



## EVGA GeForce GTX 460 2Win



**LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/551/evga-geforce-gtx-460-2win.htm>)**

2 GPU per NVIDIA 3D Vision Surround

L'evoluzione della nostra piattaforma di test ha seguito l'evoluzione delle schede video, aggiornando, di volta in volta, sia i componenti hardware, sia i monitor, che la suite di benchmark.

Con questa recensione abbandoniamo il socket 1366 e il chipset Intel X58, introducendo il nuovo PCH Intel Z68 e la CPU Intel Core i7 2600K.

La gamma di risoluzioni video è stata estesa grazie all'utilizzo di un monitor Dell U3011 da 30", portandola a 2560x1600 pixel; per coprire tutti gli scenari multi monitor, abbiamo inserito nella nostra configurazione tre schermi da 1920x1200 con una risoluzione complessiva di 5760x1200 pixel in modalità AMD Eyefinity o NVIDIA 3D Vision Surround.

La prima recensione che beneficerà del nuovo format è dedicata ad una scheda video molto particolare, costruita da EVGA su design proprietario: la GeForce GTX 460 2Win.

La EVGA GeForce GTX 460 2Win è una scheda a singolo PCB dotata di due GPU GeForce GTX 460, equipaggiata con 2048MB di memoria GDDR5 ed in grado di pilotare fino a 4 monitor, supportando, quindi, la tecnologia NVIDIA 3D Vision Surround con una sola scheda.

A differenza di AMD, le GPU di NVIDIA possono gestire solo due monitor contemporaneamente, rendendo necessaria l'installazione di due schede video in modalità SLI per supportare configurazioni a tre monitor.

La presenza di due GPU può essere inoltre sfruttata per gestire al meglio NVIDIA PhysX, dedicando una delle due a questo tipo di operazioni.

Buona lettura!

↔

### 1. EVGA GeForce GTX 460 2Win

#### 1. EVGA GeForce GTX 460 2Win

↔

La costruzione di una scheda video a singolo PCB dotata di due GPU è piuttosto complessa e raramente i produttori avviano alla mass production un design proprietario di questo tipo, affidandosi a quanto progettato direttamente da AMD o NVIDIA per le proprie soluzioni top di gamma.

EVGA, tuttavia, forte della propria consolidata esperienza in questo specifico settore, ha deciso di proporre una scheda dotata di due GPU GeForce GTX 460, basate sull'architettura NVIDIA Fermi.

Ogni GTX 460 è dotata di 336 CUDA Cores, è prodotta a 40 nm da TSMC e conta 1.95 Miliardi di transistor.

↔



Il PCB scelto da EVGA è decisamente lungo e non troverà spazio in tutti i casi; tuttavia, le generose dimensioni favoriscono il raffreddamento dei componenti grazie all'impiego di ben tre ventole.

Rispetto alle soluzioni dual GPU di alcuni anni fa, non è più presente un singolo dissipatore che si occupa di entrambe le GPU, ma ognuna è raffreddata ↔ in modo indipendente.

I dissipatori installati sono equipaggiati con tre Heat Pipes ciascuno e seguono un design molto simile a quanto visto nelle schede video di fascia medio alta.

Le tre ventole sono protette da una cover in plastica, soluzione che conferisce una certa solidità alla scheda.

↔



La rumorosità risulta complessivamente bassa per una soluzione dual GPU, solo sotto carico intenso la scheda può risultare avvertibile.

Sul bordo superiore della scheda è presente il logo EVGA che si illumina quando il sistema è acceso; un piccolo tocco di modding che sarà sicuramente gradito agli utenti dotati di un case con finestra o di un banchetto di test.

L'EVGA GeForce GTX 460 2Win è dotata di un connettore SLI ma, per stessa conferma di EVGA, quest'ultimo non è operativo e non può essere utilizzato per creare una configurazione Quad SLI dotata di due GTX 460 2Win; NVIDIA non ha infatti certificato questa soluzione e non ha intenzione di sviluppare driver per questa particolare configurazione.

↔



Il bundle della EVGA GeForce GTX 460 2Win è composto da:

- 2 adattatori da 2 PCI-E 6 a 1 PCI-E 8 pin
- 1 adattatore da mini HDMI a HDMI
- 1 adattatore da DVI a VGA
- 1 manuale d'uso
- 1 disco driver

↔

↔

## 2. PCB, Alimentazione, Uscite Video

### 2. PCB, Alimentazione, Uscite Video

↔

L'EVGA GeForce GTX 460 2Win è dotata di due connettori di alimentazione 8 Pin PCI-E, soluzione utilizzata ad oggi solo dalla NVIDIA GeForce GTX 590 e della AMD Radeon HD 6990, in grado di fornire ben 375W alla scheda video.

La disposizione dei componenti sul PCB è ordinata e ricalca quanto già visto nelle schede top di gamma; le due GPU sono poste agli estremi della scheda, mentre al centro è posizionato il circuito di alimentazione ed il bridge NVIDIA NF200, che si occupa della comunicazione tra le due GPU ed il sistema.

↔



Il bridge NF200 è in grado di gestire fino a 48 linee PCI-E 2.0, 16 sono dedicate allo slot della scheda video, mentre le altre 32 sono assegnate alle GPU, in modo che possano comunicare tra di loro a piena banda.

I moduli di memoria GDDR5 sono disposti attorno alle GPU; ogni GTX 460 dispone di 1GB di memoria video, collegata con un bus a 256 bit.

Complessivamente sono installati 16 moduli di memoria di produzione Hynix.

Come per tutte le soluzioni dotate di più di una GPU, ricordiamo che la memoria a disposizione di ogni scheda video è pari al quantitativo della sua memoria locale di ogni GPU e non alla somma di tutta la v-ram presente nel sistema.

↔



La sezione di alimentazione è composta complessivamente da otto fasi, quattro per ogni GPU.

Tutti i condensatori installati sono allo stato solido, soluzione che garantisce una miglior affidabilità nel tempo.

↔



La scheda è dotata di tre uscite DVI Dual Link e di una connessione mini HDMI.

Le uscite sono gestite a coppie di due e possono essere attivate tutte e quattro contemporaneamente, disabilitando la modalità SLI tra le due GPU GTX 460.

La modalità NVIDIA 3D Vision Surround è supportata utilizzando le tre uscite DVI-DL.

↔

### 3. NVIDIA 3D Vision Surround

#### 3. NVIDIA 3D Vision Surround

↔

Con l'introduzione di AMD Eyefinity, NVIDIA si è trovata in netto svantaggio rispetto al suo principale concorrente; le GPU della serie HD 5000 e HD 6000 sono infatti in grado di gestire da tre a sei monitor, contro i due di tutte le GPU basate sull'architettura Fermi.

Per ovviare a questa limitazione, NVIDIA ha introdotto una modalità aggiuntiva alla sua tecnologia multi GPU SLI, consentendo di collegare fino a tre monitor DVI estendendo il desktop come se fosse un unico schermo.

Se l'utilizzo di due schede video rende l'NVIDIA 3D Vision Surround costoso e di più difficile setup rispetto ad AMD Eyefinity, le prestazioni di una configurazione SLI sono però decisamente maggiori rispetto a quelle offerte da una singola scheda, garantendo, potenzialmente, un risultato migliore.

↔

---





Per abilitare NVIDIA 3D Vision Surround non sono necessari schermi Display Port, ma tutte le connessioni possono essere VGA o DVI.

A differenza di AMD, tutti gli schermi devono avere la stessa risoluzione massima, in caso contrario non sarà possibile attivare la modalità a schermo esteso; ad esempio, 2 monitor 1920x1080 e 1 1920x1200, su AMD possono creare uno schermo esteso da 5760x1080 pixel lasciando le bande nere sullo schermo a risoluzione maggiore, mentre su NVIDIA il wizard bloccherà la configurazione e richiederà la sostituzione di uno dei monitor.

Uno dei principali difetti delle soluzioni multi monitor è costituito dallo spessore delle cornici degli schermi LCD che interrompono l'immagine.

Per compensare lo spessore della cornice, è possibile creare risoluzioni personalizzate che creano una immagine più grande della somma dei tre schermi e tengono conto dell'immagine che sarà non visualizzata dietro la cornice.

La configurazione, però, è lasciata all'utente che dovrà quindi provvedere ad una fine taratura di questo aspetto, in modo da ottenere la miglior qualità di immagine possibile.

In modalità Surround è inoltre possibile attivare la visualizzazione 3D sui monitor a 120 Hz supportati; questa configurazione è estremamente esigente in termini computazionali ed è consigliabile solo in abbinamento a coppie di schede video di fascia alta come la GeForce GTX 580 o GTX 570.

Con la EVGA GeForce GTX 460 2Win è possibile gestire fino a tre schermi in modalità NVIDIA 3D Vision Surround senza la necessità di installare una seconda scheda video; infatti, le due GPU incluse nella proposta di EVGA, sono riconosciute dai driver NVIDIA come un sistema SLI a tutti gli effetti.

↔

## 4. Metodologia di test

### 4. Metodologia di test

#### Configurazione di prova

Per valutare le prestazioni delle schede video di ultima generazione, abbiamo assemblato un sistema di ultima generazione dotato di una CPU Intel Core i7 2600K, 4GB di Ram Corsair Dominator ed un alimentatore ↔ [Antec HCP 1200](http://www.nexthardware.com/recensioni/alimentatori/433/antec-high-current-pro-1200w-anteprima-italiana.htm) (<http://www.nexthardware.com/recensioni/alimentatori/433/antec-high-current-pro-1200w-anteprima-italiana.htm>).

