

[Rumor: NVIDIA GeForce GTX 1070 Ti arriverà a ottobre ?](#)

Le ultime notizie riportate da l'autorevole sito [Guru3d](#), ci dicono che la **GTX 1070 Ti** (basata sul chip **GP104-300**) avrebbe 20 Shader Clusters di cui solo uno verrebbe disabilitato per contenere gli errori di produzione (Yield). La scheda con un **TDP** di **180W** (lo stesso della 1080), e i suoi **2432 CUDA Core**, solo 128 core in meno rispetto la **GTX 1080**, si collocherebbe tra la GTX 1070 e la GTX 1080, monterà memorie **GDDR5 a 8 Gbps** e non **GDDR5X a 10 Gbps** come per la GTX 1080 infatti il **bandwidth** della nuova 1070 Ti sarebbe di **256 Gb/s** contro i **320 Gb/s** della 1080.

nVIDIA dovrebbe far debuttare la serie GTX 1070 Ti a fine ottobre con possibile prezzo di listino a 429 \$ per contrastare le **Vega 56** di **AMD**.

Seguiteci per rimanere aggiornati !

[AMD: trapelati i benchmark delle prossime APU Raven Ridge](#)

I benchmark delle prossime **APU Raven Ridge** di **AMD** con la microarchitettura **Zen & Vega** sono trapelati. La famiglia mobile di **Ryzen** dovrebbe essere lanciata entro i prossimi mesi, in anticipo della stagione delle vacanze. Questa sarà la prima generazione di processori mobili della società per presentare la microarchitettura della nuova generazione Zen che ha debuttato a marzo sul desktop. Sarà anche il primo a caratterizzare l'architettura grafica Vega, che l'azienda ha appena debuttato il mese scorso. È anche la prima generazione di chip mobili della società costruite a **14 nm**, che fornisce notevoli prestazioni e miglioramenti dell'efficienza energetica rispetto alla tecnologia **28 nm** già utilizzata che si basa su **Bristol Ridge**.

Le APU AMD Ryzen Mobile offriranno quasi il doppio della potenza rispetto le APU AMD di generazione precedente

Il particolare campione **APU Ryzen Mobile** che è stato rivelato è un chip di media gamma **Ryzen 5 2500U**, con **4 Core** e **8 Thread**. Ciò indica che vedremo APU ancora più veloci e performanti con i **Ryzen 7 Mobile**. Quando Raven Ridge è stato reso ufficiale a maggio AMD ha annunciato che Ryzen mobile fornirà fino al **50% di prestazioni migliori della CPU** e fino al **40% di prestazioni migliori della GPU** a metà dei consumi.

Sulla base delle immagini trapelate non abbiamo molto dubbi sul fatto che AMD abbia raggiunto questi obiettivi. Il Ryzen 5 2500U è riuscito a segnare **9723 punti** nella parte **multi-core** del test **Geekbench 4** e **3625 punti** nella parte **single-core** dello stesso test. A paragone, la più veloce CPU mobile di Bristol Ridge, la **A12 9800B di AMD** è in grado di raggiungere quasi la metà dei punti nella parte multi-core della prova e più di **1200 punti in meno** nella parte **single.core** del test.

Ciò si traduce in un **miglioramento delle prestazioni del 90%** nei carichi di lavoro multi-core e in un **miglioramento del 56%** nelle prestazioni single-core. Queste cifre superano notevolmente quello che AMD aveva già promesso a maggio quando Ryzen mobile è stato annunciato per la prima volta.

Questo è forse perché la Ryzen 5 2500U APU ha lo stesso **TDP da 15 W** come Bristol Ridge. Non abbiamo molti dubbi che le varianti di potenza inferiori di Ryzen mobile probabilmente avranno successo rispetto agli obiettivi fissati da AMD.

Rumor NVIDIA: appare una foto di una possibile GTX 1070 Ti in produzione

nVIDIA è rimasta in silenzio fin dal lancio della **GeForce GTX 1080 Ti**, ma si vocifera che una nuova scheda potrebbe già essere in produzione. Secondo un rumor pubblicato da fonti cinesi e ripreso successivamente da [Videocardz](#), questa nuova scheda non è altro che una versione **titanium (Ti)** della scheda grafica **GeForce GTX 1070**.

nVIDIA pronta a lanciare una nuova scheda grafica?

