nexthardware.com

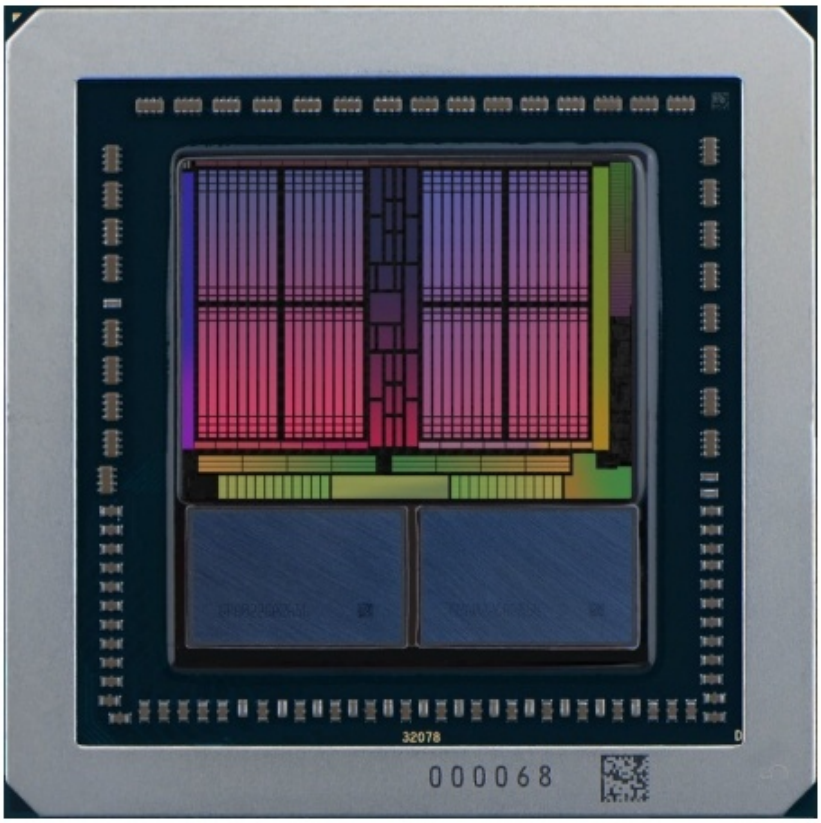
a cura di: **Luigi Passante - Rais - 06-06-2017 16:30**

Spuntano le prime "immagini" di AMD VEGA

LINK (https://www.nexthardware.com/news/schede-video/8096/spuntano-le-prime-immagini-di-amd-vega.htm)

Presentati i modelli professionali e con essi arrivano ulteriori dettagli sulle versioni gaming.

AMD ha ufficialmente presentato le Radeon Pro Vega, ovvero le versioni professionali create sulla base dei tanto attesi chip che dovrebbero risollevare la posizione dell'azienda anche nel settore gaming.



Il chip più grosso previsto è quello da 64 Next Compute Units, per un totale di 256 TMU e 4096 SP in due comparti distinti, ognuno dei quali ospita quattro cluster da 512 SP.

Uno di questi sarà disabilitato per dare vita a Pro Vega 56, che conta "solo" 3584 Stream Processors, ma che dovrebbe mantenere lo stesso front-end di 64 Render Output Units ed il bus di memoria di 2048-bit verso i famigerati chip HBM2 che, grazie all'aumentata densità rispetto alla prima generazione, potranno offrire sia 8 che 16GB di buffer con solo due chip.

Ci troviamo di fronte ad un "graphics-on-chip" che in dimensioni modeste raggruppa le due maggiori fonti di consumo, rendendo il prodotto finale, almeno sulla carta, ideale per le soluzioni ad alta integrazione come gli Apple iMac Pro e giustifica le dichiarazioni fatte da AMD in merito all'efficienza di Vega che dovrebbe essere decisamente più alta rispetto a Polaris 10/20 (aka Radeon RX 580).

Totalmente innovato il Pixel Engine, che beneficierà di un sistema di caching per ottimizzare l'uso della memoria, di vitale importanza sia per i prodotti professionali che potranno massimizzare un già alto quantitativo di memoria come i 16Gb implementati in Vega FE, ma anche per i prodotti consumer come Vega 11 che dovrebbe essere limitato ad un singolo stack HBM da 4 o 8GB.

Su quest'ultimo è ulteriormente ottimizzata la gestione della pipeline dividendo il carico di lavoro in modo intelligente per utilizzare l'elevato parallelismo di Vega ed utilizzare meglio tutta questa capacità computazionale che, altrimenti, incapperebbe in "tempi morti" che sarebbero solo dannosi per la fluidità del rendering.

Caratteristiche chiave dell'architettura Vega

- 4x Efficienza
- 2x Prestazioni/banda passante per Clock
- Cache ad elevata banda
- 2x banda passante per pin
- 8x Capacità per singolo livello di memoria (HBM seconda generazione)
- Spazio di indirizzo fisico fino a 512TB
- Next Generation Compute Engine
- Next Generation Pixel Engine
- Next Generation Compute Unit ottimizzate per clock maggiori
- Rapid Packed Math
- Rasterizzazione "Draw Stream Binning"
- Primitive Shaders

Questa documento PDF è stato creato dal portale nexthardware.com. Tutti i relativi contenuti sono di esclusiva proprietà di nexthardware.com.
Informazioni legali: https://www.nexthardware.com/info/disclaimer.htm