La piattaforma di test è costruita attorno alla recente scheda madre Gigabyte Z68X-UD7-B3, equipaggiata con il PCH Intel Z68.

Processore	Intel Core i7 2600K↔
Scheda Madre	Gigabyte Z68X-UD7-B3↔
Memoria RAM	2*2 GB Corsair Dominator GT

Hard Disk	Western Digital VelociRaptor 150GB
Alimentatore	Antec HCP 1200
Sistema Operativo	Microsoft Windows 7 Ultimate 64 bit - SP1
Single Monitor	DELL U3011 - 2560x1600↔ ↔
Multi Monitor	DELL/SAMSUNG 3 x 1920x1200

↔

Ai fini comparativi abbiamo incluso nei grafici le seguenti schede video:

- NVIDIA GeForce GTX 590
- NVIDIA GeForce GTX 580
- NVIDIA GeForce GTX 570
- NVIDIA GeForce GTX 560 Ti
- AMD Radeon HD 6970
- AMD Radeon HD 6950

↔



↔

### Driver utilizzati

Driver NVIDIA: GeForce 270.61 WHQL

Driver AMD: AMD Catalyst 11.5 WHQL

↔

### Batteria di test

Tutti i giochi sono stati testati alle risoluzioni 1680x1050, 1920x1280 e 2560x1600 con le impostazioni di seguito riportate:

- Futuremark 3DMark Vantage â€“ DX10 â€“ Profili Performance, High ed Extreme
- Futuremark 3DMark 11 â€“ DX11 â€“ Profili Entry, Performance ed Extreme
- Unigine Heaven BenchMark 2.5 â€“ DX11↔ â€“ Tessellation Normal
- Call of Duty: Black OPS â€“ DX9.0c â€“ Qualità Massima AA4x
- FarCry 2 â€“ DX10 â€“ Qualità Massima AA4x
- Crysis WarHead â€“ DX10 â€“ Qualità Massima NOAA e AA4x

- Mafia 2 â€“ DX10 â€“ Qualità Massima AA4x
- Metro 2033 â€“ DX11 â€“ Qualità Very High
- Alien vs Predator â€“ DX11 â€“ Qualità Massima AA4x

I test in modalità multi monitor sono stati effettuati alla risoluzione di 5760x1200 con le seguenti impostazioni:

- Crysis WarHead â€“ DX10 â€“ Qualità Massima NOAA
- Mafia 2 â€“ DX10 â€“ Qualità Massima AA4x
- Metro 2033 â€“ DX11 â€“ Qualità High
- FarCry 2 â€“ DX10 â€“ Qualità Massima AA4x
- Alien vs Predator â€“ DX11 â€“ Qualità Massima NOAA
- Tom Clancyâ€™s H.A.W.X. 2 â€“ DX11 â€“ Qualità Massima AA4x