Rumor di **nVIDIA** dicono sia pronta a lanciare una nuova scheda grafica, la GeForce GTX 1070 Ti, basata su Pascal abbinata a 8 GB di memoria GDDR5. Non esiste però da parte di **nVIDIA** conferma ufficiale di alcun tipo, quindi anche se i rumor hanno con molta probabilità un fondamento, è meglio prenderli sempre con le pinze. I dettagli affermano che **nVIDIA** stia lavorando a quello che dovrebbe essere una nuova GPU appartenente alla famiglia **Pascal**. La scheda prenderà il nome di **GeForce GTX 1070 Ti** e verrà basata sul chip **Pascal GP104**. Tecnicamente, questa scheda sarà simile alla **GP104** di cui sono basate le **GTX 1080** e **GTX 1070**, le differenze saranno nella configurazione del chip stesso. Si dice che la **GTX 1070 Ti** sarà dotata di **2304 CUDA Cores** e **8 GB di memoria GDDR5** su un **bus da 256 bit**. Questa sembra essere una scheda grafica interessante in quanto andrà ad inserirsi nella fascia di mercato tra le **GTX 1070** e **GTX 1080**. In tutta onestà, le differenze prestazionali tra le due schede non sono enormi quindi non sappiamo se **nVIDIA** intenda spostare le vendite della **GTX 1070** verso questa nuova GPU o se coesisteranno sul mercato. Vale anche la pena di notare che le **GeForce GTX 1080** si possono trovare sulle **550 €** mentre le **GTX 1070** sulle **400 €**. Quindi il prezzo dovrà sicuramente attestarsi tra i **400** e i **550 €**. Il primo prezzo è troppo vicino a un **GTX 1070** mentre quest'ultima è vicina a un **GTX 1080**. E non parliamo dei modelli personalizzati delle **GTX 1070** che rientrano nello stesso segmento dei prezzi.

Come ciliegina sulla torta ecco una foto scattata di una ipotetica **ASUS GTX 1070 Ti STRIX OC da 8 GB** a bordo di una **Asus TUF z270 Mark 1** con un **Core i7 7700K** e **32 GB di RAM**.

Non si sa se la foto sia un fake e come già detto precedentemente, se **nVIDIA** produrrà davvero una **GTX 1070 Ti**, secondo il mio personale parere la foto sembra essere scattata

in uno stand durante la presentazione di componentistica riguardante un PC, per via anche dei loghi degli sponsor, e che quel GTX 1070 Ti sia un errore. Ma per essere sicuri non ci resta che aspettare altre informazioni ufficiali o altri rumor al riguardo.

G.Skill rilascia delle nuove RAM da record per la nuova piattaforma X299 Kaby Lake

G.Skill è un'azienda da record e si sa, di volta in volta ad ogni nuova versione di RAM che cerca di spingere al limite le **frequenze e memory clock da record**. L'ultimo modello delle **G.Skill** infatti è arrivato a livelli dove nessun'altro produttore sembra ancora poter arrivare, così da ottenere il record di memorie più veloci finora prodotte.

G.Skill rende disponibili memorie DDR4 a 4600 MHz con 1,50 V - Disponibile in kit da 16 GB Fine Tuned per i processori Kaby Lake-X.

Lanciato alla fine di settembre, il **nuovo kit** di memoria sarà disponibile in **due versioni**: il primo ha un **corpo in alluminio e argento con una barra bianca** mentre la seconda variante con **corpo in alluminio nero con barra nera**. Entrambe le varianti verranno spedite con una capacità massima di **16 GB** in modo che siano **8 GB per DIMM** e saranno configurate per funzionare a **4600 MHz CL19**.

Quindi la caratteristica principale è ovviamente l'**imponente velocità del clock** che è un ottimo risultato se paragonato alle alternative che offre il mercato, però ciò significa che ci si avvicina rapidamente ai limiti che le memorie **DDR4** possono dare. Come già visto, la velocità massima ufficiale dello standard di memoria (DDR4) impostata a **3200 MHz** è già esaurita e le aziende come **G.Skill** stanno sicuramente mostrando alcuni straordinari lavori tecnici per raggiungere **velocità di clock ancora più elevate**. Il prossimo standard **DDR5** che dovrebbero essere disponibile sulle piattaforme consumer nei prossimi 2-3 anni mira a raggiungere velocità standard fino a **6400 MHz**, quindi sarà interessante vedere cosa **G.Skill** riesce a fare. Il produttore ha già raggiunto frequenze superiori a **5500 MHz** con la loro serie **Trident Z** in coppia ad un processore **Kaby Lake X** e ha annunciato di lanciare la memoria **DDR4-4800 MHz** in futuro. Le memorie **DDR4-4600** verranno vendute con una tensione di **1,50V**, aumentandola del **25%** rispetto ai **1.20V standard**. Riguardo i **timing** delle DIMM sono veramente allettanti, **CL19 (CL19 23-23-43)** e **G.Skill** stessa dichiara che questi moduli sono costruiti con componenti selezionati a mano e di alta qualità tra le **Samsung B-die IC** quindi possiamo sicuramente aspettarci che questi siano kit di memoria di qualità molto buona. Infine, **G.Skill** ha eseguito una prova di stabilità della memoria su un **Core i7 7740X** e la **ASRock X299 OC Formula**, che è una scheda madre sorprendente per l'overclocking di un chip Core-X:

