

Tecnologia Quad NVIDIA® SLI™ Testi copy

16 parole

Grazie alla nuova tecnologia Quad NVIDIA® SLI™ il vostro PC può offrirvi esperienze di gioco in altissima definizione.

23 parole

La soluzione Quad SLI è la nuova frontiera della straordinaria e acclamatissima tecnologia NVIDIA® SLI™. Questa rivoluzionaria soluzione offre l'esperienza di gioco HD più sbalorditiva mai presentata su PC.

66 parole

La soluzione Quad SLI è la nuova frontiera della straordinaria e acclamatissima tecnologia NVIDIA® SLI™. Questa rivoluzionaria soluzione offre l'esperienza di gioco HD più sbalorditiva mai presentata su PC. Quad SLI combina in un unico sistema la potenza di quattro GPU NVIDIA® GeForce® 7900 e di una scheda madre NVIDIA nForce®4 a base SLI. Questa configurazione permette di eseguire i propri giochi preferiti alla strabiliante risoluzione di 2560x1600 pur conservando frame rate della massima fluidità.

133 parole

Provate a immaginare di giocare ai titoli più innovativi e impegnativi per PC sfruttando i valori di prestazioni grafiche incredibili di questa soluzione: 48 gigapixel/secondo, 6 teraflop di potenza di calcolo, 96 pipeline pixel e ben 2 GB di memoria grafica on-board. La soluzione Quad SLI è la nuova frontiera della straordinaria e acclamatissima tecnologia NVIDIA® SLI™. Questa rivoluzionaria soluzione offre l'esperienza di gioco HD più sbalorditiva mai presentata su PC. Quad SLI combina in un unico sistema la potenza di quattro GPU NVIDIA® GeForce® 7900 e di una scheda madre NVIDIA nForce®4 a base SLI. Questa configurazione permette di eseguire i propri giochi preferiti alla strabiliante risoluzione di 2560x1600 pur conservando frame rate della massima fluidità. Inoltre, il supporto della nuova modalità di antialiasing 32x e della filtratura anisotropa 16x permette di ottenere effetti visivi davvero strabilianti. Nessun gioco o applicazione è fuori portata con un hardware di questa potenza.

Richiamo raccomandato

- Tecnologia Quad NVIDIA® SLI™ con quattro GPU GeForce® 7900
- MCP NVIDIA nForce®4 SLI™