Обзор флагмана 3D-графики 2018 года — Nvidia GeForce RTX 2080 Ti

Автор: Michael S.
20.09.2018 15:36

Итак, что мы имеем: RTX 2080 Ti демонстрирует серьезный прирост производительности в старших разрешениях даже в обычных (без HDR/RT) играх относительно былого флагмана GTX 1080 Ti (не говоря уж о самом быстром на сегодня продукте AMD — Radeon RX Vega64: тот отстает совсем уж радикально). Великолепный новый антиалиасинг DLSS продемонстрировал свое преимущество и по скорости, и по качеству. Плюс есть огромный задел для использования разработчиками игр технологии трассировки лучей, а также ИИ с помощью тензорных ядер (наглядный пример такой реализации — как раз DLSS). Новый ускоритель предлагает обновленный интерфейс VirtualLink для связи с устройствам виртуальной реальности нового поколения (VR никуда не делся, не умер, просто ожидается очередной скачок технологий). Если найдутся фанаты, которым будет мало даже такого ускорителя, они могут купить два и соединить их в SLI (тогда производительность в разрешении 4K должна стать просто сказочной). Читать полностью на iXBT.com .