



## LA PRIMA GPU MOBILE

### DESCRIZIONE DEL PRODOTTO

Finalmente, i notebook possono disporre della potenza di calcolo grafica delle loro controparti da scrivania. Grazie alla famiglia NVIDIA® GeForce2 Go™, che include le prime GPU mobili del mondo, ora potete disporre della potenza necessaria a creare, presentare e intrattenere in qualunque luogo e momento. Basata sulla linea di GPU da tavolo NVIDIA GeForce2™, la famiglia GeForce2 GO permette di sfruttare sui notebook applicazioni in precedenza disponibili solo sui computer da tavolo. Ora, la vostra abilità di catturare l'attenzione del pubblico e dei clienti grazie a presentazioni multimediali è limitata solo dalla vostra immaginazione e non dalla potenza del vostro notebook.

Gli utenti di GeForce2 Go possono sfruttare tutte le sue potenzialità di trasformazione e illuminazione per offrire una grafica più fluida. Inoltre, il NVIDIA Shading Rasterizer™ (NSR) fornisce un maggiore realismo delle immagini, mentre il Digital Vibrance Control™ (DVC) offre opzioni di visualizzazione perfezionate, e altre funzionalità conferiscono alla grafica 3D e 2D un aspetto e prestazioni migliori rispetto a quelle offerte da qualsiasi altro processore grafico mobile.



Gli utenti che desiderano notebook di dimensioni più contenute e più leggeri, senza sacrificare le prestazioni, le GPU GeForce2-Go 100 e GO 200 rappresentano la soluzione ideale.

Installate in un'unità BGA di dimensioni estremamente contenute (23X23 mm), soddisfano i requisiti di layout dei notebook più sottili e leggeri. La GeForce2 Go 200 fornisce tutte le prestazioni della GeForce2 Go originale



pur perfezionandone la flessibilità e l'efficienza ergonomica. Progettata tenendo presente le esigenze del segmento principale, la GeForce2 Go 100 è ideale per questo mercato ed è concepita per integrarsi alla perfezione nelle configurazioni grafiche di maggiore convenienza.

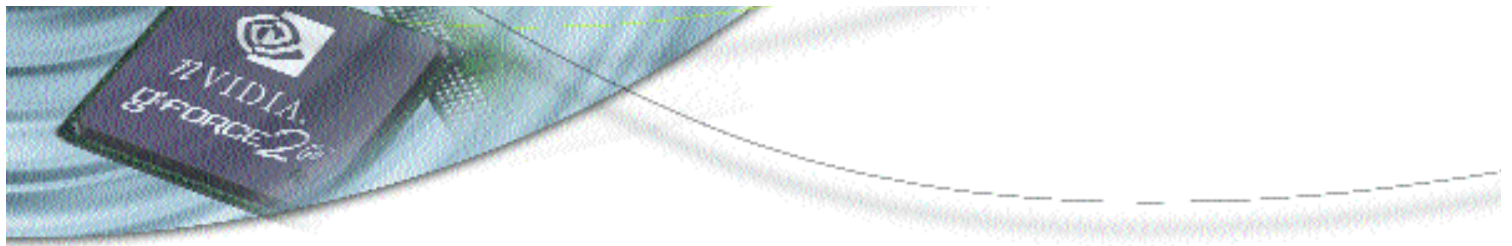
La funzionalità TwinView™ di NVIDIA presenta la flessibilità necessaria a connettere un secondo display al notebook e ad usarlo per raddoppiare lo spazio a schermo di Microsoft® Windows®, effettuare il mirroring di una presentazione su uno schermo di grandi dimensioni, o eseguire applicazioni differenti su schermi diversi. L'esclusiva funzione Digital Vibrance Control (DVC) di NVIDIA permette agli utenti di regolare colore e luminosità di ogni display, offrendo condizioni di visualizzazione ergonomica ideale a entrambi i display. L'intera famiglia GeForce2 Go incorpora la tecnologia PowerMizer™ per conservare l'autonomia della batteria. PowerMizer permette agli utenti individuali di determinare le proprie priorità: massimizzare l'autonomia o le prestazioni.

I calcoli geometrici più difficili come le trasformazioni e l'illuminazione hardware vengono trasferiti dalla CPU alla GPU per massimizzare le prestazioni pur riducendo l'assorbimento di potenza di sistema. Inoltre l'efficienza della doppia pipeline pixel permette

una maggiore rapidità nel rendering delle scene e riduce il tempo di esecuzione alla massima potenza di calcolo. La tecnologia PowerMizer di NVIDIA offre tecniche di controllo hardware e software in grado di minimizzare il consumo energetico e opera a una tensione di soli 1,575V, record per l'intero settore. Queste caratteristiche garantiscono agli utenti un'esperienza grafica senza compromessi anche sui dispositivi mobili.

