



## Un train d'enfer

Les cartes graphiques continuent à évoluer à une cadence toujours plus infernale avec l'introduction du dernier-né de la famille NVIDIA® GeForce™ FX : le processeur graphique (GPU) GeForce FX 5950 Ultra. Basé sur la très pointue et non moins célèbre architecture NVIDIA® CineFX™ 2.0, le GeForce FX 5950 Ultra chauffe les jeux PC de la prochaine génération à coup de vitesses foudroyantes et de résolutions hyper-élevées. Épaulé par l'environnement logiciel unifié (USE) NVIDIA® ForceWare™, le GeForce FX 5950 Ultra fournit des fonctionnalités incomparables et une stabilité à toute épreuve, qui vous permettent de jouer « the way it's meant to be played » (de la meilleure façon).

### DES VITESSES FULGURANTES POUR LES JEUX DE DEMAIN

Comme toujours chez NVIDIA, les GeForce FX 5950 Ultra sont le fruit de techniques de conception avant-gardistes. Ces processeurs sont gravés en 0,13 micromètre au moyen d'un procédé très sophistiqué.



Far Cry (Crytek Studios)

Une prouesse qui se traduit par des fréquences d'horloge accrues et, par conséquent, une performance supérieure. Le GeForce FX 5950 Ultra bénéficie également de la technologie de compression haute résolution (HCT) NVIDIA® Intellisample™. Résultat, vous êtes ébloui par le réalisme inouï et la vitesse foudroyante des images qui défilent sous vos yeux, le tout à des résolutions et des niveaux d'anticrénelage supérieurs. La technologie de compression existante est sensiblement améliorée grâce à de nouveaux algorithmes qui compressent davantage de texels, pixels et valeurs z que jamais. Combiné avec un bus de mémoire 256 bits et une prise en charge de jusqu'à 256 Mo, le GPU GeForce FX 5950 Ultra fournit une bande passante mémoire et une efficacité accrues, qui dotent les nouveaux jeux, par exemple *Doom III*™ (id Software), d'une performance incroyable.

### UNE NOUVELLE GÉNÉRATION D'EFFETS SPÉCIAUX

Grâce à leurs fonctionnalités programmables de pointe, les GPU GeForce FX 5950 Ultra continuent à rapprocher les effets spéciaux sur PC de leurs homologues sur grand écran. Ne se limitant pas à améliorer la performance, la technologie HCT Intellisample assure un anticrénelage de très haute qualité qui garantit des visuels ultra-réalistes sans bords en escalier. Extrêmement efficace, le moteur de filtrage anisotrope avancé employé permet une qualité d'image exceptionnelle sans baisse de performance. Les GeForce FX 5950 Ultra bénéficient également de la très révolutionnaire technologie d'ombrage NVIDIA® UltraShadow™. Cette dernière éclate dans toute sa splendeur dans les jeux les plus avant-gardistes tels que *Doom III* et *Abducted* (Contraband Entertainment). Les pixel shaders avancés du nouveau moteur CineFX 2.0 offrent une puissance de nuanceur de pixels en virgule flottante double par rapport au moteur précédent. Résultat, l'ombrage est plus rapide, plus efficace et d'un perfectionnement inouï. En sus, CineFX 2.0 fournit une qualité d'image extrême et des niveaux de précision à la hauteur de l'industrie cinématographique. La précision atteinte, 128 bits, permet des effets spéciaux dignes des meilleurs films du genre. Les GPU GeForce FX 5950 Ultra prennent en sus en charge les langages d'ombrage de haut niveau, tels que le Cg et Microsoft® HLSL. En facilitant l'accès à ces technologies novatrices, ils posent les jalons d'une nouvelle génération de jeux cinématographiques.

### LES SENSATIONS SE DÉCHAÎNENT

Tirez parti au maximum de votre carte graphique PC grâce à une suite de logiciels puissante signée NVIDIA. Les GPU GeForce FX 5950 Ultra exploitent la solution ForceWare de NVIDIA pour que vous retiriez une satisfaction maximale du matériel graphique de votre PC. S'imposant comme l'un des meilleurs jeux de fonctionnalités logicielles du secteur, ForceWare fournit des technologies avancées, dont la technologie d'affichage multi-écran NVIDIA® nView™ qui augmente la surface d'affichage à disposition et la technologie NVIDIA® Digital Vibrance Control™ (DVC), qui offre des couleurs plus riches, des images et du texte plus nets. Reposant sur l'architecture de pilote unifiée (UDA) de NVIDIA, ForceWare est synonyme d'installations et de mises à jour logicielles simples. Cette suite assure une compatibilité sans faille avec les applications logicielles et les API à venir,

garantissant une fiabilité et une stabilité de longue haleine. Fournissant un jeu complet de fonctionnalités logicielles, une architecture de pilote extrêmement solide et des mises à jour constantes côté performance et fonctions pendant toute la durée de vie du produit, ForceWare saura déchaîner le potentiel graphique de votre GPU.

### LA MEILLEURE FAÇON DE JOUER

La performance, la compatibilité et la fiabilité des GPU NVIDIA en font la plate-forme préférée des amateurs de jeux PC du monde entier.

Ce n'est pas un hasard si les jeux les plus démentiels du moment sont développés sur du NVIDIA, pour être joués sur du NVIDIA. Prenant en charge les dernières API, dont Microsoft DirectX® 9.0 et OpenGL® 1.5, les GPU GeForce FX 5950 Ultra vous éblouiront avec des images dignes des meilleures salles et des personnages plus vrais que nature à des vitesses fulgurantes. Autant de raisons pour rechercher les jeux et le matériel qui arborent le label « NVIDIA® : The way it's meant to be played™ », les seuls à garantir une expérience « install-and-play » extrême.

