

**Hardware : ZOTAC-GeForce GTX sÃ©rie 400 la plus rapide au monde**

**Hardware**

PostÃ© par : JPilo

PubliÃ© le : 27/5/2010 15:00:00

**ZOTAC** amÃ©ne le refroidissement classique et le sur-cadenÃ§age Ã des niveaux de performances encore jamais atteints afin de booster Ã son maximum **la gamme GeForceÃ® GTX 400**. Les ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions vont bien au-delÃ du simple ajustement et font peau neuve pour prÃ©senter la gamme sous son meilleur jour.

â Nous voulions transformer cette gamme ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 en quelque chose d'unique grÃ¢ce Ã nos sÃ©ries AMP!Ã®, â dÃ©clare **Carsten Berger**, directeur marketing chez ZOTAC International. â En guise de rÃ©sultat, nous obtenons ici les cartes sous refroidissement traditionnel les plus puissantes au monde. â **Les changements effectuÃ©s sur la gamme ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions** commencent avec un PCB entiÃ©rement nouveau et original afin de maximiser lâoverclocking et les performances globales. Les ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions sont dotÃ©es d'Ã©galement un systÃ©me de refroidissement haut de gamme afin de rÃ©duire drastiquement le bruit et la chaleur.



Ce nouveau systÃ©me de refroidissement inclus un dissipateur et des caloducs faits de pur cuivre avec finitions en aluminium pour offrir un refroidissement ventilÃ© de premier ordre sur les ZOTAC GeForceÃ® GTX 400

AMP!Ã® Editions. Deux ventilateurs haute-performance de 92mm dÃ©livrent un flux d'air puissant pour un bruit trÃ©s rÃ©duit dans le but de proposer lâÃ©quilibre parfait entre performance et silence.

â ZOTAC est toujours Ã©tÃ© proactif et avant-gardiste en ce qui concerne les technologies associÃ©es aux cartes graphiques. Les rÃ©centes ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions dÃ©montre toute notre capacitÃ© Ã nous adapter, â ajoute **M. Berger**.

Les ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions ont un look unique et des performances uniques ! Les ZOTAC GeForceÃ® GTX 480 AMP!Ã® Edition et GTX 470 AMP!Ã® Edition sont vÃ©tues de noir et embellies par des ventilateurs oranges. Le tout reflÃ©te parfaitement la nature des cartes AMP!Ã® Editions.

Les ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions voient leur puissance physique augmentÃ©e et dÃ©bridÃ©e. La ZOTAC GeForceÃ® GTX 480 AMP!Ã® Edition augmente sa frÃ©quence Ã coeur Ã 756 MHz, Ã 1512 MHz pour les shaders et 3800 MHz pour la mÃ©moire. La GeForceÃ® GTX 470 AMP!Ã® Edition quand Ã elle monte jusqu'Ã 656 MHz pour le GPU, 1312 MHz pour les shaders et

3402 MHz pour la frÃ©quence mÃ©moire.

**Deux dÃ©mos technologiques** sont fournies avec les cartes ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Edition â Supersonic Sled et Design Garage.

SuperSonic Sled met en lumiÃ¨re toutes les capacitÃ©s de la tessellation accÃ©lÃ©rÃ©e via GPU sous DirectX 11, NVIDIAÃ® PhysXÃ® et la technologie CUDAâ en permettant aux utilisateurs de piloter un petit vÃ©hicule propulsÃ© par un moteur de fusÃ©e sur un tracÃ© en ligne droite de 6 miles. Design Garage met en avant la technologie Â« lancer de rayons Â» (ray-tracing) et propose de customiser des voitures grÃ¢ce Ã des dÃ©tails rÃ©alistes, boostÃ©s par les cartes ZOTAC GeForceÃ® GTX 400 AMP!Ã® Editions.

Itâs time to play, avec les ZOTAC GeForceÃ® GTX 480 AMP!Ã® Edition et GTX 470 AMP!Ã® Edition.

### GÃ©nÃ©ral

- o Nouvelles cartes graphiques ZOTAC GeForceÃ® GTX 480 AMP! Edition & GeForceÃ® GTX 470 AMP! Edition

- o Les GeForceÃ® GTX 400 les plus puissantes au monde

- o ZOTAC GeForceÃ® GTX 480 AMP! Edition

FrÃ©quence GPU : 756 MHz

480 Shaders UnifiÃ©s

FrÃ©quence Shaders : 1512 MHz

1536MB de mÃ©moire GDDR5

Interface mÃ©moire 384-bit

FrÃ©quence mÃ©moire : 3800 MHz

### o ZOTAC GeForce GTX 470 AMP! Edition

FrÃ©quence GPU : 656 MHz

448 Shaders UnifiÃ©s

FrÃ©quence Shaders : 1312 MHz

1280MB de mÃ©moire GDDR5

Interface mÃ©moire 320-bit

FrÃ©quence mÃ©moire : 3402 MHz

- o Dissipateur et caloducs pur cuivre avec finitions en aluminium

- o Deux ventilateurs 92mm silencieux et haute performance

- o Sortie double dual-link DVI-I

- o Sortie mini HDMI 1.3a

- o Interface PCI Express 2.0 (Compatible 1.1)
- o Compatible DirectX® 11 avec Shader Model 5.0
- o Compatible OpenGL® 3.2
- o NVIDIA® 3D Vision® Surround
- o NVIDIA® CUDA® & PhysX®
- o Technologie NVIDIA® PureVideo® HD
- o Microsoft® DirectX® 11 & DirectCompute