↔

↔

## 5. 3DMark Vantage, 3DMark 11, Unigine

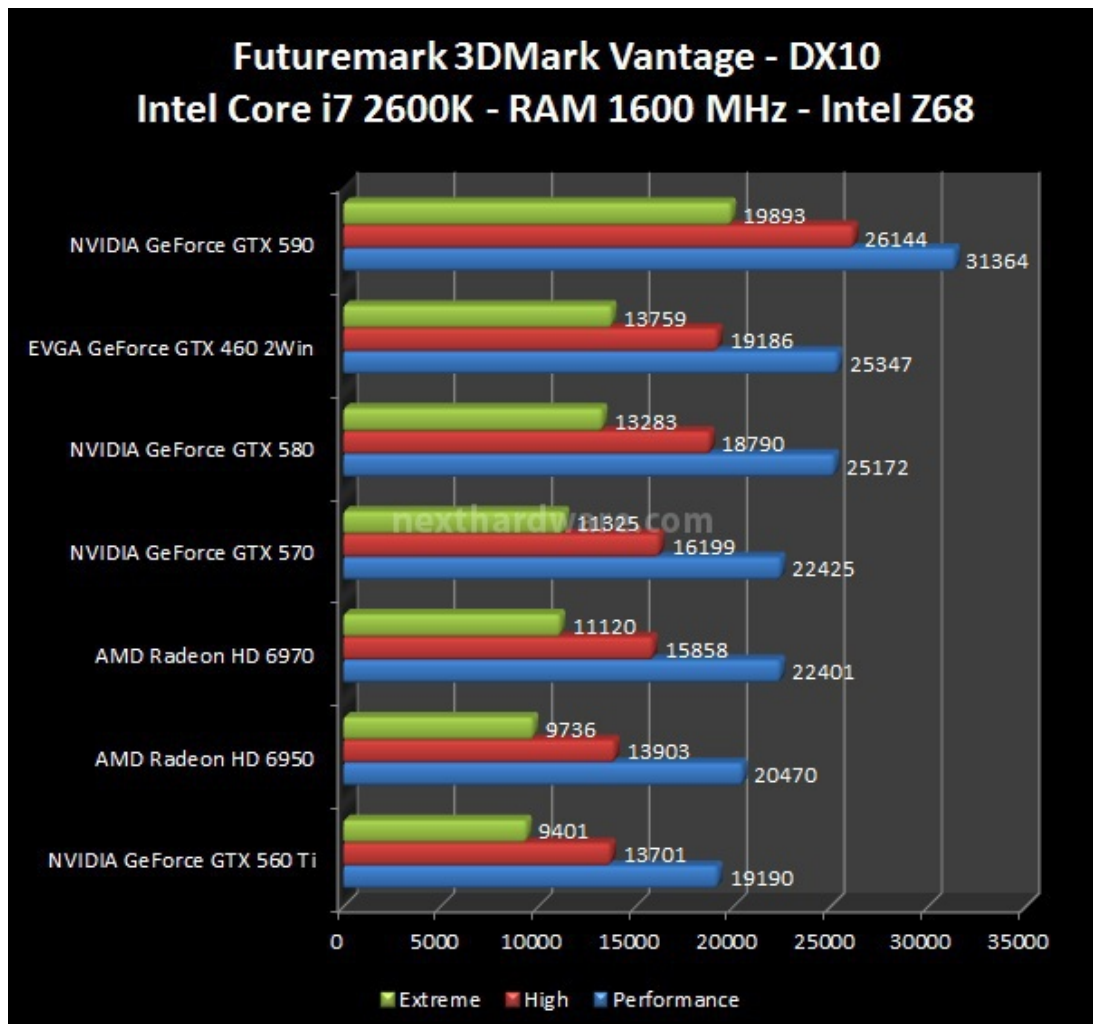
### 5. Benchmark - Parte 1

↔

#### Futuremark 3DMark Vantage â€“ DX10 â€“ 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.

↔

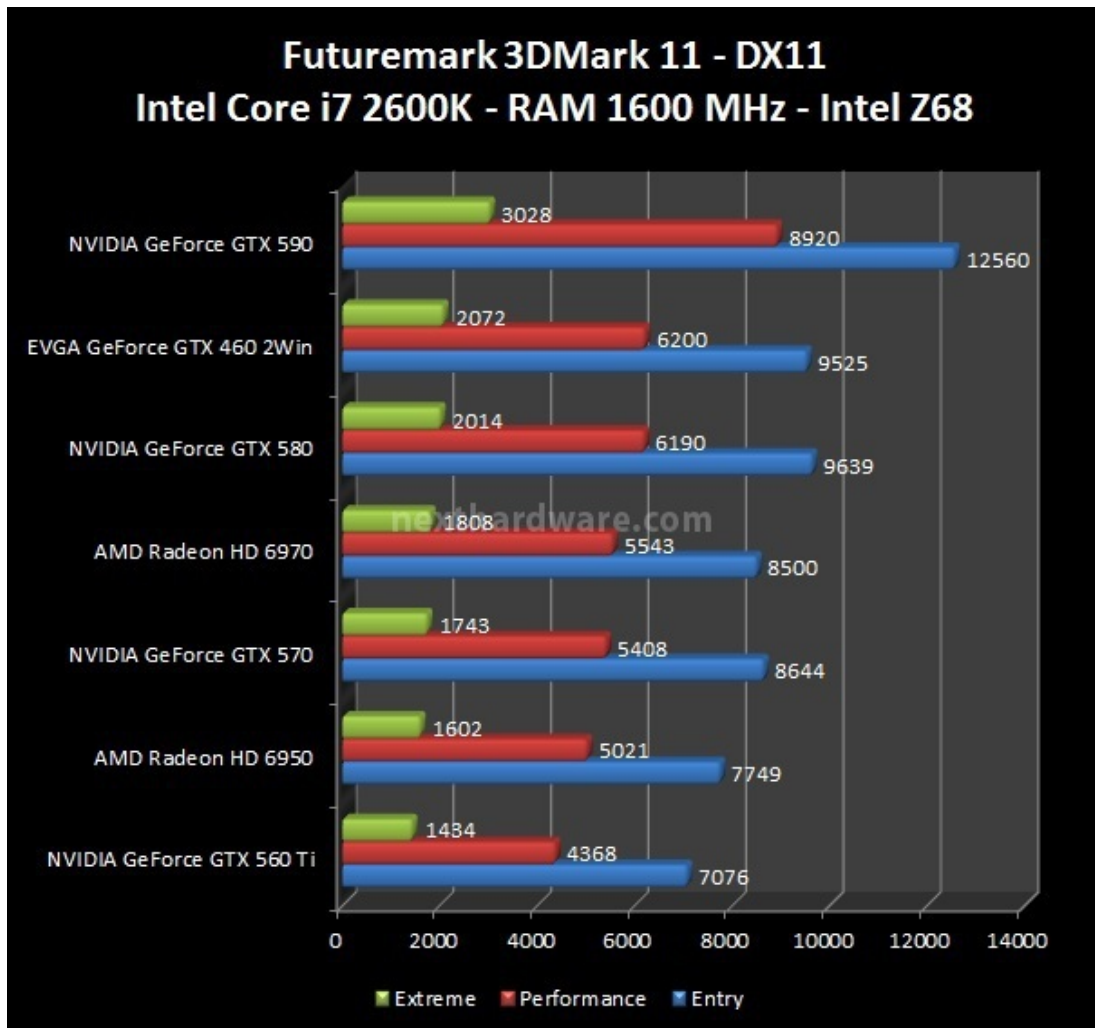


↔

### FutureMark 3DMark 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.

↔

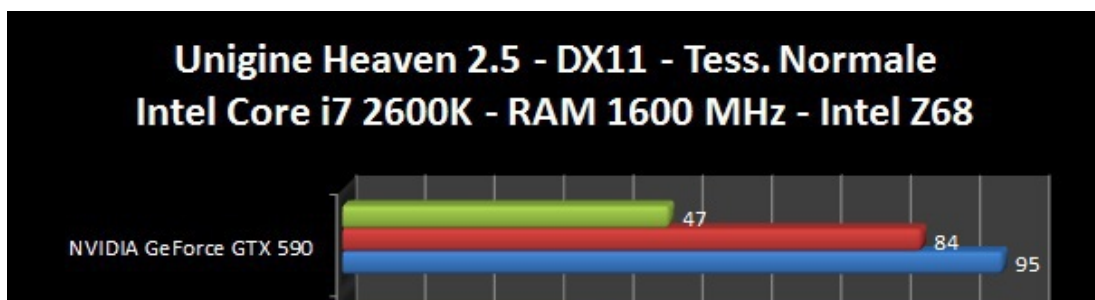


↔

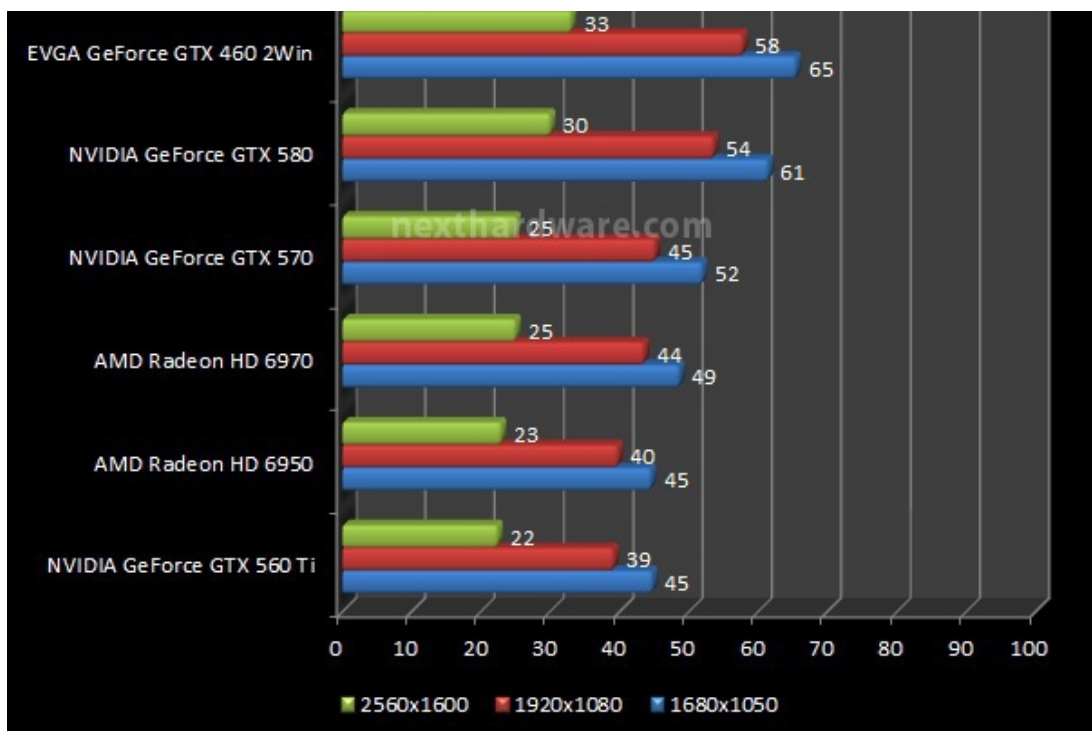
### Unigine 2.5 Heaven Benchmark “ DX11 ” Tessellation Normal

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.

↔







↔

↔

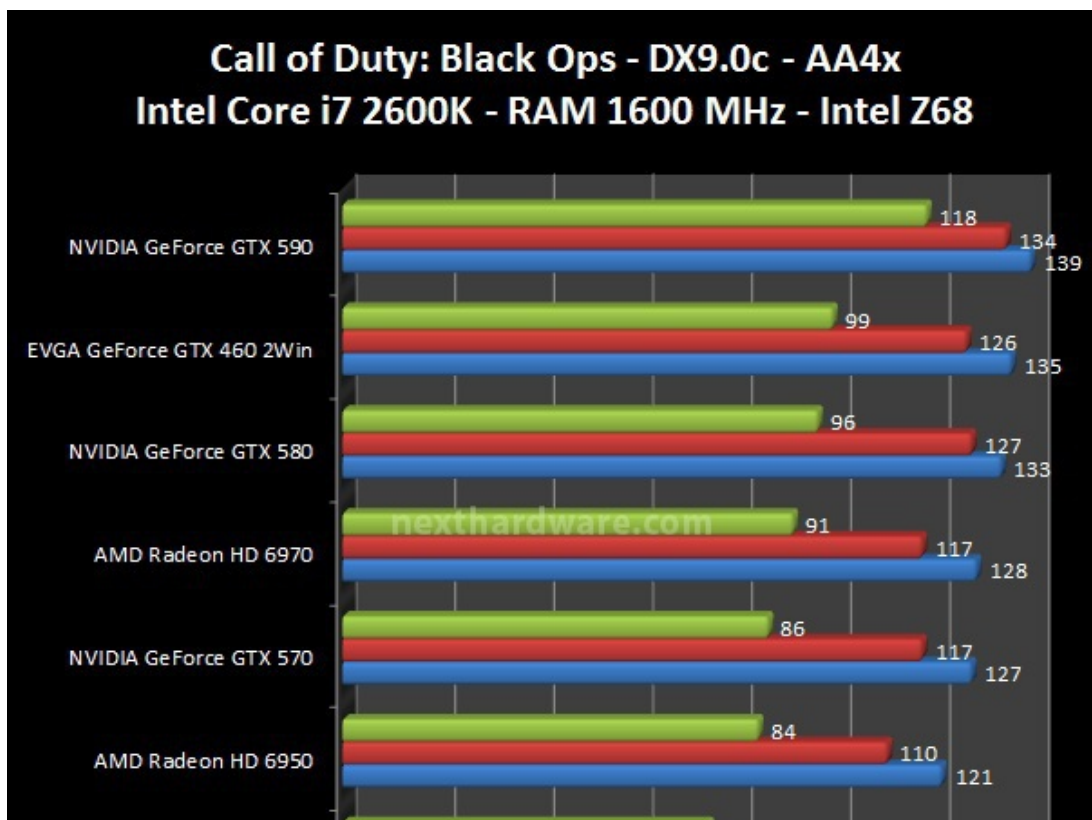
## 6. Call of Duty: Black Ops, Alien vs Predator

