

Intel показала собственный ИИ-улучшатель графики для конкуренции с NVIDIA DLSS и AMD FSR

Среди ключевых нововведений — генерация кадров и режим низкой задержки, что позволяет значительно улучшить игровой процесс.

Генерация кадров увеличивает производительность до 3.9 раз в режиме Ultra Performance и до 2.8 раз при высоком качестве. Технология использует метод интерполяции, позволяя графическим картам, таким как Arc B580, достигать впечатляющих результатов по FPS.

Режим низкой задержки XeLL уменьшает задержки в играх, улучшая отзывчивость системы до 45%. XeSS2 также поддерживает DirectX 11 и Vulkan, что расширяет её применение в играх и делает совместимой с более старым программным обеспечением.

Новая технология уже интегрирована в популярные игры, такие как Assassin's Creed: Shadows и Dying Light 2.