



nexthardware.com

a cura di: **Andrea Dell'Amico - betaxp86 - 15-02-2012 13:00**

Sapphire Radeon HD 7770 OC e AMD Radeon HD 7750



LINK (<https://www.nexthardware.com/recensioni/schede-video/648/sapphire-radeon-hd-7770-oc-e-amd-radeon-hd-7750.htm>)

Cape Verde: la GPU a 28nm per tutti!

La famiglia di schede video AMD "Southern Island" è stata lanciata sul mercato con le soluzioni top di gamma basate su GPU "Tahiti" ovvero le Radeon HD 7970 e HD 7950.

Tutte le GPU Southern Island sono basate sull'architettura Graphics Core Next e sono prodotte a 28nm da TSMC.

Se le HD 7900 sono dedicate agli utenti che amano giocare senza compromessi ad altissime risoluzioni, la maggior parte dei videogiocatori desidera poter utilizzare gli ultimi videogiochi su configurazioni più accessibili, con particolare attenzione sia al prezzo di acquisto che ai consumi energetici.

La serie Radeon HD 7700 è dedicata proprio a questa fascia di utenti, con due schede video basate sulla GPU "Cape Verde".

La Radeon HD 7770 si candida come una degna erede della ATI Radeon HD 5770, una delle schede più vendute negli ultimi anni in questo segmento, che ricordiamo essere uno dei più profittevoli per i produttori di schede video, se escludiamo le schede video di fascia bassa utilizzate dalla maggior parte degli integratori.

AMD's Radeon™ HD 7000 Series Graphics Product Line

"Cape Verde"



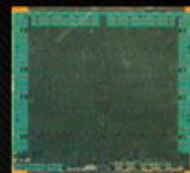
**AMD Radeon™
HD 7700 Series**
The World's Most
Advanced Graphics.
For Everyone.

"Pitcairn"



Coming Soon...

"Tahiti"



**AMD Radeon™
HD 7900 Series**
The World's Fastest and
Most Advanced GPU

↔

La Radeon HD 7770 è la prima scheda video in commercio ad essere caratterizzata da una frequenza della GPU pari a 1GHz e proprio su questa specifica si è incentrato il marketing di AMD, come il [Verdetrol 1GHz \(http://verdetrol.com/\)](http://verdetrol.com/) €;

Come di consueto, AMD ha dato carta bianca ai propri partner per produrre schede video basate su design personalizzati.

Per questa recensione, infatti, è giunta in redazione anche una Sapphire Radeon HD 7770 OC che differisce dal modello di riferimento per frequenze operative più alte ed un dissipatore personalizzato.

Avendo a disposizione due sample di AMD Radeon HD 7770 è stato inoltre possibile eseguire tutta la nostra batteria di test in modalità AMD CrossFireX.

Buona lettura!

↔

1. AMD GCN "Cape Verde"

1. AMD GCN "Cape Verde"

↔

L'architettura di "Cape Verde" è la stessa su cui sono basate le GPU "Tahiti", ovvero la nuova Graphics Core Next di AMD.

A differenza della sorella maggiore è stato ridotto il numero di unità di elaborazione portando a 10 il numero massimo di Compute Units attive per ogni GPU (640 Stream Processors).

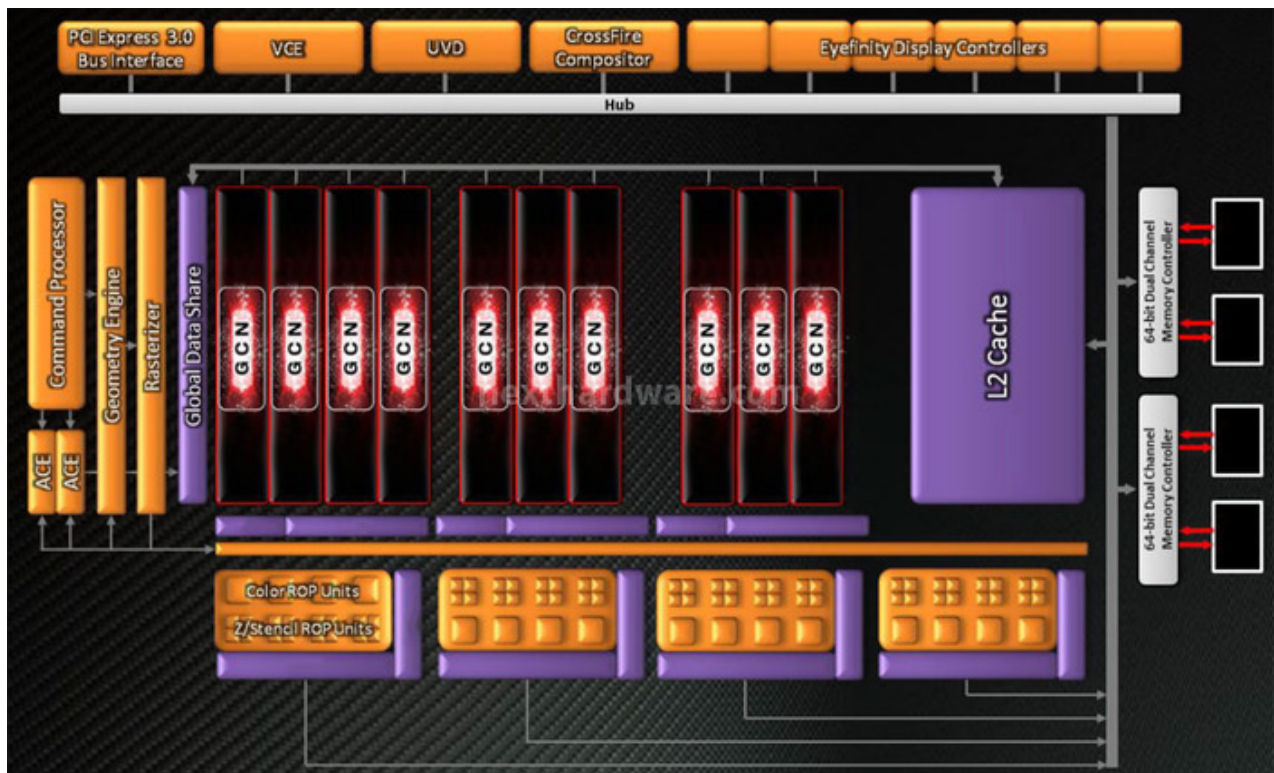
Tutte le GPU della famiglia Southern Island sono prodotte da TSMC con processo produttivo a 28nm.

L'interfaccia di collegamento con la memoria video è limitata a 128bit utilizzando due controller Dual Channel a 64bit.

Le memorie supportate sono le ormai tradizionali GDDR5, uno standard per tutte le schede video moderne.

La massima banda passante per i modelli di riferimento è pari a 72 GB/s.

La memoria cache di secondo livello è di 512KB ed è condivisa tra tutte le unità di elaborazione, sia in scrittura che in lettura.



↔

↔

Il BUS di collegamento con il sistema è il PCI Express 3.0, retrocompatibile con le versioni 1.1 e 2.0 disponibili sulla maggior parte delle schede madri.

La versione 3.0 consente di raddoppiare la banda passante tra la scheda video e il sistema; questo risultato è stato ottenuto modificando la codifica delle informazioni rispetto agli standard precedenti, migliorando quindi l'efficienza della connessione.

Attualmente solo le schede madri dotate di CPU Intel SandyBridge-E con chipset X79 supportano nativamente l'interfaccia PCI-E 3.0.

Ricordiamo che su alcune schede madri l'attivazione della modalità 3.0 è facoltativa e fa effettuata appositamente all'interno del BIOS .

Le GPU "Cape Verde" sono compatibili con le API DirectX 11.1 con pieno supporto anche al futuro sistema operativo Microsoft Windows 8.

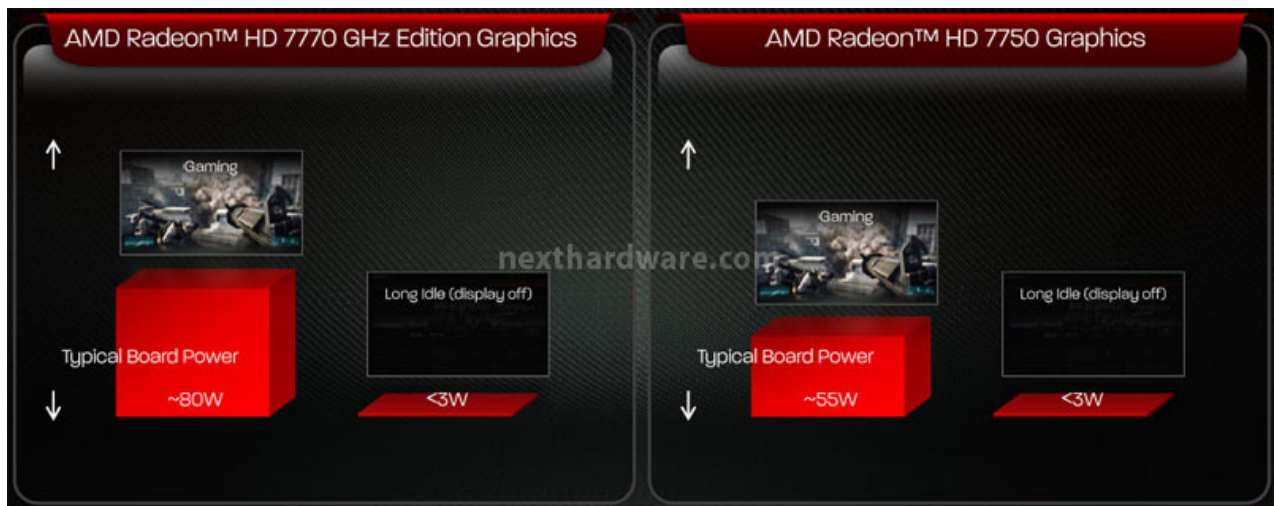
Come tutte le schede video AMD, anche la HD 7770 supporta la modalità CrossFireX, limitata in questo caso a due sole schede video.

Il collegamento tra le due schede deve avvenire con un apposito bridge presente in tutte le confezioni delle schede video in questione.

La HD 7750 è invece priva di connettore CrossFireX, per cui è sufficiente installare le due schede nel sistema prive di alcun collegamento aggiuntivo.

Al pari delle sorelle maggiori, la serie HD 7700 supporta la tecnologia AMD Eyefinity che consente di collegare fino a sei schermi per ogni scheda video, sfruttando le connessioni DisplayPort 1.2.

Chi fosse interessato ad assemblare un sistema multimonitor dotato delle schede della serie 7700 deve tenere in considerazione che la potenza di calcolo offerta dalla GPU "Cape Verde" non è sufficiente per poter gestire tre monitor in contemporanea utilizzando videogiochi di ultima generazione, tuttavia può essere una buona scelta per tutte le applicazioni business o multimediali che richiedono più di due schermi.



↔

Anche le Radeon HD 7700 includono la tecnologia AMD ZeroCore Power che disattiva la scheda video quando nessuna immagine è mostrata sullo schermo, agendo anche sul regime di rotazione della ventola di raffreddamento della stessa.

