

CES 2012



LINK (<https://www.nexthardware.com/eventi/eventi/15/ces-2012.htm>)

Direttamente da Las Vegas, l'evento sull'elettronica di consumo più importante dell'anno.

Il Consumer Electronic Show che ogni anno si tiene nella città di Las Vegas è indubbiamente uno degli eventi mediatici più seguiti dal pubblico americano ed internazionale anche se, a dire il vero, negli ultimi anni la quantità di novità presentate è andata via via diminuendo, trasformandolo in una panoramica di tutte le tecnologie attualmente disponibili.



↔

↔

Il CES 2012 si è aperto all'™ insegna dei notebook ultra sottili e delle TV OLED, senza tralasciare il sempre fiorente mercato della telefonia mobile.

Già dopo l'™ atterraggio all'™ aeroporto McCarran di Las Vegas è stato chiaro come l'™ investimento di un produttore di Smart Phone come Nokia fosse stato grande al CES, fornendo a tutti i passeggeri navette gratuite ai principali hotel della "Strip", con includendo nel servizio una demo dei più suoi recenti dispositivi come i Nokia Lumia 710 e 800.

La campagna pubblicitaria di Nokia per il mercato americano è di estrema importanza per la sopravvivenza il produttore europeo che, dopo la recente partnership con Microsoft per Windows Phone 7.5, deve far conoscere al grande pubblico i suoi prodotti ed il nuovo sistema operativo di Redmon che ridefinisce il concetto di interfaccia grafica introducendo la GUI Metro.



↔

↔

Metro è un tassello importante non solo per il suo ruolo nella telefonia, ma soprattutto perché sarà la base per la nuova interfaccia grafica di Windows 8 che è stato oggetto della [Keynote di Steve Ballmer](http://www.nexthardware.com/focus/eventi/160/ces-2012-lultimo-keynote-microsoft-con-steve-ballmer.htm) (<http://www.nexthardware.com/focus/eventi/160/ces-2012-lultimo-keynote-microsoft-con-steve-ballmer.htm>).

All'interno dello stand di Microsoft, Windows 8 era presente in una demo live di circa 15 minuti; ci saremmo aspettati forse di più per un prodotto così innovativo, ma sembra che Microsoft voglia riservarsi la comunicazione sulle novità più interessanti per i prossimi eventi che seguiranno il lancio della beta pubblica nel corso del mese di febbraio.

Un'altra categoria di prodotti che è stata ampiamente rappresentata al CES sono i tablet PC, disponibili in ogni formato e basati sia su architettura ARM che x86, con sistemi operativi Android e Windows, alcuni caratterizzati da funzionalità speciali come controller per videogiochi integrati o una completa impermeabilità per poter operare anche in condizioni estreme.

↔

1. Ultrabook - Parte prima

1. Ultrabook - Parte prima

↔

Il futuro della settore mobile è secondo Intel incarnato negli Ultrabook.

Questa nuova categoria di computer portatili è basata su un design realizzato dalla stessa Intel, proposto ai vari produttori partner al fine di poterne sviluppare soluzioni commerciali che potessero andare in diretta concorrenza con il MacBook Air di Apple, ma con un target di prezzo generalmente inferiore.

La principale caratteristica di un Ultrabook è lo spessore, che deve essere il più possibile contenuto, e l'utilizzo di una CPU Intel mobile di ultima generazione.



↔

↔

I produttori sono liberi di scegliere se utilizzare un SSD o una soluzione di storage tradizionale, tuttavia i primi sono risultati i preferiti, essendo adottati in quasi la totalità dei prodotti, con capacità variabili tra i 128 e i 256GB.

L'uso di un SSD (Solid State Drive) in un notebook ultrasottile garantisce un'ottima resistenza meccanica del prodotto e prestazioni da workstation con tempi di riattivazione praticamente azzerati.

↔



↔



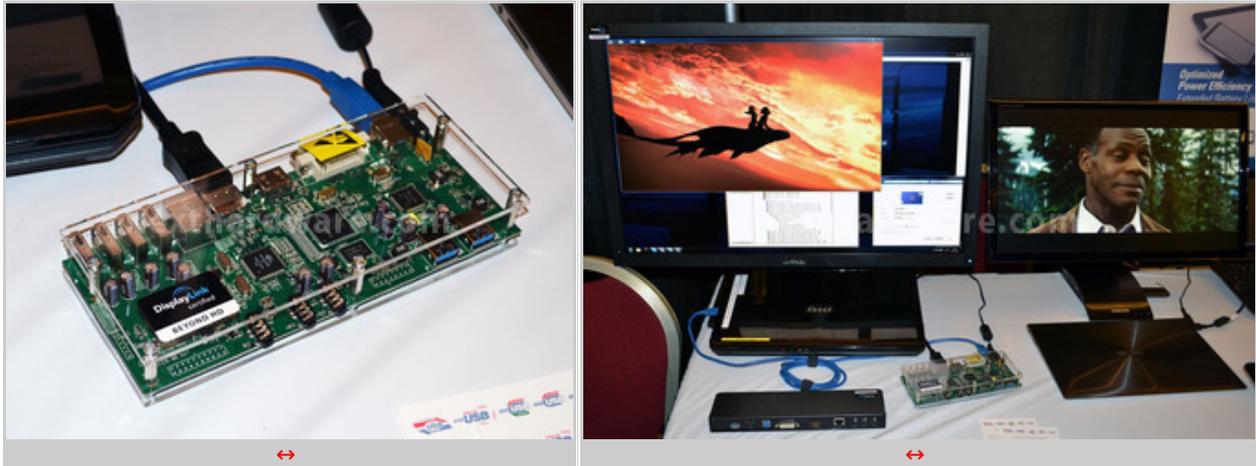
↔

Anche se Intel non ha ancora rilasciato chipset con supporto USB 3.0, tutti gli Ultrabook sono dotati di almeno una porta di comunicazione di questo tipo utilizzando controller di terze parti.

