



## Rendimiento. Compatibilidad. Fiabilidad... En cualquier momento, en cualquier lugar.

### ARQUITECTURA DE SOMBREADORES DE CINEFX

- Soporte de sombreadores de píxeles 2.0+ de DX 9.0
- Soporte de sombreadores de vértices 2.0+ de DX 9.0
- Programas de píxeles largos que admiten un total de 1.024 instrucciones
- Programas de vértices largos que admiten un total de 256 instrucciones estáticas y la ejecución de 65.536 instrucciones antes de finalizar.
- Bucles y subrutinas: hasta 256 bucles por programa de vértices
- Subrutinas en programas de sombreado
- Control dinámico del flujo
- Máscaras de escritura condicional
- Construcciones condicionales
- Sombreado por procedimientos
- Amplia variedad de instrucciones para programas de vértices y píxeles
- Mapas de rugosidad con corrección Z
- Aceleración de sombras por hardware con buffers de sombras
- Buffer stencil con iluminación a dos caras
- Paletas de matrices programables para unión de vértices (skinning)
- Animación mediante uso de fotogramas clave
- Efectos de objetivo personalizados: ojo de pez, gran angular, efectos Fresnel, refracción del agua

### MOTOR DE RENDERIZADO 3D DE ALTO RENDIMIENTO Y ALTA PRECISIÓN

- Motor de renderizado de 4 píxeles por ciclo de reloj
- Precisión de coma flotante de 128 bits (calidad del cine de animación) en todo el canal de gráficos
- Soporte nativo de modos de renderizado con cálculo en coma flotante de 128 bits, coma flotante de 64 bits y enteros de 32 bits.
- Un total de 16 texturas por pasada
- Soporte de texturas sRGB para texturas gamma
- Compresión de texturas DirectX y S3TC

### MOTOR DE RENDERIZADO 2D DE ALTO RENDIMIENTO

- Optimizado para modos de 32, 24, 16, 15 y 8 ppp
- Aceleración del cursor por hardware en modo true color, 64 x 64, con mezcla alfa
- Almacenamiento multibuffer (doble, triple o cuádruple) para animaciones y reproducción de vídeo sin saltos ni interrupciones

### TECNOLOGÍA INTELLISAMPLE™

- Antialiasing de alta calidad a extraordinaria velocidad
- Filtrado de texturas adaptable
- Interfaz de memoria DDR de 2 particiones
- Algoritmos de compresión avanzados sin pérdida de datos para colores y datos Z
- Vaciado rápido del buffer Z

### VISUALIZACIÓN AVANZADA CON FUNCIONALIDAD NVIEW COMPLETA

- Interfaz LVDS de doble canal que soporta incluso resolución QXGA (2048 x 1536) para proporcionar una calidad de imagen inigualable en las pantallas LCD
- RAMDAC a 400 MHz para una alta resolución de imagen en los monitores TRC, incluida QXGA
- Codificador de TV NTSC/PAL integrado que alcanza resoluciones de 1024 x 768 sin necesidad de panoramizar (panning) y con protección Macrovision
- Descodificación MPEG-2 para DVD y preparada para TV de alta definición con una resolución máxima de 1920 x 1080i
- Soporte de DVI que proporciona compatibilidad con la última generación de pantallas planas con resoluciones que de hasta 1600 x 1200

### DIGITAL VIBRANCE CONTROL (DVC) 3.0

- Controles de ajuste del color
- Controles de ajuste del contraste
- Imágenes y texto claros y nítidos bajo cualquier condición de iluminación

### POWERMIZER 3.0

- Conjunto de mecanismos de hardware y software diseñados para ahorrar energía y prolongar notablemente la duración de la batería sin perder rendimiento.
- La activación/desactivación dinámica de la señal de reloj permite utilizar exclusivamente las partes de la GPU que realmente se necesitan para el procesamiento de los gráficos.
- Escalado inteligente de la frecuencia de reloj que mantiene la frecuencia baja mientras es posible y la aumenta en función de las necesidades de la aplicación o la actividad del usuario.
- Escalado dinámico del voltaje que mantiene el funcionamiento de la GPU a bajo voltaje la mayor parte del tiempo y lo incrementa cuando la aplicación lo exige.
- Funcionamiento a 1 V, el más bajo del mercado.
- Un diodo térmico integrado en el chip incrementa la fiabilidad y proporciona un mecanismo de monitorización muy útil para acelerar la ejecución cuando se cargan aplicaciones de alto consumo.