Il consumo energetico è così ridotto a soli 3W, necessari per mantenere attivi i circuiti che si occupano di risvegliare la scheda video quando l'utente riattiva il sistema.

↔

↔

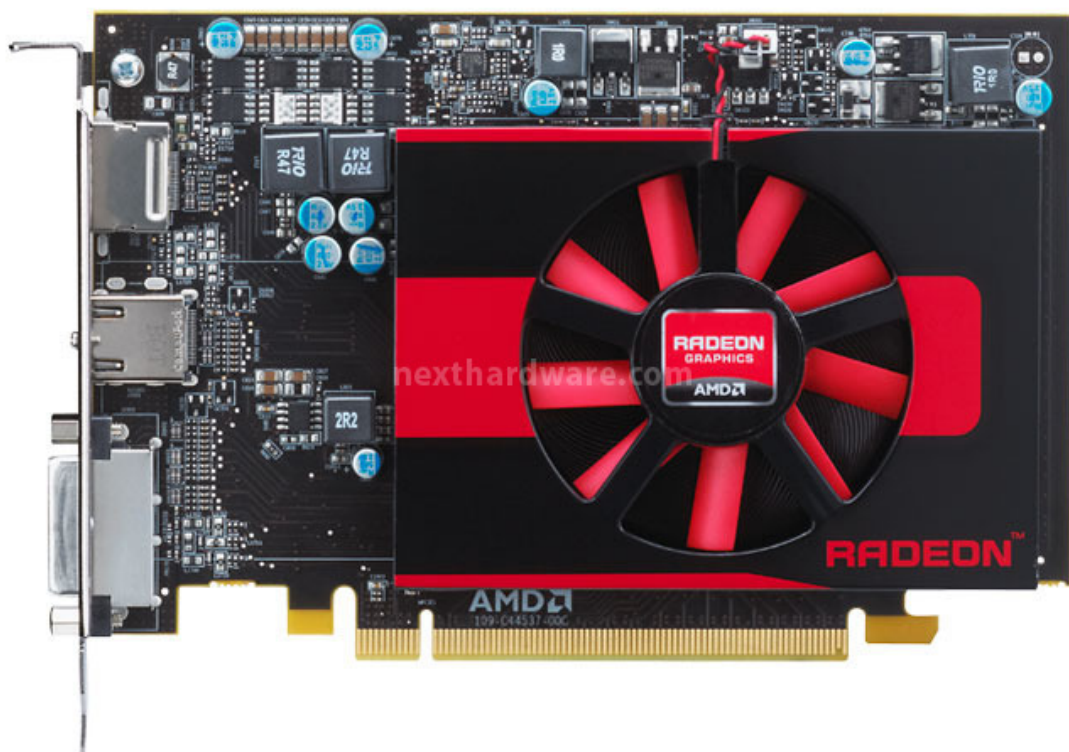
2. AMD Radeon HD 7750

2. AMD Radeon HD 7750

↔

La Radeon HD 7750 è una scheda dalle dimensioni decisamente compatte ed adatta all'integrazione in tutti i sistemi.

A differenza delle sorelle maggiori non richiede alcuna alimentazione aggiuntiva, i 70W forniti dallo slot PCI-E sono infatti sufficienti a sopperire al fabbisogno energetico della scheda, pari a soli 55W a pieno carico.



↔

Il sistema di raffreddamento occupa un solo slot PCI ed è equipaggiato con una singola ventola posta al centro dello stesso, incastonata tra le lamelle del dissipatore.

Diversamente dal modello superiore, la ventola della HD 7750 è collegata al connettore sul PCB con soli due fili al posto dei tradizionali quattro.

↔



↔

↔

Data l'è™ esigua produzione di calore, Sapphire ha già previsto l'è™ introduzione di una HD 7750 in versione Ultimate dotata di dissipatore completamente passivo.

Il design di riferimento fa utilizzo esclusivo di condensatori polimerici che garantiscono una lunga vita operativa; sarà poi a completa discrezione dei partner applicare modifiche al PCB per adattarlo alle proprie scelte progettuali.



↔

Il modello di riferimento è equipaggiato con ↔ tre uscite video:

- 1 Display Port Dual Link
- 1 HDMI High Speed
- 1 DisplayPort 1.2

La GPU installata ha 512 Stream Processors attivi operanti alla frequenza di 800MHz, rappresentando il modello base della famiglia "Cape Verde".

↔

3. AMD Radeon HD 7770 e Sapphire HD 7770 OC

3. AMD Radeon HD 7770 e Sapphire HD 7770 OC

↔



↔

↔

Le Radeon HD 7770 si differenziano dalle HD 7750 per le maggiori dimensioni e la necessità di essere alimentate con un cavo PCI-E 6pin aggiuntivo.

Il consumo massimo delle HD 7770 è attorno agli 80W, valore variabile in base alle frequenze operative della GPU e delle memorie.

La GPU che equipaggia la HD 7770 è dotata di 640 Stream Processors (10 Compute Units) operanti ad una frequenza di ben 1GHz, 1,15GHz per la Sapphire Radeon HD 7770 OC.

Il traguardo del GHz è indubbiamente un primato di AMD; attualmente nessun'altra GPU viene certificata nei modelli reference a questa frequenza anche se molte schede possono raggiungere simili velocità in overclock.

↔



↔

↔

Il design del sistema di raffreddamento si differenzia da quanto già visto in passato e ricorda vagamente quello delle NVIDIA GeForce GTX 560Ti che sono dotate di una singola ventola posizionata al centro del dissipatore.

↔



↔

↔

Per il modello di riferimento AMD ha deciso di abbandonare la tradizionale ventola radiale e Sapphire, per la sua HD 7770 OC, ha seguito la stessa strada utilizzando una ventola di dimensioni ancora maggiori, scelta che garantisce un miglior comfort acustico.

La HD 7770 OC di Sapphire è inoltre dotata di due heatpipes che collegano la base del dissipatore al corpo radiante.

Il design a tunnel consente l'espulsione dal case della maggior parte dell'aria calda, evitando così il ristagno della stessa all'interno del case.



↔

La connettività è uguale a quella delle sorelle maggiori; troviamo infatti una connessione DVI-I Dual Link, una HDMI High Speed e due Mini DisplayPort 1.2.

↔



↔

Come si evince dalle saldature sul retro del PCB, non sono molti i componenti installati sulla HD 7770: sono infatti sufficienti poche fasi di alimentazione affinché la scheda operi in piena stabilità .

In bundle con la versione retail della Sapphire Radeon HD 7770 OC troviamo:

- 1 Cavo HDMI High Speed 1.8m
- 1 Cavo Molex - PCI-E 6pin
- 1 Adattatore da Mini DisplayPort a DisplayPort
- 1 Adattatore DVI-VGA
- 1 Bridge CrossFireX

Ricordiamo che il bundle può essere differente in base alle promozioni in corso e allo specifico SKU.

↔

↔

4. Metodologia di prova e specifiche tecniche

4. Metodologia di prova e specifiche tecniche

↔

Per valutare le prestazioni della AMD Radeon HD 7770, HD 7750 e Sapphire Radeon HD 7770 OC, abbiamo assemblato un sistema con i seguenti componenti:

↔

Processore	Intel Core i7 2600 K
Scheda Madre	Gigabyte GA-Z68X-UD7-B3
Memoria RAM	TeamGroup Xtrem LV 2133MHz 2*4GB - 1600 MHz DDR3
Hard Disk	Western Digital VelociRaptor 150 GB
Alimentatore	Antec HighCurrent Pro HCP-1200
Sistema Operativo	Microsoft Windows 7 Ultimate 64 bit SP1

↔

Sono stati eseguiti i seguenti benchmark sintetici:

- Futuremark 3DMark 11 (Entry - Performance - Extreme) - DX11
- Futuremark 3DMark Vantage (Performance - High - Extreme) - DX10
- Unigine Heaven Benchmark (1680x1050 - 1920x1080 - 2560x1600) - DX11

↔



↔

Per testare le performance nei videogiochi sono stati utilizzati i benchmark integrati o sequenze scriptate alle risoluzioni di 1680x1050, 1920x1080 e 2560x1600 dei seguenti titoli:

- Call of Duty: Black Ops (Max - AA4x) - DX9.0c
- FarCry 2 (Ultra - AA4x) - DX10
- Mafia 2 (Max - AA4x) - DX10
- Crysis Warhead (Extreme - AA4x) - DX10
- Crysis 2 (Ultra - NO AA) - DX11
- Lost Planet 2 (Max - NO AA) - DX11
- Metro 2033 (Very High - NO AA) - DX11
- DiRT 3 (Ultra - AA4x) - DX11
- Tom Clancy's H.A.W.X. 2 (Max - AA4x) - DX11
- Alien Vs Predator (Max - AA4x) - DX11

↔

Specifiche Tecniche

	AMD Radeon HD 7750	AMD Radeon HD 7770 GHz Edition	Sapphire Radeon HD 7770 OC
GPU	Cape Verde	Cape Verde	Cape Verde
Processo Produttivo	28nm	28nm	28nm
Stream Processors	512	640	640
Transistor	1.5 Miliardi	1.5 Miliardi	1.5 Miliardi
Frequenza GPU	800MHz	1000MHz	1150MHz
Quantità Memoria V.	1GB GDDR5	1GB GDDR5	1GB GDDR5
BUS Memoria V.	128bit	128bit	128bit
Frequenza Memoria V.	1125MHz	1125MHz	1250MHz

