



Tempo de leitura: 6 minutos

Índice

Índice ▼

Um dos grandes benefícios dos jogos para PC é a capacidade de resolver o problema com suas próprias mãos. Não há jogos suficientes que suportem seu recurso favorito? Insatisfeito com a taxa de quadros que seu PC está produzindo? Existem todos os tipos de [aplicativos](#) que permitem que você altere e otimize sua experiência de jogo no PC.

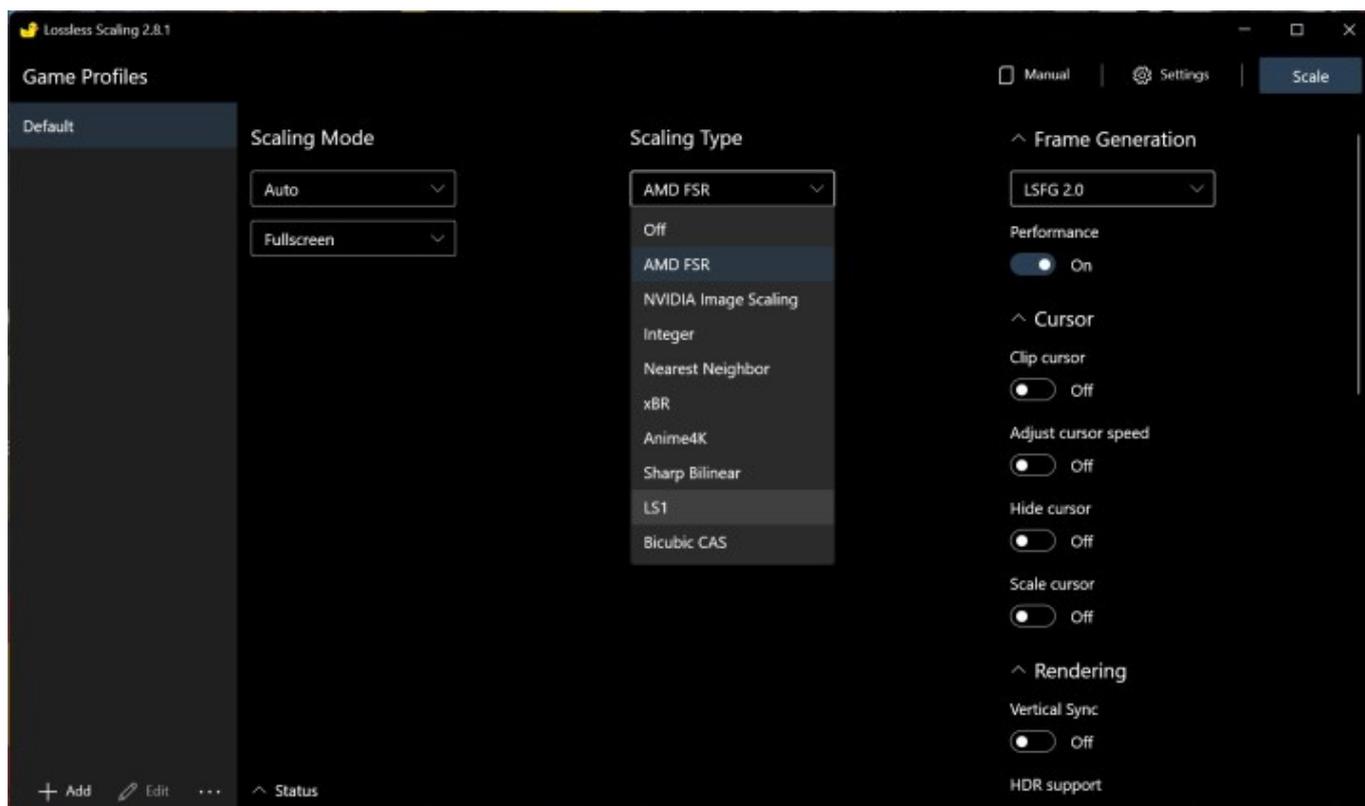
Muitos deles são bastante específicos, mas há um que eu recomendaria para quase todos os jogadores de PC instalarem. Chama-se Lossless Scaling e, se você ainda não ouviu falar, estou prestes a fazer o seu dia.

