

Brevet XBox 360

Soumis par robocop
25-04-2005

Le site <http://www.teamxbox.com> nous révèle l'existence d'un brevet déposé par Microsoft dans lequel est présenté "une méthode et un système pour supporter le suréchantillonnage anti-aliasing dans un système vidéo qui utilise une mémoire spéciale pour le stockage du frame buffer". En termes plus simples c'est de la mémoire intégrée pour le processeur graphique. En fait il s'agit de faire de l'anti-aliasing comme la PS2 et de trouver une solution au problème de bande passante de la mémoire. La mémoire stocke le "frame buffer" mais aussi le chemin vers les données. En résumé, les jeux seront en haute résolution sur vos TV (HDTV 720p) soit 1280x720 avec aucun effet d'escalier et pas d'impacts sur la vitesse. Le PC risque de souffrir de la comparaison non? Bon ok vous n'avez pas de HDTV? Moi non plus!