



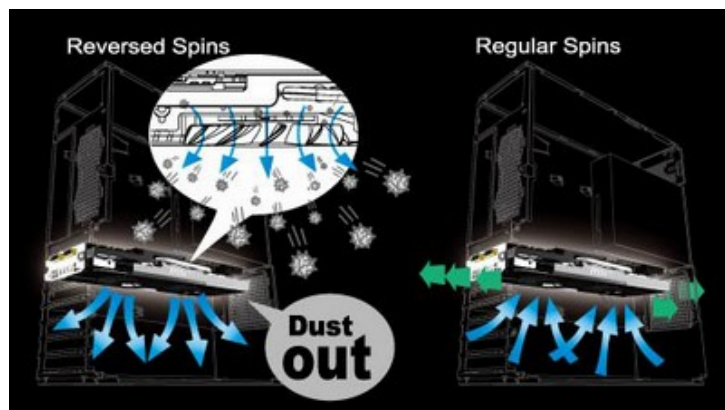
nexthardware.com

a cura di: Giuseppe Apollo - pippo369 - 07-09-2011 12:32

MSI Dust Removal

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/3908/msi-dust-removal.htm>)

Il produttore lancia una tecnologia semplice ma efficace per mantenere i dissipatori delle VGA puliti ed efficienti.

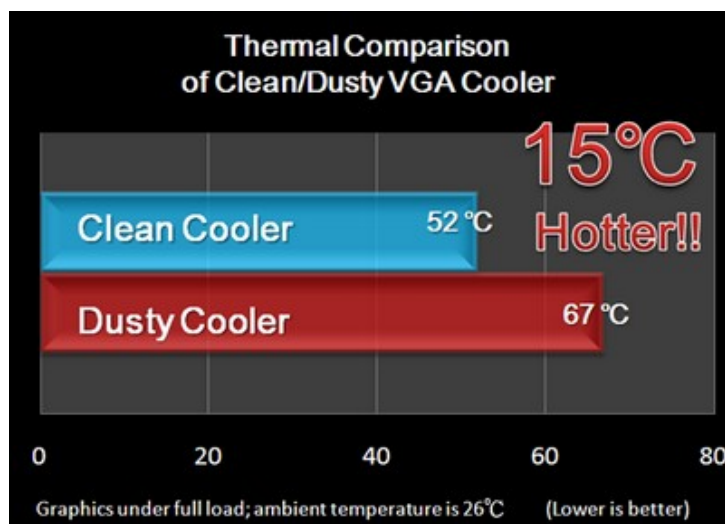


↔

La polvere è sempre stato↔ un problema grosso problema all'interno del nostro computer, il suo deposito sui vari dissipatori e sulle ventole fa sì che le temperature↔ dei componenti si innalzino e, allo stesso tempo, che la rumorosità delle ventole aumenti.

La migliore soluzione consiste in una pulizia regolare e minuziosa del computer, che preveda un'attenta asportazione della polvere da tutti i componenti hardware, oltre che dal cabinet che li contiene.↔ ↔

Secondo i test interni di MSI, la differenza tra un dispositivo di raffreddamento pulito ed un dispositivo di raffreddamento abbastanza impolverato può arrivare fino a 15 gradi.



MSI, a parziale soluzione del problema, ha introdotto di recente una nuova tecnologia che si chiama **Dust Removal** e che permette la rimozione automatica della polvere dai dissipatori delle schede grafiche. ↔

La soluzione proposta da MSI, sebbene sia abbastanza primitiva, risulta molto funzionale; essa consiste nel far girare la ventola del dissipatore in direzione opposta a quella normale per 30 secondi quando si avvia il sistema, per poi riprendere il normale senso di rotazione.

Secondo MSI, i 30 secondi di rotazione inversa della ventola all'avvio, sono sufficienti a spazzare via la polvere che si è accumulata durante la sessione precedente; naturalmente non si tratta di una soluzione radicale, in quanto la polvere rimossa dal dissipatore rimane sempre all'interno del cabinet, ma perlomeno il dissipatore manterrà molto più a lungo la sua efficienza. ↔

MSI ha già a listino una scheda grafica che utilizza questa tecnologia, la MSI N580GTX Lightning Xtreme Edition, e non dovrebbe passare molto prima che venga utilizzata anche su altri modelli di VGA.↔

↔

↔