Alimentazione	nessuno	1 PCI-E 6pin	1 PCI-E 6pin
Consumo FULL LOAD	~55W	~80W	~89W

↔

↔

5. 3DMark 11 - 3DMark Vantage - Unigine

5. 3DMark 11 - 3DMark Vantage - Unigine

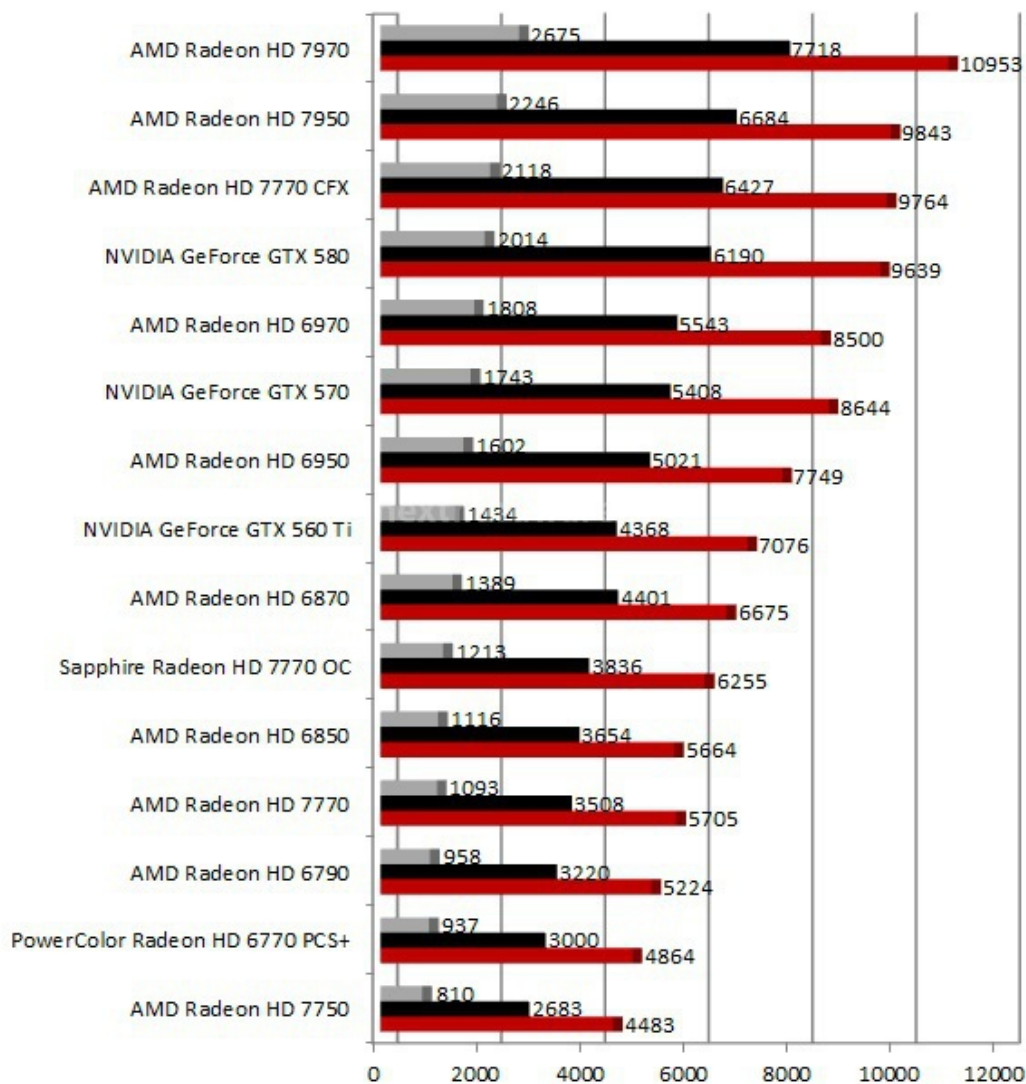
↔

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.

↔

Futuremark 3DMark 11 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz

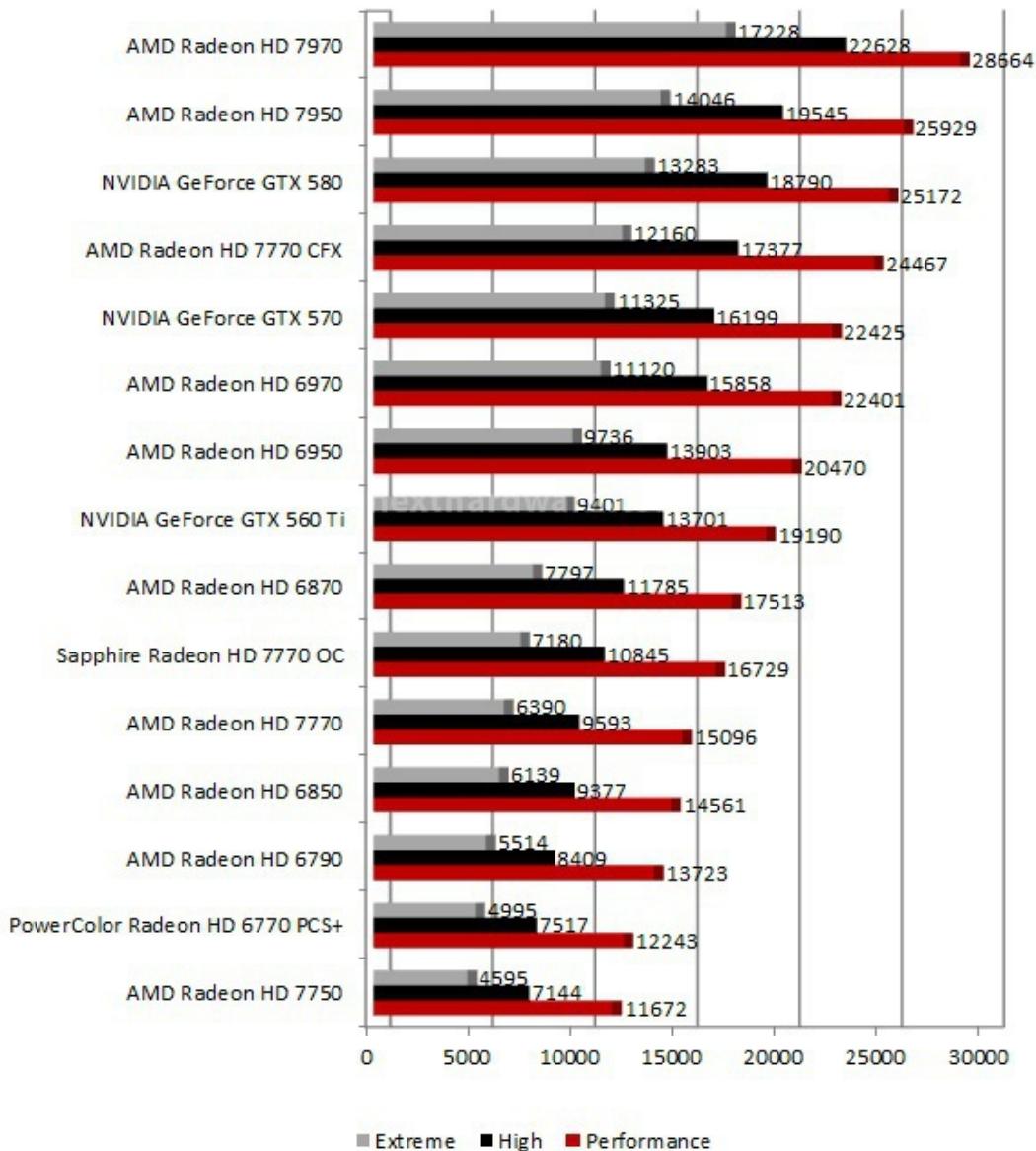


↔

Futuremark 3DMark Vantage " DX10 " 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 Vantage - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

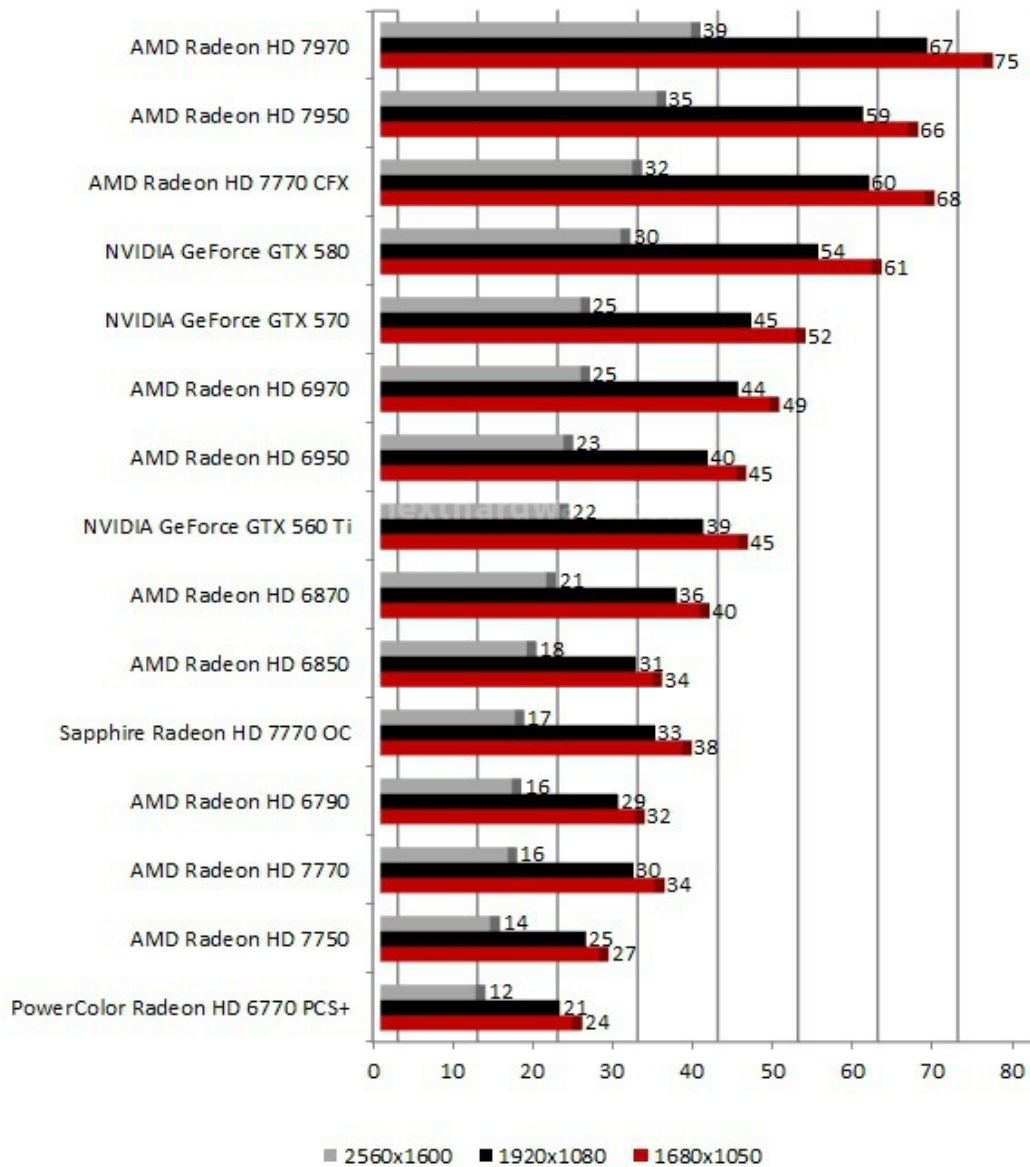
Unigine Heaven Benchmark 2.5 " DX11 " Tessellation Normal

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.

