



В целом AMD Radeon RX 6900 XT продемонстрировал нам потрясающий прирост относительно предыдущих поколений, сумев дотянуться до актуального лидера Nvidia. GeForce RTX 3080 позволяет комфортно играть в 4K при максимальных настройках графики, а GeForce RTX 3090 замахивается и на 8K, так что Radeon RX 6900 XT, который по производительности находится между ними, однозначно является ускорителем для 4K для игр с традиционным рендерингом картинки. Игр с поддержкой трассировки лучей пока не так много — по нашей примерной оценке, около 20% среди достаточно громких современных проектов с приличной 3D-графикой. Однако тенденция игростроения такова, что будущее — за играми с трассировкой лучей. И здесь у конкурирующих карт GeForce RTX 30 есть огромный козырь в виде антиалиасинга DLSS, который значительно повышает производительность, да и без DLSS падение скорости от включения RT у них не такое драматичное, как у Radeon RX 6000. Если же говорить о пригодности Radeon RX 6900 XT для игр в разрешении 4K с учетом RT, то однозначный ответ дать сложно. Впрочем, GeForce RTX 2080 Ti при анонсе был заявлен как базовый ускоритель для 4K, а с RT новый Radeon RX 6900 XT выдает аналогичную производительность, так что, наверное, его тоже можно признать 4K-ускорителем.

Опять же, мы ждем, что AMD вскоре выпустит некий аналог Nvidia DLSS, поднимающий производительность на случай включения RT, а также играет роль тот факт, что еще какое-то время на рынке будет много игр без поддержки RT. Самое главное, что теперь аппаратная трассировка лучей и другие возможности DX12 Ultimate поддерживаются решениями обоих основных производителей GPU, а также есть поддержка в вышедших консолях, поэтому не осталось никаких преград для внедрения новых эффектов в игры.

Наличие 16 ГБ локальной памяти должно обеспечить Radeon RX 6900 XT некоторое преимущество, особенно если держать в уме будущие игры (в этом плане GeForce RTX 3080 смотрится менее выигрышно). Впрочем, мы уже писали, что Nvidia, предложив всего 10 ГБ памяти у своего GeForce RTX 3080 против 16 ГБ у соперника в лице Radeon RX 6800 XT, не сильно проиграла. Опыт показывает, что пока даже в 4K при максимальных настройках графики потребление памяти играми едва превышает 8-10 ГБ, поэтому сегодня 16 ГБ совершенно не требуются (разве что для профессионального применения). Однако все же превосходство новых Radeon RX 6000 в объеме памяти наверняка сильно задевает честолюбивую Nvidia, и мы можем ожидать появления некоего промежуточного решения между GeForce RTX 3080 и GeForce RTX 3090 (например, GeForce RTX 3080 Ti), имеющего 20 ГБ памяти и производительность почти

Обзор видеоускорителя AMD Radeon RX 6900 XT

Автор: Administrator

21.12.2020 10:16 - Обновлено 13.11.2021 12:48

на уровне GeForce RTX 3090. Тогда он и будет прямым игровым конкурентом для Radeon RX 6900 XT. (Nvidia до сих не признает GeForce RTX 3090 чисто игровым решением, поэтому даже результаты сравнения с Radeon RX 6900 XT в играх без RT вряд ли заставит калифорнийскую компанию снизить цены на свой топовый ускоритель.) Поживем увидим. [Читать полностью на iXBT.com](#).