

Эта система позволяет улучшить визуальное качество игр, снижая при этом энергопотребление смартфона. ARM предоставляет ASR разработчикам под открытой лицензией MIT.

Новинка использует временное масштабирование, аналогичное AMD FSR 2, чтобы повысить частоту кадров и улучшить графику в играх.

В отличие от пространственного масштабирования, временное использует несколько кадров для создания более четкого изображения.

Технология особенно полезна для менее мощных графических устройств, которые не могут обеспечить плавный геймплей на высоких настройках.

ARM протестировала ASR на устройстве с графическим процессором Immortalis-G720 и дисплеем 2800 x 1260. Результаты показали, что ASR увеличивает частоту кадров на 53% по сравнению с рендерингом в родном разрешении.