

Nvidia Quadro FX 5800

Die fortschrittliche Architektur und Rechenumgebungen der NVIDIA® Quadro® FX 5800 Grafikprozessoren liefern professionelles Grafik-Supercomputing am Desktop für unübertroffene Visualisierungsmöglichkeiten - weit jenseits von 3D.

Die Quadro® FX 5800 Ultra-Highend-Lösungen ermöglichen professionellen Anwendern wie Geophysikern, Designern, Wissenschaftlern und Ingenieuren hervorragendes Visual Supercomputing auf dem Desktop-PC. Professionelle Anwendungen nutzen die einzigartigen Features der Quadro FX 5800 Grafikprozessoren wie 4 GB Framebuffer, und geben professionellen Anwendern die nötigen Tools für unübertroffene Visualisierungsmöglichkeiten an die Hand - weit jenseits von 3D.

Visualisierung und Interaktivität mit großen Modellen

Interaktive Modellierung in 4D durch die branchenweit erste Lösung mit 4 GB Grafikspeicher und einer wesentlich besseren Farbdefinition als bei herkömmlichen Grafiklösungen.

Grafik-Supercomputing am Workstation-PC

Die perfekte Kombination von extrem hoher Grafik- und Rechenleistung in einer einzigen Lösung für die interaktive Analyse komplexer, multivariater Daten.

Plattform- und branchenübergreifende Grafiklösungen

Eine flexible Plattform für branchenweit unübertroffene professionelle Lösungen mit NVIDIA Quadro G-Sync II, SDI oder NVIDIA® SLI® Technologie.

Merkmale

Echte 128-Bit Genauigkeit in der Grafikpipeline

Auch komplexe mathematische Berechnungen können jetzt bei gleich bleibender Genauigkeit durchgeführt werden – ein gewaltiges Plus für die Bildqualität. Jede Farbkomponente (RGBA) wird mit echter 32-Bit Gleitkommagenauigkeit nach IEEE-Standards verarbeitet, was Millionen von Farbnuancen in einem extrem breiten Dynamikspektrum ermöglicht.

64-Bit Gleitkommapräzision

Die konstant hohe 64-Bit Gleitkommapräzision in der Shading-, Filter-, Textur- und Blendingstufe setzt neue Standards bei der Bildqualität. Gerenderte Effekte sehen besser aus als je zuvor.

Verbesserte Farbkomprimierung, vorgezogenes Z-Culling

Durch eine verbesserte Farbkomprimierung in der Grafikpipeline sowie intelligente Algorithmen für frühzeitiges Z-Culling wird die effektive Datenbandbreite gesteigert, was der Leistung und Effizienz beim Rendering zugute kommt.

Cg Shading-Hochsprache für Grafikchips

Cg („C“ für die Grafikprogrammierung) ist eine standardoffene Programmiersprache für OpenGL, die die Leistungsfähigkeit programmierbarer Grafikprozessoren optimal ausnutzt. In Verbindung mit den programmierbaren Grafikpipelines der NVIDIA Quadro® FX ermöglichen Shading-Hochsprachen die einfache Entwicklung und Einbindung fotorealistischer Echtzeiteffekte in 3D-Modelle, Szenen und Designs. Ganz gleich, ob Sie überwiegend mit MCAD-, DCC- oder wissenschaftlichen Anwendungen arbeiten – ultrarealistische Echtzeit-Grafiken erschaffen Sie auf diese Weise so bequem und schnell wie noch nie.

Unverzichtbar für Microsoft® Windows Vista™

NVIDIA Quadro Grafikkarten und NVIDIA OpenGL ICD-Treiber ermöglichen funktionsreiche 3D-Benutzeroberflächen bei gesteigerter Anwendungs-Performance und unübertroffener Bildqualität und sind gleichermaßen für 32- und 64-Bit-Architekturen optimiert, um ein uneingeschränktes Windows Vista Erlebnis zu garantieren.

Vollbild-Antialiasing (FSAA)

Das bis zu 32fache FSAA (Full Scene Antialiasing) reduziert optische Aliasingfehler („Trepptchen“) deutlich und sorgt so für äußerst realistische Szenen.

Hardware 3D-Clipping nach Fenstererkennung

Hardware-beschleunigte Clip-Regionen (Datenübertragungsmechanismen zwischen Fenster und Framebuffer), die

die Gesamt-Grafikleistung durch höhere Übertragungsgeschwindigkeiten zwischen Farb- und Framebuffer erhöhen.

Hochmoderne Vertex- und Pixelprogrammierung mit Shader Model 4.0

Der Referenzstandard für Shader Model 4.0 liefert mehr Leistung und realistische Effekte für OpenGL und anspruchsvolle professionelle DirectX 10 Anwendungen.

Technische Daten

Speichergröße	4 GB GDDR3
Speicherschnittstelle	512-bit
Speicherbandbreite	102 GB/s
Belegte Steckplätze	2
Bildschirmanschlüsse	DVI-I; DP; Stereo
Dual-Link-DVI	2
DisplayPort	1
OpenGL	2.1
Shader Model (Version)	4.0
DirectX	10
SLI für Frame-Rendering	Ja
Genlock/Frame-lock	Ja

Nvidia Quadro FX 4800

Die fortschrittliche Architektur und Rechenumgebungen der NVIDIA® Quadro® FX 4800 Grafikprozessoren liefern professionelle Desktop-Grafiklösungen für unübertroffene Visualisierungsmöglichkeiten.

