



Una grafica sbalorditiva

La rivoluzione della grafica cinematografica continua con l'introduzione delle ultime nate della famiglia di GPU NVIDIA® GeForce™ FX - le GPU GeForce FX 5950. Realizzata sulla base dell'affidabilissima e avanzatissima architettura NVIDIA® CineFX™ 2.0, la GPU GeForce FX 5950 Ultra aumenta esponenzialmente le possibilità grafiche degli utenti grazie alle velocità strabilianti e alle risoluzioni elevatissime garantite ai giochi per PC di nuova generazione. Supportate dall'ambiente software unificato (USE) NVIDIA® ForceWare™, le GPU GeForce FX 5950 Ultra offrono funzioni senza paragoni e massima stabilità in modo che possiate giocare i titoli "the way it's meant to be played".

VELOCITÀ SBALORDITIVE PER I GIOCHI DI NUOVA GENERAZIONE

Proseguendo la tradizione NVIDIA che prevede l'integrazione delle migliori tecniche di progettazione e processo, le GPU GeForce FX 5950 Ultra sfruttano a fondo le migliori e più sofisticate tecnologie di



Far Cry di Crytek Studios

processo a 0,13 micron. Questo consente di offrire prestazioni superiori grazie a maggiori velocità di clock. Le GPU GeForce FX 5950 Ultra presentano anche la tecnologia di compressione ad alta risoluzione (HCT) NVIDIA® Intellisample™, che estende l'esperienza delle visuali ultra-realistiche con velocità straordinarie alle risoluzioni superiori e ai massimi livelli di antialiasing. Le precedenti tecnologie di compressione vengono esaltate da algoritmi che comprimono un numero senza precedenti di texel, pixel e valori z. Unita a un bus di memoria a 256 bit e al supporto di un massimo di 256 MB, le GPU GeForce FX 5950 Ultra offrono maggiore ampiezza di banda ed efficienza per eseguire i giochi più innovativi ed avanzati, quali ad esempio Doom III™ di id Software, a velocità davvero incredibili.

UN NUOVO LIVELLO DI EFFETTI SPECIALI DI QUALITÀ CINEMATOGRAFICA

Grazie a un nuovo livello di tecniche di programmabilità avanzate, le GPU NVIDIA GeForce FX 5950 continuano la migrazione verso la qualità cinematografica dei livelli degli effetti speciali. Oltre a importanti perfezionamenti in termini di prestazioni la tecnologia Intellisample HCT fornisce un'antialiasing della massima qualità, per effetti visivi ultra-realistici senza bordi frastagliati. Intellisample HCT include un innovativo motore anisotropico, progettato per fornire un reale filtraggio anisotropico che consente una strabiliante qualità dell'immagine senza degrado delle prestazioni. Le GPU GeForce FX 5950 Ultra introducono la rivoluzionaria tecnologia NVIDIA® UltraShadow™ per giochi di nuova generazione ricchi di ombre quali Doom III e Abducted, di Contraband Entertainment. Grazie ai pixel shader avanzati, il motore CineFX 2.0 offre sino al doppio di potenza di pixel shading in virgola mobile rispetto alle GPU della precedente generazione, permettendo un'esecuzione più rapida e più efficiente delle operazioni di ombreggiatura, a prescindere dalla complessità. In aggiunta, CineFX 2.0 continua ad offrire il massimo livello di qualità dell'immagine e livelli di precisione analoghi a quelli dell'industria cinematografica grazie al computing a 128 bit di precisione effettivi, con effetti speciali su un piano di sostanziale parità con quelli di Hollywood. Grazie alla straordinaria completezza del supporto per i linguaggi di shading di alto livello quali Cg e Microsoft® HLSL, le GPU NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra semplificano l'accesso a tutte queste innovazioni e facilitano la realizzazione di una nuova generazione di videogiochi cinematografici.

LA MIGLIORE ESPERIENZA DIGITALE POSSIBILE

Ora potete ottenere il massimo dalla grafica PC grazie alle potenti suite di software complementare di NVIDIA. Le GPU FX 5950 Ultra sfruttano al massimo la soluzione software NVIDIA ForceWare per realizzare la migliore esperienza digitale possibile. Una serie di funzionalità software leader del settore, ForceWare offre tecnologie avanzate - fra cui la tecnologia multi-display NVIDIA® nView™ per razionalizzare l'impiego degli spazi a schermo, e la soluzione NVIDIA® Digital Vibrance Control™ (DVC) che offre colori più vivaci e immagini e testo decisamente più brillanti. Realizzata sulla base delle NVIDIA Unified Driver Architecture (UDA), la semplicità delle installazioni e degli aggiornamenti di ForceWare permette di offrire con costanza la massima compatibilità con le future applicazioni software e con le API per garantire

un'affidabilità e stabilità di lungo periodo. ForceWare offre il gruppo di funzionalità più completo, un'architettura dei driver della massima affidabilità e aggiornamenti continui di prestazioni e caratteristiche per tutta la durata della vita operativa del prodotto. Si può quindi ben dire che permette di realizzare appieno tutto il potenziale grafico delle vostre GPU.

THE WAY IT'S MEANT TO BE PLAYED

Le prestazioni, la compatibilità e l'affidabilità delle GPU NVIDIA le rendono la prima scelta per i giocatori di PC di tutto il mondo.

Ecco perché i giochi più interessanti vengono sviluppati su hardware NVIDIA, per essere giocati su sistemi NVIDIA. Grazie al supporto delle API più recenti, fra cui Microsoft DirectX® 9.0 e OpenGL® 1.4, le GPU FX 5950 Ultra permettono di realizzare una grafica cinematografica davvero sbalorditiva e personaggi della massima verosimiglianza a velocità senza precedenti. Cercate il logo del programma "NVIDIA®: The way it's meant to be played™" sui giochi e sull'hardware per PC per la massima semplicità di installazione ed esecuzione. Acquistate una GPU NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra in modo da poter giocare nel modo migliore.