Le connessioni USB 3.0 garantiscono prestazioni fino a 10 volte superiori rispetto a quelle ottenibili dalla versione 2.0, consentendo il collegamento non solo di unità di memorizzazione ad alta velocità, ma anche di docking station universali evolute con supporto multimonitor.

Targus è tra i primi produttori ad avere a listino una di queste unità , consentendo anche di collegare schermi DVI DualLink e numerose altre periferiche tramite l'utilizzo di un solo cavo USB 3.0.

↔



Durante un incontro con Jeft Ravencraft, Presidente dell'USB Implementers Forum, ovvero l'ente che si occupa della certificazione dei dispositivi USB, ci è stato confermato che, come annunciato il 12 dicembre 2012, i nuovi chipset della serie 7 e C126 di Intel hanno ricevuto la certificazione SuperSpeed USB, fornendo prestazioni di tutto rilievo e consentendo di implementare questa tecnologia nelle future schede madri per CPU Intel Ivy Bridge con costi più contenuti.

↔

2. Ultrabook - Parte seconda

2. Ultrabook - Parte seconda

↔

Quasi tutti i produttori mondiali di personal computer hanno voluto introdurre sul mercato almeno un modello di Ultrabook, con soluzioni tecniche più o meno spinte a seconda del target di mercato che si vuol raggiungere.



↔

L'ASUS Zenbook è sicuramente uno dei modelli di Ultrabook più rappresentativi in commercio e dotato delle migliori specifiche tecniche, come l'adozione di una CPU Intel Core i7 e di una unità SSD da 256GB.

Lo Zenbook è costruito in alluminio garantendo una efficiente dissipazione del calore ed una elevata resistenza, seguendo in larga parte l'idea che sta alla base dell'Air di Apple.



↔

Toshiba ha seguito un approccio differente rispetto ad ASUS, non adottando l'alluminio come materiale costruttivo ma il magnesio, disponendolo in una struttura a nido d'ape ad alta resistenza.

Le specifiche del Toshiba sono meno eclatanti, ma il prezzo di vendita è decisamente più contenuto e potrebbe rivelarsi essere l'Ultrabook preferito dalla maggior parte degli utenti.



↔

↔

La soluzione proposta di Samsung è già disponibile in Italia da alcuni mesi in diverse configurazioni hardware.

Lo spessore risulta più elevato rispetto a quello dei diretti concorrenti e il design è decisamente particolare.

Le porte di comunicazione non sono normalmente accessibili, ma devono essere scoperte aprendo due sportellini basculanti sul lato del dispositivo, soluzione già vista nei primi MacBook Air.

Dalla nostra esperienza questa soluzione non è particolarmente comoda ed è decisamente preferibile avere tutta la connettività direttamente disponibile sul bordo dello chassis.

↔



↔

↔

L'Ultrabook offerto da Acer ha un prezzo di acquisto decisamente allettante.

Per ridurre i costi il produttore ha dotato il modello entry level di un disco fisso tradizionale, affiancato da un SSD utilizzato dal sistema per le funzionalità di boot rapido.

Attualmente non ci risulta esista alcuna possibilità di utilizzare suddetto SSD come unità di cache per il disco primario.



↔

↔

Anche Lenovo ha già messo a disposizione la sua soluzione Ultrabook caratterizzata da linee semplici e un touchpad di grandi dimensioni.

↔

3. Kingston Technology

3. Kingston Technology

↔

Al di fuori del Las Vegas Conference Center, dove il CES è ospitato, molti produttori sono soliti tenere conferenze stampa e showroom all'interno delle suite degli hotel più importanti della città.

Al Caesar Palace, Kingston Technology, principale produttore indipendente di memorie, ha tenuto il suo showroom accessibile ai soli addetti stampa.

A presentarci i nuovi prodotti e le strategie di mercato erano presenti Mike Mohney (Technology Manager) e Emilie Beneitez Lefebvre (PR Manager EMEA).

↔



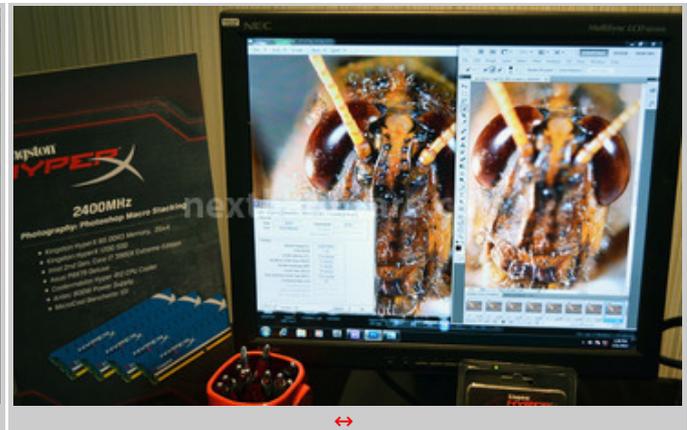
Ad aprire la nostra visita un kit da 64GB di memorie DDR3 per piattaforma Intel SandyBridge-E composto da 8 moduli da 8GB ciascuno e abbinato ad un processore Intel Core i7 3960X Extreme Edition.