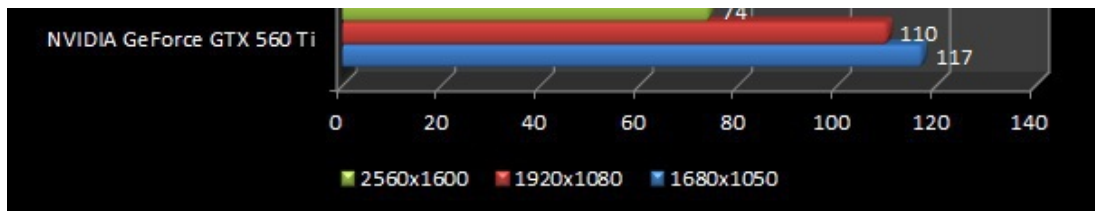
### 6. Benchmark - Parte 2

↔

#### 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.



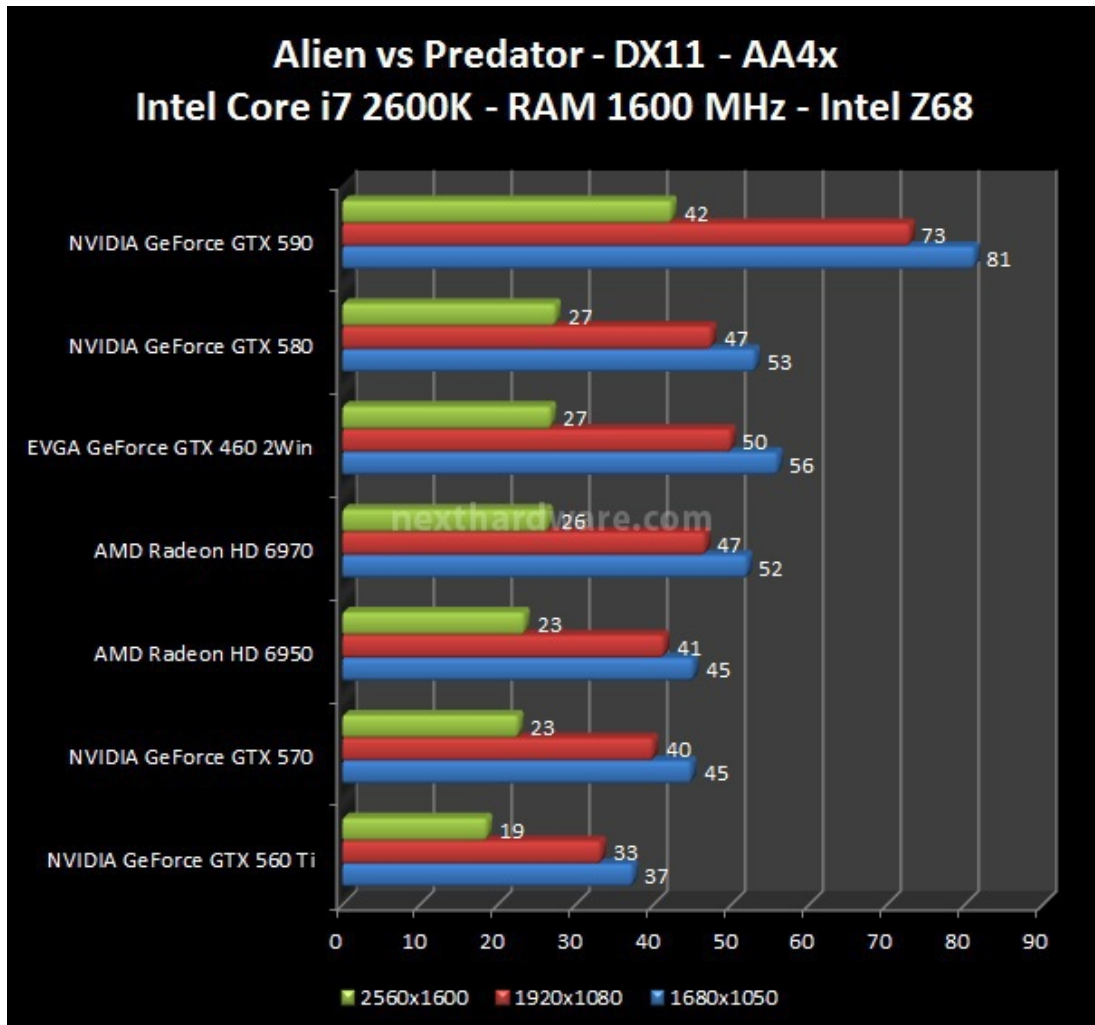


↔

### 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.

↔



↔

↔

## 7. FarCry 2, Mafia 2

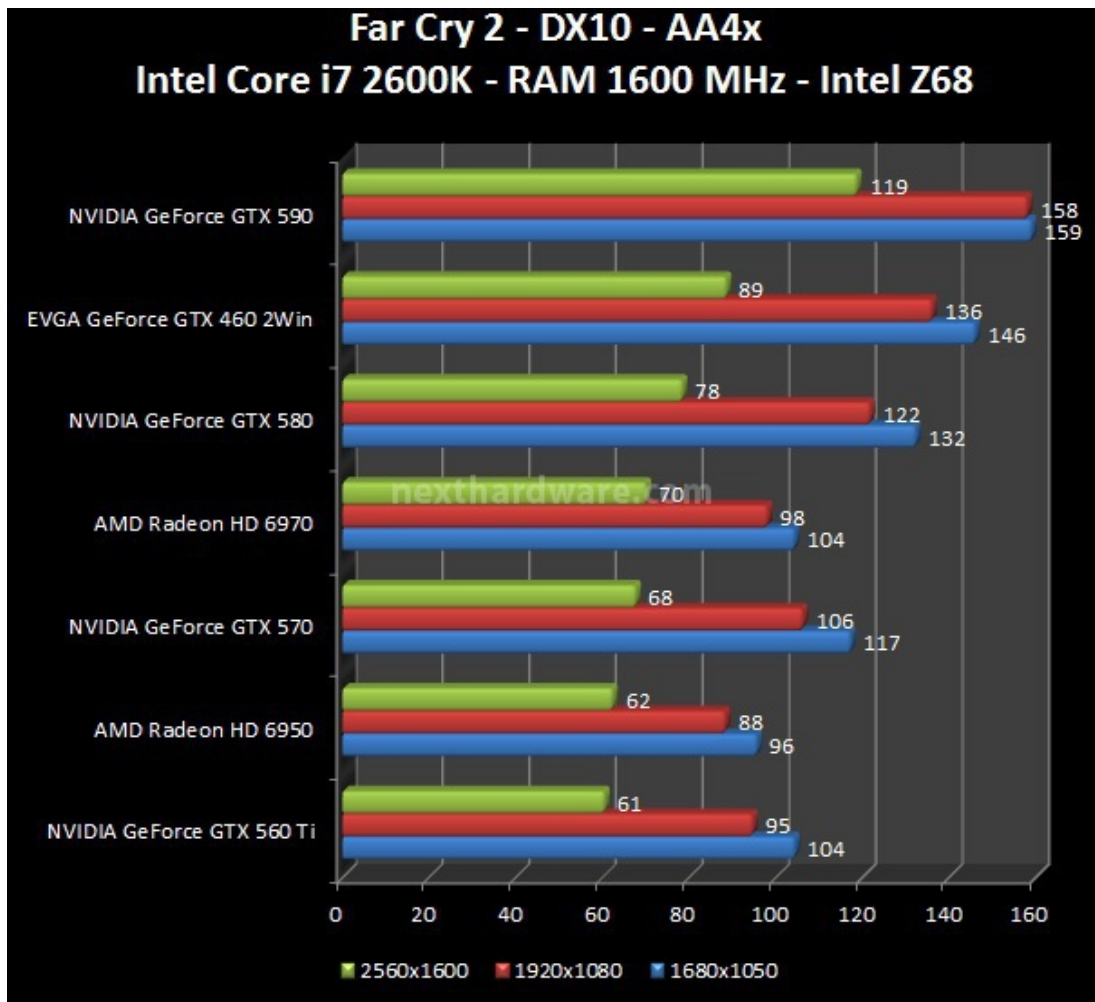
### 7. Benchmark - Parte 3

↔

#### 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".

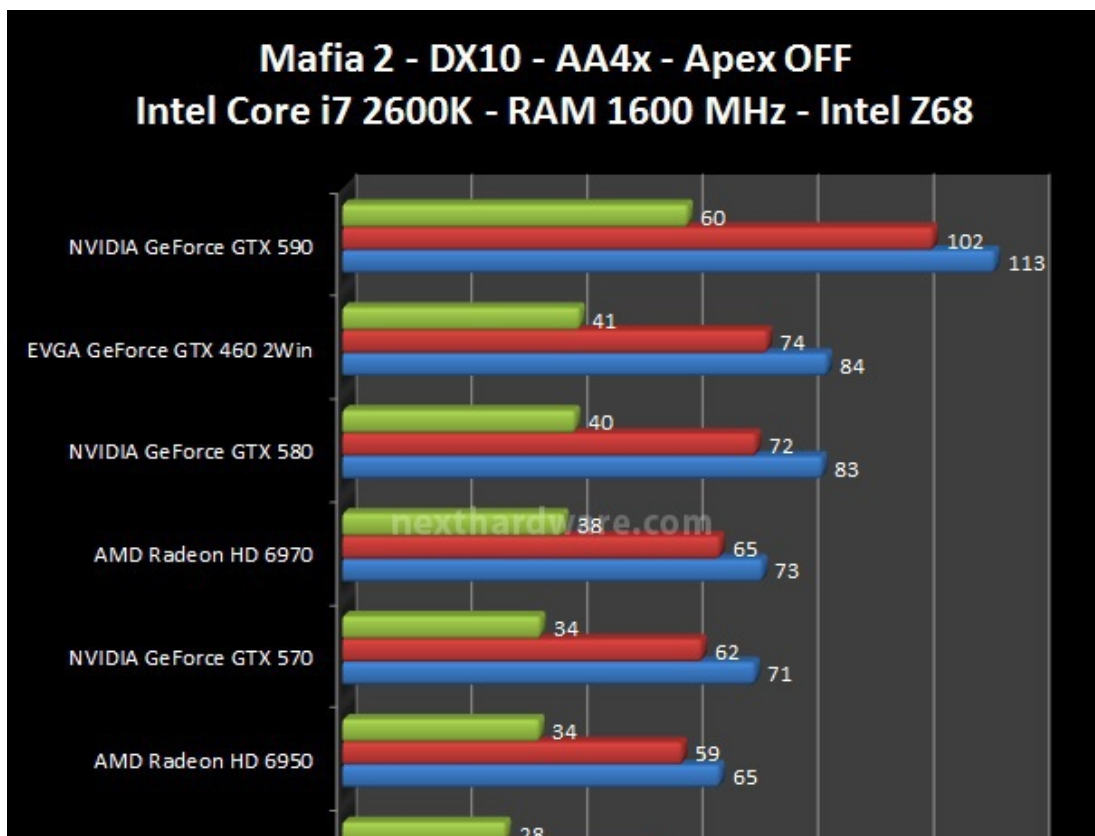
↔



↔

