NVIDIA представила обновление SDK 310.3.0 для технологии DLSS, в котором ключевым нововведением стала оптимизация использования видеопамяти.

Новый DLSS Transformer, пришедший на смену старым CNN-моделям, теперь требует на 20% меньше VRAM в среднем — это подтверждают данные, опубликованные самой NVIDIA.

Для разрешения 1080p новая версия использует 85,77 МБ, что почти на 20 МБ меньше, чем раньше. Аналогичное снижение отмечается и для других разрешений: от 1440p до 8K. Например, при 4K (3840 × 2160) VRAM-аппетиты упали с 387 МБ до 307 МБ, а при 8K — с 1517 МБ до 1225 МБ.

Такая оптимизация особенно важна для пользователей видеокарт серий RTX 30XX/40XX/50XX, где каждый мегабайт памяти может повлиять на производительность в играх.

Теперь запуск DLSS на системах с 8 ГБ видеопамяти станет менее требовательным, особенно в условиях включённого рейтрейсинга и апскейлинга.

Все права защищены