Trident Z DDR4-4600 MHz CL19-23-23-43 16 GB (2 x 8 GB)

In precedenza, la velocità di 4600 MHz su DDR4 è stata ottenibile solo in caso di **overclock estremo con raffreddamento ad azoto liquido** (LN2). Ora, progettato per estreme velocità in dual-channel per l'ultima piattaforma desktop di **Intel X299**, **G.SKILL** è ancora una volta alzare i limiti della velocità di memoria DDR4 a 4600 MHz CL19-23-23-43 con 1.50V e una capacità totale di 16 GB (2 x 8 GB).

Supporto e disponibilità a Intel XMP 2.0

Questo nuovo kit **Trident Z** ad alte prestazioni è stato progettato con supporto a **Intel XMP 2.0** e le due varianti del kit di memoria **Trident Z** DDR4-4600 MHz sono previste per la distribuzione **tramite i partner di distribuzione autorizzati G.SKILL** alla fine di settembre 2017. Per altre informazioni è possibile consultare il sito G.Skill.

Einar

Qualche settimana fa sullo store di **Steam**, si è aggiunto alla sezione **Free To Play**, un nuovo interessante gioco, che con un buon sviluppo e con il giusto tempo potrebbe anche risultare un titolo innovativo. **Einar** è una **beta** sviluppata e rilasciata da **DreamPunks**, sviluppatore **indie** dei Paesi Bassi, è un gioco **single-player** di genere **hack 'n' slash** basato sulla **mitologia norvegese**. Nel gioco il giocatore assume il ruolo del guerriero **Einar**, che sta cercando di uccidere gli abitanti di un villaggio di pescatori infetti da un meteorite misterioso schiantatosi nei paraggi. Nel gioco vi sono diverse armi di cui si è in possesso dall'inizio della beta come **l'arco, il martello e l'ascia con lo scudo** che ci serviranno a liberare il villaggio dai mostri, affrontando anche dei boss. Questa piccola beta è nata come **demo universitaria** e creata insieme a un team di 40 studenti universitari del **NHTV University of Applied Sciences di Breda** come esperimento per capire come vengono creati i giochi AAA. Come detto in precedenza, nel gioco assumiamo il ruolo di un guerriero **vichingo** di nome Einar che nella beta dovrà farsi strada da una spiaggia fin dentro al villaggio, per arrivare a una piccola arena dove finirà la beta del gioco. Sono disponibili solo 3 tipi di **mostri**, quelli "base", alcuni nemici da affrontare a distanza che ci lanceranno contro palle infuocate, e infine i boss, che incontreremo in sole due occasioni. La demo dimostra che usando un buon motore grafico, avendo un buon team e la voglia di creare qualcosa di buono e di nuovo è possibile creare un gioco che non sfiguri al confronto con i tripla A anche non avendo a disposizione un grosso budget.

Combattimento

Einar è un gioco d'azione dal sapore **soulslike**, con **roll, parate** e attacchi in pieno stile; se giocato con mouse e tastiera risulta molto **legnoso**, è consigliabile usare un pad. I

combattimenti risultano ben fatti: vi sono solo 2 tipi di attacchi per ogni arma, **l'ascia con lo scudo** permette di dare dei colpi a ripetizione veloci e potenti e si può finire il gioco anche usando questo solo attacco; lo scudo dopo aver ricevuto un paio di colpi, si distrugge e bisognerà aspettare alcuni secondi perché si rigeneri. **Il martello** è l'arma pesante e viene usata o con il colpo normale o con il colpo caricato che, grazie alle rune, rende l'arma magica e capace di arrecare maggior danno; **l'arco** ha anch'esso il colpo normale e il colpo caricato e, come per il martello, anche qui le rune possono potenziare il colpo: l'utilizzo di quest'arma risulta buggato e non ben congegnato, non sempre i colpi possono andare a buon fine (e non sarà per forza colpa del giocatore).