Die Quadro® FX 4800 Ultra-Highend-Lösungen

Ermöglichen professionellen Anwendern wie Geophysikern, Designern, Wissenschaftlern und Ingenieuren hervorragendes Visual Computing auf dem Desktop-PC. Professionelle Anwendungen nutzen die einzigartigen

Features der Quadro FX 4800 Grafikprozessoren wie 1,5 GB Framebuffer, und geben professionellen Anwendern damit die nötigen Tools für unübertroffene Visualisierungsmöglichkeiten an die Hand.

Visualisierung komplexer Modelle

Der große 1,5 GB Grafikspeicher und die High-Fidelity Farbdefinition ermöglichen interaktive, naturgetreue Modelle.

Grafik-Supercomputing am Workstation-PC

Die perfekte Kombination von extrem hoher Grafik- und Rechenleistung für die Analyse komplexer, multivariater Daten.

Plattform- und branchenübergreifende Grafiklösungen

Eine flexible Plattform für branchenweit unübertroffene professionelle Lösungen mit Quadro G-Sync II, SDI oder NVIDIA® SLI® Technologie.

Merkmale

Echte 128-Bit Genauigkeit in der Grafikpipeline

Auch komplexe mathematische Berechnungen können jetzt bei gleich bleibender Genauigkeit durchgeführt werden – ein gewaltiges Plus für die Bildqualität. Jede Farbkomponente (RGBA) wird mit echter 32-Bit Gleitkommagenauigkeit nach IEEE-Standards verarbeitet, was Millionen von Farbnuancen in einem extrem breiten Dynamikspektrum ermöglicht.

64-Bit Gleitkommapräzision

Die konstant hohe 64-Bit Gleitkommapräzision in der Shading-, Filter-, Textur- und Blendingstufe setzt neue Standards bei der Bildqualität. Gerenderte Effekte sehen besser aus als je zuvor.

Verbesserte Farbkomprimierung, vorgezogenes Z-Culling

Durch eine verbesserte Farbkomprimierung in der Grafikpipeline sowie intelligente Algorithmen für frühzeitiges Z-Culling wird die effektive Datenbandbreite gesteigert, was der Leistung und Effizienz beim Rendering zugute kommt.

Cg Shading-Hochsprache für Grafikchips

Cg („C“ für die Grafikprogrammierung) ist eine standardoffene Programmiersprache für OpenGL, die die Leistungsfähigkeit programmierbarer Grafikprozessoren optimal ausnutzt. In Verbindung mit den programmierbaren Grafikpipelines der NVIDIA Quadro® FX ermöglichen Shading-Hochsprachen die einfache Entwicklung und Einbindung fotorealistischer Echtzeiteffekte in 3D-Modelle, Szenen und Designs. Ganz gleich, ob Sie überwiegend mit MCAD-, DCC- oder wissenschaftlichen Anwendungen arbeiten – ultrarealistische Echtzeit-Grafiken erschaffen Sie auf diese Weise so bequem und schnell wie noch nie.

Unverzichtbar für Microsoft® Windows Vista™

NVIDIA Quadro Grafikkarten und NVIDIA OpenGL ICD-Treiber ermöglichen funktionsreiche 3D-Benutzeroberflächen bei gesteigerter Anwendungs-Performance und unübertroffener Bildqualität und sind gleichermaßen für 32- und 64-Bit-Architekturen optimiert, um ein uneingeschränktes Windows Vista Erlebnis zu garantieren.

Vollbild-Antialiasing (FSAA)

Das bis zu 32fache FSAA (Full Scene Antialiasing) reduziert optische Aliasingfehler („Treppchen“) deutlich und sorgt so für äußerst realistische Szenen.

Hardware 3D-Clipping nach Fenstererkennung

Hardware-beschleunigte Clip-Regionen (Datenübertragungsmechanismen zwischen Fenster und Framebuffer), die die Gesamt-Grafikleistung durch höhere Übertragungsgeschwindigkeiten zwischen Farb- und Framebuffer erhöhen.

Hochmoderne Vertex- und Pixelprogrammierung mit Shader Model 4.0

Der Referenzstandard für Shader Model 4.0 liefert mehr Leistung und realistische Effekte für OpenGL und anspruchsvolle professionelle DirectX 10 Anwendungen.

Technische Daten

Speichergröße	1.5 GB GDDR3
Speicherschnittstelle	384-bit
Speicherbandbreite	76.8 GB/s
Belegte Steckplätze	2
Bildschirmanschlüsse	DVI-I ; DP; DP Stereo
Dual-Link-DVI	1
DisplayPort	2
OpenGL	2.1
Shader Model (Version)	4.0
DirectX	10
SLI für Frame-Rendering	✓
Genlock/Framelock	✓

Überblick über alle Quadro FX unter: http://www.nvidia.de/object/IO_11761_de.html