Un simile quantitativo di memoria RAM era fino a poco tempo fa immaginabile solo su alcuni Database server di classe enterprise, oggi è invece possibile trovare applicazioni che possano beneficiare di un simile quantitativo di RAM anche al di fuori di una sala server.

La prima applicazione possibile è la creazione di un ambiente di sviluppo virtualizzato e testing, mentre quello preparato in questa occasione da Kingston era invece dedicato ai professionisti del video editing.

Grazie all'uso di un RAM Drive software, Kingston ha mostrato come poter saturare la quasi totalità della RAM di sistema caricando direttamente in memoria una complessa traccia audio video creata con Adobe Premiere, potendo beneficiare di prestazioni ineguagliabili da ogni unità tradizionale, anche SSD.

↔



La seconda piattaforma, sembra basata sulla nuova architettura SandyBridge-E, utilizza quattro moduli da 2GB ciascuno, caratterizzati da una frequenza di funzionamento pari a 2400MHz con latenze 11-13-11-30 2T.

Come confermato dai tecnici di Kingston, per raggiungere queste frequenze operative è necessario utilizzare la giusta combinazione di scheda madre e processore; sono poche, infatti, le schede madri che supportano correttamente questa modalità operativa.

La demo utilizzata per testare la stabilità delle memorie è l'esecuzione di Macro Stacking, ovvero l'applicazione di un filtro che consente la sovrapposizione di una serie di foto dello stesso soggetto, scattate con impostazioni di fuoco differenti e assemblate assieme in modo da ottenere una miglior profondità ed un grande dettaglio.

↔

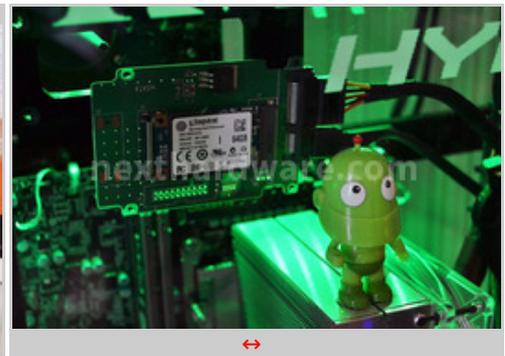


Seguendo i feedback degli utenti, Kingston ha inoltre deciso di aggiornare i sistemi di raffreddamento delle memorie T1, rendendoli più compatti e quindi più compatibili con i dissipatori per CPU di grandi dimensioni.

Novità anche per la serie HyperX che, nella sua versione Limited Edition, guadagna un dissipatore di colore rosso che si abbina al meglio con i colori delle schede madri di punta attualmente in commercio.

Entrambi i dissipatori utilizzano clip di ancoraggio e pad termoconduttivi di qualità per migliorare lo scambio termico tra gli IC ed i dissipatori.

↔



Kingston conferma il suo impegno nel settore degli SSD, fornendo soluzioni per tutte le fasce di mercato, dal piccolo disco di cache da 32GB fino alle unità dotate di controller SandForce 2 e NAND sincrona.

Anche se non presente nello showroom è stata confermato il prossimo lancio di una nuova unità basata sempre sul controller SandForce 2, ma dotato di memorie NAND asincrone; questa soluzione sarà probabilmente caratterizzata da un prezzo competitivo con i prodotti di OCZ e Corsair di pari categoria.

Per gli utenti di Ultrabook e Tablet PC, Kingston ha a listino anche unità m-SATA per una facile espansione di questi dispositivi.

Rinnovate anche le penne USB della serie HyperX con supporto all'interfaccia USB 3.0.



↔

↔

Tra i prodotti multimediali di Kingston spicca il Wi-Drive, un'unità allo stato solido dotata di interfaccia Wi-Fi e progettata per estendere la capacità di Apple iPad, iPhone, Kindle Fire, telefoni e Tablet dotati di memoria non ufficialmente espandibile.

Questo dispositivo può condividere la propria connessione con almeno tre device contemporaneamente, garantendo fino a 4 ore di streaming video lontano da una alimentazione esterna.

Il CES è un evento principalmente consumer, quindi non erano presenti i prodotti dedicati al mercato server del produttore californiano, tuttavia dobbiamo attenderci l'arrivo una nuova linea di SSD dedicati al mondo enterprise, dotati di caratteristiche prestazionali e meccaniche in grado di soddisfare i più elevati standard di qualità.

↔

4. TV OLED e nuove tecnologie

4. TV e nuove tecnologie

↔

Tutti i più grandi produttori mondali di televisori si sono incontrati/scontrati al CES a suon di stand giganteschi degni di un set cinematografico.

Enormi torri composte di TV LCD e muri di schermi 3D ci hanno accolto nell'area dedicata alla multimedialità; indubbiamente qui non si è badato a spese.

↔





↔

Le regine dello show sono state sicuramente le TV prodotte con tecnologia OLED da Samsung, Panasonic e LG.

La tecnologia OLED (Organic↔ Light↔ Emitting↔ Diode), ovvero diodo organico ad emissione di luce, è il prossimo step tecnologico che porterà alla riduzione delle dimensioni di tutti gli schermi e una sostanziale riduzione dei consumi energetici.

Ad oggi gli schermi OLED sono utilizzati esclusivamente sui dispositivi di piccole dimensioni, ma superate alcune importanti difficoltà tecniche, tra cui la vita media di questi materiali, si è potuto spingere la tecnologia su schermi di elevate dimensioni da oltre 55 pollici.

