

AMD publica por error el código fuente de FSR 4 con INT8: las RX 7000, RX 6000 y GPU de NVIDIA ya pueden usarlo en Windows de forma oficial

Cuando NVIDIA lanzó sus RTX 20 en 2018, estas tarjetas gráficas no tuvieron una gran acogida debido a que no aportaban una mejora sustancial de rendimiento y/o eficiencia.

Visto desde ese punto de vista del hardware no eran interesantes, pero si tenemos en cuenta las mejoras de software o más bien tecnologías añadidas, aquí si destacaron, pues es cuando llegó DLSS y Ray Tracing en tiempo real.



Más adelante, AMD quiso competir en este aspecto y lanzó FSR

no solo para sus GPU, sino que NVIDIA también era compatible. El último **FSR 4** no compartía esto y **era exclusivo de las RX 9000**, pero ahora resulta que a **AMD ha publicado archivos del código fuente** incluyendo archivos **INT8 de FSR 4** que permiten usarlo ahora en las RX 7000 o incluso gráficas más antiguas.

La mayoría de los juegos modernos tienen requisitos muy altos, sobre todo los triple A que lanzan estudios de renombre. Esto suele venir acompañado con una falta de optimización siempre presente viendo así como los juegos no se ven tan bien como para pedir tanto o incluso tienen gráficos peores de lo esperado y aun así exigen mucho. Al final lo que ha ocurrido es que es muy complicado jugar con resolución nativa como antes y se ha vuelto casi imprescindible que tengamos que activar DLSS/FSR/XeSS para tener una buena experiencia jugable.

AMD publica archivos INT8 de FSR 4 y la comunidad los compila para que funcione en las RX 7000, RX 6000 y RTX 30

Las tecnologías de reescalado por IA han ido mejorando con los años y aunque al principio DLSS 1 y FSR 1 ofrecían resultados bastante pésimos, el actual DLSS 4 y FSR 4 son casi igual que la resolución nativa y, en ocasiones, la superan. FSR 4 mejoró notablemente sobre FSR 3, pero por desgracia solo se podía usar en las RX 9000 hasta que los modders llegaron y empezaron a probar con otras gráficas.



Ahora podemos decir que es “oficial” el soporte para GPU como las RX 7000, pues resulta que AMD ha publicado por error parte del código fuente de FSR 4 incluyendo archivos para compilar tu propio .dll de FSR 4 y también archivos INT8. Estos archivos INT8 de FSR 4 han sido la clave, pues tras compilarlos han podido utilizar FSR 4 en GPU RDNA 3 como las RX 7000.

La ganancia en calidad es notable, aunque supone una pérdida de rendimiento de un 15-20% respecto a FSR 3.1

El hecho de que las RX 9000 no iban a ser las únicas gráficas que pudieran usar el nuevo reescalado era algo que sabíamos de hace un tiempo, pero claro, AMD no llegó a lanzar nada oficial. Ahora que tenemos los archivos para descargar en la última actualización del SDK de FidelityFX en GitHub, la comunidad ha sido rápida en compilarlos y que funcionen en tu gráfica AMD. Hay múltiples posts de Reddit con todo tipo de información y si quieres descargarlo y probarlo, te dejamos el link. Te dejamos también un tutorial de Ancient Gameplays

[illegible]

ente: elchapuzasinformatico.

Fuente: elchapuzasinformatico.com.