

NVIDIA presenta la tecnología G-SYNC para monitores de juego

Los desarrolladores de juegos y los fabricantes de pantallas y sistemas muestran su apoyo a la tarjeta

MONTREAL—18 de octubre de 2013—Tras décadas sufriendo imágenes fragmentadas, secuencias entrecortadas y latencias en los juegos, NVIDIA resuelve por fin el problema con la tecnología G-SYNC™, que, por primera vez, proporciona perfecta sincronización entre la GPU y la pantalla.

El resultado es una suavidad de imagen sin precedentes, con frecuencias de cuadro homogéneas y una velocidad respuesta ultrarrápida que era imposible conseguir con las tecnologías de pantalla existentes hasta ahora.

La tecnología G-SYNC, a la que NVIDIA ha dedicado años de desarrollo, sincroniza la frecuencia de refresco del monitor con la frecuencia de renderizado de la GPU para que las imágenes se reproduzcan exactamente en el momento en que se renderizan. Como resultado, las escenas aparecen al instante, los objetos se muestran más definidos y el juego es más fluido.

Jeff Fisher, vicepresidente senior de la unidad de negocio de GeForce en NVIDIA, habla así de la nueva tecnología: “Nuestro objetivo de ofrecer la experiencia de juego más pura posible nos llevó a desarrollar G-SYNC. Es una tecnología revolucionaria que elimina los artefactos que tradicionalmente se habían interpuesto entre los jugadores y la acción. Cuando juegas con un monitor G-SYNC, ya no puedes prescindir de él”.

Desde siempre, los monitores han tenidos frecuencias de refresco fijas, normalmente 60 veces por segundo (hercios). Pero, debido a la naturaleza dinámica de los juegos, las GPU renderizan los cuadros a frecuencias variables. Como la GPU trata de sincronizarse con el monitor, suelen producirse problemas de fragmentación de las imágenes. La activación de V-SYNC (sincronización vertical) evita la fragmentación, pero aumenta la latencia y el entrecortamiento, ya que la GPU y el monitor efectúan el refresco a distinta velocidad.

G-SYNC elimina este inconveniente y sincroniza perfectamente el monitor con la GPU con independencia de las frecuencias de cuadro, lo que da lugar a una experiencia de juego impecable en el PC.

La tecnología G-SYNC incluye un módulo G-SYNC desarrollado por NVIDIA que se integra en el

monitor, así como elementos de hardware y software que se incorporan a determinadas GPU con arquitectura Kepler. (La lista completa de GPU compatibles con NVIDIA G-SYNC se encuentra aquí.)

Entusiasmo entre los grandes desarrolladores de juegos

Los desarrolladores de juegos han acogido con entusiasmo la nueva tecnología, que permitirá ejecutar sus títulos sin molestias.

“Los enormes avances introducidos en la capacidad de renderizado de la GPU en la última década han ayudado a los desarrolladores y artistas a crear escenas y mundos 3D cada vez más complejos. Pero, incluso en el mejor PC, la ilusión de realidad se ve truncada por los artefactos y cortes de imagen. G-SYNC resuelve este eterno problema con elegancia. Las imágenes en las pantallas dotadas de G-SYNC son asombrosamente estables y naturales. G-SYNC mejora, literalmente, todo el aspecto del juego”.

--Tim Sweeney, fundador de EPIC Games

“La tecnología G-SYNC de NVIDIA representa una solución innovadora a una vieja limitación de los gráficos de ordenador y por fin nos permite ver imágenes perfectas con la mínima latencia posible. El resultado hace que podamos interpretar esos gráficos como auténticas imágenes en continuo movimiento, lo que proporciona una sensación fantástica. ¡Hay que verlo para creerlo!”.

--Johan Andersson, director técnico de DICE

“G-Sync es el ingrediente que faltaba para poner cada bit de potencia de la GPU a tu servicio y crear una experiencia visual muy superior, sin problemas de fragmentación ni entrecortamiento”.

--John Carmack, cofundador de iD Software

Planes de implementación por parte de los fabricantes de monitores

Muchos de los principales fabricantes de monitores ya han incluido G-SYNC en sus planes de diseño de productos de 2014. Entre los primeros que han anunciado su intención de implementar la tecnología se encuentran ASUS, BenQ, Philips y ViewSonic.

“ASUS trabaja para ofrecer la mejor experiencia de juego a través de la innovación. Estamos muy satisfechos de incluir la nueva tecnología G-SYNC de NVIDIA en muchos de nuestros monitores dirigidos al mercado de los juegos. Estamos seguros de que impresionará a los jugadores con ese enorme salto en suavidad de imagen y calidad visual”.

--Vincent Chiou, vicepresidente asociado de la unidad de negocio de monitores de ASUS.

“Estamos muy contentos de integrar G-SYNC en nuestros monitores profesionales para juego. La combinación de ambos ofrecerá a los jugadores una ventaja competitiva considerable y sin duda llevará la experiencia de juego en el PC a otro nivel “.