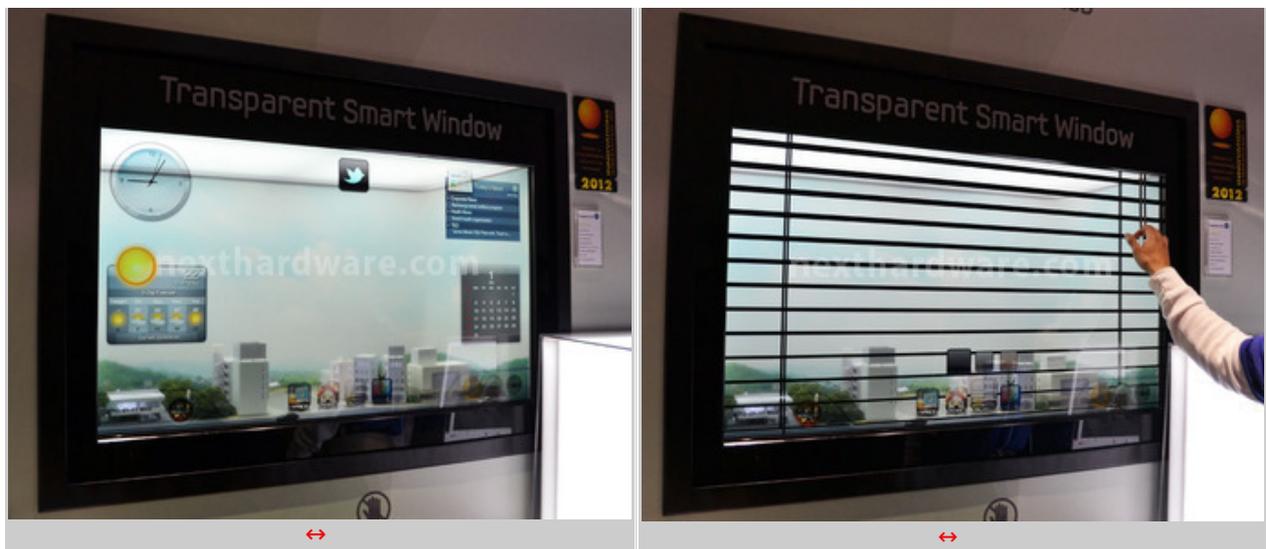
La caratteristica principale degli schermi OLED è l'assenza di una fonte di retroilluminazione, sia questa LED o di altra natura; gli OLED, infatti, emettono luce propria sfruttando una proprietà di elettroluminescenza tipica dei materiali organici utilizzati.

La resa visiva di uno schermo OLED è a dir poco sbalorditiva, colori e contrasto sono decisamente sopra la media e anche se non di utilizzo in ambito televisivo, gli schermi OLED possono essere stampati su film flessibili per essere integrati praticamente ovunque.

Non tutto, però, è rose e fiori; il processo produttivo che sta dietro alla tecnologia OLED è molto costoso e la resa produttiva su pannelli di grandi dimensioni è ancora incerta.

I produttori non si vogliono sbilanciare sull'effettiva disponibilità sul mercato di questi schermi e i prezzi saranno almeno inizialmente molto alti, probabilmente di circa 10.000 € per schermi da 55 pollici.

↔



↔

In una posizione defilata rispetto al grande show, abbiamo trovato una piccola chicca per i nostri lettori, uno schermo LCD completamente trasparente prodotto da Samsung.

Questa unità è ancora allo stato di prototipo e gli appassionati dei film di fantascienza non potranno non notare evidenti similitudini con quanto visto in molti titoli di successo.

Lo schermo risulta poco più opaco di un normale vetro e può visualizzare immagini a colori con un elevato contrasto.

Le applicazioni sono pressoché infinite, basti pensare ai parabrezza delle auto che mostrano informazioni sul traffico o sulle direzioni, oppure a vetrine intelligenti dei negozi in grado di adattare il contenuto a quanto viene inserito al loro interno o ai desideri del cliente.



↔

↔

Se Samsung e LG si sono lanciate sugli OLED, Toshiba ha presentato un nuovo schermo con risoluzione QuadFHD ovvero 3840x2160 pixel.

Il confronto con un tradizionale modello FullHD è quasi disarmante, il dettaglio del QuadFHD è così elevato da rendere l'immagine perfetta anche a distanza piuttosto ravvicinata.

Prima di poterci godere contenuti a questa risoluzione dovremo aspettare ancora alcuni anni; questa risoluzione, infatti, è utilizzata quasi esclusivamente per i 4K digital master con cui le più importanti Major cinematografiche memorizzano i loro film (con un enorme dispendio di spazio di memorizzazione).

Le immagini 3D possono essere inoltre riprodotte senza l'utilizzo di alcun occhialino, utilizzando una tecnologia di parallasse che si avvale di speciali telecamere per indirizzare la proiezione fino a 9 spettatori contemporaneamente.

↔



↔

Allo stand di Lenovo erano presenti i primi di modelli di SmartTV dotati di una CPU Qualcomm dual core da 1.5GHz e sistema operativo Android Ice Cream Sandwich 4.0.