Grafica e Sonoro

Il motore grafico del gioco viene gestito da **Unreal Engine 4**, le **texture sono ben curate**, dall'erba, agli alberi sino all'ambiente circostante, compresi i colori, gli effetti e i filtri; a voler essere pignoli, un risultato non ottimale si è avuto nella cura dei capelli del personaggio, i quali risultano poco belli da vedere nonostante *l'antialiasing* accentuato, e anche in **alcune texture** che presentano risultati di **scarsa qualità** - le assi di legno risultano ad esempio sgranate e sfocate - ma non sono molte le sbavature di questo tipo. Il gioco non è esente da **bug e glitch**, notiamo vari **glitch grafici**, linee che sembrano artefatte, una fisica del gioco che a volte pare deliberata: un esempio su tutti, i mostri che, una volta morti, volano in aria non appena attacchiamo altri nemici vivi nei paraggi, senza alcuna giustificazione. Un altro piccolo problema - anche se qui non si può parlare propriamente di bug - riguarda ancora i mostri che quando sono in modalità "pacifica" - e quindi non ci vedono - laggano non poco nella camminata, finendo col "teletrasportarsi" di qualche passo. Sul **piano sonoro** invece è stato fatto un buon lavoro, ogni traccia audio è stata creata in collaborazione con Moana Production e il risultato pare appropriato all'ambiente di gioco.

Ottimizzazione

Sul piano dell'**ottimizzazione** è stato fatto un **lavoro notevole**, e il risultato non era scontato con un motore che, se non gode di un buon lavoro, risulta pesante e rischia di penalizzare il gameplay. Giocato al massimo delle prestazioni, con dettagli "Epic" da scegliere tra le impostazioni, in 1080p, si è avuta una media di 70/80 FPS con dei minimi di 50 FPS, parametri normali, considerando anche che il gioco pesa solo 1,15 GB e la zona giocabile è piccola, con pochi caricamenti da effettuare nonostante le texture siano ben fatte.

Doppiaggio e testo sono **solo in inglese**, l'unica voce che si sente è quella del personaggio che useremo, una voce molto corposa che rende l'idea di uomo forte e ricorda vagamente quella di Duke Nukem.

Conclusioni

Tirando le somme, la demo beta di *Einar* da ben sperare, e fa piacere un simile risultato -

pur non esente da difetti - considerando che si partiva da un esperimento universitario. Il tempo di completamento è di quasi 1 ora e mezza, tempo che si allunga se si vogliono cercare gli Easter Egg di cui il gioco è pieno. Con del lavoro adeguato, si potrà avere un prodotto finale interessante e vario. *Einar* ricorda in qualche modo *Dark Souls* in versione nordica, e proprio l'ambientazione nelle terre norrene sarebbe una ventata di aria fresca in giochi di questo genere.

Aspettando la versione definitiva, *Einar* è consigliabile a chiunque voglia provare dei nuovi indie e cerchi un gioco d'azione divertente e dall'ambientazione non consueta.

Processore: Intel Core i5 6600K @4,60 GHz

Scheda video: NVIDIA GeForce GTX 960 2 GB Gigabyte Mini ATX OC Version

Scheda Madre: MSI z270 Gaming M7

RAM: G.SKILL Trident Z RGB 2x8 GB 3200 MHz DDR4

Sistema Operativo: Windows 10 Home 64 Bit

[Radeon RX Vega: molta richiesta e poche GPU disponibili](#)

Le schede grafiche **AMD Radeon RX Vega** sono state appena lanciate e pur essendo maggiormente prodotti dedicati al mercato del gaming, sembra che i **miners** e gli **sviluppatori** di contenuti siano i segmenti del mercato più interessati alle nuove GPU, dando ai giocatori; questo significa che è un momento difficile per mettere le mani sulle ultime novità di punta di AMD dopo più di due anni di attesa.

Carenza di RX Vega fino a ottobre 2017

La mania del **mining** ha colpito infatti l'intera gamma di GPU di **AMD** che vanno da **Polaris** a **Vega**. In particolare la serie **Vega** sembra stia attirando parecchia attenzione da parte di sviluppatori di contenuti che vedono queste GPU come un'opzione migliore rispetto alla **Vega Frontier Edition**, che arriva a costare anche fino il doppio. Il problema è comunque che le schede grafiche **AMD Vega** sono state prodotte in pochi lotti e la domanda è alta, talmente alta che molte volte dai preorder non farle arrivano neanche sugli scaffali dei negozi. Secondo [Videocardz](#), nonostante le affermazioni da parte di **AMD**, la quale afferma che la fornitura di schede grafiche **Radeon RX Vega** è stata ritardata per fornire un volume superiore al lancio, i numeri sono ancora troppo bassi. Si dice che questo lunedì il **Giappone** abbia ricevuto il loro primo lotto di schede grafiche **Radeon RX Vega** e in una quantità che non basterà a contenerne la richiesta. A causa di queste quantità limitate di vendita al dettaglio, i prezzi sono in aumento, il che comporta la scarsa probabilità di riuscire ad acquistare le **RX Vega** ai prezzi al dettaglio suggeriti da **AMD**, prezzi che non sono mai stati soddisfatti dopo il lancio. Le schede **Radeon RX Vega 64** costano tra le **500 € - 670 €**, per le varianti raffreddate ad aria. È indicato da alcune fonti che i **retailer** hanno forti responsabilità riguardo i **prezzi più alti**, ma i rivenditori non stanno ottenendo una quantità abbastanza grande per sostenere la domanda e AMD non ha spedito abbastanza schede RX Vega, il che significa che non solo c'è una carenza enorme, ma le unità disponibili hanno prezzi alti.

