

Gráfica PowerVR multiGPU escalable, para el futuro iPhone

Imagination Technologies ha detallado su primera gráfica para smartphones con gráfica multinúcleo de la gama PowerVR SGX 5XT. El dispositivo en cuestión es SGX543MP y de momento es de 4 núcleos aunque es posible su escalado hasta nada menos que 16, lo que hará del mismo una gráfica para un gran rango de dispositivos, desde móviles a consolas.

Dicha posibilidad de escalado integrando versiones de más núcleos hará del chip una opción a tener en cuenta tanto para dispositivos con una necesidad de procesamiento 3D baja como para consolas y dispositivos con una gran carga 3D. El [PowerVR SGX543MP](#) funciona a 200 MHz, es un chip de cuatro núcleos y es capaz de renderizar 133 millones de polígonos por segundo, lo que viene a ser (4,4 millones de polígonos por imagen) así como dibujar 4.000 millones de píxeles por segundo.

El rendimiento del mismo escala de forma casi perfecta tanto con la frecuencia como con el número de núcleos. Un modelo que funciona a 400MHz con 8 núcleos es 4 veces más potente y puede renderizar hasta 532 millones de polígonos por segundo. [Imagination ha hecho mención](#) a que cada núcleo es un 40 % más eficiente para gráficos realmente pesados, muchos efectos gráficos y además el chip soporta computación GPGPU.

De momento no se conoce ni fecha de salida ni precio, pero hay especulaciones que sugieren que Apple va a reemplazar el chip gráfico PowerVR MBX del actual iPhone con una variante más rápida de la familia SGX más adelante. Además de ello, Apple tiene una [inversión parcial](#) en Imagination que refleja la confianza de los de Cupertino en el hardware PowerVR a largo plazo.