Vous équiper d'un GPU NVIDIA GeForce FX 5950 Ultra, c'est vous donner les moyens de jouer « the way it's meant to be played ».





## CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DES GPU GEFORCE FX 5950 ULTRA

### UNE INTERFACE MÉMOIRE AVANCÉE DE 256 BITS

- Performance supérieure et débit accru garantis grâce à un chemin de données plus large et un contrôleur de pointe

### MOTEUR NVIDIA CINEFX 2.0

- Des pixel shaders de pointe fournissent jusqu'à 2 fois la performance en virgule flottante des générations précédentes
- Prise en charge de Microsoft® DirectX® 9.0 (DX9) pixel shader 2.0+
- Prise en charge de DX9 vertex shader 2.0+
- Programmes de pixels longs pouvant atteindre 1024 instructions
- Programmes de vertex longs : jusqu'à 256 instructions statiques, 65 536 instructions au total
- Exécution conditionnelle et dynamique, contrôle de flux
- Pensé pour le Cg et Microsoft HLSL, compatibilité maximale avec les techniques de CCN de la prochaine génération
- Précision en virgule flottante de qualité studio en 128 bits sur l'ensemble du pipeline graphique
- Prise en charge matérielle native des modes de rendu 128, 64 et 32 bits/pixel
- Jusqu'à 16 textures par passe de rendu
- Prise en charge du format de texture sRGB pour les textures gamma
- Compression de textures DirectX et S3TC
- Optimisé pour les modes 32, 24, 16, 15 et 8 bits/pixel
- Curseur matériel 64x64 True-color plus alpha
- L'emploi de tampons multiples (double, triple ou quadruple) assure une animation et une lecture vidéo fluides

### INTELLISAMPLE HCT

- Une qualité d'image supérieure à des résolutions élevées grâce à des technologies - compression, filtrage anisotrope et anticrénelage - de pointe
- Performances d'anticrénelage et de compression fulgurantes
- Algorithmes de compression non-destructeurs de données (couleurs + profondeur) avancés aux plus hautes résolutions et fréquences de trames
- « Fast Z-clear » (effacement rapide du paramètre profondeur z)

### TECHNOLOGIE ULTRASHADOW

- Accélération des volumes d'ombre pour les jeux de demain
- Conservation sélective des ombres, élimination des données inutiles

### UN PIPELINE D'AFFICHAGE AVANCÉ - DES FONCTIONNALITÉS NVIEW COMPLÈTES

- Encodeur TV NTSC/PAL intégré prenant en charge des résolutions de 1024x768 sans nécessité de « panning » (déplacement de la zone de vision), protection Macrovision incluse
- Décodage MPEG-2 compatible DVD et HDTV acceptant des résolutions max. de 1 920 x 1 080i
- RAMDAC doubles (jusqu'à 400 MHz) pour des résolutions d'affichage égales ou supérieures à 2 048 x 1 536 à 85 Hz
- Deux ports DVO pour l'interfaçage avec des transmetteurs TMDS externes
- Prise en charge TV interne
- Prise en charge de l'interface VIP 1.1 pour la fonction « Video In »
- La prise en charge du Microsoft Video Mixing Renderer (VMR) autorise l'emploi de plusieurs fenêtres vidéo offrant toutes une qualité d'image et des fonctions complètes

### NVIDIA DIGITAL VIBRANCE CONTROL (DVC) 3.0

- Commandes de réglage de la netteté de l'image DVC
- Commandes de couleur DVC

### LE NEC PLUS ULTRA DE LA TECHNOLOGIE

- AGP 8X avec fonction « Fast Write » (écriture rapide) et adressage de bandes latérales
- Procédé de fabrication en 0,13 µm offrant de hauts niveaux d'intégration et des vitesses d'horloge élevées
- Surveillance thermique avancée et gestion thermique
- Encapsulation BGA 1309 à puce retournée, 40 mmx40 mm

### LES SYSTÈMES D'EXPLOITATION

- Microsoft Windows® XP
- Windows Me
- Windows 2000
- Windows 9x
- Macintosh

### LES API PRISES EN CHARGE

- Prise en charge totale de Microsoft DirectX 9.0 (et inf.)
- Prise en charge totale d'OpenGL 1.5 (et inf.)

### LA COMPATIBILITÉ

- Architecture de pilote unifiée (UDA) NVIDIA
- Conformité totale aux normes de l'API OpenGL 1.5 avec les extensions NVIDIA sur tous les systèmes d'exploitation Linux et Windows
- Certification WHQL sous Windows XP, Windows Me et Windows 2000
- Pilotes Linux XFree86



**NVIDIA**

NVIDIA Corporation | 2701 San Tomas Expressway | Santa Clara, CA 95050 | T 408.486.2000 | F 408.486.2200 | [www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

© 2003 NVIDIA Corporation. Tous droits réservés. NVIDIA, le logo de NVIDIA, The way it's meant to be played et le logo The way it's meant to be played, l'image de Vulcan, GeForce et le logo du GeForce sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de NVIDIA Corporation. Image de Far Cry © 2003 Crytek Studios. Tous droits réservés. Édité par Ubi Soft Entertainment. Far Cry, Ubi Soft et le logo d'Ubi Soft sont des marques commerciales d'Ubi Soft Entertainment aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous les autres noms de sociétés et/ou de produits sont des marques commerciales et/ou des marques déposées de leurs sociétés respectives. Les fonctionnalités, les prix, la disponibilité et les caractéristiques techniques peuvent être modifiés à tout moment sans préavis.