3D Blaster®
GeForce3™ Titanium 200

Giochi al massimo delle prestazioni per i veri appassionati

3D Blaster® GeForce3™ Titanium 200 è stata appositamente progettata per ridefinire i valori di riferimento nelle prestazioni delle schede grafiche per il mercato consumer. E' la scelta degli appassionati, con architettura grafica a 256-bit, 64MB di memoria operante a 400MHz e core clock a 175MHz.
La combinazione di motore nfiniteFX™, Lightspeed Memory Architecture, e Anti Aliasing ad alta risoluzione (HRAA) mette a dispozisione una potenza di elaborazione da workstation grafica. Naturalmente 3D Blaster® GeForce3™ Titanium 200 è stata progettata per il supporto di DirectX® 8.1 and Windows® XP, con pipeline specifiche e accelerazione incredibile. Se chiedete vera potenza per i vostri giochi, questa scheda è pronta a fornirvela!

- **Prestazioni incredibili con l'architettura grafica a 256-bit, 64MB di memoria DDR a 400MHz e core clock a 175MHz**
- **Effetti speciali fantastici grazie al processore nfiniteFX™ e prestazioni ottimali con la Lightspeed Memory Architecture**
- **Driver ottimizzati assicurano il massimo delle prestazioni**
- **Anti Aliasing ad alta risoluzione (HRAA) e nuove tecnologie per texture 3D fotorealistiche e effetti di luce particolari**
- **Accelerazione 2D a 256-bit.**
- **Uscita TV**

CREATIVE

Specifiche tecniche

Specifiche dell'architettura
- 64MB di memoria Double Data Rate operante a 400MHz
- 700 miliardi di operazioni al secondo (BOPS)
- 35 milioni di triangoli/sec
- Larghezza di banda di memoria di 6.4GB/sec
- 4 pixels/clock filtrati anisotropicamente
- Fill rate di 2.8 miliardi di campioni FSAA al secondo
- TV-Out
- Motore nfiniteFX per una piena programmabilità
- Lightspeed Memory Architecture per prestazioni incomparabili

Specifiche
- Architettura grafica a 256-bit
- Supporto AGP 1X, 2X e 4X, inclusi Fast Writes e Execute Mode
- Configurazione della memoria: 64MB DDR @ 400MHz
- Velocità operativa del processore 175Mhz
- RAMDAC a 350MHz

Vertex Shaders programmabile
- Deformazioni procedurali
- Matrix palette skinning programmabile
- Interpolazione dell'animazione keyframe
- Morphing
- Effetti nebbia: Radial, Elevation e non-lineare
- Effetti ottici: Fish-eye, Wide-angle, effetti Fresnel e Water refraction

Pixel Shaders programmabile
- Effetti di illuminazione per singolo pixel (metodo di Phong)
- Dot3 bump mapping
- Environmental bump mapping (EMBM)
- Texture procedurali
- Riflessi per singolo pixel

HRAA – Anti Aliasing ad alta risoluzione
- AA Quincunx

Motore hardware di Transform integrato

Motore hardware di Lighting integrato
- 8 luci per passaggio di rendering
- Qualsiasi combinazione di effetti di luce: infinito, locale, direzionale o spot
- Luci colorate

Compressione delle texture DirectX® e S3TC®

Capacità dual cube environment mapping
- Mappe di riflessi
- Riflessi ambientali in tempo reale

Ombreggiature accelerate via hardware in tempo reale

Reflective bump mapping reale
- Z-correct bump mapping
- Effetti di lighting Phong-style su bump maps con riflessi

Motore di rendering 2D ad alte prestazioni
- Ottimizzato per modalità 32-, 24-, 16-, 15- e 8bpp
- True-color con alpha
- Multi-buffering (doppio, triplo e quadruplo) per animazioni e riproduzioni video scorrevoli

Riproduzione HDTV / DVD di elevata qualità
- Processore video ad alta definizione (HDVP) per riproduzione video, a pieno schermo e velocità, di contenuti HDTV e DVD
- Controlli hardware del colore indipendenti per sovrapposizioni video
- Conversione del colore via hardware (YUV 4:2:2 and 4:2:0)
- Motion compensation
- 5-tap horizontal per 3-tap vertical filtering
- 8:1 up/down scaling

Prestazioni
- Color keying per-pixel
- Supporto di finestre video multiple per CSC e filtering
- Sub-picture DVD composite con alpha blending

Software incluso
- Incoming Forces: versione completa
- E-Racer : versione a quattro circuiti

Sistemi operativi
- Windows XP
- Windows 2000
- Windows Me
- Windows NT® (tutti)
- Windows 98, Windows 95
- Linux Compatibile

API supportate
- OpenGL® 1.3 e precedenti
- DirectX 8.1 e precedenti

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

Garanzia
3D Blaster GeForce3 Titanium 200 è coperta da tre anni di garanzia limitata sull'hardware

English – French - Italian

Part Number 7000000002111
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 GeForce3 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