Тестирование в 7 играх на интегрированных GPU процессоров серии AMD Ryzen 3 Pro 4000G

Автор: Michael S.
20.02.2021 11:26

Понятно, что интегрированная графика не для самых тяжелых проектов своего времени — так было, есть и будет всегда, пока на рынке останутся представлены дискретные видеокарты. А исчезать им не с чего — поскольку «впихнуть» их в центральные процессоры не получится: давно уже и по площади больше, и потребляют больше, и шины памяти шире... В общем, на компромиссы приходится идти, даже разрабатывая SoC для игровых приставок — не говоря уже о решениях для массовых ПК. Эта же проблема повлияла и на Renoir — увеличить или хотя бы сохранить на том же уровне количество графических процессоров при увеличении количества ядер до восьми (что уже стало актуально — да и в 2018 году четырех ядер было формально маловато хотя бы для топовых ноутубков и т.п.) технически было можно. А вот сохранить при этом приемлемую стоимость конечного продукта — нет. Поэтому новые интегрированные Radeon получились не настолько быстрыми, насколько можно было бы ожидать. Однако для того, чтобы выиграть, не обязательно играть идеально — достаточно играть лучше противников. А вот это — есть. «Старые» решения компании как правило медленнее. Разве что Ryzen 5 как-то держатся, но только сравнительно с новыми Ryzen 3 — по совокупности характеристик им, все-таки, уступая. Intel же пока еще ничего подобного даже «старым» APU так и не продает. В общем, мы бы не отказались и от большого. При его наличии. А на нет — и суда нет. Пусть небольшой, но шаг вперед — есть. Читать полностью на iXBT.com .