### 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.





↔

↔

## 8. Crysis WarHead, Metro 2033

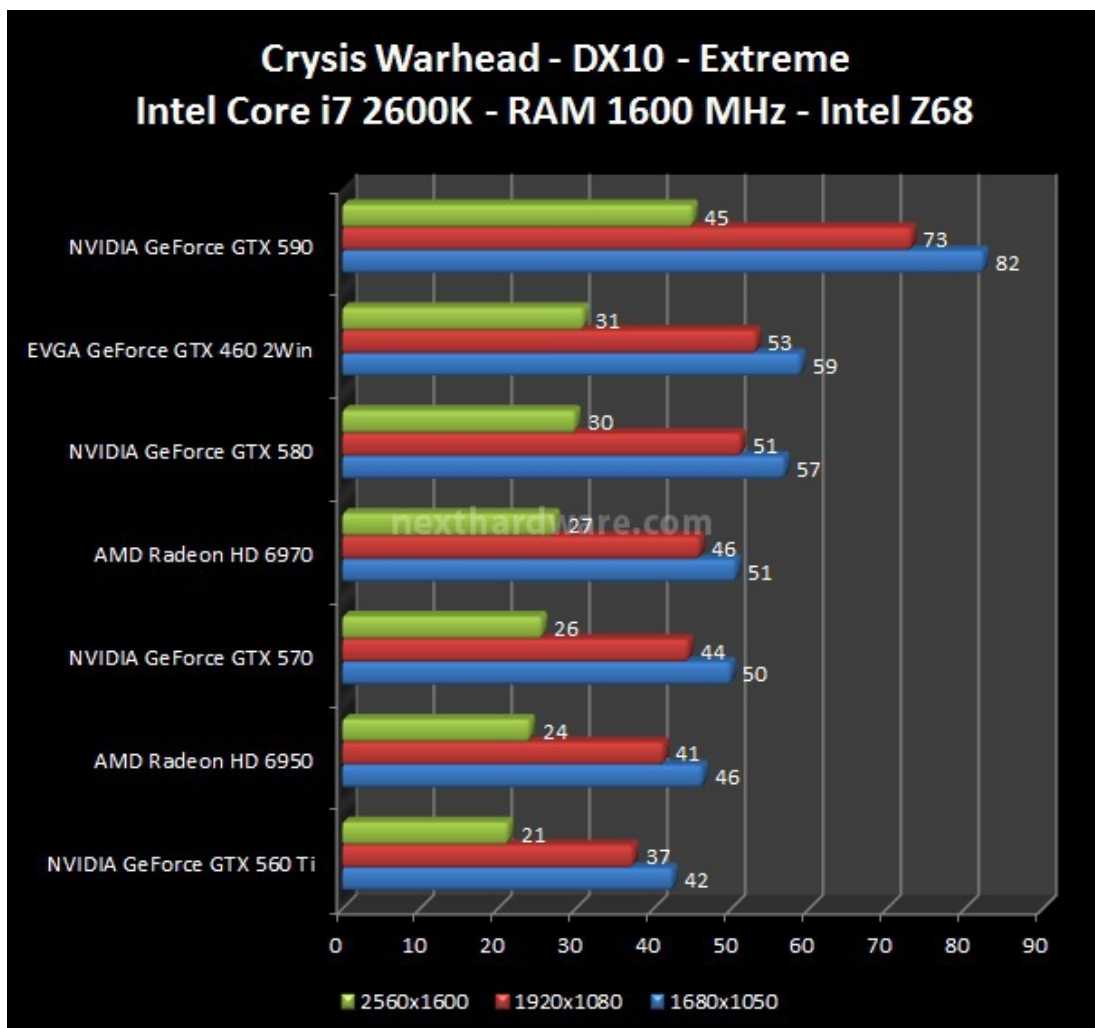
### 8. Benchmark - Parte 4

↔

#### Crysis Warhead " DX10 " 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. Il motore di Crysis Warhead è lo stesso del suo predecessore ma include alcune migliorie che lo rendono meno pesante. Come per Crysis, sono necessari almeno 3 " 4 GB di memoria Ram al fine di poter godere a pieno del gioco alla sua massima qualità .