SPECIFICHE TECNICHE DELLE GPU GEFORCE FX 5950 ULTRA

INTERFACCIA DI MEMORIA AVANZATA A 256 BIT

- Percorso di dati di memoria più ampio grazie alla tecnologia del controller di nuova generazione per maggiori prestazioni e throughput

MOTORE NVIDIA CINEFX 2.0

- Shader di pixel avanzati che offrono il doppio delle prestazioni dei pixel shader in virgola mobile rispetto alle generazioni precedenti
- Supporto per il pixel shader 2.0+ di Microsoft® DirectX® 9.0 (DX9)
- Supporto per il vertex shader 2.0+ di DX9
- Programmi pixel di ampio respiro grazie all'estensione sino a un massimo di 1024 istruzioni
- Programmi vertex di ampio respiro grazie all'estensione sino a un massimo di 256 istruzioni statiche e ad un massimo di 65.536 istruzioni eseguibili.
- Esecuzione dinamica e condizionale, controllo del flusso
- Architettura basata su Cg e Microsoft HLSL per la massima compatibilità con il contenuto della prossima generazione
- Precisione in virgola mobile a 128 bit effettivi, con qualità analoga a quella degli studi cinematografici per l'intera pipeline grafica
- Supporto hardware nativo per le modalità di rendering 32 bpp, 64 bpp e 128 bpp
- Sino a 16 texture per passaggio di rendering
- Supporto del formato di texture sRGB per le texture gamma
- Compressione delle texture DirectX e S3TC
- Ottimizzato per le modalità a 32, 24, 16, 15 e 8 bpp
- Cursore alfa hardware 64 x 64 true-color
- Multi-buffering (doppio, triplo o quadruplo) per la massima fluidità dell'animazione e della riproduzione video

INTELLISAMPLE HCT:

- Massima qualità visiva alle maggiori risoluzioni grazie ad avanzamenti nella compressione, nel filtraggio anisotropico e nella tecnologia di antialiasing
- Antialiasing e compressione di rapidità sensazionale
- Supporto per gli algoritmi di compressione senza perdite avanzati per colore, texture e dati z a risoluzioni e frame rate ancora superiori
- Z-clear rapido

TECNOLOGIA ULTRASHADOW

- Accelera volumi ombreggiati per i giochi di nuova generazione
- Gestisce in modo accurato le ombre pur scartando le informazioni inutili

PIPELINE DI VISUALIZZAZIONE AVANZATA CON CAPACITÀ NVIEW COMPLETE

- Supporto del codificatore NTSC/PAL TV integrato che supporta risoluzioni massime di 1024 x 768 senza l'esigenza di panoramica con la protezione della copia Macrovision incorporata
- Decodifica MPEG-2 compatibile con DVD e HDTV e risoluzione massima di 1920x1080i
- Doppia RAMDAC integrata a 400 MHz per risoluzioni di visualizzazione massime di 2048 x 1536 a 85 Hz
- Doppie porte DVO per l'interfacciamento ai trasmettitori TMDS esterni
- Supporto TV interno
- Supporto dell'interfaccia VIP 1.1 per la funzione Video In
- Supporto di Microsoft Video Mixing Renderer (VMR) per più finestre video con massima qualità video e dotazione funzionale completa in ciascuna finestra

TECNOLOGIA NVIDIA DIGITAL VIBRANCE CONTROL (DVC) 3.0.

- Comandi DVC per l'affinamento della nitidezza dell'immagine
- Comandi colore DVC

TECNOLOGIA AVANZATA

- AGP 8X con Fast Writes e indirizzamento della banda laterale
- Tecnologia di processo a 0,13 µ per livelli più elevati di integrazione e velocità di clock assolutamente straordinarie
- Gestione termica avanzata e monitoraggio termico
- Pacchetto flip-chip BGA 1309 da 40 mm x 40 mm

AMPIO SUPPORTO DI SISTEMI OPERATIVI

- Microsoft Windows® XP
- Windows Me
- Windows 2000
- Windows 9x
- Macintosh

SUPPORTO DI API

- Supporto completo di Microsoft DirectX 9.0 (e precedenti)
- Supporto di OpenGL 1.5 (e precedenti)

COMPATIBILITÀ

- NVIDIA Unified Driver Architecture (UDA)
- Massima compatibilità con API OpenGL 1.5 professionale ed estensioni NVIDIA, su tutti i sistemi operativi Linux™ e Windows
- Certificazione WHQL per Windows XP, Windows Me e Windows 2000
- Driver Linux XFree86 completi



NVIDIA

NVIDIA Corporation | 2701 San Tomas Expressway | Santa Clara, CA 95050 | T 408.486.2000 | F 408.486.2200 | www.nvidia.com

© 2003 NVIDIA Corporation. Tutti i diritti riservati. Il NVIDIA, il logo NVIDIA, "The way it's meant to be played" e il logo "The way it's meant to be played", l'immagine di Vulcan, GeForce e il logo di GeForce sono marchi registrati e/o marchi di NVIDIA Corporation. Immagine di Far Cry © 2003 Crytek Studios. Tutti i diritti riservati. Edito da Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubi Soft e il logo Ubi Soft sono marchi di Ubi Soft Entertainment negli USA e/o in altri paesi. Tutti i nomi di società e/o di prodotto sono marchi e/o marchi registrati dei rispettivi proprietari. Caratteristiche, prezzi, disponibilità e specifiche tecniche sono soggetti a modifica senza preavviso.