

3D Blaster® GeForce2™ Titanium

Il mondo reale sullo schermo del PC

Potenza da scheda di alto livello ad un prezzo accessibile a tutti, questo è il segreto di 3D Blaster® GeForce2™ Titanium. Per la prima volta prestazioni grafiche così elevate, come una velocità di elaborazione di 250MHz e 64MB di memoria DDR, che consentono una grande flessibilità sia nell'utilizzo 2D che 3D, sono disponibili ad un prezzo da scheda entry-level. I motori Transform&Lighting di seconda generazione e la tecnologia NVIDIA® Shading Rasterizer™ rendono possibile la riproduzione di universi di immagini che diventano vive sullo schermo, con risoluzione fino a 2048X1536 ed estrema precisione nei dettagli delle scene più complesse. L'ottimizzazione del supporto di DirectX® e OpenGL®, il bump mapping per-pixel e molte altre caratteristiche aggiungono ulteriore qualità alla visualizzazione.

- **Velocità:** core clock a 250MHz, RAMDAC a 350MHz, 64MB di memoria DDR a 400MHz, 6,4GB/sec di larghezza di banda.
- **Qualità:** Anti Aliasing ad alte prestazioni, accelerazione DirectX e Open GL ottimizzata, motore grafico a 256-bit, 31 milioni di triangoli al secondo
- **Flessibilità:** uscita TV
- **Adattabilità:** supporto AGP 1x, 2x, 4x.
- **Potenza:** filtraggio delle texture di alta qualità (anisotropico incluso), texturing e shading per-pixel corretti prospetticamente.
- **Versatilità:** accelerazione video di DirectShow, MPEG-1, MPEG-2 e Indeo



CREATIVE

Specifiche tecniche

Specifiche dell'architettura

- Motori T&L di seconda generazione
- NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)
- Memoria Double Data Rate (DDR)
- Texture Compression DirectX® 7
- Fill Rate di 2GigaTexel /sec
- Rendering di 1 miliardo di Pixels/sec
- 31M di triangoli/sec con T&L e Setup
- Larghezza di banda di memoria di 6.4 GB/sec
- NVIDIA Unified Driver Architecture™
- 4 pixel/clock filtrati anisotropicamente
- TV-Out

Specifiche

- Architettura grafica a 256-bit
- Supporto AGP 1X, 2X e 4X, inclusi Fast Writes e Execute Mode
- Risoluzione massima 3D/2D di 2048*1536 @ 60Hz
- Configurazione della memoria: 64MB DDR @ 400MHz

Caratteristiche 3D

- GPU di seconda generazione con architettura a 256-bit
- Colore a 32-bit
- Z/stencil buffer a 32-bit
- Motore hardware di Transform integrato
- Motore hardware di Lighting integrato
 - o 8 luci per passaggio di rendering
 - o Qualsiasi combinazione di effetti di luce: infinito, locale, direzionale o spot
 - o Luci colorate
- NVIDIA Shading Rasterizer
 - o Effetti per-pixel in tempo reale
 - o Dot3 bump mapping
 - o Emboss bump mapping
 - o BRDF
 - o Multitexture e multipass
 - o Texture procedurali
 - o Stencil
 - o Stipple
 - o Effetti nebbia radiali o lineari
 - o Depth cueing
- Cube environment mapping
 - o Mappe di riflessi
 - o Riflessi ambientali in tempo reali di elevata precisione
 - o Compressione delle texture Microsoft DirectX

Caratteristiche 2D

- Accelerazione 2D a 256-bit ad alte prestazioni
 - o Ottimizzata per diverse profondità di colore, incluse 32, 24, 16, 15 e 8-bit per pixel
 - o True-color in hardware
 - o Multi-buffering (doppio, triplo, quadruplo buffering) per animazioni e riproduzioni video scorrevoli

- Upscaling e downscaling X e Y
- Definizione del colore su singolo pixel
- Finestre video multiple con conversione del colore eseguita via hardware (YUV 4:2:2 e 4:2:0) con 5-tap horizontal per 3-tap vertical filtering
- Sub-picture DVD composite con alpha blending
- Accelerazione Video per DirectShow, MPEG-1, MPEG-2, e Indeo

Sistemi operativi

- Windows XP
- Windows 2000
- Windows Me
- Windows NT® (all)
- Windows 98, Windows 95
- Linux Compatibile

API supportate

- OpenGL 1.3 e precedenti
- Microsoft DirectX

COMPATIBILITA'

- NVIDIA Unified Driver Architecture (UDA)
- Supporto completo di OpenGL 1.3 per tutti i sistemi operativi Linux e Windows
- Certificazione WHQL per Windows XP, Windows Me, Windows 2000, Windows NT, e Windows 98

Requisiti minimi di sistema

- PC IBM® o 100% compatibile
- Processori Intel Pentium® II e successivi, serie di processori AMD™ K6® e K7®
- Almeno 64MB di memoria di sistema
- 50MB di spazio disponibile su disco
- Slot AGP 2.0 o superiore
- Lettore CD-ROM
- Windows XP, Windows 95 / Windows 98, Windows NT 4.0 con Service Pack 5, Windows 2000, Windows Millennium

Supporta monitor standard VGA e multi-frequenza

Garanzia

- 3D Blaster GeForce2 Titanium è coperta da tre anni di garanzia limitata sull'hardware

English – French - Italian

Part Number 7000000002122
EAN Code 5390660050183

www.europe.creative.com

© Copyright 2001. Creative Technology Ltd. Creative, il logo Creative e 3D Blaster sono marchi registrati di Creative Technology Ltd. NVIDIA è un marchio registrato di NVIDIA Corporation e GeForce2, Shading Rasterizer e nfiniteFX sono marchi di NVIDIA Corporation. DirectX e Windows sono marchi registrati di Microsoft Corporation. OpenGL è un marchio registrato di Silicon Graphics, Inc. Tutti gli altri marchi o nomi di prodotto sono marchi o marchi registrati dei rispettivi proprietari. Tutte le specifiche sono passibili di cambiamento senza preavviso. I prodotti possono apparire diversi da quanto illustrato.

CREATIVE