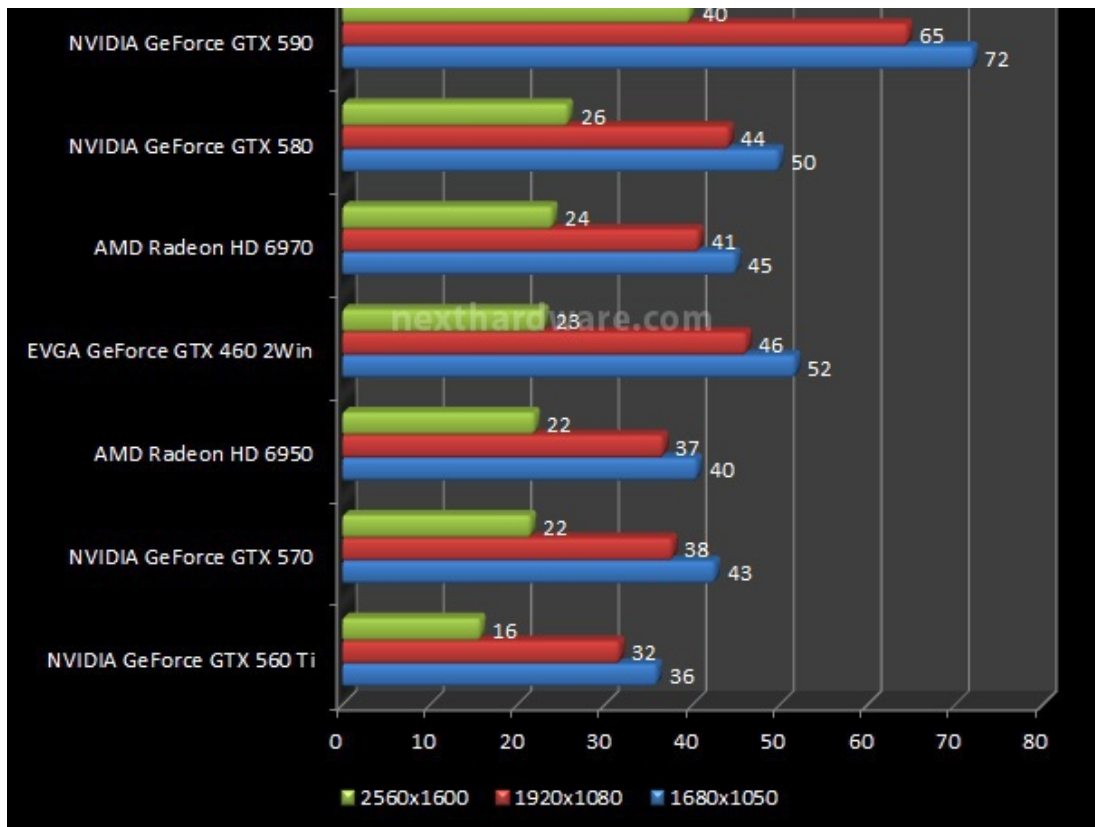
↔



↔





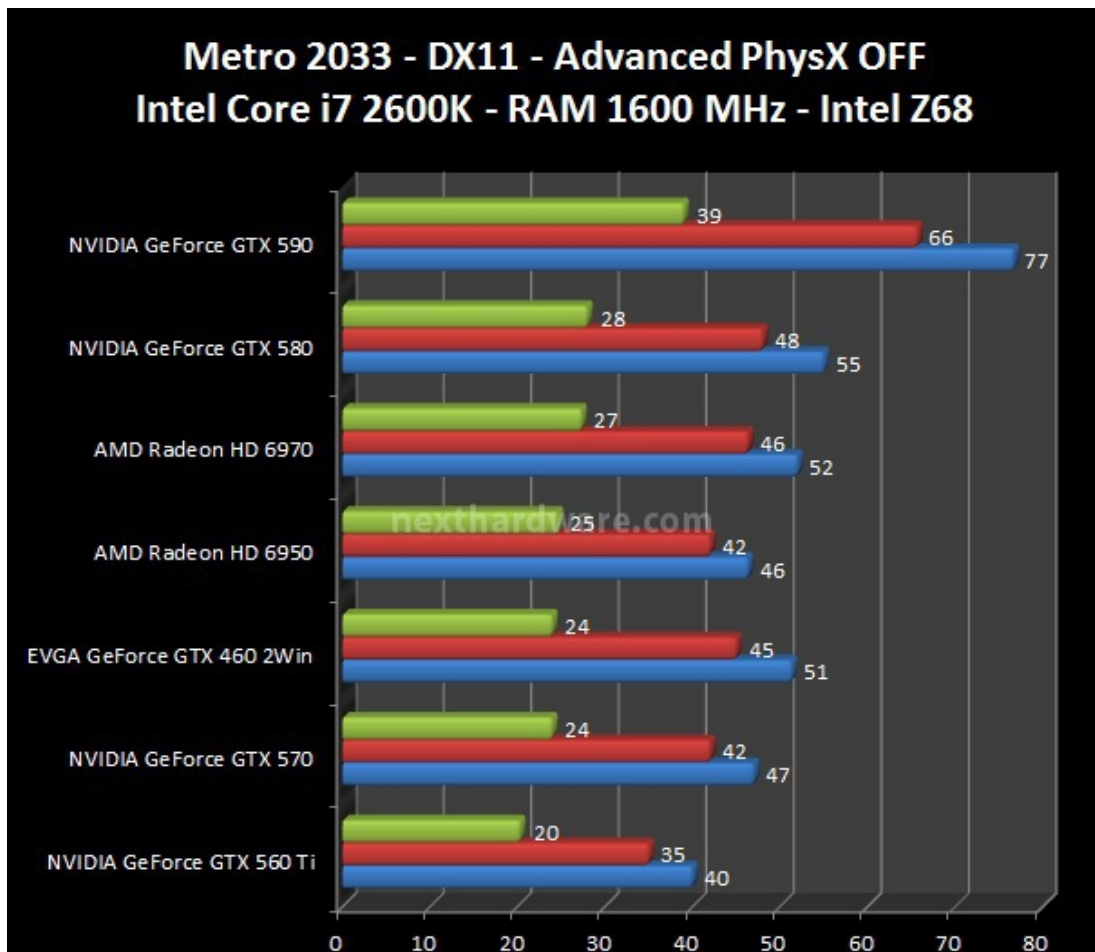


↔

### Metro 2033 â€“ DX11 â€“ Qualità High

Metro 2033 è lâ€™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.

↔



2560x1600 1920x1080 1680x1050

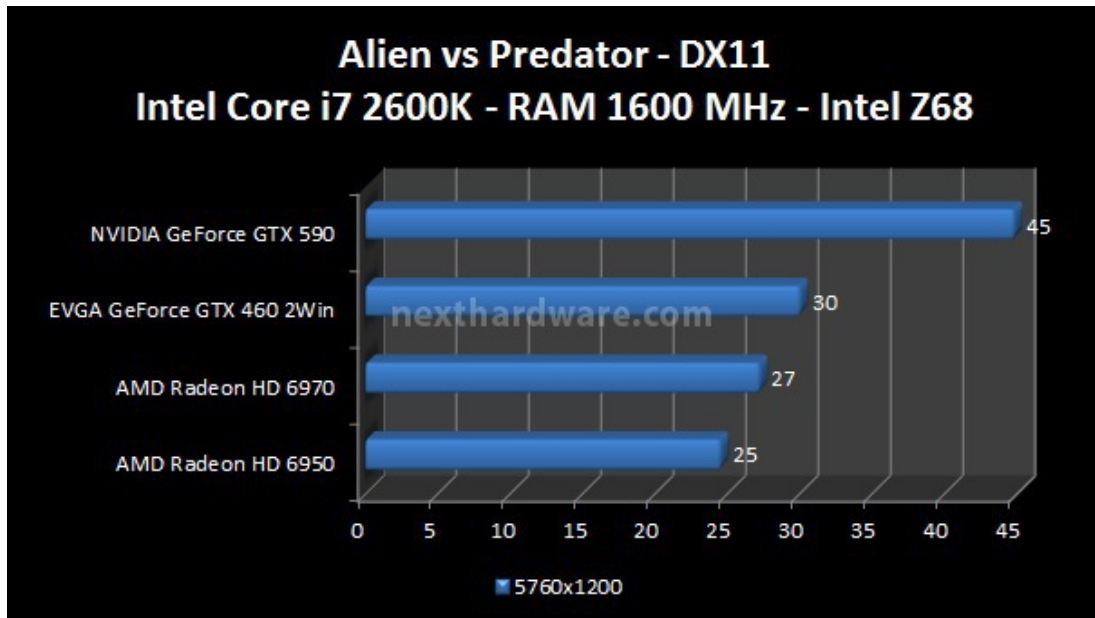
↔  
↔

## 9. Multi Monitor - Parte 1

### 9. Multi Monitor - Parte 1

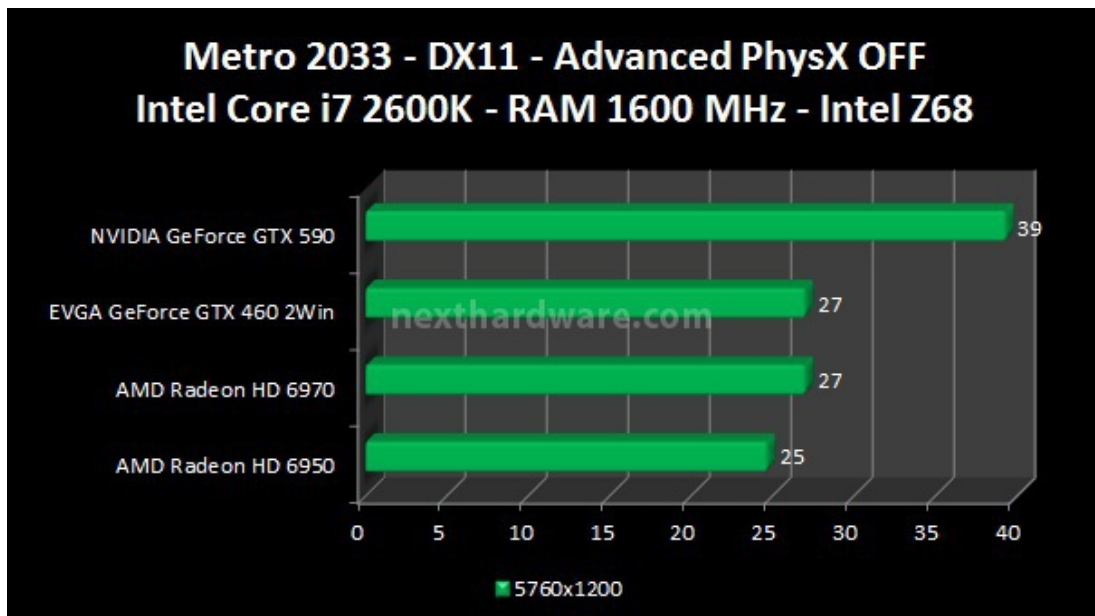
↔

#### Alien vs Predator - DX11



↔

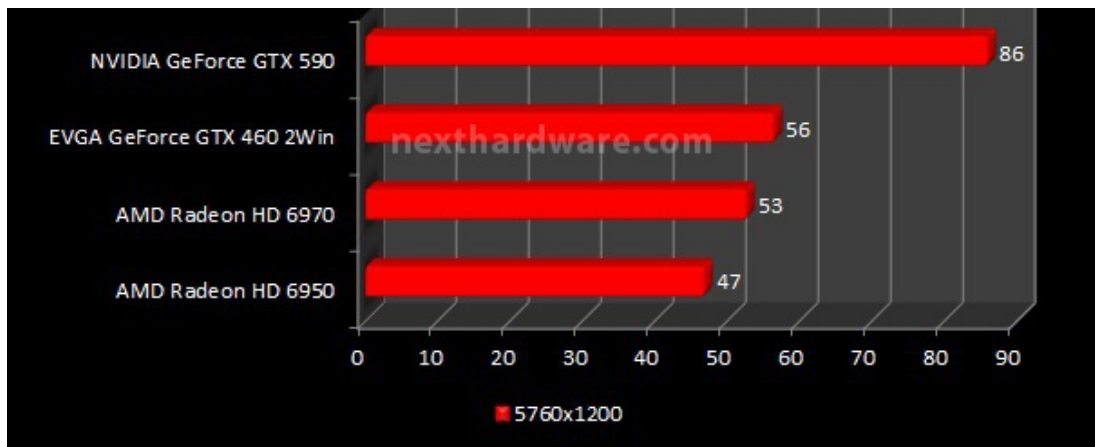
#### Metro 2033 - DX11



↔

#### FarCry 2 - DX10





↔

I giochi DirectX 11 di ultima generazione sono estremamente esigenti in termini di potenza di calcolo e le due GPU della EVGA GeForce GTX 460 2Win potrebbero trovarsi in difficoltà ad una risoluzione così elevata.

Nessun problema, invece, con i titoli più datati, pienamente supportati anche con i filtri attivati.

