

HAUPTFEATURES & LEISTUNGEN

NVIDIA einheitliche Architektur

Die erste einheitliche Architektur der Branche ist so designt, dass sie auf dynamische Weise Geometrie, Shading und Pixelverarbeitungsleistung berechnet, um eine optimierte GPU- Leistung zu bringen.

C-Programmierungsumgebung

Eine weithin akzeptierte, High-Level-Programmiersprache mit offenen Standards erschließt die Leistung programmierbarer GPUs und ermöglicht so völlig neue Kategorien bei Visualisierungsanwendungen.

Shader Model 4.0 Vertex and Pixel-Programmierbarkeit der nächsten Generation

Der Bezugsstandard für das Shader Model 4.0 ermöglicht höhere Leistungsebenen, ultra-realistische OpenGL und branchenführende DirectX 10 Profi-Visualisierungsanwendungen der nächsten Generation.

Unverzichtbar für Microsoft Windows Vista

NVIDIA Quadro Grafikkboards und NVIDIA OpenGL ICD Treiber bieten ein erweitertes Nutzerinterface, erhöhte Anwendungsleistung und die höchste Bildqualität und sie sind optimiert für 32- und 64-Bit Architekturen, um das Windows® Vista™-Erlebnis zu ermöglichen.

Schnelle 3D-Materialtexturen

Schnelle Übertragung und Manipulation von 3D-Materialtexturen ergeben eine interaktivere Visualisierung großer volumetrischer Datensets.

Hochleistungs-Displayoutputs

Der Dual-Link TMDS Transmitter unterstützt ultrahohe Auflösungspanels (bis zu 2560 x 1600 @ 60Hz) – das Ergebnis: unglaubliche Bildqualität bei detailgenauen fotorealistischen Bildern.

nView® Multi-Display Technologie (erhältlich ab Frühjahr 2008)

Die Kombination von NVIDIA nView Hardware- und Software-Technologie liefert die größtmögliche Flexibilität für Multi-Display-Optionen und bietet dem Enduser nie da gewesene Kontrolle über die Desktop-Erfahrung.

NVIDIA® PureVideo™ Technology

Die NVIDIA PureVideo Technologie ist die Kombination von High-Definition Video-Prozessoren und Software, die unvergleichliche Bildklarheit, reibungsloses Video, präzise Farben und genaue Bildskalierung für SD und HD Video-Inhalte liefert. Die Features beinhalten erstklassige Skalierung, räumliches und temporales Deinterlacing, Inverse Telecine und High-Quality HD-Video-Playback von Blu-ray oder HD-DVD.

Rotated Grid Full-Scene Antialiasing (RG FSAA)

Der Rotated Grid FSAA Sampling-Algorithmus bedeutet eine viel größere Komplexität im Sampling-Pattern, was die Farbpräzision und Bildqualität bei Kanten und Rändern markant erhöht und ausgefranste "Jaggies" ohne Performance-Minderung reduziert.

Einheitliche Treiberarchitektur

Die NVIDIA UDA garantiert Kompatibilität mit neueren und älteren Softwaretreibern. Vereinfacht den Upgrade zu einem neuen NVIDIA-Produkt, da alle NVIDIA-Produkte mit der gleichen Treibersoftware arbeiten.

Produktspezifikationen - NVIDIA Quadro FX 1700 von PNY

- 512MB DDR2 Frame-Puffer
- 128-bit Memory Interface
- 12,8GB/sec Memory Bandweite
- Doppelte Dual-Link DVI-I Display Connectors
- HD Komponente und SD Video-Output Connector
- PCI Express x16 Bus Interface
- 42W maximaler Stromverbrauch
- Kein Strom für Eigenbedarf erforderlich
- Aktives Fansink-Wärmemanagement
- ATX Form Factor, 11,13cm (H) x 16,76cm (L)

NVIDIA Quadro FX 1700 von PNY Architecture

- 128-bit Farbpräzision
- Unbegrenzte Fragment-Instruction
- Unbegrenzte Vertex-Instruction
- 3D volumetrischer Textur-Support
- 12 Pixel pro Takt Rendering-Engine
- Hardwarebeschleunigte Antialiasing-geglättete Punkte und Linien
- Hardware OpenGL Overlay Planes
- Hardwarebeschleunigtes Two-sided Lighting
- Hardwarebeschleunigte Clipping Planes
- Occlusion Culling der dritten Generation
- 16 Materialtexturen pro Pixel in Fragmentprogrammen
- Window ID Clipping-Funktion
- Hardwarebeschleunigtes Line Stippling

Shading-Architektur

- Vollständiges Shader Model 4.0 (OpenGL 2.1/DirectX 10 Class)
- Long Fragment-Programm (unbegrenzte Instructions)
- Long Vertex-Programme (unbegrenzte Instructions)
- Looping und Subroutinen (bis zu 256 Schleifen pro Vertex-Programm)
- Dynamische Flow Control
- Conditional Execution

High Level Shader-Sprachen

- Optimierte Compiler für Cg und Microsoft HLSL
- OpenGL 2.1 und DirectX 10 Support
- Open Source Compiler

High-Resolution Antialiasing

- Rotated Grid Full-Scene Antialiasing (RG FSAA)
- 32x FSAA reduziert visuelle Aliasing-Produkte oder "Jaggies" dramatisch und bietet so hochrealistische Szenen

Display Resolution Support

- Dual Link DVI Outputs betreiben zwei digitale Displays mit Auflösungen von bis zu 2560 x 1600 bei 60Hz

- Interne 400MHz DACs betreiben zwei analoge Displays von bis zu 2048 x 1536 bei 85Hz
- nView Multi-Display Technology
- Die Kombination von Hardware- und Software-Technologie liefert die größtmögliche Flexibilität für Multi-Display-Optionen und bietet dem Enduser nie da gewesene Kontrolle über die Desktop-Erfahrung.

Paketinhalt

- NVIDIA Quadro FX 1700 von PNY Graphics Board
- Zwei DVI-I zu VGA-Adapter
- Treiber für Windows Vista and XP
- Detailliertes Installationshandbuch
- Quickstart-Installationshandbuch
- Quadro Anwendungsdienstprogramme auf CD-ROM (MAXtreme™, POWERdraft™)
- Unterstützte Betriebssysteme
- Microsoft® Windows® Vista (64-bit und 32-bit)
- Microsoft Windows XP (64-bit und 32-bit)
- Microsoft Windows 2000 (32-bit)
- Linux - komplette OpenGL Implementierung mit NVIDIA und ARB Erweiterungen (64-bit und 32-bit)
- AMD64, Intel EM64T

Minimale Systemanforderungen

- PC kompatibel mit Intel Pentium® 4/Xeon® oder AMD Opteron® Class Processor oder höher
- Open PCI Express x16 Lane Slot
- Microsoft Windows Vista, XP, 2000 oder Linux
- 512MB System Memory
- 50MB verfügbarer Disk-Platz für Komplettinstallation
- CD-ROM oder DVD-ROM Drive
- VGA oder DVI-I kompatibles Display
- 450W Stromzufuhr

SKUs und EAN

- Einzelhandel: VCQFX1700-PCIE-PB
- EAN: 3536403333171