

Windows 11 se prepara para soportar monitores de más de 1.000 Hz

La tasa de refresco de los monitores ha mejorado mucho en los últimos años. Lo que conocemos como resolución temporal ha pasado del estándar de 60 Hz a un nivel en el que **los 144 Hz ya son algo normal**, gracias sobre todo a la importante bajada de precios que han experimentado los monitores, una realidad a la que **Windows 11 ha sabido adaptarse** sin ningún tipo de problema.

En su versión actual, Windows 11 tiene soporte para monitores con una tasa de refresco de hasta 1.000 Hz. Sí, este nivel de soporte es excesivo porque, a nivel comercial, **hay muy pocos monitores que sean capaces de alcanzar esa enorme tasa de refresco**, y los pocos que lo consiguen normalmente se ven limitados a trabajar en resolución 720p.

Os acabo de dar un dato importante, y es que la resolución espacial y la resolución temporal, resolución en píxeles y tasa de refresco respectivamente, van de la mano. Cuanto más alta sea la primera más baja tendrá que ser la segunda, y a la inversa. Os pongo un ejemplo, el Predator XB273U F6 es un monitor con resolución 1440p (2.560 x 1.440 píxeles) y **500 Hz de tasa de refresco**, pero si bajamos la resolución a 720p (1.280 x 720 píxeles) puede alcanzar los **1.000 Hz de tasa de refresco**.

Como ya hemos roto la barrera de los monitores de 1.000 Hz, Microsoft ha respondido con una nueva build de Windows 11 que introduce soporte para monitores de más de 1.000 Hz. [Esta build se identifica con la numeración «26200.8106»](#), y de momento solo está disponible en fase de vista previa, lo que significa que todavía tendrá que pasar un tiempo hasta que sus novedades lleguen a la versión final de Windows 11.



Tasa de refresco y tasa de fotogramas: el desafío de conseguir 1.000 fotogramas por segundo para aprovechar esos 1.000 Hz

Fabricar monitores con tasas de refresco cada vez más altas está muy bien, pero hay un problema que no debemos olvidar, y es que para poder aprovechar un monitor con una tasa de 1.000

Hz necesitamos un PC capaz de mover juegos a 1.000 fotogramas por segundo.

Ambos valores, [tasa de refresco y de fotogramas](#), deben ir de la mano para conseguir la mejor experiencia posible, porque la cantidad de Hz representa **las veces que la imagen se refresca en un segundo**, y cuando hablamos de FPS nos referimos a **la cantidad de fotogramas que se generan también en un segundo**.

Como habréis podido imaginar, mover un juego actual exigente a 1.000 fotogramas por segundo es un desafío enorme, incluso para una tarjeta gráfica tan potente como la GeForce RTX 5090. **Llegar a ese nivel de fluidez limitándonos a la potencia bruta nos llevaría décadas de avances tecnológicos**, pero gracias a la IA aplicada a gaming este objetivo está cada vez más cerca.

Gracias a tecnologías como el reescalado y la generación inteligente de fotogramas **ya es posible mover juegos exigentes a más de 500 fotogramas por segundo en 1080p**, y no es nada descabellado pensar que dentro de dos o tres generaciones de tarjetas gráficas seremos capaces de alcanzar los 1.000 fotogramas por segundo.

MUY COMPUTER