



nexthardware.com

a cura di: Gian Paolo Collalto - giampa - 26-09-2013 11:00

Presentate ufficialmente le nuove AMD R9 e R7

AMD

LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/5690/presentate-ufficialmente-le-nuove-amd-r9-e-r7.htm>)

Le nuove schede video AMD Radeon Serie R9 e R7 alzano il livello del realismo in game ...



AMD introduce inoltre Mantle e la tecnologia AMD TrueAudio, due innovazioni che ridefiniscono i processori grafici offrendo sia ai giocatori che agli sviluppatori una qualità audio e miglioramenti prestazionali senza precedenti per i titoli compatibili. ([#_edn2](#))

La premiata architettura Graphics Core Next (GCN) delle schede grafiche AMD Radeon Serie R9 e R7 continua a rappresentare la forza propulsiva alla base della [Unified Gaming Strategy](http://www.amd.com/us/press-releases/Pages/amd-delivers-unified-2013mar26.aspx) (<http://www.amd.com/us/press-releases/Pages/amd-delivers-unified-2013mar26.aspx>), l'approccio di AMD volto ad offrire un'eccellente esperienza di gioco sia su PC, sia nel salotto di casa, sia nel Cloud.

I quattro pilastri della Unified Gaming Strategy (console, cloud, content e client) vengono riuniti

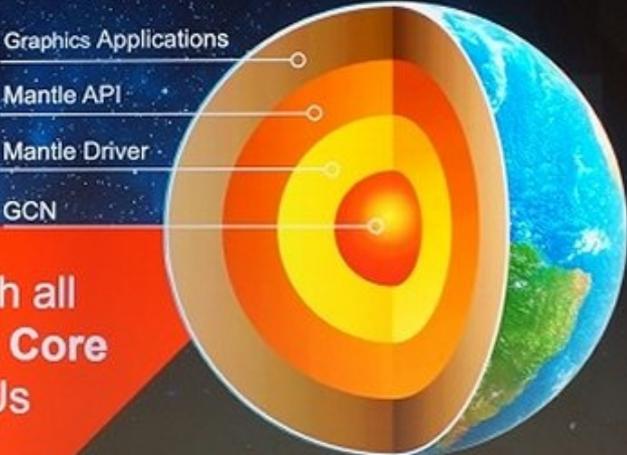
dall'introduzione di Mantle.

MANTLE BENEFITS



- ▲ Enables 9X more draw calls per second than other APIs by reducing CPU overhead
- ▲ Enables higher graphics performance with direct access to all GPU features
- ▲ New rendering techniques
- ▲ Leverage optimization work from next-gen game consoles to PCs

Works with all Graphics Core Next GPUs



Graphics Applications
Mantle API
Mantle Driver
GCN

MORE WITH MORE

AMD RADEON™ GPU14 PRODUCT SHOWCASE | SEPTEMBER 25, 2013 | APPROVED FOR PUBLIC DISTRIBUTION

Grazie a Mantle, titoli come "[Battlefield 4](http://www.battlefield.com/)" di DICE saranno in grado di esprimersi nella stessa lingua dell'architettura Graphics Core Next, attraverso un livello di ottimizzazione hardware più profondo che nessun altro produttore di schede grafiche è in grado di offrire.

Mantle aiuta inoltre gli sviluppatori nella fase di porting dei videogames su altre piattaforme, sfruttando la presenza di caratteristiche comuni tra l'architettura Graphics Core Next per PC e le console, semplificandone così il processo di sviluppo.

Maggiori dettagli relativi a Mantle verranno presentati nel corso dell'AMD Developer Summit ([APU13](http://developer.amd.com/apu/)) in programma dall'11 al 13 novembre prossimi a San Jose, California.

ASTOUNDSOUND® FOR GAMING

A 3D SPATIAL AUDIO TECHNOLOGY FROM GENAUDIO, INC.



AUDIO PRESENTED IN



- ▲ BASED ON 25 YEARS OF HUMAN BRAIN RESEARCH
 - BRTFs DELIVER UNPRECEDENTED 3D AUDIO ENABLING / SPHERICAL SOUNDFIELD WITH ACCURATE ELEVATION AND DEPTH PERCEPTION
 - DISTILLED INTO POWERFUL TRUE 3D AUDIO DSP ALGORITHMS
 - Mono in Stereo Out
 - Stereo in Stereo Out
 - Multi-channel in Stereo Out
 - Multi-channel in Multi-channel out
- ▲ TrueAudio & AstoundSound® - The perfect combo!

AMD RADEON™ GPU14 PRODUCT SHOWCASE | SEPTEMBER 25, 2013 | APPROVED FOR PUBLIC DISTRIBUTION

I videogiochi compatibili con questa tecnologia possono quindi offrire dinamiche ambientali più realistiche, un quadro sonoro più ricco, un audio direzionale sbalorditivo e molto altro.

La tecnologia AMD TrueAudio migliora il realismo audio simulando la percezione dei suoni che il cervello umano ha nel mondo reale, lavorando insieme all'hardware a disposizione dell'utente per ricreare un'esperienza simile alla realtà in titoli di prossima uscita come "[THIEF \(http://www.amd.com/us/press-releases/pages/amd-gaming-evolved-2013jun11.aspx\)](http://www.amd.com/us/press-releases/pages/amd-gaming-evolved-2013jun11.aspx)" di Square Enix o "[Lichdom \(http://www.lichdom.com/\)](http://www.lichdom.com/)" di Xaviant Games.

I giocatori abituati alla tecnologia multi-display AMD Eyefinity saranno liberi di utilizzare praticamente qualsiasi combinazione di uscite video, connettendo indifferentemente i loro monitor alle uscite DVI o HDMI del proprio sistema.