

NVIDIA prepara una GeForce GTX 1050 Max-Q



El registro de cambios de los últimos drivers de NVIDIA para Linux ha confirmado que el gigante verde está preparando una nueva solución gráfica para equipos portátiles llamada GeForce GTX 1050 Max-Q.

Como su propio nombre indica se trata de una versión de la GTX 1050 para portátiles que ha sido incluida en la serie Max-Q, una nueva especificación introducida el pasado año por NVIDIA que se centra en priorizar el consumo de las tarjetas gráficas sobre el rendimiento para conseguir una mayor autonomía y reducir las temperaturas de trabajo.

Esto quiere decir que esa GeForce GTX 1050 Max-Q será más lenta que una GTX 1050 estándar para portátil ya que trabajará a una menor frecuencia como podemos ver en el cuadro que acompañamos, pero a cambio consumirá menos energía y facilitará su integración en portátiles más delgados y ligeros.

Por lo que respecta a sus especificaciones es importante recordar que esta la serie Max-Q mantiene todas las claves de los modelos estándar, lo que significa que no habrá un recorte a nivel de shaders ni de otras características. Sólo se reduce la frecuencia de trabajo para bajar el consumo, así que la GeForce GTX 1050 Max-Q contará con:

- 640 shaders (Pascal).
- 40 TMUs.
- 32 ROPs.
- Bus de 128 bits.
- 2 GB/4 GB de GDDR5 a 7 GHz.
- Frecuencia de hasta 1.328 MHz en la GPU.

Una GTX 1050 estándar para portátil puede alcanzar los 1.493 MHz de frecuencia en la GPU, un dato que nos permite comprobar que la diferencia de velocidad máxima será bastante grande y que obviamente se acabará notando a nivel de rendimiento.

También lanzarán una versión Max-Q de la GTX 1050 TI, que igualmente mantendrá todas las claves del modelo estándar salvo las frecuencias máximas de trabajo, que se reducirán a los 1.417 MHz. Os recordamos sus especificaciones:

- 768 shaders (Pascal).
- 48 TMUs.
- 32 ROPs.
- Bus de 128 bits.
- 4 GB de GDDR5 a 7 GHz.

Fuente: muycomputer.