↔

↔

5. Microsoft Research KinectFusion

5. Microsoft Research KinectFusion

<http://research.microsoft.com/en-us/projects/surfacerecon/> (<http://research.microsoft.com/en-us/projects/surfacerecon/>)

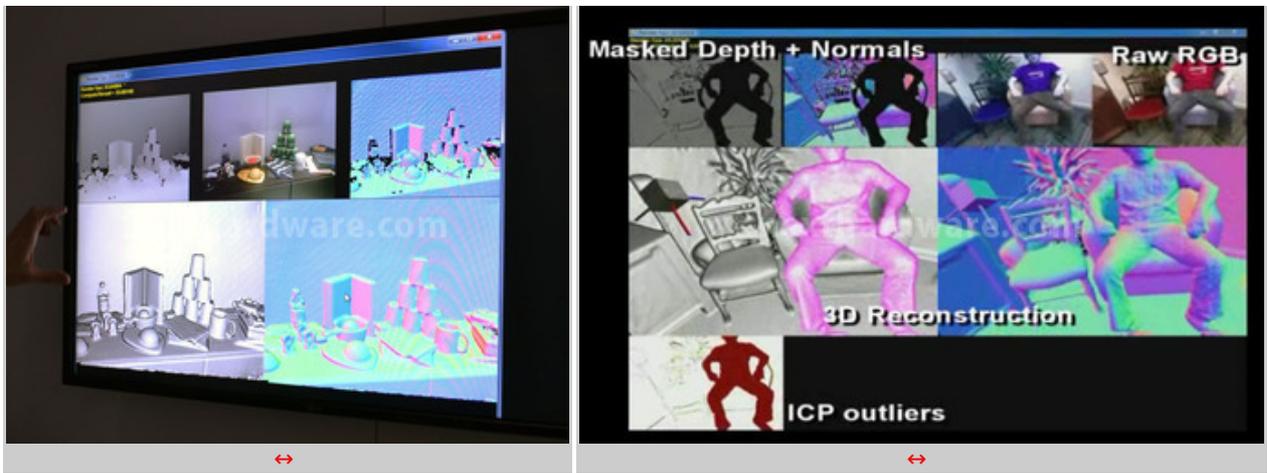
La divisione Research di Microsoft è slegata dalle attività produttive dell'azienda e svolge un compito di pura ricerca indirizzata ad esplorare ed inventare nuove tecnologie, anche se queste non avranno una immediata applicazione in prodotti commerciali.

Research è sotto questo punto di vista una mosca bianca nel settore della tecnologia, dove tutti gli sforzi sono normalmente indirizzati a sviluppare qualcosa che possa essere venduto nel minor tempo possibile.

Da Research sono uscite molte delle tecnologie oggi di uso comune, come le svariate applicazioni degli RFID, interfacce MultiTouch, comunicazioni senza fili, etc.

KinectFusion è un progetto sperimentale che utilizzando l'hardware di Kinect per XBOX, e a breve Kinect per Windows, consente di creare un ambiente virtuale tridimensionale utilizzando le telecamere del dispositivo.

↔

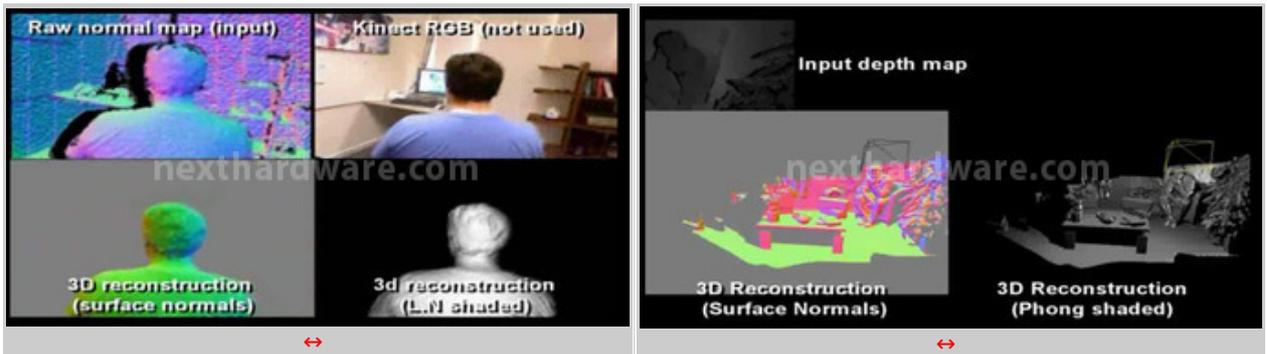


La tecnologia alla base di Microsoft Kinect è oggetto di interesse da parte di Research da circa dieci anni e non era stata pensata per relegarla al mondo dei videogiochi, ma per trovare applicazioni in praticamente tutti i settori, da quelli ad alta tecnologia, alla moda e al design.

La telecamera principale di Kinect è progettata per poter discernere la differente distanza tra i vari oggetti presenti nell'ambiente inquadrato, utilizzando un array di lampade all'infrarosso che illuminano la scena creando una griglia virtuale su cui fare le misurazioni.

La telecamera a colori RGB è invece utilizzata per contestualizzare ciò che viene ripreso e per acquisire le informazioni sui colori di oggetti e persone nel raggio di azione del dispositivo.

↔



Tutte le informazioni così ottenute possono essere utilizzate dal software KinectFusion per ricostruire un ambiente tridimensionale completo ed interattivo in pochi secondi.

L'immagine restituita può essere quindi manipolata, esplorata ed eventualmente modificata.

Con l'ausilio della camera RGB è inoltre possibile applicare delle texture agli oggetti tridimensionali creati, realizzando un ambiente 3D a colori.

Spostando il sensore si potrà seguire il movimento dello stesso senza l'ausilio di alcun accelerometro, ma solo con l'analisi delle immagini riprese.

Le applicazioni di questa tecnologia sono evidenti in ambito industriale e design, dove con un semplice hardware è possibile acquisire un modello 3D di ciò su cui si sta lavorando, come ad esempio nel film "Iron Man 2" dove il protagonista crea un modello dell'Expo internazionale in pochi secondi partendo dal plastico del padre ...

