

Hardware : ZOTAC GeForce GTX 465

Hardware

Posté par : JPilo

Publié le : 1/6/2010 0:00:00

ZOTAC International, constructeur innovant et comptant parmi les plus productifs, lance aujourd'hui sa carte graphique milieu de gamme basée sur la très récente architecture Fermi : **la ZOTAC GeForce® GTX 465**.

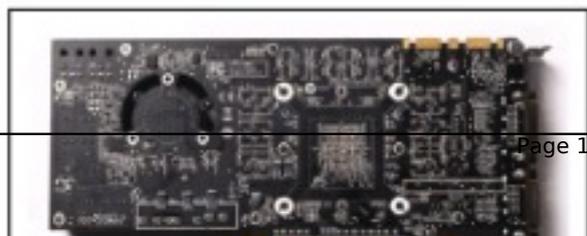
La ZOTAC GeForce® GTX 465 offre le meilleur rapport qualité/prix de sa catégorie et embarque de nombreuses caractéristiques destinées aux joueurs pour une expérience de jeu sans précédent, grâce à la compatibilité DirectX® 11, l'anti-aliasing amélioré et le NVIDIA® 3D Vision® Surround.



Cette carte est basée sur le nouveau processeur graphique NVIDIA® GeForce® GTX 465 avec 352 shaders unifiés prêts à accueillir les derniers jeux 3D et les applications compatibles NVIDIA® CUDA® et OpenCL. Une interface mémoire ultralarge de 256-bit allie le GPU à 1GB de mémoire GDDR5 pour toujours plus de puissance, donnant lieu à une combinaison explosive et prête pour le jeu.

Le but de ZOTAC a toujours été d'offrir les meilleures performances graphiques à chacune de ses gammes. La nouvelle ZOTAC GeForce® GTX 465 est notre dernière production et vient se placer directement dans la catégorie importante pour tous les joueurs, celle du milieu de gamme, au rapport qualité/prix imbattable. déclare **Carsten Berger**, directeur marketing chez ZOTAC International.

Microsoft® DirectX® 11 avec Shader Model 5.0 injecte un nouveau réalisme aux jeux grâce à la technologie de tessellation accélérée via GPU. Cette technique propre à l'architecture Fermi amène le réalisme vers des niveaux insoupçonnés, pour une expérience de jeu renouvelée et toujours plus immersive grâce à des visuels proches du photoréalisme.



L'anti-aliasing amélioré supprime les crénelages des rendus 3D pour un environnement de jeu limpide et précis. Les algorithmes qui régissent cette technologie

peuvent pousser jusqu'à 32 échantillonnages encore plus rapidement pour des rendus graphiques proches de la perfection.

Le réalisme graphique implique généralement une baisse de performance, mais avec la ZOTAC GeForce GTX 465, votre rendu sera parfait et l'impact sur la vitesse d'exécution sera indétectable dans tous les derniers jeux, ajoute **M. Berger**. La ZOTAC GeForce GTX 465 vous permet aussi d'être sûr de pouvoir jouer à tous les futurs titres développés sous Microsoft DirectX 11.

Spécifications:

Nom	ZOTAC GeForce GTX 465
GPU	NVIDIA GeForce GTX 465
Fréquence GPU	607 MHz
Shaders unifiés	352
Fréquence shaders	1215 MHz
Fréquence mémoire	3206 MHz
Mémoire	1 GB GDDR5
Interface mémoire	256-bit
Sorties	Double dual-link DVI-I, mini HDMI 1.3a
HDCP	Oui
Refroidissement	Actif (avec ventilateur)
DirectX	DirectX 11 avec Shader Model 5.0
Spécifications hardware	Son numérique 8 canaux surround (LPCM), Moteur NVIDIA Lumenex™, Technologie Quantum Effects™
Spécifications software	nView™ Multi-Display, NVIDIA PureVideo™ HD, NVIDIA CUDA™, NVIDIA PhysX®, OpenGL® 3.2, NVIDIA 3D Vision™ Surround
Windows 7	Compatible Windows® 7 avec DirectCompute

La compatibilité NVIDIA Surround et 3-way SLI permet jusqu'à trois ZOTAC GeForce GTX 465 de fonctionner simultanément et peut offrir un affichage sur trois écrans haute-définition pour toujours plus d'immersion. Le NVIDIA 3D Vision Surround ajoute les effets de 3D stéréoscopique à plusieurs centaines de jeux lorsqu'il est utilisé avec les lunettes 3D Vision et un écran compatible.

Deux démos technologique sont fournies avec la ZOTAC GeForce GTX 465 :

Supersonic Sled et Design Garage. SuperSonic Sled met en lumière toutes les capacités de la tessellation accélérée via GPU sous DirectX 11, NVIDIA PhysX et la technologie CUDA en permettant aux utilisateurs de piloter un petit véhicule propulsé par un moteur de fusée sur un tracé en ligne droite de 6 miles. Design Garage met en avant la technologie

ray-tracing » et propose de customiser des voitures grâce à des détails réalistes, boostés par la ZOTAC GeForce® GTX 465.