Ovunque, in qualsiasi momento - una GPU mobile GeForce2 Go vi offre sempre tutta la potenza grafica 3D di cui avete bisogno.





## CARATTERISTICHE

- Architettura della GPU a 256 bit della seconda generazione
- Supporta SDRAM DDR a 32/64 bit
- Contenitore PBGA 484 da 23x23 mm
- Processo a 0,18 µm
- Colore a 32 bit
- Z/stencil buffer a 32 bit
- DAC con palette a 350 MHz
- Pienamente compatibile con Intel™ SpeedStep™ e AGP\_STOP#/AGP\_BUSY# protocol
- Supporto della gestione della alimentazione APM 1.2
- Supporta Suspend-to-RAM e Suspend-to-DISK
- Motore di trasformazione hardware integrato
- Motore di illuminazione hardware integrato
  - 8 luci per passaggio di rendering
  - Qualsiasi combinazione di luci infinite, locali, direzionali o riflettori
  - Luci colorate
- NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)
  - Effetti per pixel in tempo reale
  - Mappatura protuberanze Dot3
  - Mappatura protuberanze in rilievo
  - Multitexture e multipass
  - Nebbia - radiale o lineare
  - Depth cueing
- Mappatura cubica ambientale
  - Mappe di riflessione
  - Riflessi ambientali accurati e in tempo reale
- Architettura TwinView
  - Trasmettitore LVDS a 108 MHz per collegamento
  - Interfaccia digitale a schermo piatto con scalatura e filtraggio per schermi piatti sino a 1280 x 1024
  - Supporto di doppio controller di display indipendente:
    - Possibilità di proiettare lo stesso materiale su entrambi i display per le presentazioni
    - Proiezione di materiale diverso su ciascun display per realizzare un desktop Windows ingrandito
    - LCD e CRT
    - LCD e TV
    - LCD e DVI schermo piatto digitale o proiettore
- Digital Vibrance Control (DVC)
- Motore di rendering 2D ad alte prestazioni
  - Ottimizzato per modalità a 32, 24, 16, 15 - e 8 bpp.
  - cursore hardware true-color
  - Multi-buffering (doppio, triplo o quadruplo) per la massima fluidità dell'animazione e della riproduzione video
- Riproduzione HDTV/DVD di alta qualità
  - Compensazione del movimento DVD compatibile per MPEG-2
  - Supporta interfaccia VIP2.0
  - Riproduzione video a schermo intero e massimo frame rate del contenuto HDTV e DVD
  - Comandi hardware indipendenti per il colore dell'overlay video
- Conversione dello spazio di colore hardware (YUV 4:2:2 e 4:2:0)
- Compensazione del movimento
- Filtraggio a 5 tap orizzontale e 3 tap verticale
- Scalatura 8:1 alto/basso
- Codifica del colore per pixel
- Supporto di più finestre video per CSC e filtraggio
- Composizione DVD sub-picture alpha-blended
- Supporto API
  - OpenGL 1.2 e inferiore
  - DirectX 7 e inferiore

## PRESTAZIONI

- 17,2 milioni di triangoli/s
- 286 milioni di pixel/s
- 572 milioni di texel/s
- 2,6 GB/s di banda di memoria
- 2,4 watt di assorbimento massimo di potenza
- Risoluzione massima di 2048 x 1536 a 60 Hz

## QUALITÀ

- NVIDIA Unified Driver Architecture (UDA)
- La prima soluzione a supportare OpenGL1.2 professionale per tutti i sistemi operativi Linux™ e Windows
- Certificazione WHQL per Windows 2000, Windows NT®, Windows 98, Windows 95, Windows ME e Windows 3.5
- Driver Linux completi ad inclusione di OpenGL

	GEFORCE 2GO	GEFORCE 2GO 200	GEFORCE 2GO 100
<b>MERCATO DI DESTINAZIONE</b>	PRESTAZIONI 16/32MB	SOTTILE E LEGGERO DI FASCIA ALTA 16/32 MB	MAINSTREAM 8/16M B
<b>CLOCK MOTORE/MEM</b>	143/166	143/166	125/166
<b>INTERFACCIA DI MEMORIA</b>	DDR a 64 bit o SDR a 128 bit 2,6GB/s.	DDR a 64 bit 2,6GB/s.	DDR a 32 bit 1,3GB/s.
<b>DIMENSIONI</b>	31x31 MM	23x23 MM	23x23 MM
<b>LVDS A CANALE DOPPIO</b>	Pannelli a 24 bit	Pannelli a 18 bit	Pannelli a 18 bit



NVIDIA Ltd.

14 Place Marie-Jeanne Bassot  
92593 Levallois Perret, France  
Phone: +33 (0)1 55 63 84 90  
Fax: +33 (0)1 55 63 85 10  
<http://eu.nvidia.com>