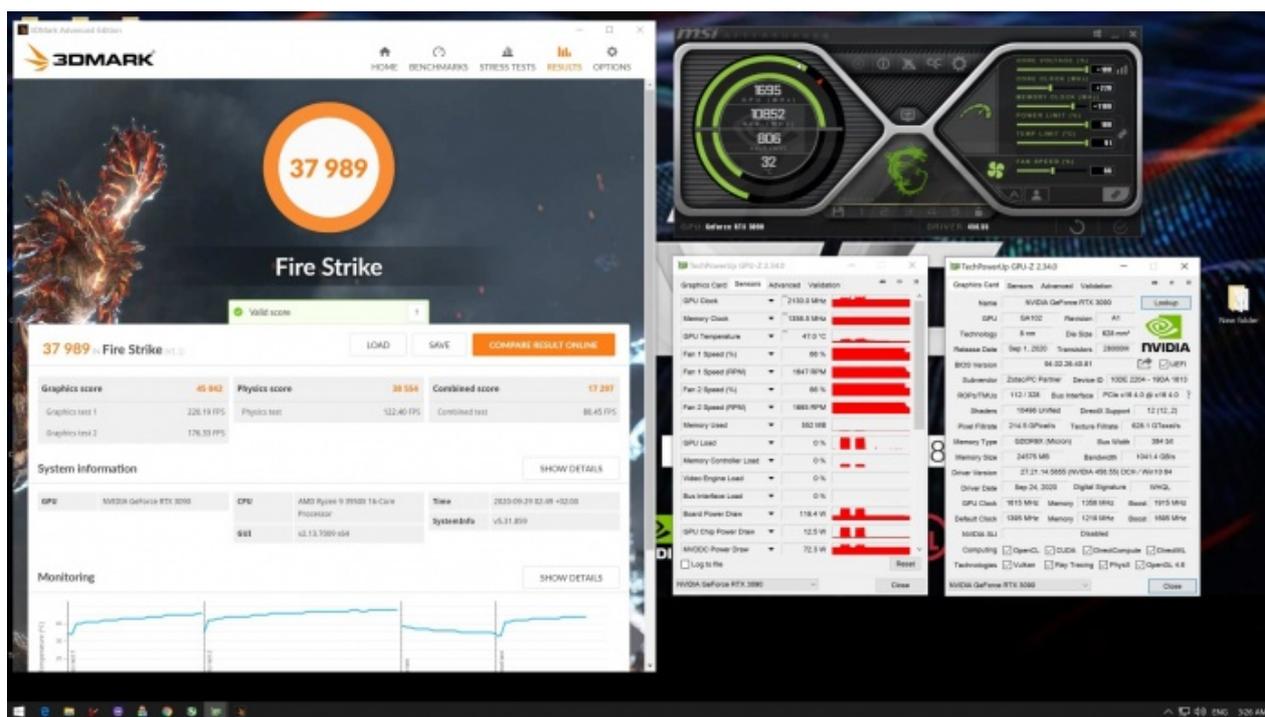
A seguito di quanto successo, alcuni produttori (ma non GIGABYTE che ha ribadito la qualità del suo design basato su SP-CAP), probabilmente presi dal panico, hanno cominciato a rilasciare dichiarazioni circa la possibilità di cambiare design una volta riprodotte tale problematiche, alcuni aggiornando le pagine ufficiali delle proprie schede con immagini raffiguranti una diversa disposizione ed utilizzo dei condensatori.



A ridimensionare fortemente la caccia alle streghe scatenata dai soliti "rosiconi", per lo più gente che sarà costretta a comprarsele le schede e non professionisti del settore, ci ha pensato il solito mitico der8auer, saldatore alla mano.



eri sono usciti i nuovi driver GeForce 456.55 WHQL che sembrano risolvere il problema (a fronte, comunque, di un leggero taglio delle frequenze di boost) e, anche se NVIDIA non ha dichiarato nulla a riguardo nel relativo changelog, sta di fatto che il nostro Manuel, con la sua ZOTAC GeForce RTX 3090 Trinity (che monta solo SP-CAP), ha toccato quota 2130MHz sulla GPU ad aria conquistando il [10+° posto mondiale \(https://www.3dmark.com/fs/23618238\)](https://www.3dmark.com/fs/23618238) in 3DMark Fire Strike.



Ma le ZOTAC Trinity non erano i modelli peggiori da risparmiare al mittente ?