

Microsoft представила свою технологию масштабирования Auto SR, Automatic Super Resolution, которая использует мощь современных NPU для повышения качества изображения. Технология масштабирования Automatic Super Resolution «Auto SR» от Microsoft фокусируется на использовании возможностей движков искусственного интеллекта для визуального улучшения.

Это первый раз, когда мы видим дебют технологии масштабирования на уровне операционной системы, поскольку Automatic Super Resolution (Auto SR) от Microsoft не зависит от внешних ресурсов, таких как видеокарты. Вместо этого она использует новые движки ИИ, встроенные в новейшие процессоры, такие как Qualcomm Snapdragon X Elite.

Кроме того, недавно сообщалось, что эта функция изначально будет поставляться с сертифицированными ПК с ИИ Copilot+ от Microsoft. Таким образом, первоначально принятие будет ограничено, но у компании скоро появятся планы расширения, особенно после выпуска будущих процессоров Intel Lunar Lake. Технология отличается от Direct SR, которая помогает разработчикам легко интегрировать в свои игры технологии масштабирования, такие как NVIDIA DLSS, AMD FSR и Intel XeSS.

Для краткого обзора новой технологии масштабирования Microsoft объясняет, что Automatic Super Resolution, или сокращенно Auto SR, обеспечит более высокую частоту кадров в существующих играх в реальном времени, а также улучшит визуальную детализацию, отображаемую на вашем экране. Компания заявляет, что эта функция обеспечит баланс, превышающий то, чего может достичь ваше аппаратное обеспечение ПК. Итак, в некоторой степени в зависимости от вашего графического процессора для масштабирования, встроенный процессор будет отвечать за работу, но важно отметить, что Auto SR будет совместим только с процессорами с выделенным встроенным NPU, так что это еще одно осложнение.

При сравнении с аналогичными технологиями, такими как NVIDIA Image Scaling and Sharpening и AMD Radeon Super Resolution, Microsoft заявляет, что это второсортные активы просто потому, что они не используют возможности ИИ. Более того, Auto SR не требует много ручной реализации, как у конкурентов, обеспечивая простой опыт для игроков, желающих войти в мир масштабирования. При включении Auto SR начнет творить чудеса, как только игрок откроет совместимую игру.

Интересно, что Microsoft также подробно описала работу своей технологии Auto SR, заявив, что она использует сверточную нейронную сеть, обученную на «игровых» наборах данных. Затем координация с бортовым NPU посредством множества

арифметических операций и передач памяти приводит к эффективным визуальным улучшениям. По словам Microsoft, Auto SR — гораздо более эффективный метод масштабирования, поскольку он снижает нагрузку на другие компоненты, что приводит к совокупному повышению производительности.

С появлением процессоров Intel Lunar Lake и AMD Ryzen AI 300 технология Auto SR от Microsoft получит более широкое распространение, что потенциально сделает ее необходимой для каждого геймера.