

Xbox One X potrà sfruttare il Refresh Rate Variabile tramite HDMI 2.1

Come annunciato mesi fa, la nuova **Xbox One X**, per sfruttare la risoluzione **4K** si servirà dell'**HDMI 2.1** che potrà trasportare dati a 48 Gbps, più del doppio della versione 2.0.

Oltre a questa novità sembra che **Xbox One X** sarà il primo device in commercio ad avvelersi del "**Refresh Rate Variabile**" (VRR), un po' come il **G-Sync (Nvidia)** e il **Free-Sync (AMD)**, che sincronizzano i FPS (immagini per secondo) forniti dalla GPU con il Refresh Rate (frequenza di aggiornamento) del monitor così da evitare il fastidiosissimo problema chiamato tearing in caso di picchi o cali di potenza.

Fino ad adesso si era costretti a comprare monitor che già di fabbrica implementavano una delle due tecnologie di **AMD** o **nVIDIA**, con l'avvento dell'**HDMI 2.1** questa tecnologia sembra diventare per la prima volta mainstream e destinata ad unificare il mercato.

Ieri **Samsung** ha annunciato la partnership con la **Microsoft** e la **Xbox One X** questo fa pensare a una veloce adozione da parte dei grossi produttori di TV della nuova tecnologia **VRR**.

