

## 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