--Peter Chen, director general del Centro de tecnología de productos de BenQ.

“Estamos impacientes por empezar a comercializar monitores Philips con tecnología G-SYNC para

jugadores. Estamos convencidos de que cualquiera al que le importe la experiencia de juego va a querer uno”.

--Sean Shih, director global de marketing de producto, TPV Technology

“Todo el mundo en ViewSonic está entusiasmado con la calidad visual que proporciona G-SYNC. Estamos deseando aplicar esta tecnología a nuestra magnífica línea de pantallas de juego y profesionales”.

-- Jeff Volpe, presidente de ViewSonic

Los fabricantes e integradores de sistemas también se muestran entusiasmados

Numerosos fabricantes e integradores de sistemas también tienen previsto ofrecer la tecnología G-SYNC en los próximos meses. Entre ellos se incluyen Digital Storm, EVGA, Falcon Northwest, Overlord y Scan Computers.

“Mirar a G-SYNC es mirar al futuro de las pantallas. Tener que volver a un monitor normal después de haber visto el otro te molesta. Es así de bueno”.

-- Kelt Reeves, fundador y CEO de Falcon Northwest.

“G-SYNC es una tecnología revolucionaria que proporcionará una experiencia de juego impecable. Estamos enormemente satisfechos de que nuestros clientes puedan disfrutar de una calidad de juego increíble con cualquier frecuencia de cuadro sin artefactos ni entrecortamiento de imágenes”.

--Elan Raja III, cofundador de Scan Computers.

Para obtener más información, visita la sección de G-SYNC en NVIDIA.es.

Si quieres mantenerte al corriente de las novedades de NVIDIA:

Síguenos en Facebook.

Conecta con nosotros en LinkedIn.

Síguenos en @NVIDIA, en Twitter.

Abre nuestros vídeos en YouTube.

Lee el blog de NVIDIA.

Utiliza Pulse para suscribirte al canal diario de noticias de NVIDIA.

NVIDIA

NVIDIA (NASDAQ: NVDA) lleva desde 1993 impulsando el arte y la ciencia de la visualización computacional. La tecnología de la compañía está convirtiendo un mundo repleto de pantallas en un universo de exploración interactiva abierto a todos, desde aficionados a los videojuegos hasta científicos, grandes empresas y consumidores. Más información en www.nvidia.es/page/press_room.html y <http://blogs.nvidia.com>.

Algunas afirmaciones hechas en esta nota de prensa, incluidas (aunque no de forma exclusiva) las que se refieren a: las repercusiones, las ventajas y el rendimiento de la tecnología NVIDIA G-SYNC, y la disponibilidad de productos provistos de la tecnología NVIDIA G-SYNC son estimaciones de futuro sujetas a riesgos e incertidumbres que podrían materializarse de forma distinta a lo esperado. Entre los factores que podrían provocar unos resultados distintos a los esperados se incluyen: la situación de la economía mundial, nuestra dependencia de otras empresas para fabricar, ensamblar, empaquetar y probar nuestros productos, los efectos del desarrollo tecnológico y la competencia, el desarrollo de nuevos productos o tecnologías, o la mejora de nuestros productos y tecnologías, la aceptación de nuestros productos o los de nuestros partners por parte del mercado, los posibles defectos de diseño, fabricación o software, los cambios en la demanda y las preferencias del mercado, los cambios de las interfaces y los estándares del sector, la pérdida inesperada de rendimiento de nuestros productos o tecnologías al integrarse en los sistemas y otros factores publicados de forma regular por NVIDIA en informes (como el modelo 10-Q correspondiente al periodo fiscal cerrado en julio de 2013) que se hallan en poder de la comisión del mercado de valores de Estados Unidos (Securities and Exchange Commission). Las copias de tales informes están disponibles en las páginas web de NVIDIA y pueden consultarse sin coste alguno. Las afirmaciones aquí realizadas no garantizan resultados futuros y solo tienen vigencia a fecha de hoy. Salvo que la ley disponga lo contrario, NVIDIA no tiene obligación alguna de actualizarlas para reflejar acontecimientos o circunstancias que puedan producirse en el futuro.

###

Más información:

Sebastien Januario

Product Public Relations Coordinator

Portugal / Spain

Tel: +33 (0) 1 55 63 16 51

Sjanuario@nvidia.com

© 2013 NVIDIA Corporation. Todos los derechos reservados. NVIDIA, el logotipo de NVIDIA, NVIDIA G-SYNC, Kepler y GeForce son marcas comerciales o registradas de NVIDIA Corporation en los Estados Unidos y otros países. Otros nombres de empresas y productos pueden ser marcas comerciales de sus respectivos propietarios. Las características, los precios, la disponibilidad y las especificaciones están sujetos a cambios sin previo aviso.

Datos de contacto:

NVIDIA

Nota de prensa publicada en:

Categorías: [Juegos](#) [Hardware](#) [Innovación Tecnológica](#)

NotasdePrensa

<https://www.notasdeprensa.es>