



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 04-05-2015 10:30

DirectX 12 Multiadapter unisce iGPU e dedicata



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/schede-video/6900/directx-12-multiadapter-unisce-igpu-e-dedicata.htm>)

I primi risultati sembrano essere decisamente interessanti ...

Da quanto trapelato sinora, le DirectX 12 saranno in grado di essere lo strumento ideale per sviluppare appieno le capacità di una scheda video moderna, più o meno con gli stessi risultati di Mantle, disponibile solo su GPU AMD.

Un'enorme rivoluzione sia per chi possiede hardware di fascia bassa che alta, che vedrà, si spera, azzerato ogni tipo di collo di bottiglia da parte del processore.



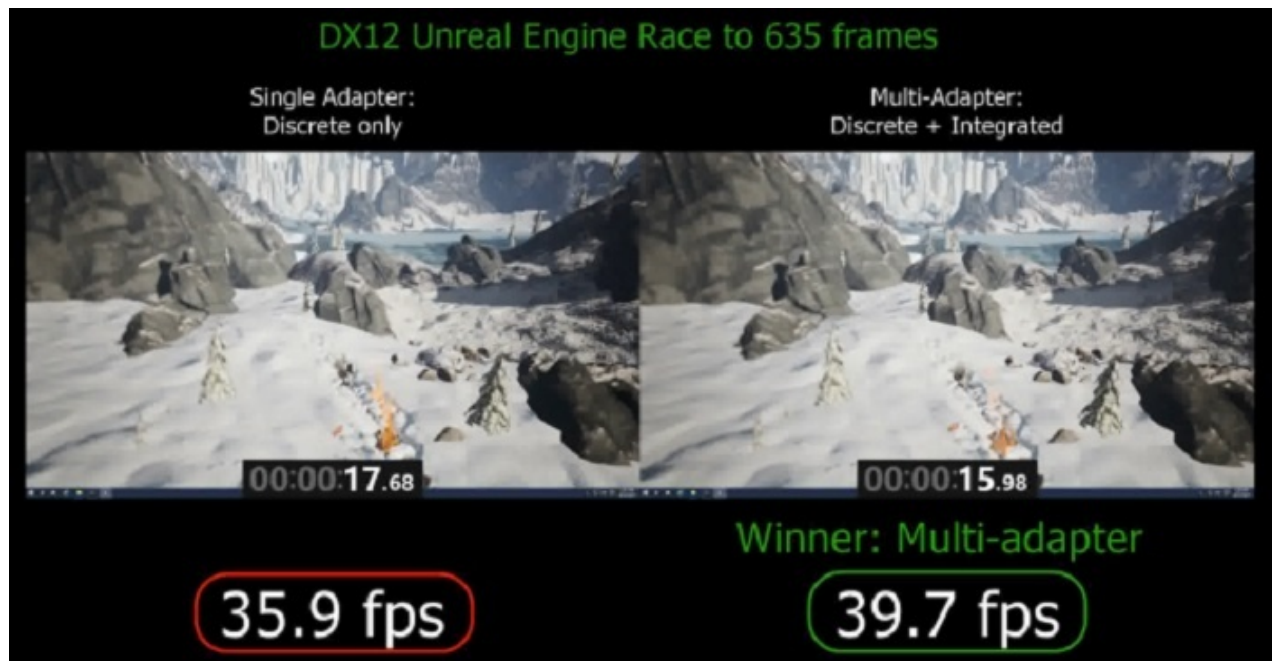
Ma non è tutto perché le novità più recenti descrivono la funzione Multiadapter capace di utilizzare, al contempo, sia la GPU integrata che quella discreta, o varie GPU di produttori e serie differenti.

Se state pensando a soluzioni come Virtu di Lucidlogix o similari, dobbiamo informarvi che il Multiadapter funzionerà in un modo differente, lasciando il rendering all'adattatore grafico principale, che può essere una singola scheda o un sistema SLI/CrossFire, e affidando ogni carico di lavoro contiguo e separabile ad un'altra risorsa.

