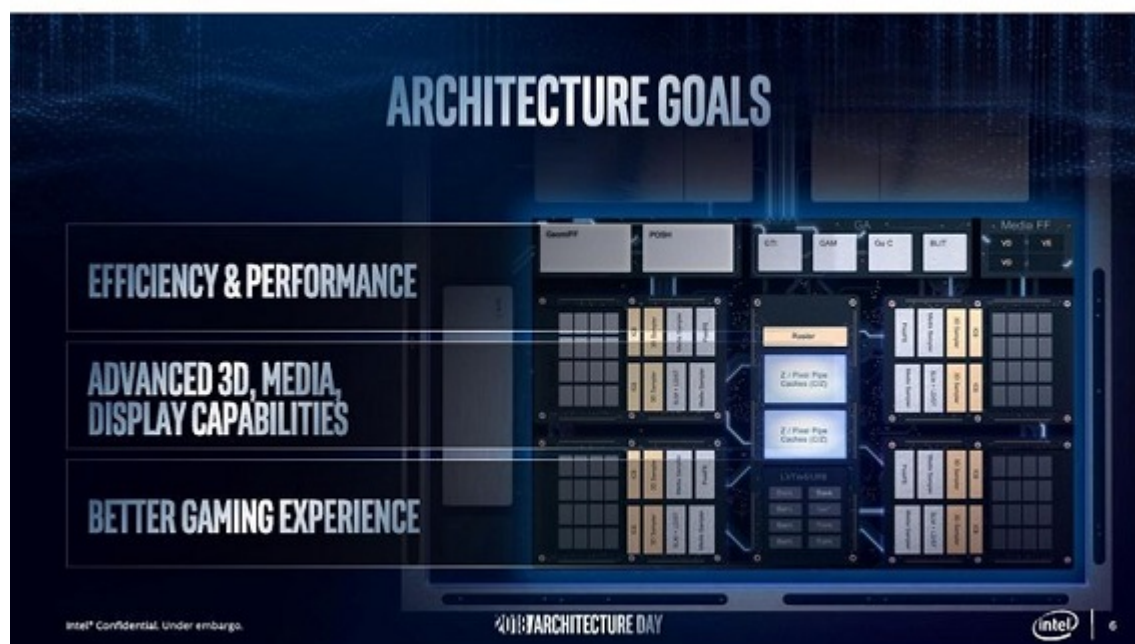


Intel añadirá una iGPU a sus procesadores de más de 1 TFLOPS, compatible con Adaptive Sync



Intel reiteraba en agosto que tenía intención de añadir compatibilidad con Adaptive Sync a sus procesadores, la tecnología de VESA en la que se basa FreeSync de AMD , y solo estaba esperando el momento adecuado para anunciarlo. Ese momento ha llegado con la presentación de la 11.^a generación (Gen. 11) de su arquitectura de unidad gráfica integrada en procesadores que llegará combinada con los núcleos Sunny Cove, y producida con un proceso litográfico de 10 nm.

Es una mejora sustancial de rendimiento respecto a la actual Gen. 9.5, y en este caso no ha habido Gen. 10 en los Cannon Lake, por lo que se pasará a la Gen. 11 en los Ice Lake. Vaya por delante que esta nueva unidad gráfica integrada (iGPU) tendrá una potencia de cómputo de más de 1 TFLOPS. Lo consigue, por un lado, añadiendo nuevas unidades de ejecución (EU) a la iGPU y, por otro, mejorando su arquitectura interna.



Específicamente estoy hablando de la configuración GT2 de chips, que es la generalista, ya que la de las iGPU de tipo Iris y Iris Pro se engloban en la GT3 de *alto* rendimiento. Ese TFLOPS que tiene de potencia este GT2 lo sitúa, en términos de cómputo, en el radio de acción de tarjetas gráficas como la RX 550 o la GT 1030, si bien su rendimiento en juegos pueda ser distinto. En el terreno de las unidades gráficas, 1 TFLOPS de Nvidia da bastante más rendimiento en juegos que 1 TFLOPS de AMD o Intel.

La configuración de esta GT2 de Gen. 11 será de 64 EU, frente a las 24 EU de la GT2 de Gen. 9.5, lo que implica un aumento del 160 %, o 512 sombreadores en total, con tres veces más caché de nivel tres (L3), que se queda en 3 MB. Pero además de añadir más unidades de ejecución, Intel ha duplicado el número de píxeles que se pueden procesar por píxel de reloj, pero también ha añadido la posibilidad de ejecutar el sombreado sobre zonas de píxeles más amplias en vez de en relación 1:1 (una operación de sombreado por píxel) a un 4:1 (cuatro píxeles procesados por operación de sombreado). En las situaciones en que se pueda hacer un procesamiento 4:1, Intel promete una ganancia del 30 % de rendimiento.

Hay otra serie de mejoras en esta iGPU, como por ejemplo en el subsistema de memoria para mejorar su ancho de banda, lo cual tiene otros beneficios como poder gestionar mayores resoluciones de pantalla, pero también la compatibilidad con imágenes de alto rango dinámico (HDR) y la implementación de Adaptive Sync.

La demostración de esta iGPU en un procesador de 10 nm ha corrido a cargo del juego *Tekken 7*, con un aspecto y fluidez notables respecto a lo que venían siendo las iGPU de Intel.

Fuente: geektopia.