O que você vai ler:



- [Como o Lossless Scaling foi ampliado](#)
- [Duplicação de quadros em todos os lugares](#)
- [Os usos não tão óbvios](#)
- [Essencial para qualquer jogador de PC](#)
 - [Blog de Tecnologia:](#)

Como o Lossless Scaling foi ampliado



Jacob Roach / Tendências Digitais

Seis anos atrás, um aplicativo simples de upscaling chamado Lossless Scaling apareceu no Steam. Durante a maior parte de sua existência, atraiu apenas uma base de usuários diária de menos de 100 pessoas. Você poderia executar um jogo em uma resolução mais baixa e o Lossless Scaling aplicaria um algoritmo de aumento de escala para aumentar seu desempenho. Pense na Radeon Super Resolution (RSR) da AMD ou no Nvidia Image Scaling (NIS). O upscaling não parecia ótimo, mas proporcionou um pequeno impulso para hardware mais antigo.



Obtenha sua análise semanal da tecnologia por trás dos jogos para PC

Agora, ao encerrarmos 2024, você encontrará de 3.000 a 4.000 pessoas com Lossless



Scaling carregados a qualquer momento. Isso é um aumento de 560%. O que aconteceu? Bem, em 10 de janeiro deste ano, o Lossless Scaling introduziu um recurso chamado LSFG 1.0. É um algoritmo de geração de quadros construído por meio de aprendizado de máquina que pode adicionar *geração de quadros* para qualquer jogo. Isso é atraente.

A Nvidia tem DLSS 3 e a AMD tem FSR 3, ambos oferecendo geração de quadros superior, mas o Lossless Scaling agora estava trazendo o recurso para qualquer jogo e com qualquer placa gráfica.

Foi nessa época que entrei na onda, pegando o Lossless Scaling para ajudar na minha segunda jogada de *Anel Elden* em preparação para o *Sombra da Árvore ErdDLC*. Fiquei impressionado com o quão bem funcionou.

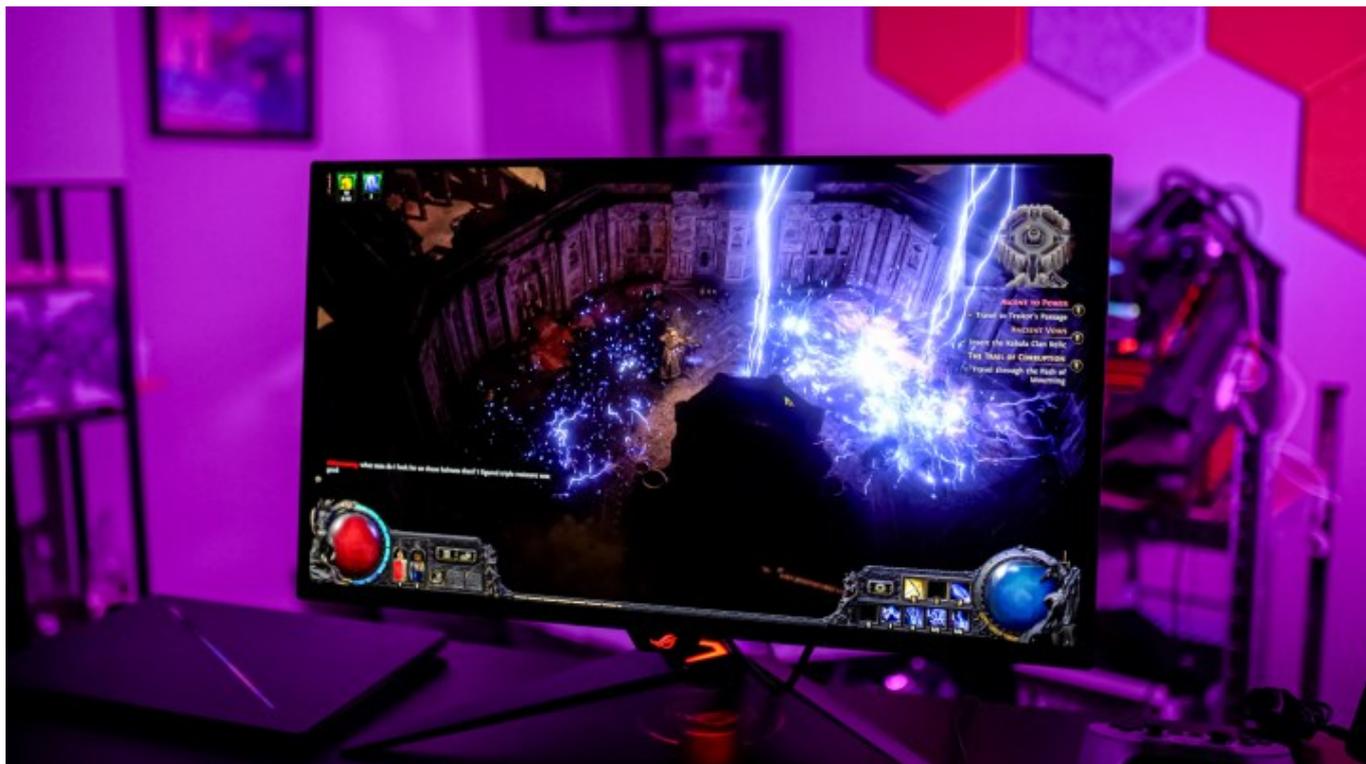
E realmente, o LSFG 1.0 foi apenas o começo para o Lossless Scaling este ano. O aplicativo está em alta desde que o primeiro modelo foi lançado. Em junho, adicionou geração de quadros 3X, oferecendo um aumento de desempenho ainda maior que o DLSS 3 e FSR 3 podem oferecer. Em agosto, passou para a geração de quadros 4X. E no mês passado, o Lossless Scaling recebeu escalonamento de resolução para quadros gerados, adicionando um recurso que falta completamente em FSR e DLSS.