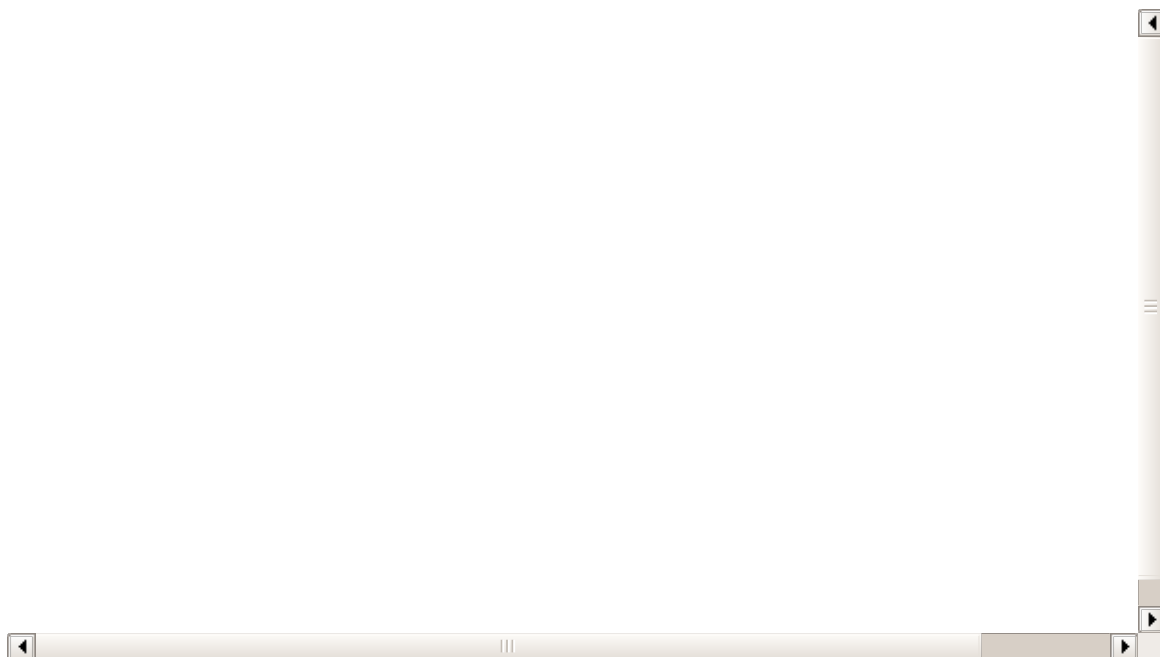
In questo modo è possibile, per esempio, veicolare il post-processing alla scheda integrata, accelerando in

maniera consistente i frames per secondo prodotti.

Microsoft, con un sistema di test composto da una CPU Intel Haswell con GPU integrata ed una singola NVIDIA GTX TITAN X, ha misurato gli FPS prodotti con o senza il Multiadapter abilitato, grazie ad una tech demo fornita da EPIC Games.



Il risultato è interessante, per quanto sia da verificare l'attuale impatto in situazioni differenti.



A seguire Microsoft ha utilizzato la tech demo Witch Chapter fornita da Square Enix, per mostrare un mondo virtuale costituito da ben "63 milioni di poligoni, dalle 6 alle 12 volte migliore di quanto ottenibile con DirectX 11".

Trattenete le lacrime di gioia comunque, perché il sistema di test consta di ben 4 TITAN X in SLI.

D'altra parte è interessante notare che la rivoluzione numero 12 non passerà di fronte ai nostri occhi come il fantasma delle DirectX 10: slide pubblicate da una [seconda fonte](http://www.worldsfactory.net/2015/05/01/dx12-to-have-fastest-adoption-since-dx9-will-let-you-squeeze-that-integrated-gpu) (<http://www.worldsfactory.net/2015/05/01/dx12-to-have-fastest-adoption-since-dx9-will-let-you-squeeze-that-integrated-gpu>) ci danno certezze sul ratio di adozione da parte di industria e utilizzatori.

Microsoft stima che il 50% dei giocatori sia già in possesso di hardware DirectX 12, con tale percentuale

destinata a salire al 67% entro fine anno, e ci assicura che le nuove API sono già in fase "gold", ovvero complete e pronte all'uso.

Sul fronte della produzione, due dei più promettenti motori grafici, Unreal 4 e Unity 5, sono già pronti alla sfida, con il Luminous Studio Engine di Square Enix che seguirà a breve, almeno secondo NVIDIA.

Anche i Microsoft Game Studios e gli sviluppatori terzi saranno della partita, per dare seguito all'intenzione del colosso di Redmond di portare in tempi brevi in modo esclusivo le DirectX 12 su Xbox One.

Il futuro appare molto roseo, non ci resta che attendere.