

Программа для генерации кадров на любом GPU Lossless Scaling обновилась до версии 2.1: появился режим X3 FPS

Студия THS выпустила крупное обновление 2.1 для Lossless Scaling — программы, которая позволяет включить генерацию кадров в любой игре и на любом GPU. В этот раз разработчики добавили в нее режим X3: LSFG 2.1 теперь может генерировать два промежуточных кадра вместо одного, фактически утраивая частоту кадров.

X3 увеличивает нагрузку на графический процессор примерно в 1,7 раза по сравнению с режимом X2. В то же время производительность LSFG 2.1 и LSFG 1.1 была оптимизирована и теперь будет на 20% быстрее в режиме X2 по сравнению с предыдущей версией. По словам разработчиков, режим X3 не вызывает дополнительной задержки по сравнению с X2.

Минимальная рекомендуемая базовая частота кадров остается такой же, как и для режима X2: 30 кадров в секунду для 1080p и 40 кадров в секунду для 1440p соответственно.