↔

Unigine Heaven Benchmark 2.5 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

↔

6. Call of Duty: Black Ops - Far Cry 2

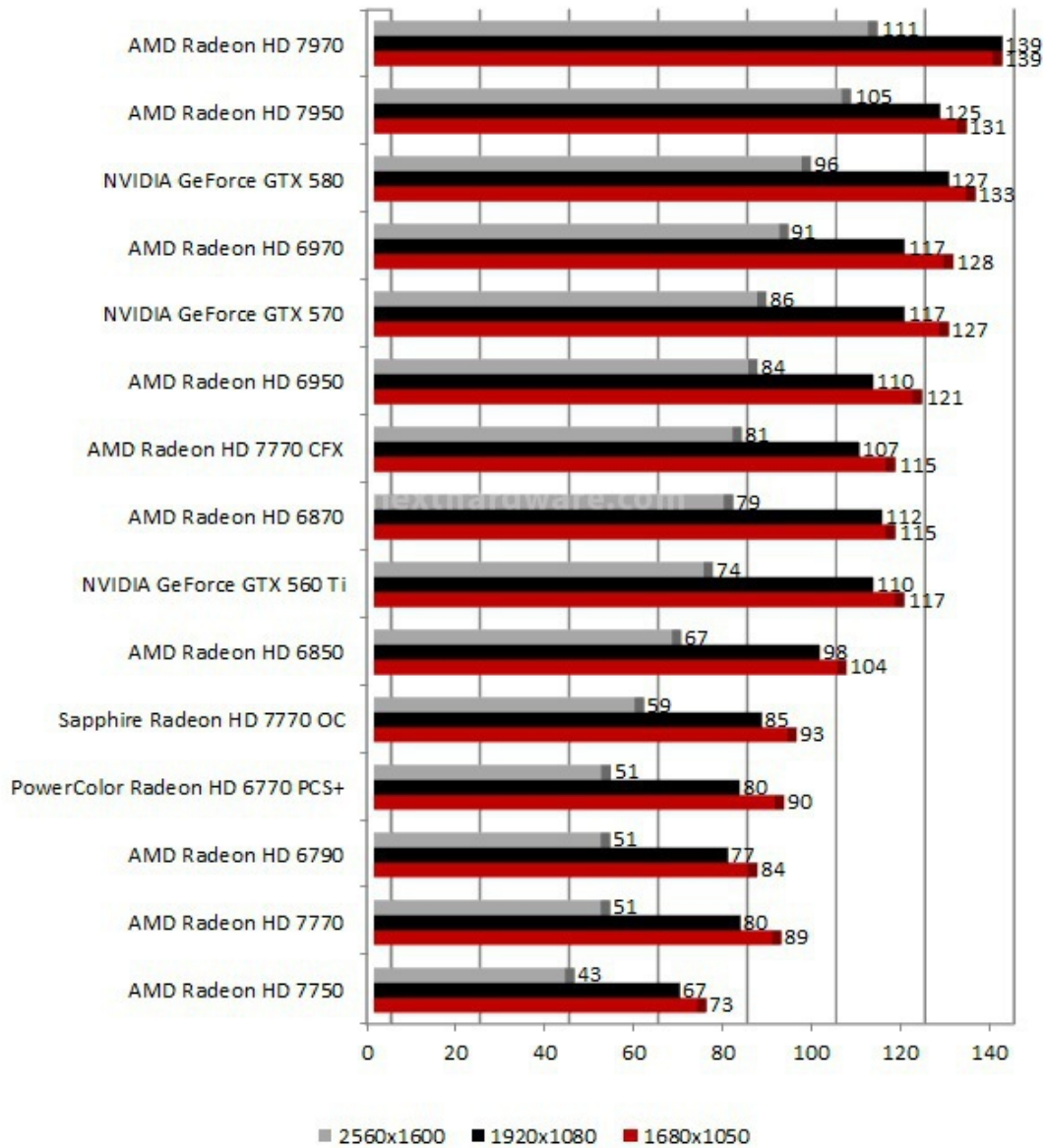
6. Call of Duty: Black Ops - Far Cry 2

↔

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.

Call of Duty: Black Ops - DX9.0c Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



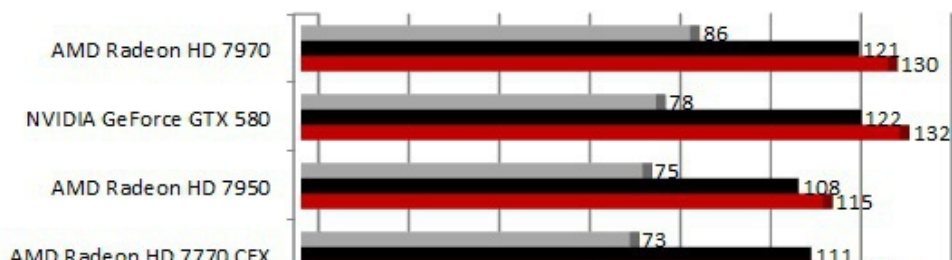
↔

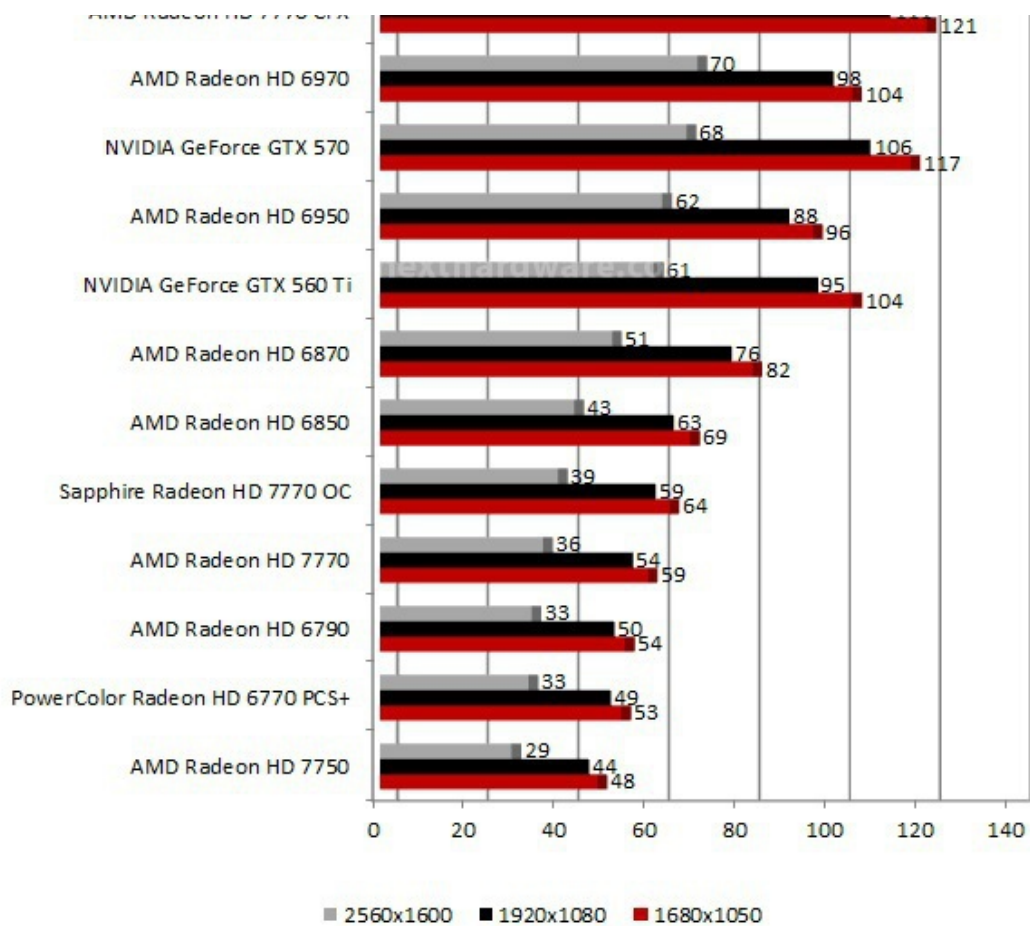
FarCry 2 - DX10 - Qualità Massima AA4x

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".

↔

FarCry 2 - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





↔

↔

7. Mafia 2 - Crysis Warhead

7. Mafia 2 - Crysis Warhead

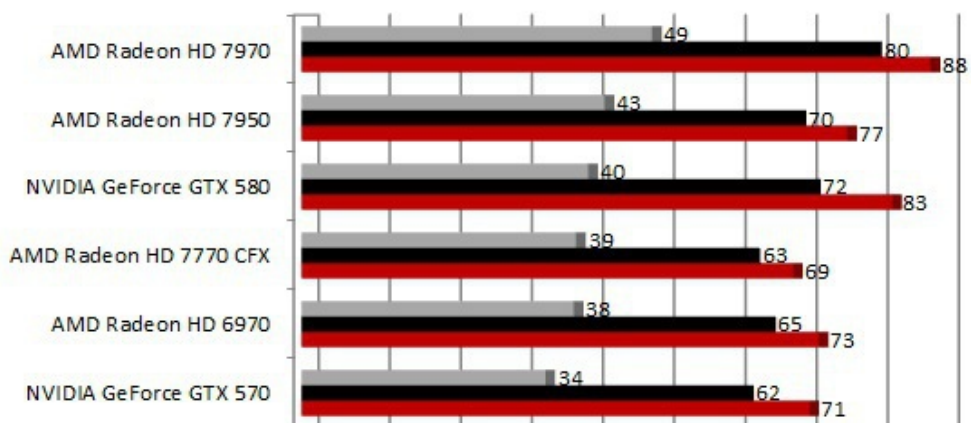
↔

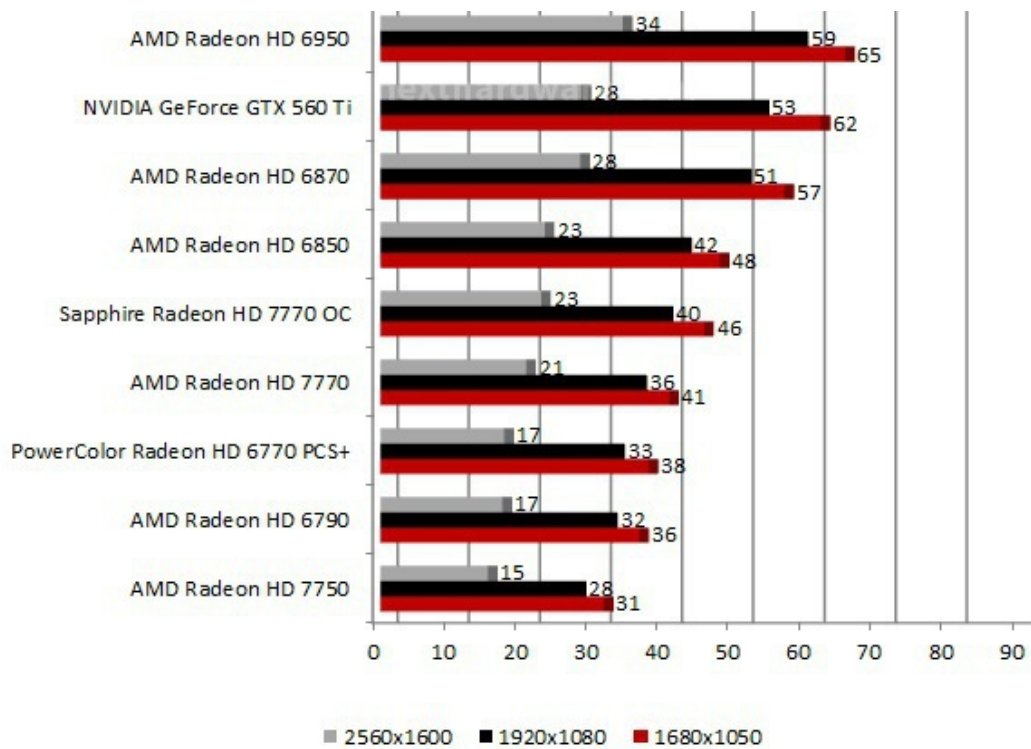
Mafia 2 " DX10 " Qualità Massima AA4x

Il secondo episodio della serie Mafia, è un videogioco multi piattaforma basato sul motore grafico "The Illusion Engine" con supporto a NVIDIA PhysX. Il gioco comprende una mappa completamente esplorabile di 26 km², che ci calerà nell'atmosfera di una città immaginaria dominata dalla malavita di cui noi stessi faremo parte.

↔

Mafia 2 - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



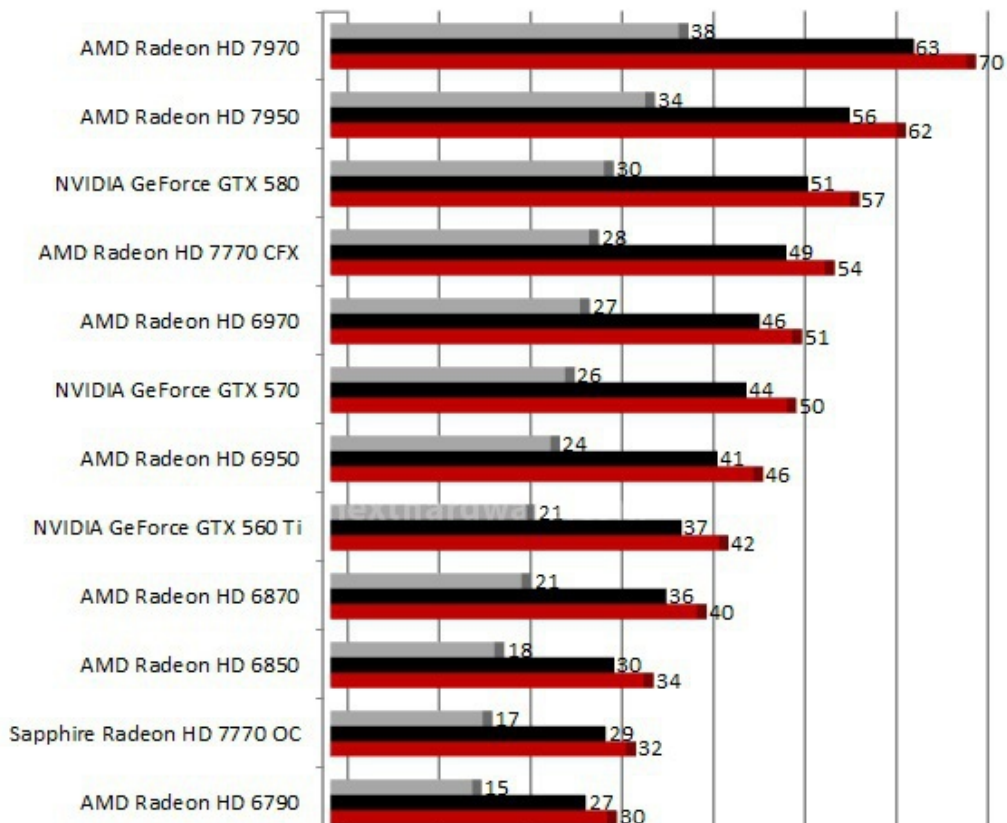


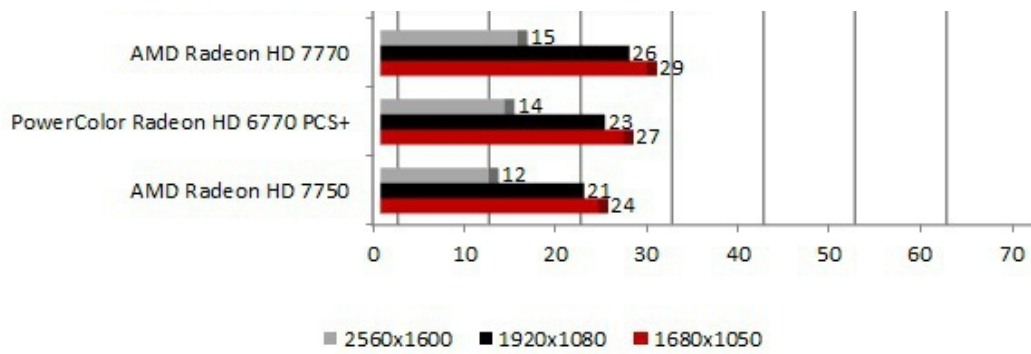
↔

Crysis Warhead " DX10 " Qualità Massima 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.

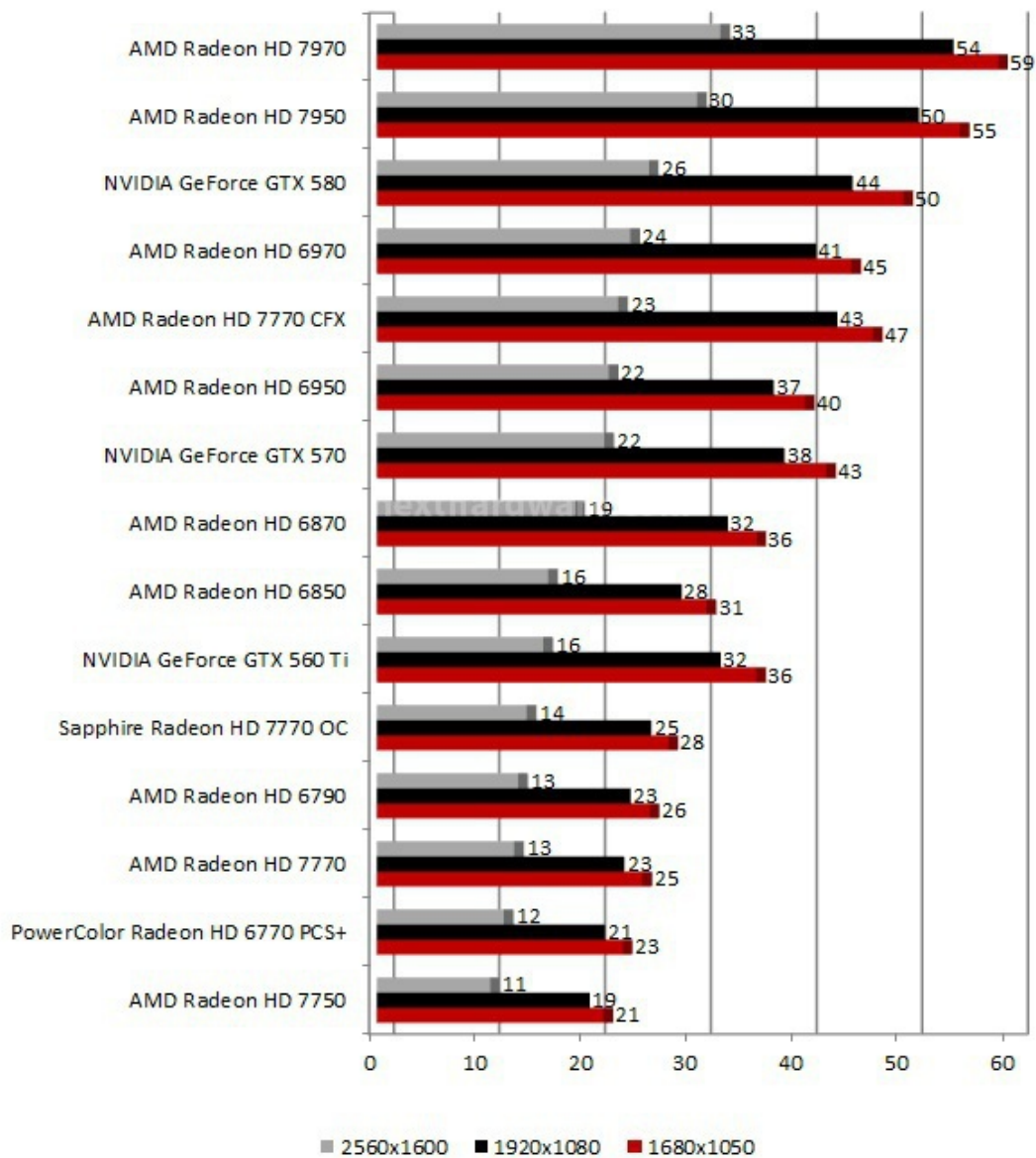
Crysis Warhead - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





↔

Crysis Warhead AA4x - DX10 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

↔

8. Metro 2033 - Alien Vs Predator

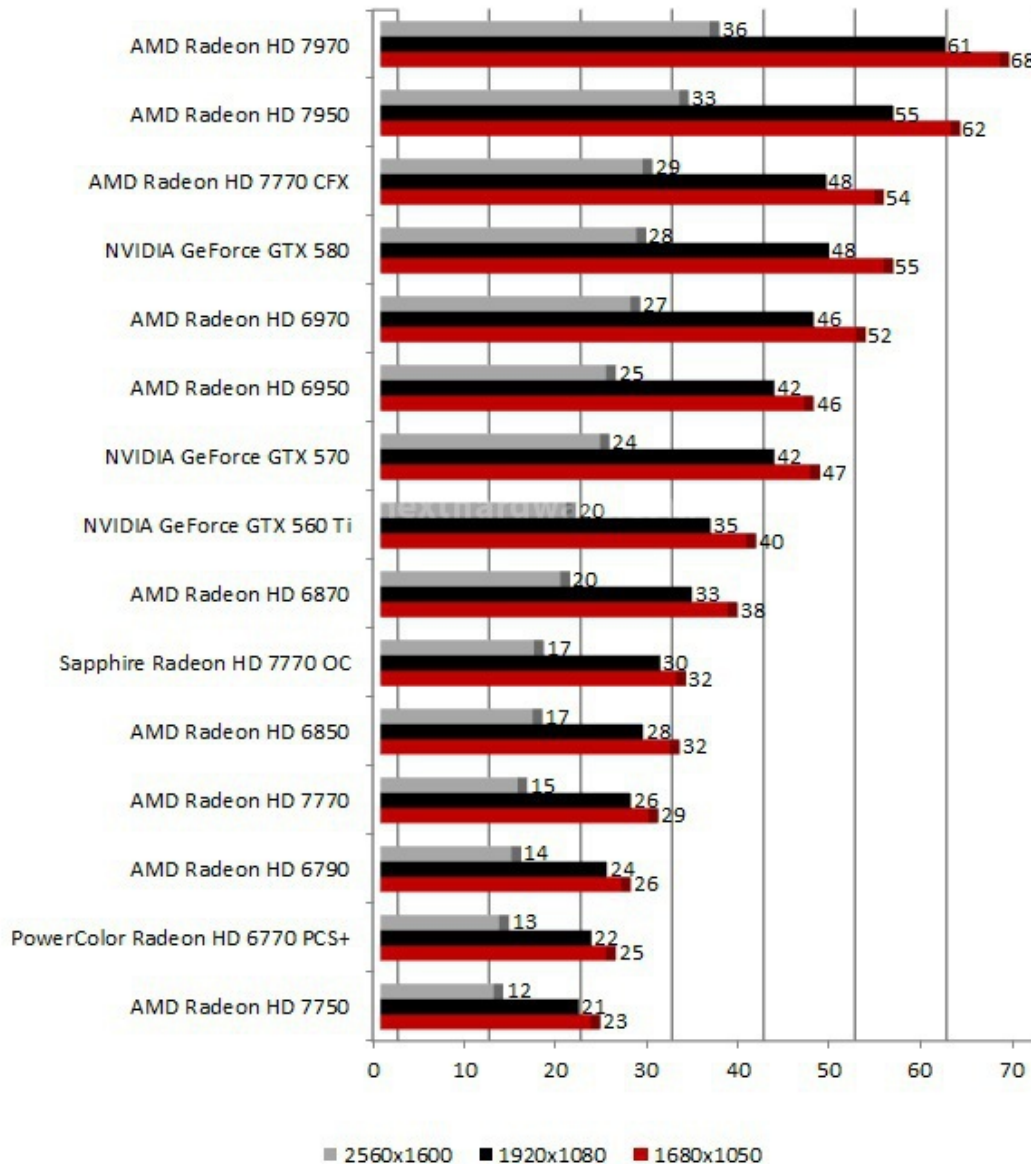
8. Metro 2033 - Alien Vs Predator

↔

Metro 2033 â€“ DX11 â€“ Qualità High

Metro 2033 è l'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.

Metro 2033 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



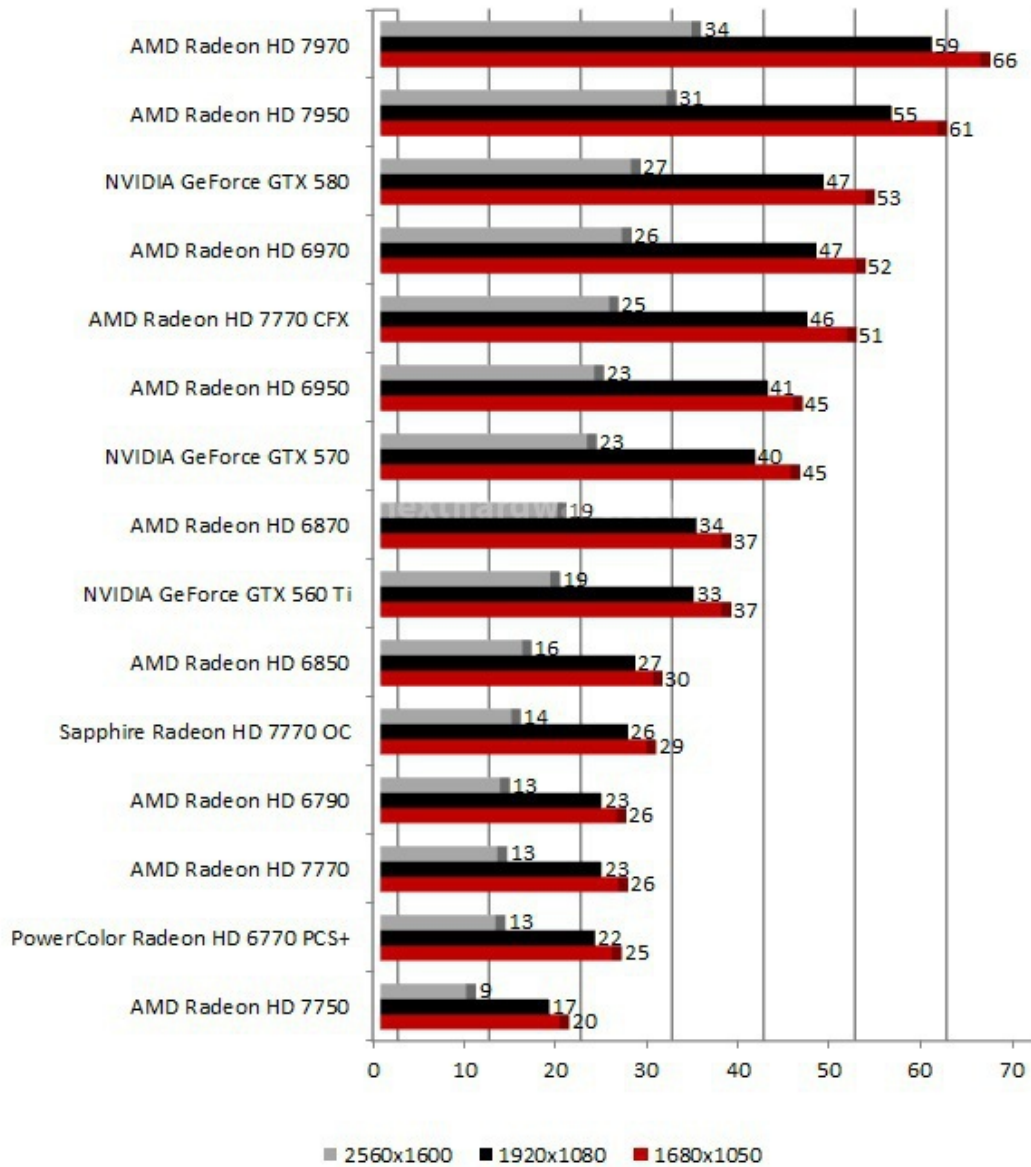
↔

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.

↔

Alien Vs Predator - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

↔

9. Crysis 2 - Lost Planet 2

9. Crysis 2 - Lost Planet 2

↔

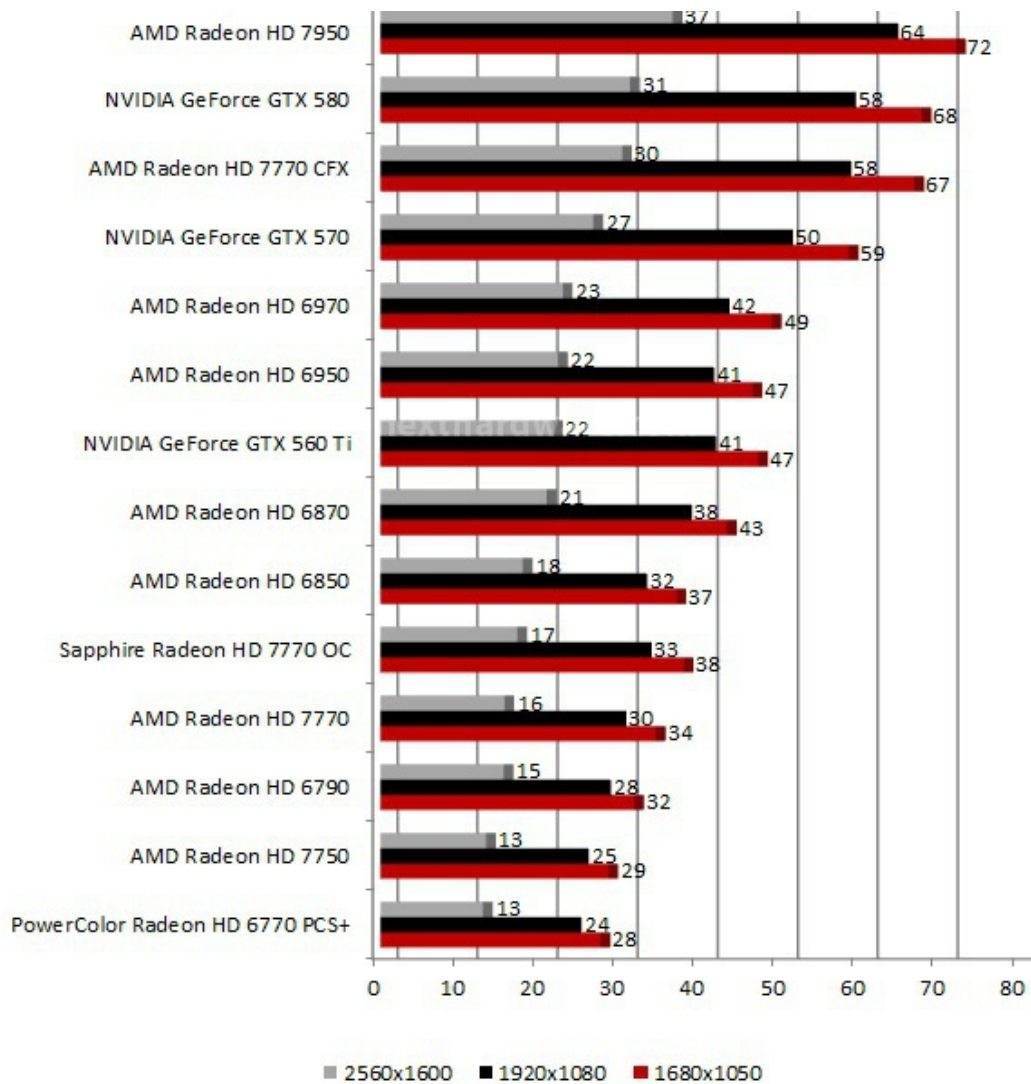
Crysis 2 - DX11 - Qualità Ultra NOAA

Il secondo episodio della serie Crysis è ambientato in una New York devastata da una invasione aliena e controllata da una milizia privata. Il motore grafico è l'innovativo CryEngine 3 aggiornato per supportare le librerie DirectX 11. Per uniformare i risultati tra le varie schede della comparativa, non abbiamo attivato l'espansione High Quality Texture che richiede un'elevata quantità di RAM video per essere processata correttamente.

↔

Crysis 2 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





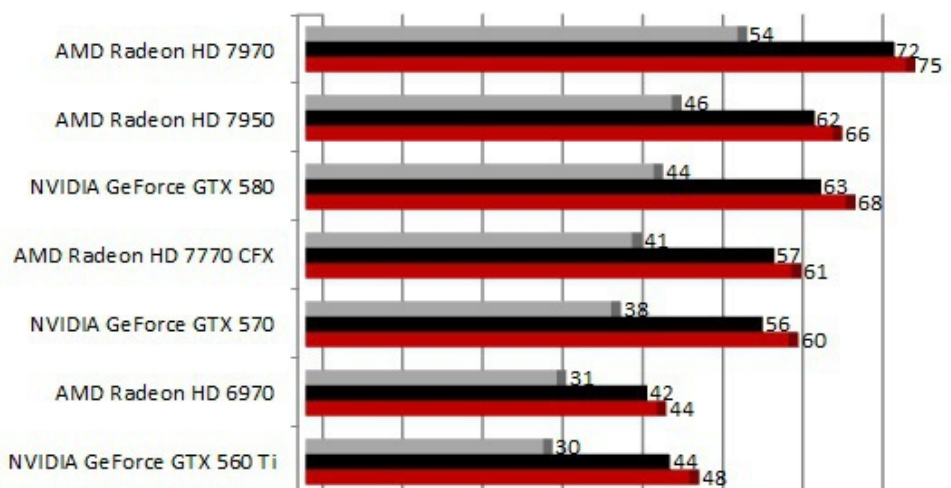
↔

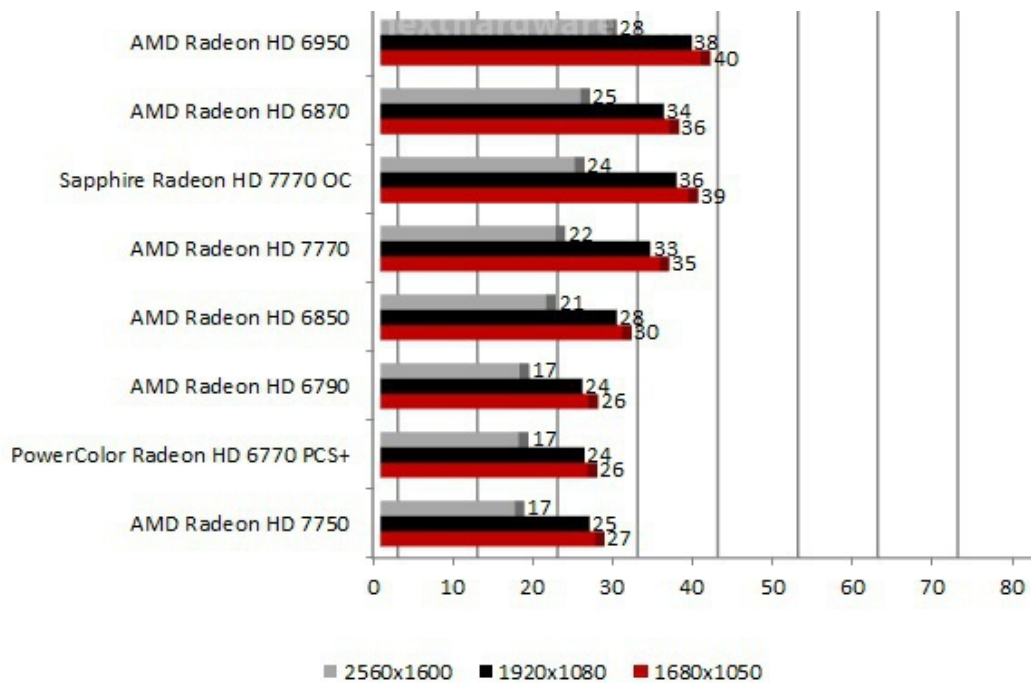
Lost Planet 2 – DX11 – Qualità Massima No AA, Test B

Lost Planet 2 è basato sul motore MT Framework 2.0 e supporta nativamente le API DirectX 11. Esistono due modalità di Test, quella A simula il normale utilizzo del gioco, quella B mette sotto sforzo tutti i sottosistemi. Nelle nostre prove abbiamo utilizzato la seconda modalità perché restituisce risultati più realistici e ripetibili.

↔

Lost Planet 2 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





↔

↔

10. Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DiRT 3

10. Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DiRT 3

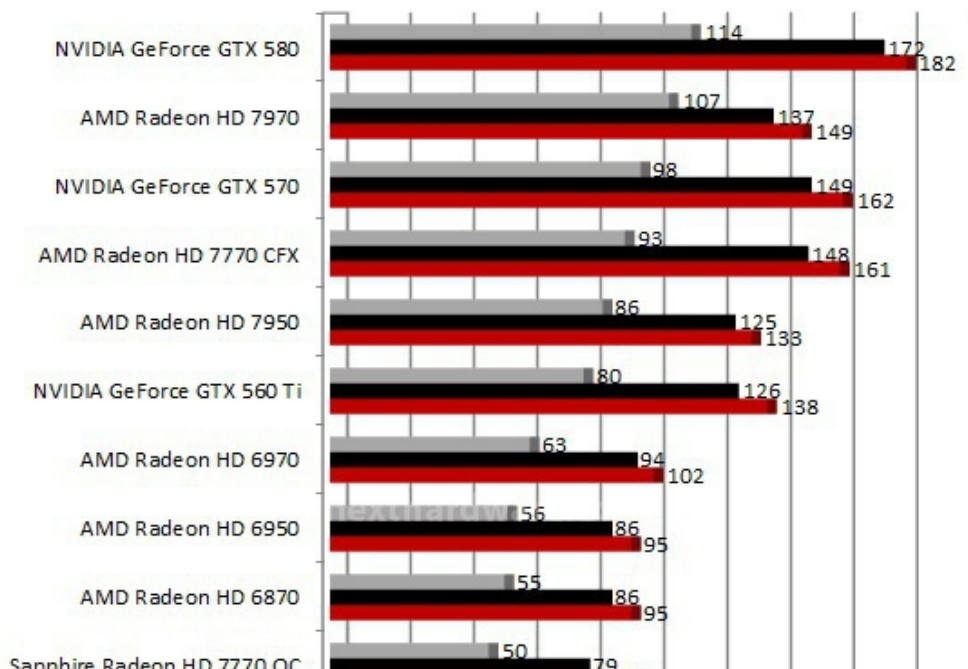
↔

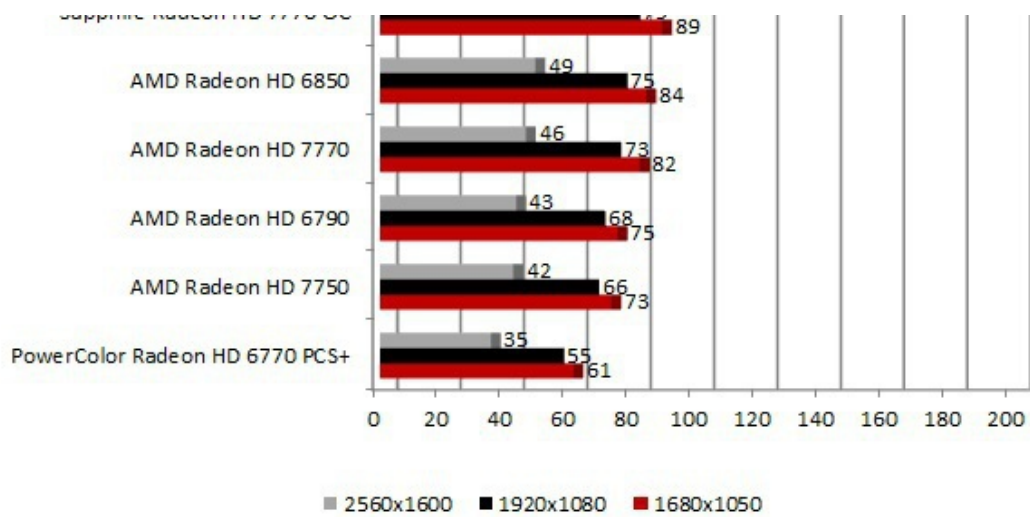
Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DX11 - Qualità Massima AA4x

Dopo aver volato nei panni di David Crenshaw nel primo episodio di Tom Clancy's H.A.W.X., ci ritroveremo nuovamente nella cabina di pilotaggio di uno degli aerei della compagnia H.A.W.X. Il motore grafico del gioco fa largo uso della tassellazione, funzionalità utilizzata per rendere più realistici i paesaggi e le montagne.

↔

Tom Clancy's H.A.W.X. 2 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz





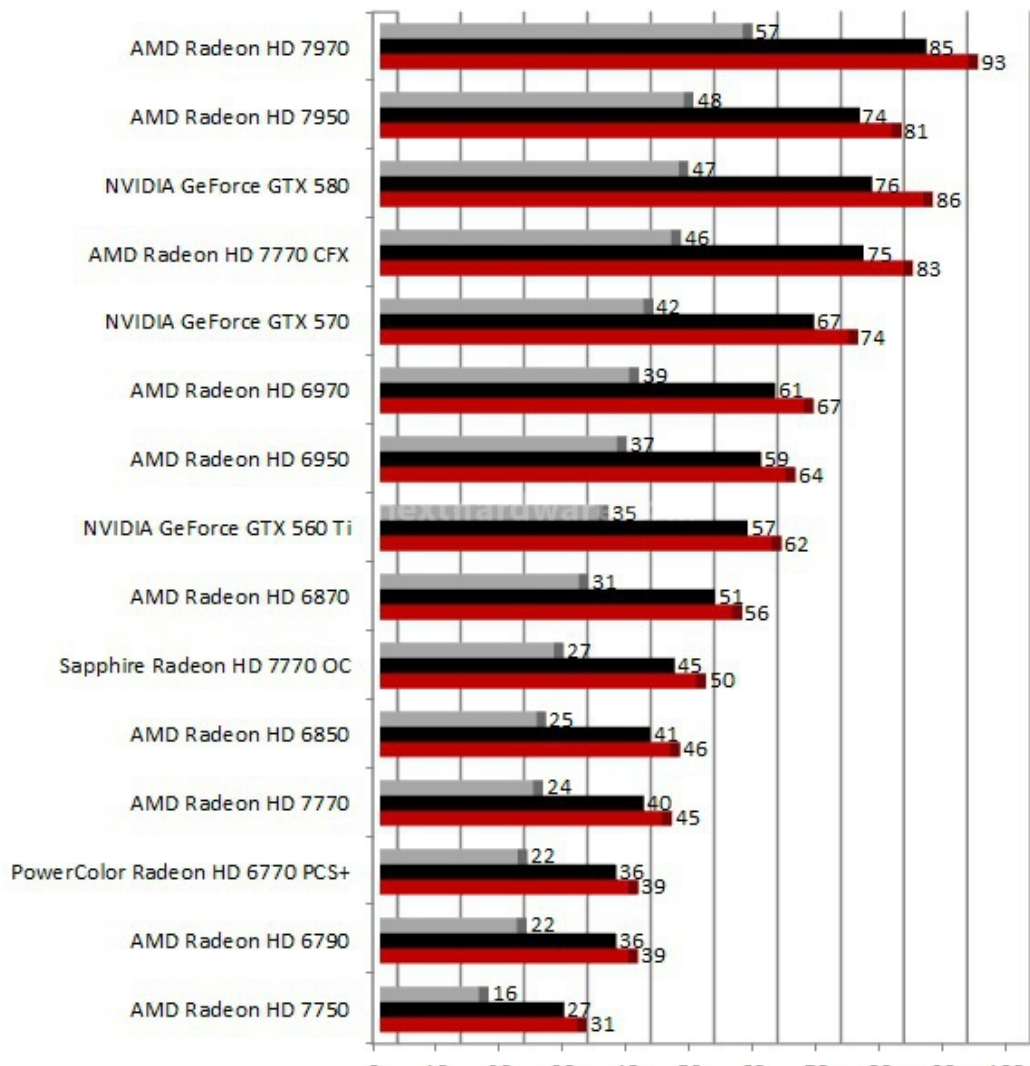
↔

DiRT 3 - DX11 - Qualità Ultra AA4x

Terzo capitolo della fortunata serie di Rally, DiRT 3 sfoggia un motore grafico rinnovato e pienamente compatibile con le API DirectX 11. Questo titolo ha avuto una grande diffusione sul mercato, sia per i buoni dati di vendita, sia perché è il gioco in bundle con quasi tutte le schede video dotate di GPU AMD, partner tecnologico di Codemasters per questo titolo.

↔

DiRT 3 - DX11 Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

■ 2560x1600 ■ 1920x1080 ■ 1680x1050

↔

↔

11. Consumi e Temperature

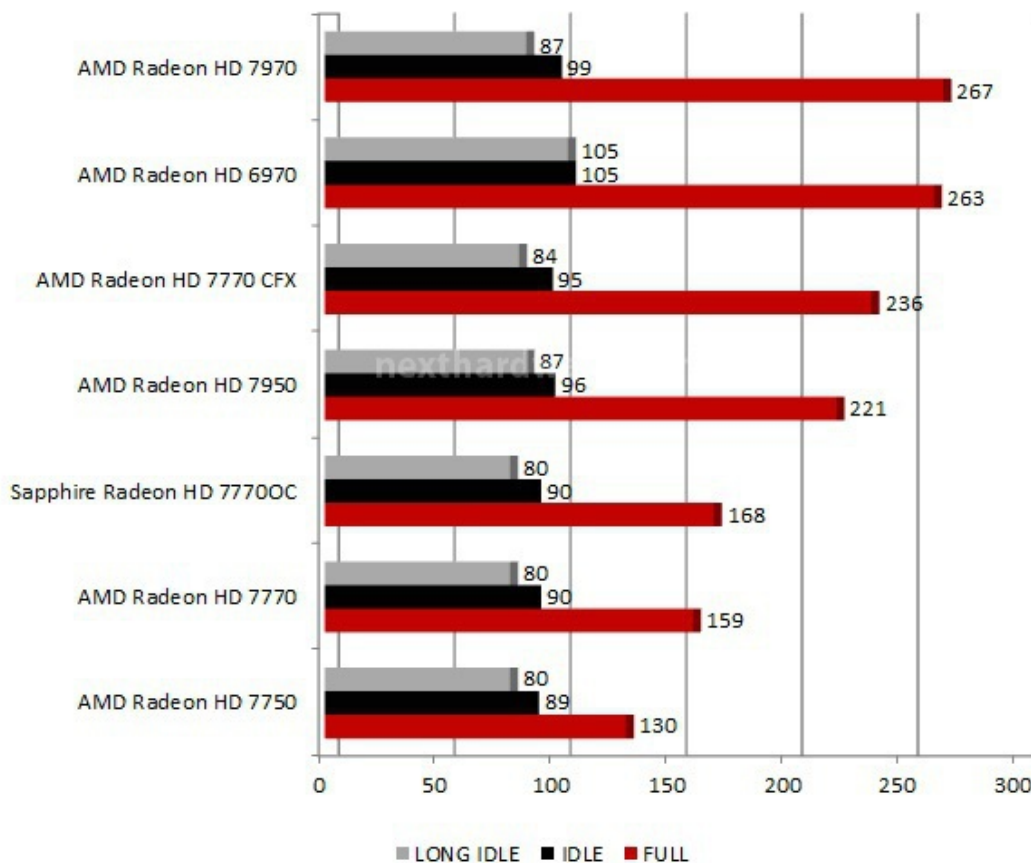
11. Consumi e Temperature

↔

Consumi

Le misure sono state effettuate con una pinza amperometrica PCE-DC3 a monte dell'alimentatore durante l'esecuzione del benchmark Futuremark 3DMark 11 in modalità Extreme e in condizioni di IDLE.

Consumi Energetici - W Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

Le GPU "Cape Verde" a 28nm dimostrano di essere particolarmente parche in termini di consumi energetici; anche in modalità CrossFireX i consumi complessivi del sistema sono inferiori a quelli di una singola Radeon HD 6970.

La tecnologia AMD ZeroCore Power disattiva automaticamente la scheda video quando non è mostrata alcuna immagine sullo schermo, riducendo il consumo a soli 3W e azzerando il regime di rotazione della ventola.

ZeroCore Power è attiva anche in modalità CrossFireX, disattivando la scheda video secondaria quando non è attiva alcuna applicazione 3D.

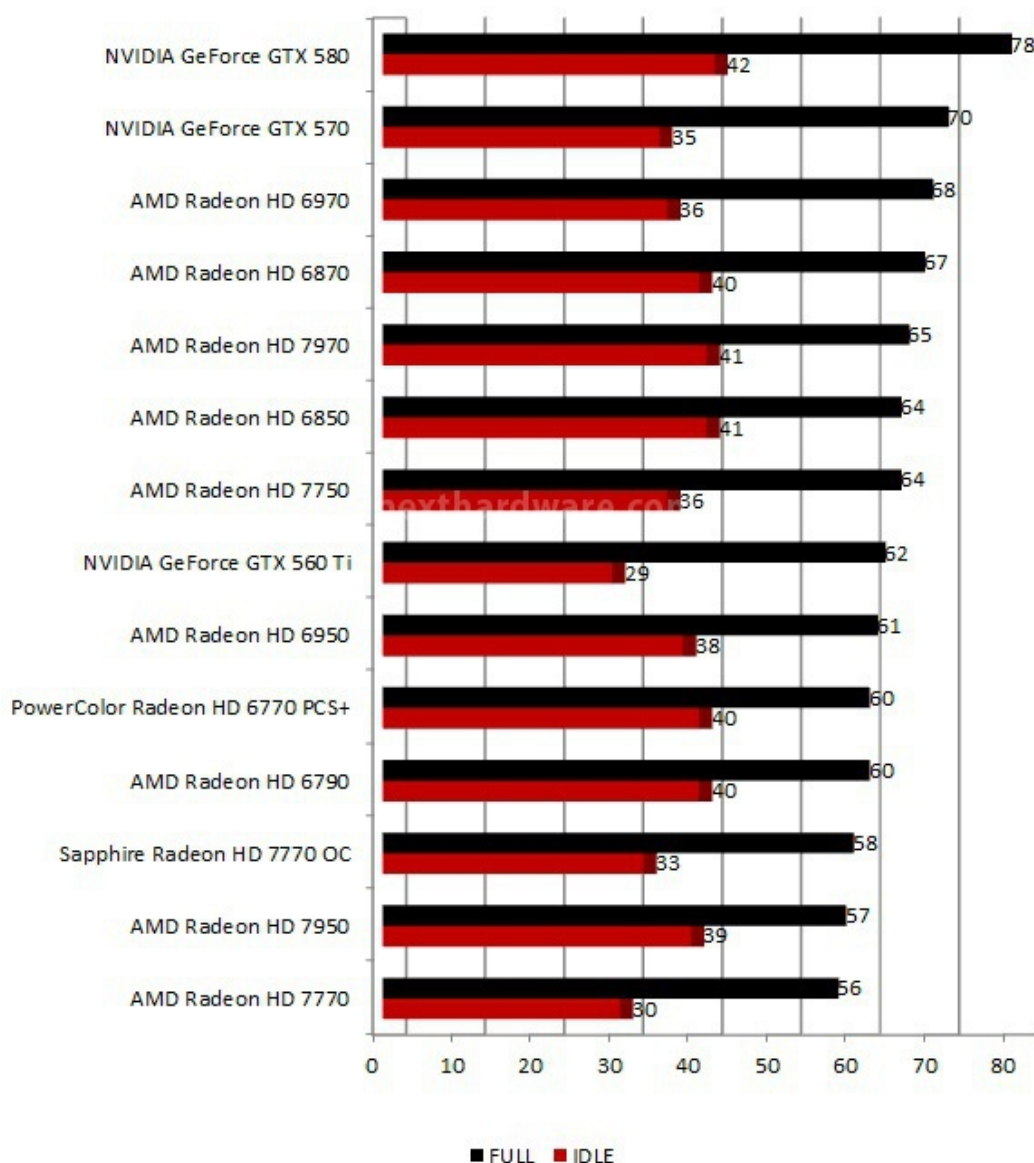
L'overclock applicato da Sapphire alla Radeon HD 7770 OC fa aumentare di 9W i consumi in FULL LOAD, tuttavia l'incremento di prestazioni ottenibile dalle più alte frequenze di funzionamento è verificabile in tutti i benchmark e videogiochi.

Temperature

Le temperature riportate nel grafico sono state registrate con l'ausilio dell'utility GPU-Z lasciata in esecuzione in background durante le varie prove.

La temperatura a 5 centimetri dalla ventola della VGA è stata mantenuta costante a 30 gradi, condizione paragonabile a quella che si verifica all'interno di uno chassis tradizionale con una adeguata areazione.

Temperatura GPU - °C Intel Core i7 2600 K - RAM 1600 MHz



↔

La AMD Radeon HD 7770 reference risulta abbastanza silenziosa e le temperature fatte registrare in FULL LOAD sono le più ridotte del lotto di schede video provate.

A breve distanza troviamo la HD 7770 OC di Sapphire che risulta di poco più "calda" a causa delle maggiori frequenze operative.

Il dissipatore della HD 7750 è particolarmente compatto, ma non favorisce l'espulsione dell'aria all'esterno del case causando potenziali ristagni di calore all'interno dello chassis.

Le temperature registrate sono tuttavia nella norma.

↔

↔

12. Conclusioni

12. Conclusioni

↔

Le schede video della famiglia HD 7700 sono destinate ad un pubblico piuttosto variegato, composto sia di videogiocatori che utenti evoluti che desiderano un comparto grafico di ultima generazione senza però affrontare la spesa necessaria per acquistare una scheda video di fascia alta.

L'architettura Graphics Core Next garantisce buone performance ed una eccellente scalabilità delle prestazioni in relazione alla frequenza operativa della GPU, grazie anche al passaggio al processo produttivo a 28nm.

Questa caratteristica permette alla Sapphire Radeon HD 7770 OC, forte di un overclock di ben 150MHz rispetto al modello di riferimento, di guadagnare una manciata di FPS che nelle condizioni di gioco più intense possono fare la differenza.



↔

↔

La AMD Radeon HD 7750 è indicata a tutti coloro che desiderano giocare agli ultimi video giochi limitando la risoluzione a 1400x960 o 1680x1050, oltre è infatti necessario scendere a compromessi in termini di filtri o qualità grafica.

La HD 7770 offre qualcosa in più garantendo buone prestazioni fino a 1920x1080 pixel, tuttavia la nostra batteria di test ha messo in evidenza alcuni scenari limite, ove è necessario disattivare il filtro Anti Aliasing o ridurre alcune impostazioni.

Dobbiamo ricordare che i nostri test sono calibrati per le schede video di fascia alta, cercando di spremere al massimo la GPU e cercando di ottenere la massima qualità visiva; in una condizione di utilizzo reale è probabile che la maggior parte degli utenti preferisca qualche frame in più rispetto al massimo dettaglio possibile.

Essendo la tecnologia di base comune con le sorelle maggiori, le schede della serie HD 7700 possono usufruire di tutti i miglioramenti introdotti da AMD nelle sue schede video di fascia alta, come la tecnologia ZeroCore Power o il nuovo motore di accelerazione video VCE che, completando le funzionalità dell'UVD (Universal Video Decoder), consente di velocizzare la codifica video.

Abbinando due Radeon HD 7770 in modalità AMD CrossFireX le prestazioni aumentano in modo sensibile andando ad insidiare da vicino le schede di fascia più alta, posizionandosi a ridosso della Radeon HD 7950 e della NVIDIA GeForce GTX 580.

I consumi energetici sono molto ridotti rispetto agli standard attuali e la produzione di calore è contenuta.

La rumorosità delle schede provate non è particolarmente accentuata e nella maggior parte dei sistemi risulteranno probabilmente inudibili.

Sarà la Radeon HD 7770 una degna sostituta della HD 5770? Senza alcun dubbio sì.

I prezzi di riferimento per le schede della famiglia HD 7700 al momento del lancio sono:

- AMD Radeon HD 7750: 115,00€,-
- AMD Radeon HD 7770: 149,00€,-

La Sapphire Radeon HD 7770 OC è invece disponibile presso i rivenditori ufficiali a circa 159,00€,-

Si ringraziano Sapphire e AMD per averci fornito i sample oggetto di questa recensione.

↔