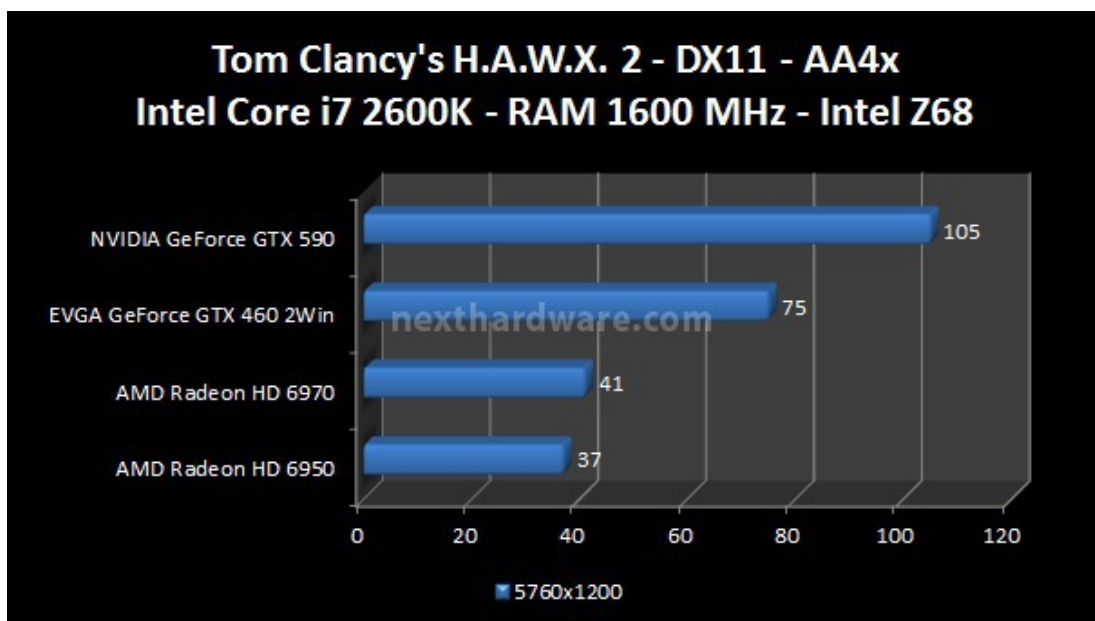
↔

## 10. Multi Monitor - Parte 2

### 10. Multi Monitor - Parte 2

↔

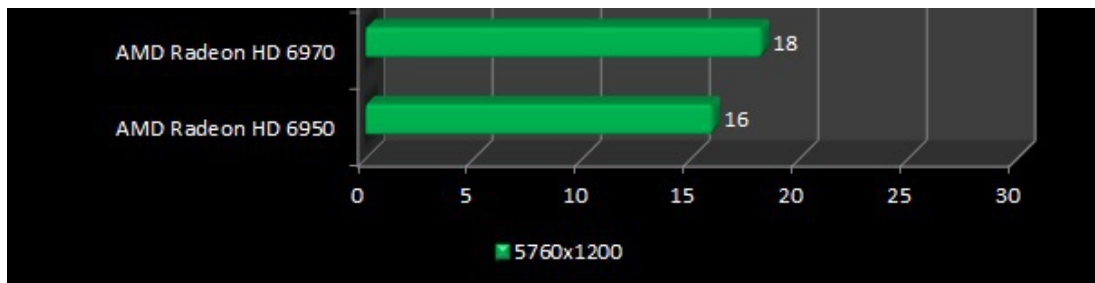
#### Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DX11



↔

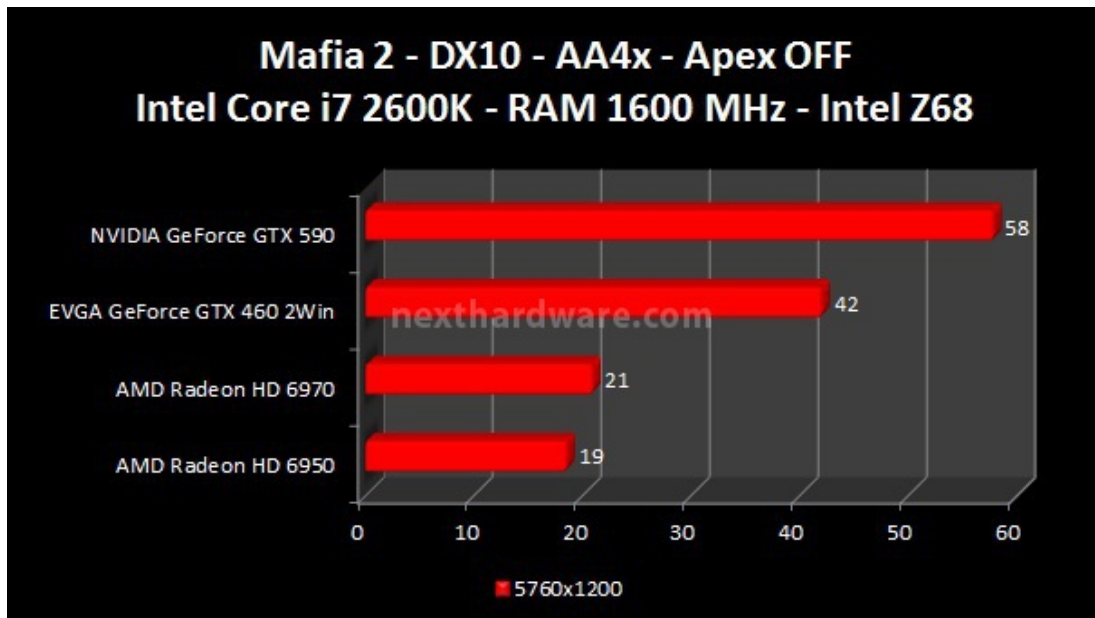
#### Crysis Warhead - DX10





↔

## Mafia 2 - DX10



↔

Crysis Warhead è uno dei giochi più esigenti in termini di risorse e risulta difficilmente fruibile al massimo del dettaglio su tre schermi Full HD; tuttavia, abbassando la qualità dell'immagine è possibile godere di un'ottima esperienza di gioco.

H.A.W.X. 2 e Mafia 2 non presentano invece particolari problemi, perfettamente compatibili con le tecnologie NVIDIA 3D Vision Surround e AMD Eyefinity.

↔

## 11. Temperature e Consumi

### 11. Temperature e Consumi↔

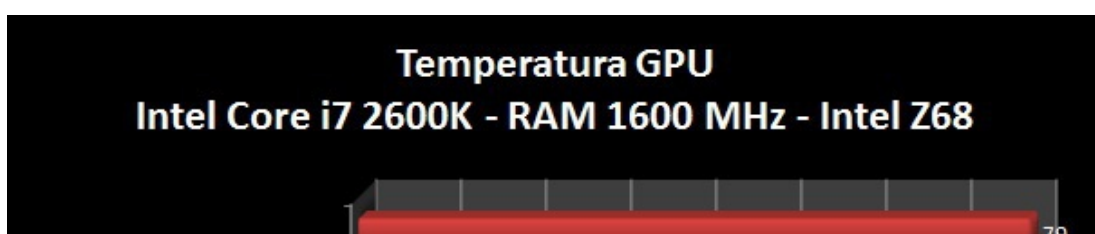
↔

#### Temperature

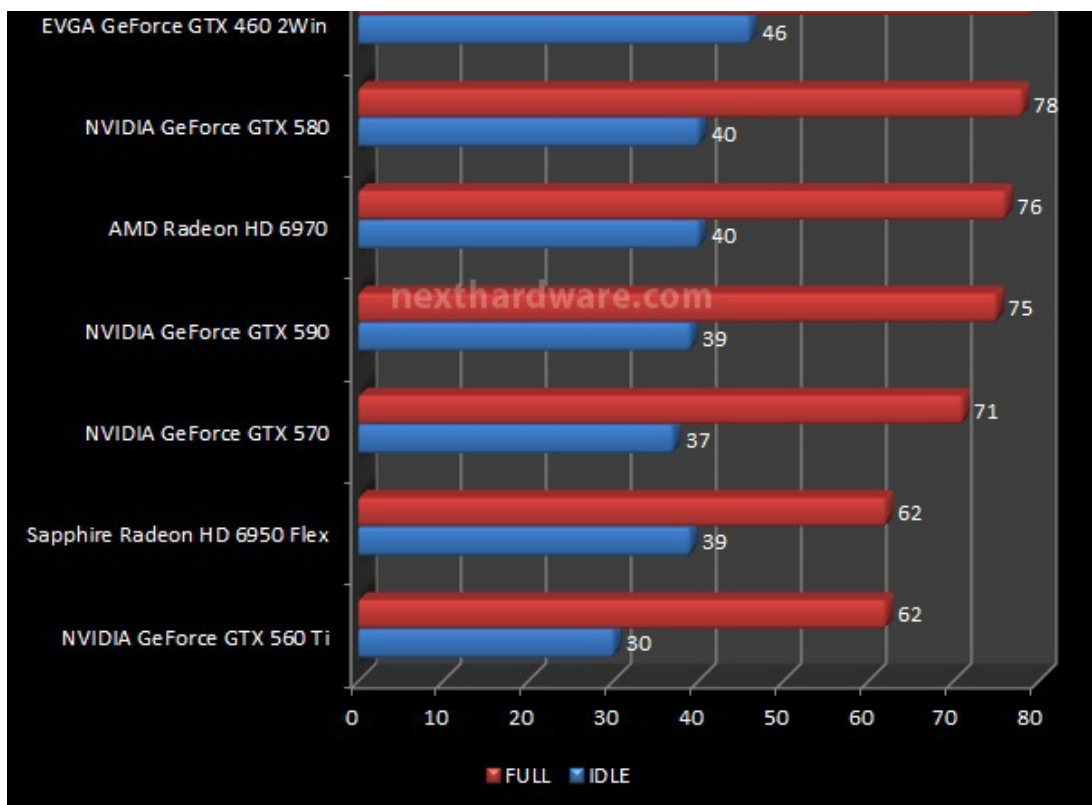
In questa sessione di prova sono stati registrati i valori della temperature raggiunte dalla GPU in condizioni di regime IDLE e FULL LOAD, quest'ultimo utilizzando due esecuzioni del primo dei test del benchmark 3DMark 11 con il preset Extreme.

Le ventole della schede video sono state impostate in modalità automatica secondo le impostazioni del produttore.

↔







↔

L'EVGA GeForce GTX 460 2Win è la scheda più calda del lotto, tuttavia la rumorosità è contenuta grazie alla buona ingegnerizzazione del sistema di raffreddamento.