O Lossless Scaling deixou de ser um aplicativo Steam de nicho para se tornar um utilitário que todo jogador de PC deveria ter instalado em seu PC. Tem sido tão influente que a AMD basicamente destruiu as funções do aplicativo por sua impressionante atualização AFMF 2, que oferece geração de quadros para qualquer jogo, mas apenas com GPUs AMD. Mesmo que o Lossless Scaling nunca receba outra atualização - e duvido seriamente disso - ele já teve um impacto enorme.

Duplicação de quadros em todos os lugares

Todo esse crescimento do Lossless Scaling ao longo de 2024 não foi um acidente. O aplicativo é sinceramente útil e útil para praticamente qualquer jogador de PC. Eu o mantive aberto em um segundo monitor por quase todos os minutos que passei jogando no meu PC este ano, e há alguns motivos principais para isso.

Para mim, o Lossless Scaling ajuda a preencher as lacunas. Eu jogo em um PC com um RTX 4090 e, felizmente, normalmente não tenho dificuldades no departamento de desempenho. E mesmo assim, descobri muitos usos para o Lossless Scaling ao longo do ano. Um dos maiores impulsos oferecidos foi em jogos como *Anel Elden* que normalmente são limitados a 60 quadros por segundo (fps). O Lossless Scaling pode me fornecer 120 fps, 180 fps ou até 240 fps apenas clicando em um botão.



Jacob Roach / Tendências Digitais

Ainda existem muitos jogos sem geração de frames. Por exemplo, tenho jogado muito *Caminho do Exílio 2* recentemente, e embora o jogo suporte upscaling DLSS e FSR, ele não vem com geração de quadros. Com o Lossless Scaling, limito minha taxa de quadros em 60 fps, ligo a geração de quadros e obtenho 120 fps consistentes e bloqueados.

Esta é facilmente minha maneira favorita de usar o Lossless Scaling. Mesmo com muito poder de PC, jogos como *Caminho do Exílio 2* mostram grandes quedas de desempenho, especialmente à medida que você avança em direção ao final do jogo. O upscaling ajuda, mas ainda não evita algumas quedas desagradáveis na taxa de quadros quando a tela acende em vômito elementar. Jogos com uma grande janela de desempenho como *Caminho do Exílio 2* ou *Destino 2* realmente se beneficiam do Lossless Scaling.

Em um desses jogos, você pode oscilar em torno de 100 fps, mas verá quedas para 60 fps quando há muita coisa acontecendo. Essa inconsistência é perceptível. Não importa se 60 fps parece “suave”. Se você estiver oscilando entre uma taxa de quadros alta e uma baixa, notará a diferença. O Lossless Scaling permite que você caia essencialmente para o ponto mais baixo da sua janela de desempenho e use a geração de quadros para aumentá-lo, proporcionando uma experiência consistente com pouca ou nenhuma queda de quadros.

