

作者 | 韦世玮

\*\*

11月3日，摩尔线程推出

第二代基于MUSA架构的处理器“春晓”，并基于“春晓”GPU发布面向消费领域的首款国潮芯片显卡MTT S80、面向服务器应用的MTT S3000显卡。

三大硬件产品之外，摩尔线程还围绕MUSA发布了系列GPU软件栈与应用工具，包括MUSA开发者套件、云原生sGPU技术及元宇宙平台MTVERSE等。

具体来看，“春晓”处理器集成220亿个晶体管，内置4096个MUSA核心、128张量计算核心，核心频率达1.8GHz，FP32计算能力为14.4 TFLOPS，448 GB/s显存带宽，支持PCIe Gen5，能够充分发挥GPU算力。同时，“春晓”还搭载了搭载了MUSA智能多媒体引擎2.0和MUSA安全引擎1.0，并配备了多维度虚拟化技术，能够在云端提供虚拟化和容器化。

与上一代GPU“苏堤”相比，

“春晓”的四大引擎均实现了全面升级：

现代图形渲染引擎性能最高提升3-5倍；AI计算加速引擎性能最高提升4倍；智能多媒体引擎支持窄带高清，可节约30带宽%；物理仿真引擎性能最高提升2.5倍。



摩尔线程MTT S80显卡

与此同时，摩尔线程正式推出MUSA DirectX Release 1.0，支持20+PC游戏，测试用例达100万+，预计将在2023年春季和秋季推出MUSA DirectX Release 2.0和3.0版本。

与初始性能相比，MUSA DirectX Release 1.0的计算优化提高1.3倍、访存优化提高2倍、调度优化提高3.5倍、系统优化提高5倍。

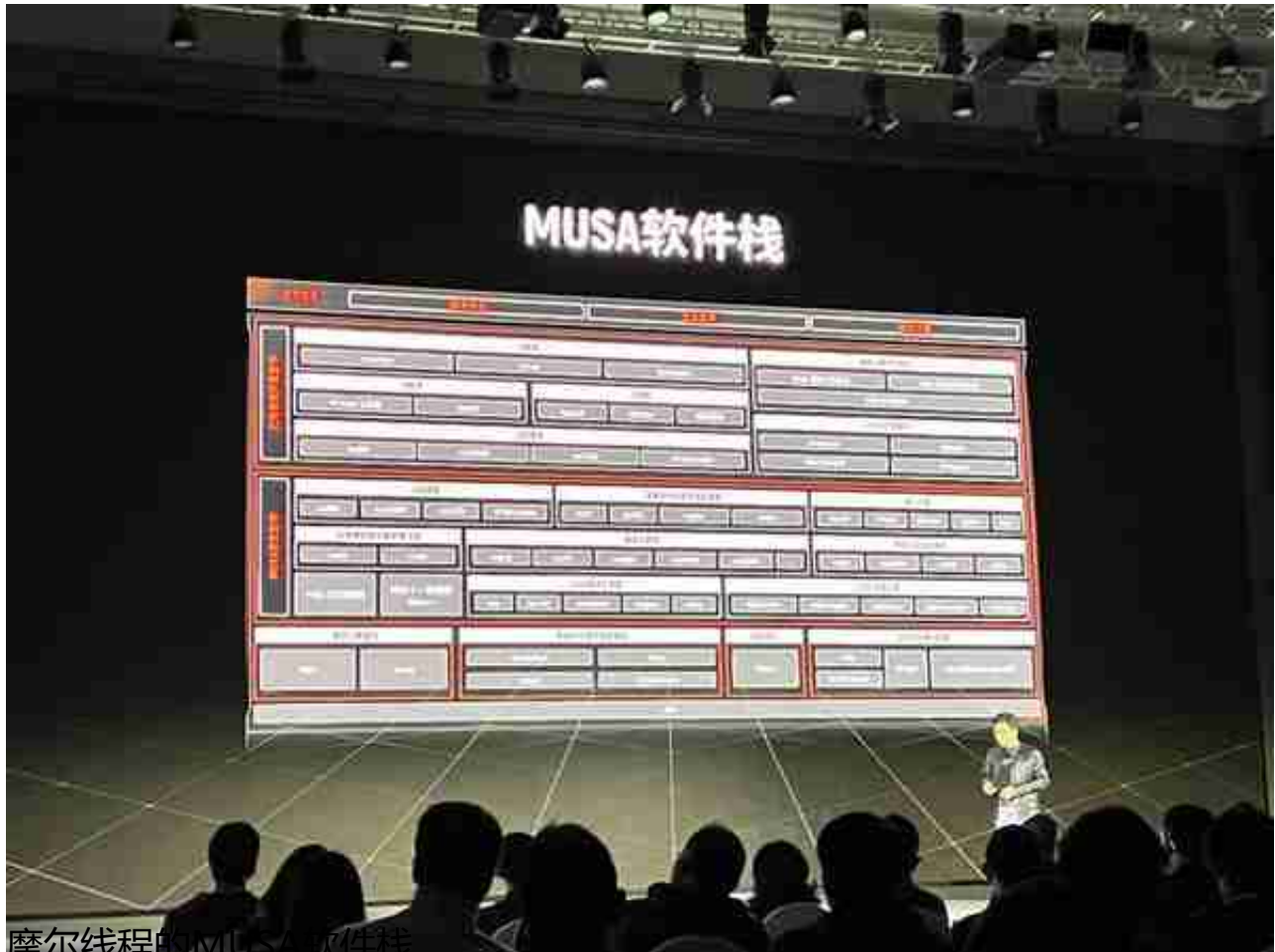
技术方面，MTT S80搭载了MTSS时空超分辨率技术，能够基于低分辨率原始图像来重构和渲染高分辨率图像，拥有抗锯齿、反走样技术，能够满足高精分辨率的游戏效果。