KinectFusion può diventare lo strumento ideale per i designer che possono così creare i loro modelli partendo da materiali semplici da manipolare come creta o foam, per poi passarli con pochi click alla modellazione computerizzata e, infine, alla produzione.

↔

6. Microsoft e Innovazione

6. Microsoft e Innovazione

↔

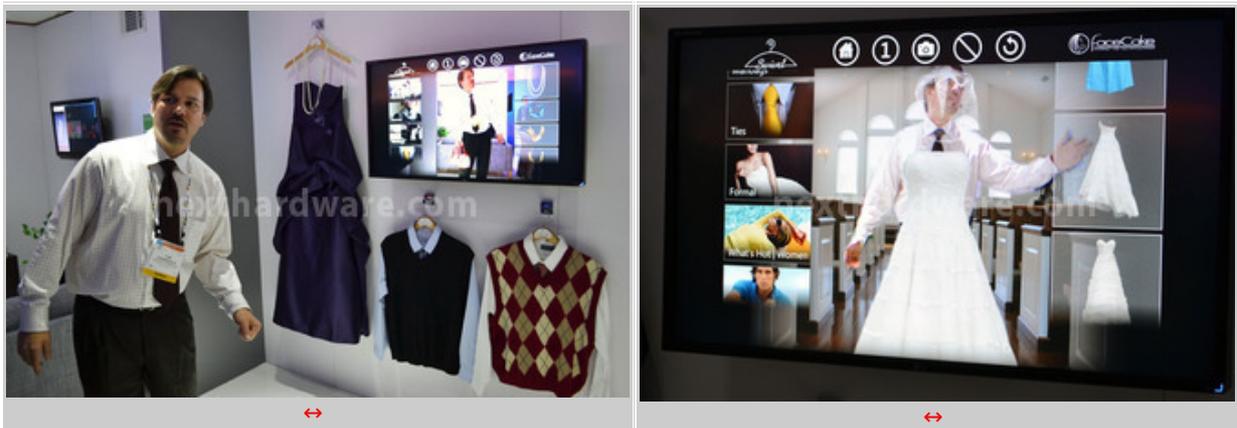
FaceCake

<http://www.facecake.com/> (<http://www.facecake.com/>)

KinectFusion non è l'unico progetto "extra gaming" in cui l'hardware di Kinect è impiegato, uno degli esempi è FaceCake.

Questo software, progettato dalla omonima azienda americana di interactive marketing, è un prodotto dedicato principalmente ai negozi di abbigliamento fisici ed online, che consente all'utente di "indossare" virtualmente tutta la collezione di abiti disponibili a catalogo senza dover neanche entrare nel camerino.

↔



Il funzionamento è estremamente semplice e non richiede l'utilizzo di alcun controller (Kinect Tu sei il controller); basta posizionarsi davanti allo schermo e incominciare a navigare tra i vari indumenti virtuali per poterli provare con un semplice gesto della mano.

La tecnologia di Kinect consente il tracking del corpo umano rendendo quindi possibile seguire i movimenti del cliente ed adattare il vestito alle esigenze del caso.

è inoltre possibile indossare accessori o applicare uno sfondo particolare: chi non ha mai desiderato un tappeto rosso a Cannes ?

I potenziali clienti di questa soluzione sono decisamente molti, basti pensare che nel mercato americano solo il 6% degli acquisti di indumenti avviene online perché i clienti non possono provarsi prima il vestito scelto: con FaceCake questo limite sarebbe oltrepassato generando un nuovo canale di vendita.

Quando vedremo nei negozi questa soluzione ? Presto per dirlo, alcuni negozi stanno attrezzandosi per poter mostrare un'anteprima di questa tecnologia, ma siamo sicuri che cambierà le nostre abitudini, soprattutto quelle delle donne che amano fare shopping alla vecchia maniera?

↔

Microsoft Surface 2.0

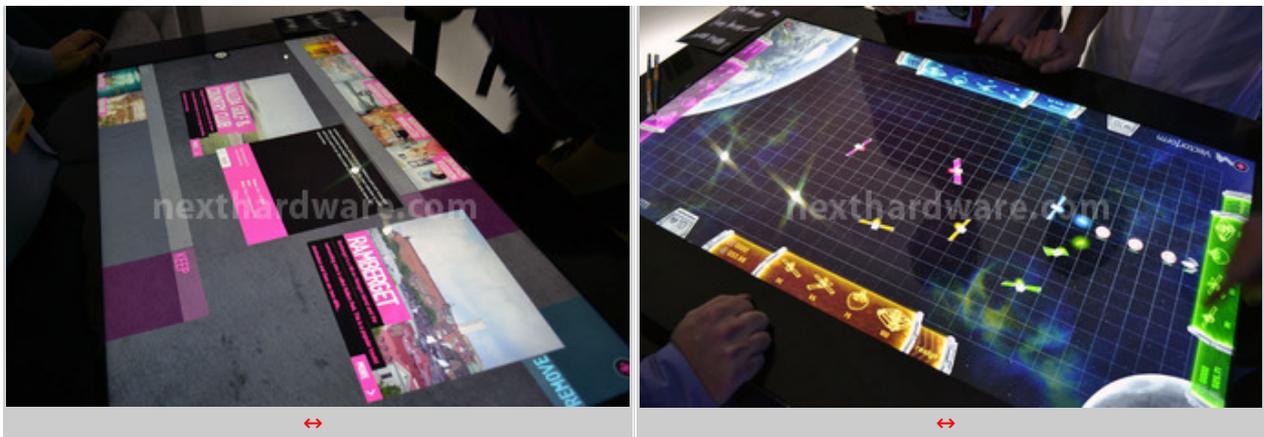
<http://www.microsoft.com/surface/en/us/default.aspx>
(<http://www.microsoft.com/surface/en/us/default.aspx>)

Microsoft Surface è stato uno dei prodotti più innovativi degli ultimi anni, portando la tecnologia multi touch ad un nuovo livello di performance e usabilità .

