

Intel añadirá el escalado entero en sus GPU para mejorar la visualización de emuladores



Intel está en proceso de ultimar las unidades gráficas que irán en las tarjetas gráficas que ponga a la venta el próximo año –¿habrá modelos personalizados de terceros?–, y ha anunciado un último año que resultará muy interesante para los que jueguen en emuladores. Se trata de la implementación del escalado entero de imágenes, que permitirá mostrar por pantalla una imagen nítida respecto al reescalado bilineal tradicional.

Las actuales técnicas de filtrado de imagen hacen que si se genera una imagen a FHD en un monitor QHD, la unidad gráfica haga una interpolación –una palabra que los ingenieros usamos con el significado de «se inventa»– para determinar cómo se rellenan los píxeles que faltan. Eso lleva a que la imagen se vea algo borrosa por una relación 1:1.3 –un píxel de origen es 1.3 píxeles en el destino.

Si se lleva de una señal FHD a UHD, el problema no es tan grave porque hay una relación entera 1:2 entre resolución de

origen y destino, pero de vez en cuando también se introduce algo de ruido de por medio.

El escalado entero significa que al sacar la señal por pantalla se realizará una aproximación al entero más cercano, por lo que mostrar una señal FHD en un QHD hará que en pantalla se muestre la resolución FHD con, supongo, un marco negro a todo su alrededor. De esta forma la calidad de la imagen no se ve perjudicada y se verá perfectamente nítido.

La comunidad forofa de los emuladores es la que ha pedido esto desde hace bastante, porque no siempre el monitor tiene una relación entera entre la señal de origen y destino. Por ejemplo, algunas consolas o juegos específicos de consolas usan una resolución 480p o 900p, y por tanto las unidades gráficas de Intel se encargarán de hacer el redondeo por sí mismas, sin que el usuario tenga que recurrir a otras herramientas que podrían usarse para ello hoy en día.

Esa imagen 900p se mostraría tal cual en un monitor 1080p (FHD) con los bordes negros a su alrededor.

Lisa Pearce, de Intel, ha indicado que esto se implementará como un mero botón en los controladores para activarlo y desactivarlo, por lo que se puede aplicar a todo tipo de juegos. Pero obviamente su máxima utilidad será en emuladores. Solo serán compatibles las unidades gráficas de generación 11 y posteriores, ya que las gen. 9 y anteriores no tienen lo necesario para hacer por hardware la aproximación entera requerida para el reescalado entero.

Espera que esté disponible en torno a agosto en los controladores, que es más o menos cuando se espera que lleguen los primeros equipos con procesadores Ice Lake, o al menos sean anunciados.

Fuente: TechPowerUp.