HardOCP ha intervistato **Chris Hook**, Senior Director del **Global Marketing and Public Relations** presso **AMD**, il quale afferma quanto segue:

«Sarò sincero, una parte dei motivi che ci ha portato a lanciare **Vega** in poche unità è stato che volevamo assicurarci che ogni videogiocatore potesse mettere le mani su **Vega**, cosa per noi importante. Ora invece dobbiamo compensare le richieste dei **miner**, che sono alte.»

Di seguito la video intervista:

Ancora sottolineato da **Digitimes**, la loro relazione afferma che la carenza di schede **RX Vega** può durare fino a ottobre. Non dicono però se la fornitura ritornerà a uno stato normale, cioè se possiamo aspettarci di vedere la vendita di **Vega** vicino ai prezzi al dettaglio suggeriti. Mentre AMD è riuscita a chiudere il divario in termini prestazionali rispetto alla **GTX 1080** e alla **GTX 1070** di **nVidia**. Le varianti personalizzate di **Radeon RX Vega 64** sono in arrivo a settembre, perciò ci si può aspettare qualche problema legato al raffreddamento e alle prestazioni ottimizzate.

[AMD: nuove GPU a 7nm con acceleratore Hardware AI](#)

Navi, sarà il nome in codice della prossima architettura grafica di **AMD** basata sui **7nm**. Questa nuova architettura risulta ancora poco nota, in quanto sia **AMD** che i vari outlets del settore cercano di mantenere puntati i loro riflettori sui prodotti appena usciti di cui i chip fanno parte della famiglia **Vega** di **AMD** che ha già debuttato sul mercato con la **RX Vega 64** e **RX 56**. Novità sulla futura architettura AMD arrivano grazie al sito **Fudzilla**, il cui riferisce che i nuovi chip grafici saranno caratterizzati da **circuiti di accelerazione AI**. Questo tipo di accelerazione dovrebbe essere una tecnologia simile al **tensor core** di **NVIDIA**, tecnologia che l'azienda ha lanciato con la GPU **Volta V100** all'inizio di quest'anno.

I primi acceleratori AI di AMD

Navi è l'architettura grafica di terza generazione di **AMD** progettata dal gruppo **Radeon Technologies**. L'architettura grafica si basa sui principi di efficienza energetica di **Polaris** e **Vega**. **Navi** è considerata la prima microarchitettura **GPU** concepita interamente sotto la supervisione del guru grafico e capo del **Radeon Technologies Group**, **Raja Koduri**. Utilizzerà memorie **HBM** (High Bandwidth Memory), probabilmente di terza generazione o **GDDR6** a seconda del prodotto per aumentarne le prestazioni e l'efficienza. **Navi** sarà la prima architettura grafica dell'azienda costruita sul prossimo processo **FinFET** di 7nm che sarà prodotto da **GlobalFoundries**. Sulla base di ciò e osservando la roadmap di **GlobalFoundries**, possiamo dedurre che l'architettura **Navi** dovrebbe sbarcare sul mercato tra il **2018** e il **2019**.

Architetture grafiche AMD

Intel: l'8° Gen dei Core i3 sarà un quad core con HyperThreading ?

Alcuni giorni fa sul famoso forum [NGA Forum China](#), l'utente **Baidu** ha cominciato a far circolare leak sulle future cpu di fascia bassa targate **Intel**, ovvero l'**i3-8300**. Questo sembrerebbe non solo avere 4 core, ma anche l'HyperThreading. Baidu non è visto come un informatore molto attendibile ma un'altra fonte, [PC EVA](#), ha confermato il leak dell'insider.

L'ottava generazione dei Core i3, i5 e i7

Intel sta scuotendo il mercato **CPU** con i processori mainstream **Coffee Lake** di 8 ° generazione, i **Quad Core** i3 e **Hexa Core** i5 e i7, **non compatibili** con **LGA 1151**. Prima di approfondire i particolari della notizia chiariamo alcune cose: come la maggior parte di voi saprà, la linea commerciale Intel - senza contare **HEDT** - è stata divisa in Core i3, Core i5 e Core i7. I Core i3 sono tradizionalmente CPU con Hyper Threading abilitato per **2 core fisici** e **4 core logici**. I Core i5 sono dei quad core con Hyper Threading disabilitato per **4 core fisici** e **4 core logici**. Infine, i Core i7 sono quad core con Hyper Threading abilitati quindi **4 core fisici** e **8 core logici**. Questa è una progressione logica delle prestazioni che è stata messa in atto però per poche generazioni.