此外，为了能让玩家更好地配备GPU资源，摩尔线程还推出了PES控制中心，拥有驱动更新、运行状态监控、显示设置、游戏内截图四大功能。简单来看，玩家可通过PES控制中心管理和监控GPU运行状态，例如温度、性能、利用率等，掌控和设置显示的分辨率颜色等，实现更多个性化设置。

服务器领域同样

是今日摩尔线程发布的一大重点

。在AI方面，公司基于“春晓” GPU发布多功能服务器MTT S3000显卡，同样具有PCIe Gen5接口，FP32算力为15.2 TFLOPS，核心频率1.9 GHz，显存容量32 GB，支持MUSA安全引擎1.0以及GPU弹性切分技术，支持在云端的虚拟化和容器化。



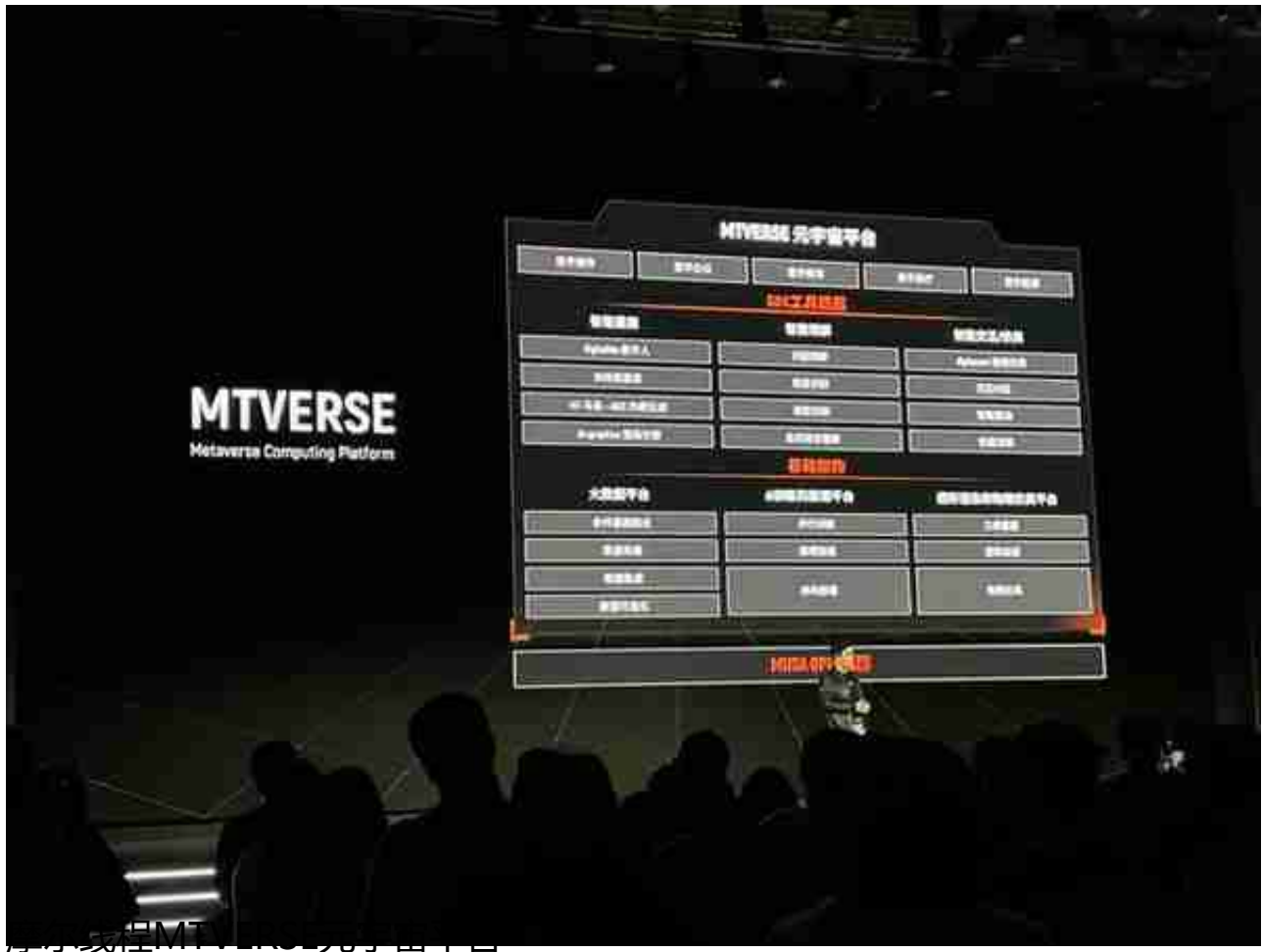
摩尔线程的MUSA软件栈

在云原生方面，摩尔线程发布了一系列基于摩尔线程MT Mesh 2.0的GPU云原生方案，能够根据云端中心应用负载，自动化分配GPU计算和显存资源，实现GPU算力弹性伸缩，既可将一张GPU随意切分给多个容器或虚机，也支持一个容器或者虚机调度多个GPU。

其中，首款容器化技术云原生sGPU

1.0，

支持Kubernetes生态、GPU弹性切分调度、容器共享与安全隔离，以及支持自动化运维，硬件智能检测与修复，可广泛应用于云桌面和云游戏场景。



二是升级DIGITALME数字人解决方案，完善了数字人生产线，包括“女娲”数字人生成器、“画皮”表情驱动引擎、“随影”数字人动作驱动引擎，以及“随答”数字人对话系统；

三是基于AI+Graphics的智能内容创作（AIGC）平台“MT马良”，支持中英双语的图文生成、图文编辑，为用户提供零门槛的AIGC创作平台；

四是MCCX元计算一体机，针对AI、渲染、编解码等元算力应用场景设计了合理的系统架构和资源配比，同时采用软硬件一体化交付的方式，预置完整的基础软件栈，开发环境、AI和渲染框架，支持一键式的应用部署和升级，实现元计算算力的开箱即用。