Причиной этого называют недостаточный размер графического чипа, который AMD решило использовать в своих решениях.

Инсайдер @Kepler_L2 отметил, что AMD продолжит использовать монолитный дизайн GPU вместо более эффективного чиплетного, который применяется в текущих картах серии RDNA 3, таких как Navi 31 и Navi 32.

Этот подход ограничивает возможности увеличения площади кристалла, что сказывается на общей производительности.

Архитектура UDNA будет базироваться на 3-нм техпроцессе TSMC (N3E) и найдет применение как в потребительских графических процессорах, так и в вычислительных картах серии Instinct MI400.

Однако, по словам экспертов, AMD потребуется значительное увеличение производительности, чтобы составить конкуренцию NVIDIA на рынке премиум-графики.

Все права защищены