Purtroppo per Intel, **AMD** ha rotto, dopo **sette** lunghissimi anni, il silenzio nel campo delle CPU **x86** rilasciando sul mercato nuovi prodotti sviluppati attorno alla sua nuova architettura **Zen**, architettura che sembra potrà rendere la società molto competitiva sul mercato dando (a favore della libera competizione) del filo da torcere a Intel. AMD ha infatti lanciato i processori come il **Ryzen 1200** con **4 core fisici** e **4 core logici** ad un competitivo prezzo di soli **109 euro**, il tradizionale **Core i3** ha perso quasi tutte le ragioni di esistenza sul mercato. Il **dual core** Intel Core i3 7100 ha solo **2 core fisici** e costa **15 euro** in più del quad core di **Ryzen**. Il quad core Intel **Core i5 7400** dispone di **4 core fisici** e costa **70 euro** in più rispetto alla controparte AMD. In altre parole, Ryzen ha reso la linea **entry level** e **mid range** di Intel veramente poco competitiva nel rapporto prezzo/prestazionale, quindi la società di Santa Clara si appresta a rispondere. Le CPU dual core si apprestano ormai ad essere **obsolete** ed Intel sembra esserne a conoscenza tanto che nella sua prossima generazione di processori denominata Coffee Lake, l'entry level Core i3-8300 sembra che disporrà di **4 Core e 8 Threads**. Quindi cosa lo differenzia dal Core i5? Sappiamo che variante i3 non sarà dotata della tecnologia Turbo Boost in modo che il processore funzioni al massimo della frequenza che dispone. Quindi una possibilità per le varianti i5 potrebbe essere **6 core fisici** ma con l'Hyper Threading disabilitato per differenziarla dalla linea i7, anche se alcune **SKU** consentiranno anche l'**overclocking spinto**. Ma allora cosa succede con i7? L'8a generazione Coffee Lake Core i7 non solo ha **6 core fisici** ma anche **6 core logici** per un totale complessivo di **12 thread**. Di seguito sono riportate le specifiche complete della linea:

La fonte ha anche rivelato la linea temporale per i processori:

- La produzione di massa dei PCH Coffee Lake è iniziata dai primi di agosto e viene elencata in ottobre.
- Gli Engineering Sample di Cannonlake PCH sono stati tolti dalla vendita alla fine di luglio di quest'anno, a novembre inizierà la produzione di massa dei QS che usciranno entro gennaio del prossimo anno, con la quotazione entro la fine di febbraio 2018.
- Gennaio 2018, le serie 200 e H110 saranno tolte dalla produzione e sostituite da Coffee Lake-S.

Una conferma da parte di **ASRock** ha anche rivelato che Intel non sarà in grado di supportare i processori Coffee Lake sul chipset serie 200. Ciò significa che la nuova piattaforma **Z270 Skylake** non sarà in grado di supportare le offerte di Intel **Coffee Lake**. Anche se questo lo abbiamo già visto da **Intel** per un bel po' di tempo, le cose dovrebbero cambiare a causa del monopolio della società che viene rotto con Zen. Tuttavia, questo non sembra essere il caso per quanto riguarda la gestione di Intel. Poiché i processori Intel di 8° Generazione non funzioneranno sul socket **LGA 1151**, ciò significherebbe che le schede madri serie 100 e 200 non supportino i processori basati su Coffee Lake-S. Questo include i 6 core fino alla parte **Celeron**. Mentre è stato originariamente pensato che il supporto potrebbe essere incluso, si pensa che Intel sta lavorando su un nuovo socket **LGA 1151 v2** che, pur avendo lo **stesso numero di pin** non permetterà la retro compatibilità con il vecchio LGA 1151. Quindi questo nuovo LGA 1151 sarà la nuova **serie 300**. Ad ogni modo Intel sembra molto fiduciosa delle proprie scelte di mercato. AMD al contrario ha sempre avuto una filosofia di primo consumo molto aggressiva, mentre Intel può essere dichiarato solo come un netto contrasto con lo stesso. Dal momento che **il socket è praticamente lo stesso** per tutti gli scopi, la non compatibilità sarà causata da un **"blocco"** tramite il **microcode** a limitare la compatibilità all'indietro, possiamo quindi solo supporre che Intel sta facendo questo per stimolare più vendite. Intel non si rende conto su che minaccia sia l'architettura Zen di AMD che fino adesso sta facendo le mosse giuste per poter contrastare Intel.

