

Ожидаемая архитектура AMD RDNA 4 претерпит значительные изменения, направленные на расширение возможностей трассировки лучей.

Исторически сложилось так, что платформы AMD RDNA, в частности серии RX6000 и RX7000, отставали от Nvidia по производительности трассировки лучей. Однако новая информация предполагает стратегический пересмотр в этой области для предстоящей серии RDNA 4. Источник информации об аппаратном обеспечении Kepler_L2 сообщает, что AMD полностью реструктурировала блок ускорения трассировки лучей в архитектуре RDNA 4. Это знаменует собой явное отклонение от дополнительных обновлений, наблюдавшихся в RDNA 3, которые в основном основаны на платформе RDNA 2 без серьезных достижений в технологии трассировки лучей.

Инициатива AMD по обновлению архитектуры трассировки лучей направлена на устранение разницы в производительности с графическими процессорами Nvidia RTX, которые исторически преуспели в этой области. Хотя конкретные детали, касающиеся внутренних модификаций будущих графических процессоров RX 8000, остаются нераскрытыми, намерение ясно — AMD стремится повысить производительность трассировки лучей, чтобы быть конкурентоспособной или превосходить нынешних лидеров рынка.

Кроме того, ходят слухи, что PlayStation 5 Pro следующего поколения может включать в свою SoC блок трассировки лучей RDNA 4, потенциально поддерживающий до 4 уровней трассировки лучей. Эта интеграция может означать значительный шаг вперед в игровой графике для консолей, более точно согласовывая возможности консолей с возможностями игровых ПК высокого класса.

Ожидается, что видеокарты RX8000 на базе RDNA 4 будут выпущены позднее в этом году. Хотя первоначальные выпуски, возможно, не будут напрямую конкурировать в сегменте high-end с будущими продуктами Nvidia, стратегический акцент на усовершенствованиях трассировки лучей может обеспечить выгодное положение AMD в будущих итерациях.