Surface è famoso in Italia per il suo largo impiego nei programmi televisivi legati alle rassegne stampa e per le saltuarie apparizioni in famose serie TV americane.

Il modello originale di Surface era però limitato dagli ingombri e dalla dimensione del dispositivo che, utilizzando un proiettore e alcune telecamere IR, risultava piuttosto pesante e difficile da collocare essendo un tavolo a tutti gli effetti.

↔



La versione 2.0 di Surface è stata completamente ridisegnata da Samsung per Microsoft, integrando tutti i componenti all'interno di una TV LCD di grandi dimensioni.

Sono sparite le telecamere IR e il proiettore poiché, ora, è l'intera superficie del monitor a poter "vedere" ciò che accade in prossimità dello schermo.

In un normale monitor LCD l'immagine viene composta combinando i colori di tre subpixel per ogni pixel visibile, in Surface 2.0 è stato aggiunto un quarto subpixel che è a tutti gli effetti una telecamera che riprende ciò che si avvicina allo schermo.

Opportuni algoritmi riescono quindi a riconoscere l'"ombra" dell'oggetto che si poggia sullo schermo, distinguendo un TAG da un dito o da un palmo di una mano o, in futuro, da un dispositivo elettronico come un telefono cellulare o una carta di credito.

Questa tecnologia prende il nome di [PixelSense](http://www.microsoft.com/surface/en/us/pixelsense.aspx) (<http://www.microsoft.com/surface/en/us/pixelsense.aspx>).

Le specifiche complete del Surface 2.0 prodotto da Samsung con la denominazione SUR40 includono una CPU AMD Athlon X2 245e (2.9GHz), una scheda video AMD Radeon HD6750M, 4GB di memoria RAM e 320GB di HardDisk.

I costi di Surface 2.0 sono inferiori rispetto a quelli del primo modello, tuttavia sono eccessivamente alti perché questo dispositivo possa entrare nelle nostre case velocemente.

Gli acquirenti potenziali sono le grandi catene di ristoranti, hotel e negozi che vogliono fornire una esperienza unica ai propri clienti.

↔

7. La riscossa degli All in One

7. La riscossa degli All in One

↔

Se gli Ultrabook hanno catalizzato l'attenzione del pubblico con una presenza massiccia, il numero di All in One presenti sulla scena non era certamente irrilevante.

Il numero di PC desktop tradizionali si è considerevolmente ridotto rispetto al passato e le soluzioni "tutto incluso" sono tra le più apprezzate dagli utenti consumer e business che non hanno particolari esigenze in termini di prestazioni assolute.

↔



I design sono vari e le dotazioni hardware includono sia processori entry level che soluzioni avanzate come gli Intel Core i7 (SandyBridge).

Gli schermi hanno dimensioni variabili dai 21" ai 27" pollici e molti produttori hanno deciso di integrare pannelli con supporto 3D.

↔



Una caratteristica che gli All in One stanno sempre più offrendo negli ultimi mesi è il supporto alle tecnologie Multi Touch che ci consentono di interagire con il sistema senza l'uso di alcuna periferica.

Purtroppo l'attuale interfaccia di Windows 7 include solo un supporto parziale a questa tecnologia e solo con Windows 8 potremo beneficiare di una esperienza d'uso completa.

↔

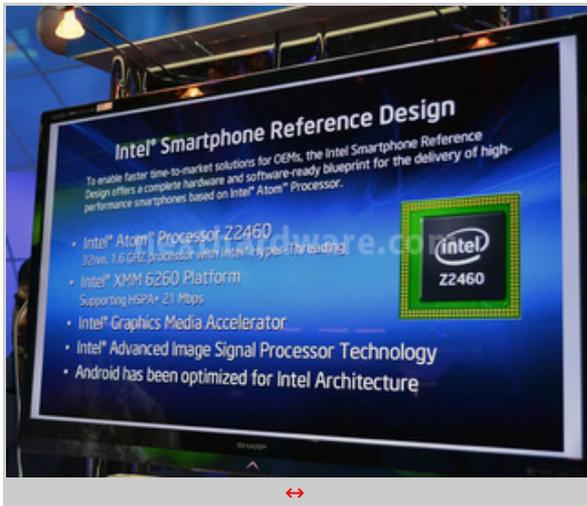
8. Tablet PC

8. Tablet PC

↔

Il mercato dei Tablet PC è pressoché monopolizzato, sotto il punto di vista delle unità vendute, da Apple che con il suo iPad ha definito lo standard a cui gli altri produttori devono adeguarsi per sperare di attirare nuovi consumatori.

I Tablet possono essere strumenti preziosi per lavorare, soprattutto per la supervisione e le forze vendite, ma generalmente trovano un impiego massiccio in ambito consumer come riproduttori multimediali avanzati o per poter comodamente navigare su internet su uno schermo più grande di quello dei classici SmartPhone.



