

RTX Remix — это попытка NVIDIA вдохнуть новую жизнь в старые игры с помощью современных технологий. Проект ориентирован на сообщество моддеров и отдельных пользователей, стремящихся вернуться к старым фаворитам с текстурами более высокого разрешения, новым освещением и даже трассировкой лучей. В последнем обновлении представлена технология NVIDIA, входящая в пакет DLSS 3.5, под названием Ray Reconstruction.

Во-первых, стоит отметить, что Ray Reconstruction функционирует только на картах RTX. Однако, в отличие от Frame Generation, которая является эксклюзивной для серии RTX 40, технология Ray Reconstruction также работает с картами RTX 20, так что это само по себе является значительным преимуществом.

Благодаря обновленному набору модов RTX Remix с функцией Ray Reconstruction, пользователи могут улучшить качество моделей с трассировкой лучей всего за несколько кликов. Эта технология, обученная искусственным интеллектом, превосходит традиционные настроенные вручную шумоподавители для трассировки лучей, утверждает NVIDIA. Теперь у моддеров будет инструмент, который не требует ручной настройки и автоматически подстраивается под сцену.

NVIDIA также представляет новый Toolkit и Runtime (программы, используемые RTX Remix), улучшающие качество изображения, расширяющие совместимость и упрощающие процесс создания модификаций. Эти настройки включают поддержку пользователей Steam Deck и Linux AMD, благодаря оптимизации драйверов RADV. Кроме того, обновления касаются освещения, детализации ландшафта и процессов добавления тегов к текстурам.

Все это возможно благодаря тому, что RTX Remix имеет открытый исходный код, и NVIDIA активно ищет поддержку у сообщества моддеров, чтобы улучшить инструмент ремиксов игр и внедрить новые функции. Для тех, кто не является моддером, но все же хочет наслаждаться старой классикой с новым оборудованием и технологиями, загрузка мода с платформ — простое решение, их можно найти на ModDB.