La serie Coffee Lake-S avrà due varianti, **4 + 2** (Quad Core + GT2 Graphics) e **6 + 2** (Hexa Core + GT2 Graphics). La variante 4 + 2 avrà una dimensione di **126mm2** mentre la variante 6 + 2 avrà una dimensione di **149mm2** che è la stessa delle future varianti di Coffee Lake X. La grafica sarà la stessa della **9° Gen** con **24 EU** e la variante più potente sarà chiamata **UHD Graphics 730**. Una delle notizie trapelate più interessanti è stato il diagramma a blocchi **CNL-PCH** che descrive i processori di serie Lake Lake-S e Coffee Lake-H. Intel manterrà intatto il supporto sul CNL-PCH. Sul nuovo chipset significa che Intel ha dato la possibilità di cambiare il socket e considerando la struttura inusuale della matrice e successivamente il supporto per i processori da **10 nm**, ci si può aspettare che ciò accada. LGA 1151 avrà già servito due generazioni di processori da allora, Skylake e Kaby Lake. A partire dai dettagli, abbiamo i processori della serie Coffee Lake-S / H in grado di supportare la memoria **DDR4 2400 MHz** nativa in modalità dual channel. Le GPU su questi chip consentono il supporto per la connettività **DP 1.2** a **HDMI 2.0** e **HDCP 2.2**. Ci sono anche diverse linee **x16 PCIe Gen 3.0** che possono essere utilizzate per alimentare schede grafiche discrete e pannelli **eDP** per una maggiore velocità delle immagini. Il PCH Cannonlake serie 300 dispone di due controller **Alpine Ridge** per fino a **4 porte USB Type-C**. Non sappiamo l'esatta quantità di piste **PCIe** offerte dal PCH ma sembrano tante. Le linee **PCIe 3.0** offrono **due slot M.2** per il supporto **Optane/SSD**. Un slot **PCIe 3.0 x4** e **3.0 x1** è alimentato anche dal PCH, ma c'è anche un **lettore SD Card**. L' **I/O** comprende anche la porta **Ethernet GbE PHY**, il **sensore di impronte digitali**, **NFC**, **codec**, **touch screen**, **6 porte Type A/C USB 3.1**, **fotocamera UF**, **ODD**, **HDD 2x SATA 3** e il controller **Douglas Peak** che offre **WiGig + Supporto Wi-Fi + BT**.

[Unreal Engine 4: rilasciata una fan tech fotorealistica](#)

Dietro a **Unreal Engine 4** esiste una nutrita fandom che sbizzarrisce la propria creatività utilizzando il noto motore grafico di **Epic Games**, ormai divenuto **freeware**. Da poco è stata rilasciata su **PC** una **fan tech demo**, che in tempo reale utilizza la **fotogrammetria** e la soluzione **VXGI** di **NVIDIA** per l'illuminazione globale in tempo reale, per ottenere il massimo del fotorealismo. La demo sarà disponibile alla fine del 2017. Questa tech-demo è stata creata da **ArtbyRens**, e secondo l'autore sarà possibile con ulteriori ottimizzazioni eseguirla in **4K** su di una singola GPU **nVIDIA 1080Ti**. Nella demo non esistono effetti dinamici particolari come ad esempio il vento o altro poiché è incentrata solo a mostrare quanto il rendering fotorealistico sia d'impatto, e quanto l'illuminazione cambi totalmente il modo in cui una scena venga percepita dall'utenza. Il video è ambientato in una **foresta scandinava** che integra alcune architetture **sci-fi**.

La dimensione della demo viene mantenuta in una piccola area e permetterà a chi la visionerà di camminare o di controllare una fotocamera virtuale e di acquisire immagini o video. Gli utenti potranno cambiare il campo visivo, l'apertura, la distanza focale, la profondità e altro ancora. Ovviamente teorizzando un gioco con questa qualità grafica ma con l'aggiunta dell'**AI** e di tutti gli effetti dinamici che ormai troviamo presenti nella maggioranza dei titoli **AAA** degli ultimi anni, significherebbe avere un prodotto non solo che avrebbe richieste hardware mostruose, ma di cui anche solamente gli assets graverebbero pesantemente sui nostri amati hard disk. quindi non aspettatevi di vedere giochi con questa grafica in tempi brevi.