↔

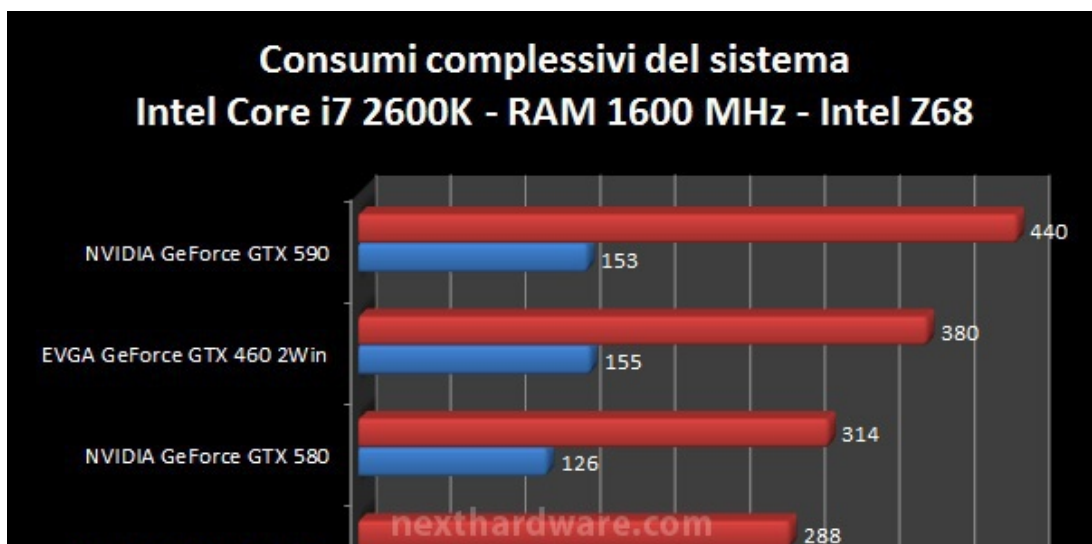
### Consumi

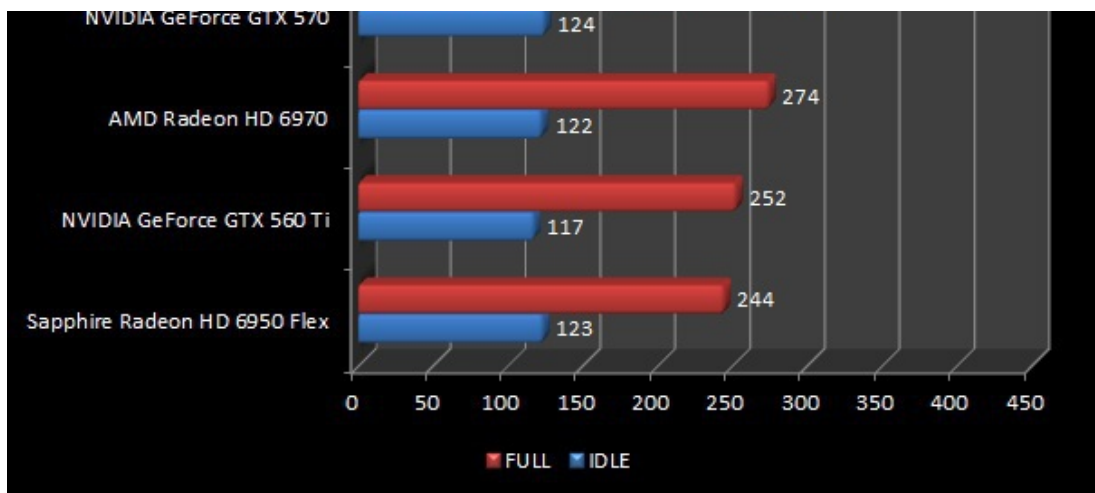
Al fine di valutare i consumi effettivi delle schede video in prova, abbiamo utilizzato una pinza amperometrica PCE-DC3 per monitorare l'assorbimento di corrente dell'intero sistema.

Ogni misurazione è stata effettuata più volte e sempre in condizione di regime IDLE prolungato e FULL LOAD, quest'ultimo generato con il primo test del benchmark Futuremark 3DMark 11 con preset Extreme.

Abbiamo escluso dai nostri test le prove con l'applicativo di stress FurMark, poiché le tecnologie incluse nelle recenti schede video NVIDIA e AMD hanno reso quest'ultimo inutile, in quanto limitano il consumo massimo al valore prestabilito dal produttore della scheda, intervenendo sulle frequenze di funzionamento della GPU e delle memorie.

Mentre l'implementazione di NVIDIA prevede l'abbassamento delle frequenze ad un valore predefinito all'attivazione dei programmi inseriti in una black list, la soluzione AMD è invece più complessa e si basa sul monitoraggio continuo dei consumi ed interviene in modo dinamico.





↔

L'utilizzo di due GPU incide sui consumi in modo sensibile, superando quanto fatto registrare dalla GeForce GTX 580, scheda con cui la GTX 460 2Win condivide il livello di prestazioni.

↔

## 12. Overclock

### 12. Overclock

↔

L'overclock della EVGA GeForce GTX 460 2Win è un procedimento semplice che può essere effettuato attraverso il software EVGA Precision, scaricabile dal sito web di EVGA.

Il tool può regolare sia la frequenza della GPU che delle memorie, mantenendo sincronizzate le impostazioni delle due GPU presenti sulla GeForce GTX 460 2Win.

La velocità di rotazione della ventole è personalizzabile ed è possibile creare una serie di profili, richiamabili con un semplice click del mouse.

↔

The screenshot displays a collection of system utility windows:

- 3DMark Vantage:** Shows a 3DMark Score of P27386, with GPU Score 28731 and CPU Score 24013. It includes a 'SUBMIT RESULTS' button and a 'PROFESSIONAL EDITION' label.
- TechPowerUp GPU-Z 0.5.3:** Provides detailed specifications for the NVIDIA GeForce GTX 460, including GPU GF104, 40 nm technology, 336 Unified Shaders, and 1024 MB memory.
- CPU-Z:** Two instances showing Intel Core i7 2600K processor details, including core speed (1596.3 MHz), cache (4 x 32 KBytes), and motherboard information (Gigabyte P67A-UD7).
- EVGA Precision:** A graphics tuning interface for the EVGA GeForce GTX 460, showing real-time monitoring of GPU temperature (51°C), GPU2 temperature (47°C), GPU1 usage (3%), and GPU2 usage (0%). It features sliders for Core Clock (800 MHz), Shader Clock (1500 MHz), Memory Clock (2000 MHz), and Fan Speed (100 RPM).

↔

Nelle nostre prove è stato possibile far operare stabilmente la EVGA GeForce GTX 460 2Win alla frequenza di 800 MHz, 100 in più rispetto alle frequenze standard, un buon risultato considerando il design single PCB con due GPU on board.

↔

### **13. Conclusioni**

#### **13. Conclusioni**

↔

EVGA è uno dei brand più apprezzati nel mercato delle schede video, sia per la qualità dei prodotti che per l'ottima assistenza tecnica.

In quasi 12 anni di attività, EVGA ha affermato la sua leadership nel mercato americano per quanto riguarda la produzione e vendita di schede video NVIDIA e, da alcuni anni, è attiva anche in Europa attraverso i consueti canali di distribuzione, pur non essendo così puntuale nella disponibilità dei propri prodotti.

La GeForce GTX 460 2Win è un prodotto particolare, adatto a tutti coloro desiderano giocare con tre schermi senza utilizzare una scheda video AMD e non vogliono affrontare il costo di una configurazione SLI o di una GeForce GTX 590.

La scelta delle GPU GeForce GTX 460 si è rivelata buona, le prestazioni complessive sono in genere superiori alla GeForce GTX 580 ed il prezzo di vendita è decisamente più basso.

↔



**EVGA GeForce GTX 460 2Win**  
2 x GeForce GTX 460  
GPU 700 MHz - CUDA Cores 1400 MHz  
Memoria 2048 MB GDDR5 3600 MHz  
3 DVI-DL - 1 mini HDMI

↔

Le dimensioni e i consumi non sono trascurabili, tuttavia, per la maggior parte degli utenti avanzati questo aspetto non costituirà un problema.

Durante le nostre prove non abbiamo rilevato particolari problemi con i driver, che si sono rivelati performanti in tutti i videogiochi provati; è comunque necessario aggiornare costantemente il pacchetto NVIDIA, in modo da avere sempre a disposizione i profili più aggiornati.

A questo riguardo, possiamo anticiparvi che le prossime release di driver NVIDIA includeranno funzionalità specifiche per sollevare l'utente da questa incombenza, rendendo l'esperienza d'uso ancora migliore.

Il prezzo al pubblico di 399 €, risulta in linea con la qualità e la versatilità di questo prodotto, motivo per cui ne consigliamo caldamente l'acquisto a chi necessita di una singola scheda di casa NVIDIA in grado di gestire tre monitor, senza doversi "svenare" per una GTX 590.

↔

**Si ringrazia [Drako.it](http://www.drako.it) ([http://www.drako.it/drako\\_catalog/product\\_info.php?](http://www.drako.it/drako_catalog/product_info.php?)**

**[products\\_id=4185](#)) per averci fornito la scheda oggetto di questa recensione.**

↔

↔



**nexthardware.com**

---

Questo documento PDF è stato creato dal portale [nexthardware.com](https://www.nexthardware.com). Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di [nexthardware.com](https://www.nexthardware.com).  
Informazioni legali: <https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm>