

Oggi è il giorno delle NVIDIA GTX 970M e GTX 980M



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/6426/oggi-e-il-giorno-delle-nvidia-gtx-970m-e-gtx-980m.htm>)

Rilasciate ufficialmente le nuove GPU mobile High End di derivazione Maxwell.



Arrivano sui notebook gaming le nuove GPU NVIDIA mobile di fascia alta con architettura Maxwell, dotate di interessanti aggiornamenti tecnologici tra cui DSR (Dynamic Super Resolution), VXGI (Voxel Global Illumination), MFAA (Multi-Frame Anti-Aliasing) e, ciliegina sulla torta, BatteryBoost in versione rinnovata.



Ma andiamo con ordine ...

Le nuove GPU sono state pensate e progettate per ottenere prestazioni sostanzialmente doppie rispetto alle precedenti analoghe soluzioni basate su Kepler, in particolar modo su giochi impegnativi come Battlefield 4 e Metro: Last Light, ora giocabili teoricamente con impostazioni "Ultra" con una risoluzione che va ben oltre i canonici 1080p, ovvero 1400p.

Il tutto con un occhio di riguardo ai consumi, praticamente dimezzati rispetto a prima, ed una qualità video senza precedenti grazie proprio alla tecnologia DSR che, tramite uno speciale filtro, è in grado di renderizzare un'immagine ad una risoluzione WQHD o 4K e generare, all'occorrenza, un downscaling di quest'ultima a 1080p per i notebook dotati di questo tipo di pannelli, offrendo una resa di gran lunga superiore al normale.

Nuovo anche il sistema di illuminazione utilizzato, il VXGI, il quale consente un'elaborazione dinamica della stessa in tempo reale, simulando un effetto molto più fedele grazie all'introduzione di un algoritmo che, suddividendo la scena in Voxel, ovvero dei "pixel tridimensionali", calcola la quantità di luce emessa da questi ultimi e determina le riflessioni in base all'ambiente, come ben spiegato in un dettagliato articolo su [Hardware Upgrade \(http://www.hwupgrade.it/articoli/skvideo/4147/nvidia-geforce-gtx-980-efficienza-al-primo-posto_5.html\)](http://www.hwupgrade.it/articoli/skvideo/4147/nvidia-geforce-gtx-980-efficienza-al-primo-posto_5.html).↔

Il risultato pratico consiste in una migliore gestione dell'illuminazione indiretta, tra cui quella diffusa, quella speculare e le varie riflessioni.

Grossi passi in avanti anche sul fronte dei filtri applicabili, che ora vedono nella modalità MFAA la possibilità di simulare una MSAA 4x con un impatto sulle prestazioni di una MSAA 2x, il che, tradotto in soldoni, significa un'efficienza superiore del 30%.

Abbiamo, infine, la tecnologia BatteryBoost, già presente nelle GPU della serie 800M ed ora ulteriormente affinata che, in caso di notebook non alimentato, assume il controllo della gestione energetica dello stesso fissando un frame rate massimo compreso tra i 30 ed 60 fps, bilanciando in modo equilibrato il consumo dei principali componenti in modo molto meno restrittivo della prima versione implementata.

Tale tecnologia, abilitata di default, può essere "parametrata" o del tutto esclusa tramite GeForce Experience che, è bene ricordarlo, consente di ottimizzare automaticamente le impostazioni grafiche dei videogiochi più diffusi, così da renderne l'esperienza d'uso più immediata anche per gli utenti meno esperti, oltre ad offrire la funzionalità ShadowPlay che consente di registrare automaticamente alcuni minuti di video e decidere, in seguito, se memorizzarli su disco per poi condividerli online.