↔

Le soluzioni presenti al CES sono basate indistintamente su architettura ARM o Intel, quest'ultima presente con la nuova CPU Intel Atom Z2460 caratterizzata da consumi ridotti e tecnologia Hyper-Threading.

Intel ci ha assicurato circa la compatibilità delle tradizionali applicazioni Android con i suoi processori x86; l'unica condizione è che queste ultime siano state scritte utilizzando le API di Google e non linguaggi specifici per ARM.

La parte da leone la fa sicuramente NVIDIA: le sue unità Tegra 2 e 3, infatti, risultano essere le CPU più utilizzate per i tablet di fascia medio alta.



↔

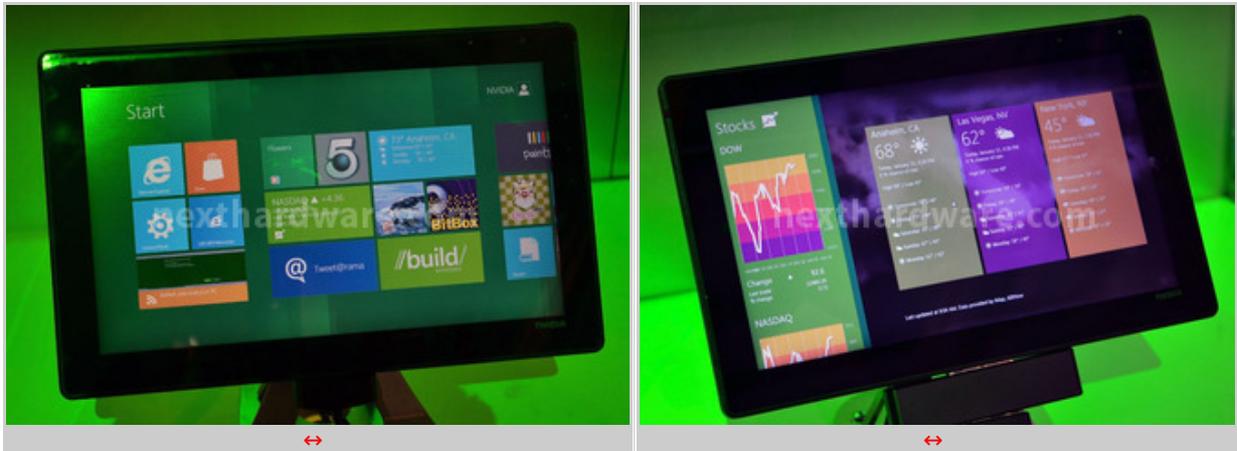
↔

Tegra 3 è la prima CPU mobile dotata di 5 core di elaborazione.

Quattro possono svolgere ogni tipo di operazione e sono la "riserva" di potenza dell'unità, il quinto core è invece costruito per consumare la minor quantità di energia possibile ed è quello che lavora in condizioni poco stressanti per la macchina.

NVIDIA ha ovviamente integrato una GPU GeForce all'interno di Tegra 3, garantendo in questo modo una esperienza ludica di primo livello.

↔



↔

Allo stand di NVIDIA era presente anche un developer Tablet per Microsoft Windows 8, basato proprio su Tegra 3; ricordiamo, infatti, che l'azienda di Redmon ha annunciato che il suo futuro sistema operativo sarà rilasciato sia per piattaforme x86 che per ARM e che sta lavorando con tutti i produttori di processori per ottimizzarne al massimo le performance e i consumi.



↔

↔

Tra le soluzioni più stravaganti abbiamo trovato anche Tablet "sommersibili", impermeabili e resistenti agli urti, probabilmente indicati per utenti più sbadati;

↔

9. Conclusioni

Il CES 2012 non è stato caratterizzato da novità eclatanti e solo le TV OLED ci hanno lasciato seriamente colpiti.

Il mercato del Tablet PC è in costante espansione e il numero di prodotti disponibili è quasi eccessivo, con una frammentazione notevole, sia per quanto riguarda le piattaforme hardware che per i sistemi operativi utilizzati.

NVIDIA è leader indiscusso per il segmento dei tablet ad alte prestazioni, ma Intel è alle porte per conquistare una cospicua fetta di utenti grazie al suo strapotere e il supporto di Google che pochi mesi fa ha annunciato il supporto ufficiale di Android per le CPU x86.

Ad eccezione della Keynote di Steve Ballmer dove Windows 8 è stato protagonista, il futuro sistema operativo di Microsoft è rimasto per lo più nascosto al pubblico in attesa della Beta pubblica di febbraio; non possiamo che attendere con ansia questo rilascio in modo da fornirvi le nostre impressioni su una versione più aggiornata rispetto alla Developer Preview oggi disponibile.

Gli Ultrabook sono l'arma segreta di Intel per rilanciare il mercato dei personal computer che ad oggi risulta piuttosto stagnante, offrendo al giusto prezzo dispositivi portatili dal design elegante e prestazioni di tutto rispetto.

Dal punto di vista dell'innovazione Kinect e i suoi fratelli rappresentano probabilmente i device del futuro, dispositivi in grado di riconoscere l'utente e di riceverne i comandi senza dover utilizzare alcun telecomando o controller.

Molti di voi potrebbero obiettare che agitare le braccia in aria per cambiare canale o utilizzare qualche applicativo può essere assurdo, ma la stessa cosa è stata detta in passato di tutte le nuove tecnologie, dal telefono all'aeroplano!

Per saperne di più su ciò che ci attende nel mondo dell'informatica e dell'elettronica di consumo non ci resta che attendere gli eventi che si susseguiranno nei prossimi mesi!

Andrea Dell'Amico

↔

↔