Ecco alcuni screenshots:

[AMD RX Vega è ufficiale: tanta potenza a partire da 400 dollari](#)




AMD dopo **grande attesa** ha presentato le **Radeon RX Vega**, schede grafiche di **fascia alta** che dovranno andare a competere con le **GTX 1080 e 1080 Ti** di **NVIDIA**. L'azienda torna in pieno stile proponendo delle schede ad alte prestazioni e con tanta potenza con un prezzo competitivo di **399 \$**, smentendo le voci che parlavano di un prezzo di **1000\$**. La **versione più potente** e raffreddata a liquido costa **500 \$**, e tutte le schede saranno **ufficialmente in commercio dal 14 agosto**. Le varianti sono tre in tutto. **RX Vega 56, RX Vega 64 ad aria ed RX Vega 64 a liquido** come detto nella news [in precedenza](#). Le nuove Vega portano tante novità: **Rapid Packed Math**,

High Bandwidth Cache Controller, Geometry and Pixel Engines, tutte tecnologie che dovrebbero aiutare a ottenere migliori prestazioni con **API** di basso livello come **DirectX 12** e **Vulcan**. I nuovi **Compute Unit**, secondo AMD possono offrire fino al **200% di throughput** in più rispetto alle architetture Radeon precedenti. Rivista anche la **VRAM**, con ben **8 GB** di HBC (**High Bandwidth Cache**) e che dovrebbe **raddoppiare le performance** del bandwidth per ogni pin. Il risultato è un'ampiezza di banda superiore del **60%** rispetto alla VRAM **GDDR5**. Tutto questo per arrivare a **13,7 TFLOPS** di potenza bruta, **che sono moltissimi** e più che sufficienti per ogni gioco e applicazione oltre che tutto ciò che riguarda la realtà virtuale. Facendo un confronto, la precedente **R9 Fury X** arriva a **8,6 TFLOPS**. La nuova RX Vega offre le nuove uscite video **HDMI 4K60** e **DisplayPort 1.45**.

Data di uscita e Radeon Pack

Dal prossimo **agosto** - o al più tardi a settembre - potremo comprare le nuove schede **reference** ai prezzi indicati. Da ricordare che in Italia **verranno aggiunte le tasse** del 22% di IVA, **il ricarico del venditore** ed **eventuali altre variazioni**. Ci sarà da vedere che **prezzi e design** daranno alle RX Vega i vari produttori come **Sapphire, MSI, Asus** e altre compagnie. AMD ha fatto sapere che **saranno disponibili** anche dei **pacchetti speciali** chiamati **Radeon Pack**. Un Radeon Pack è uno sconto che viene offerto solo se si acquista una RX Vega e se il pacchetto hardware **include** uno **schermo con tecnologia FreeSync**, un **Ryzen 7** e una **scheda madre 370X**, e si avrà modo di avere uno **sconto totale di 300 \$**. Suddivisi in **200 \$** sullo schermo e **100 \$** sulla **CPU**. **In alcuni paesi** i pacchetti includeranno anche **Wolfenstein II: The New Colossus** e **Prey**, per un **valore commerciale** di circa **120 \$**. Una **mossa molto vantaggiosa** che dà ad AMD un notevole vantaggio verso chi voglia aggiornare o assemblare il primo PC da Gaming.

INTRODUCING
RADEON™ PACKS

\$200 USD OFF	\$100 USD OFF	\$120 USD VALUE
		
Radeon™ FreeSync Enabled Monitor	Select AMD Ryzen™ 7 CPU & Motherboard Combo	2 Free Games (Varies by Region)

Learn More at <http://radeon.com/rxvega>

Learn More at <http://radeon.com/rxvega>
*Terms and Conditions apply and may vary by region. Visit amdwards.com for details. Void where prohibited.

Settore professionale

AMD ha presentato anche la **Radeon PRO WX 9100** e la **Radeon PRO SSG**. Si tratta di

due **schede grafiche professionali** basate ovviamente su architettura **Vega**. La prima offre **12,3 TFOPS** di potenza, secondo AMD si avranno il **doppio delle prestazioni** rispetto le precedenti GPU di **fascia professionale** della serie Radeon PRO. Sulla Pro WX9100 troviamo **16 GB di HBC**. Nella **demo** AMD ha mostrato il caricamento di un render che sarebbe stato difficoltoso su architetture precedenti, si ha un **51% in più di bandwidth**, e fino 2,6 volte prestazioni per watt maggiori, e miglioramenti in diversi altri parametri. La Radeon Pro SSG è il prodotto **più potente, costoso e estremo** per quanto riguarda sempre il settore professionale, caratterizzato dalla presenza di un **NVMe**. Questa scheda offre le stesse caratteristiche della WX 9100, ma ha **ben 2 TB di memoria**. Caratteristiche che secondo AMD rendono possibile l'**editing nativo e fluido di video 8K** com'è stato mostrato in un video usando **Adobe Premiere Pro**. Sulla WX 9100 AMD offre fino **tre anni di garanzia** con una possibilità di espanderli fino a sette anni. La Radeon Pro SSG ha invece solo **due anni di garanzia**. Le due schede, come tutti i prodotti professionali, usano **driver specifici e ottimizzati** in modo diverso rispetto quelli delle schede consumer. La Radeon Pro WX 9100 e Radeon Pro SSG saranno disponibili a partire dal **13 settembre** al costo di **2.199 e 6.999 \$**.