Os usos não tão óbvios



Jacob Roach / Tendências Digitais

Esses são dois casos de uso óbvios. Adicione geração de frames a jogos que não a possuem e ignore os limites de fps em jogos sem mexer com mods ou se preocupar em interferir em software anti-cheat - como é o caso de *Anel Elden*. Mas o Lossless Scaling vai além. Lembre-se, funciona com *qualquer* jogo e *qualquer* placa gráfica.

Se você estiver emulando um jogo, por exemplo, Lossless Scaling é um jogo justo. Especialmente ao emular consoles mais antigos, há muitos jogos limitados a 30 fps, e o Lossless Scaling pode suavizá-los. Como alguém que usa constantemente o EmuDeck para emular jogos no PC e no meu Steam Deck, usei o Lossless Scaling para jogos emulados muitas vezes para contar.

Na verdade, você nem precisa executar um jogo no seu PC para que o Lossless Scaling funcione. Se você tiver uma placa de captura e uma janela de visualização, poderá aplicar Lossless Scaling à visualização do jogo. Eu não recomendaria esta configuração - a latência entre a geração de quadros e a reprodução fora da janela de visualização aumenta rapidamente - mas funciona.

No que diz respeito à placa gráfica, o Lossless Scaling não requer nenhum hardware específico. Você pode usá-lo em um dispositivo portátil baseado em Windows, como o Lenovo Legion Go ou o Asus ROG Ally - embora, infelizmente, não no Steam Deck baseado em [Linux](#). Ou você pode usá-lo em gráficos integrados mais antigos disponíveis em um



desktop ou [laptop](#).

Ao longo deste ano, usei o Lossless Scaling para jogar *Senhores dos Caídos* e *Choque do Sistema* em um Asus ZenBook S 16 através dos gráficos integrados. Apesar da poderosa CPU deste laptop, o iGPU não poderia rodar um jogo como *Senhores dos Caídos* em uma taxa de quadros jogável. Mas o Lossless Scaling, nesses casos, literalmente torna o impossível possível.

Essencial para qualquer jogador de PC



ISTO

Não consigo pensar em nenhum outro aplicativo para PC que eu recomendaria para praticamente qualquer jogador de PC. Mesmo utilitários extremamente úteis como o Special K não são adequados para todos os jogadores de PC. Lossless Scaling é algo que eu recomendaria - e recomendo *todo* Jogador de PC, no entanto. Realmente não importa se você está jogando jogos mais antigos com hardware fraco ou se tem o melhor dos melhores para os jogos mais exigentes lançados hoje. Há uma boa chance de você encontrar um uso para o aplicativo.

No momento da publicação, Lossless Scaling faz parte da promoção de inverno do Steam, então você pode adquiri-lo com 20% de desconto. Mesmo quando a venda termina, o aplicativo custa apenas US \$ 7 e recebeu uma tonelada de atualizações gratuitas somente neste ano. Esperamos que esse nível de apoio continue em 2025.

Blog de Tecnologia:

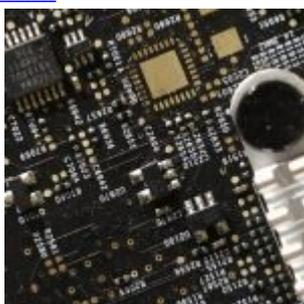


[Guia de GPU AMD: todas as GPUs AMD explicadas e a melhor GPU](#)



[AMD para você](#)

[Intel x AMD, Nvidia e Qualcomm: O que diabos](#)



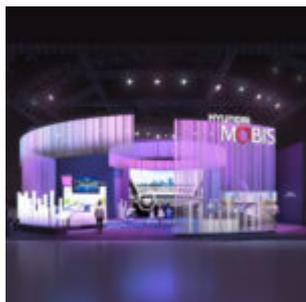
[aconteceu?](#)

[EUA avaliam limitar as exportações de chips de IA da](#)



[Nvidia e AMD para alguns países](#)

[TensorWave acredita que pode quebrar o controle da Nvidia na computação de IA com uma nuvem alimentada por AMD](#)



[A nova tecnologia que esperamos ver em Las Vegas da AMD, NVIDIA,](#)



[Hyundai e muito mais confronto unilateral](#)

[Intel Arc B580 vs. Nvidia RTX 4060: um](#)