### MOTOR DE PROCESAMIENTO DE VÍDEO (VPE) 2.0

- Nuevo motor de descodificación MPEG-2 y técnicas avanzadas de codificación que mejoran la calidad de la visualización.
- Video Mixing Renderer (VMR) acelera el procesamiento de múltiples cadenas de vídeo trasladando la información de vídeo al motor de gráficos 3D.
- Mejoras en el filtrado y escalado de la imagen y filtros de nitidez proporcionan imágenes claras y luminosas.
- Desentrelazado adaptable que garantiza la más alta calidad de reproducción de vídeo.

### SISTEMAS OPERATIVOS

- Windows® XP
- Windows 2000
- Windows Me
- Windows NT® (todos)
- Windows 98, Windows 95
- Compatible con Linux
- Compatible con Mac® OS

### SOPORTE DE API

- Soporte completo de DirectX®, incluido DirectX 9.0 y versiones anteriores
- Soporte completo de OpenGL 1.4 y versiones anteriores

### COMPATIBILIDAD

- Arquitectura UDA (Unified Driver Architecture) de NVIDIA
- API OpenGL 1.4 con extensiones NVIDIA totalmente compatible en todos los sistemas operativos Linux y Windows
- Certificación WHQL para Windows XP, Windows 2000 y Windows Me
- Todos los controladores para Linux XFree86
- Soporte de MAC 9/X OS
- Windows® XP

### APLICACIONES DE SOFTWARE AVANZADAS

- El software nView de NVIDIA proporciona una completa solución de visualización multimonitor que mejora la productividad porque permite tener gran número de ventanas abiertas en la pantalla y mayor disponibilidad de espacio.
- NVRotate es un controlador estándar con el que se puede cambiar la orientación de la visualización (vertical o apaisada) sin sufrir la habitual degradación de rendimiento que presentaban anteriores soluciones para portátiles.
- NVKeystone es una novedosa función que permite proyectar presentaciones en cualquier superficie ajustando la imagen en tiempo real para evitar distorsiones y molestos artefactos.

GPU	GEFORCE FX GO 5600	GEFORCE FX GO 5200
Proceso de fabricación	0,13µ	0,15µ
Límites de voltaje	1,0 - 1,2	1,2 - 1,3
Compresión de Z	sí	no
Compresión del color	sí	no
DirectX 9	sí	sí



## LA ERA DE LOS GRÁFICOS DE CINE ...¡PARA LLEVAR!

El portátil se está convirtiendo en el dispositivo de moda para disfrutar del ocio digital. Cuando elegimos un portátil para disfrutar de nuestros juegos y aficiones, queremos vivir toda la emoción de los mejores juegos de acción, ver los últimos DVD, escuchar nuestra música preferida, chatear con los amigos y navegar por Internet. La serie de unidades de procesamiento gráfico (GPU) NVIDIA® GeForce™ FX Go ha sido diseñada para proporcionar la mejor experiencia visual que puede ofrecer un portátil para este tipo de actividades.

Diseñadas para producir efectos especiales de calidad cinematográfica y una precisión de color equiparable a la de las películas de animación, las GeForce FX dotan a los mundos y personajes 3D de una verosimilitud desconocida hasta ahora. Combinada con una reproducción de vídeo de primera categoría y total estabilidad, fiabilidad y compatibilidad del software, la innovadora familia GeForce FX está transformando el portátil tradicional en un centro de ocio digital móvil apto para todos los públicos.

Con GeForce FX Go, la era de los gráficos de cine también ha llegado para los portátiles.





# La era de los gráficos de cine... ¡para llevar!

## GRÁFICOS 3D DE CALIDAD CINEMATOGRAFICA

Realismo y rendimiento son las dos cualidades que todos buscamos en un portátil y esos son exactamente las bases sobre las que se apoyan todas las GPU GeForce FX Go. Para sumergirnos de verdad en el juego, los gráficos tienen que ser parecidos a los de las películas, ricos en detalles y repletos de efectos realistas. El motor CineFX de NVIDIA, el corazón de las GeForce FX Go, proporciona una programabilidad sin precedentes para las plataformas portátiles y un nuevo nivel de realismo en los gráficos 3D. Gracias a este motor, los desarrolladores disponen de las herramientas necesarias para plasmar su visión artística en efectos especiales complejos de enorme impacto visual. La primera gama completa de GPU para portátiles compatibles con DirectX™ 9 proporciona las funciones y la potencia necesarias para ejecutar juegos y aplicaciones a velocidades y resoluciones hasta ahora imposibles. Además, el motor CineFX proporciona la misma calidad de color que las películas de animación gracias a una precisión de 128 bits que genera escenas y personajes enormemente verosímiles, y garantiza la rapidez y fluidez de la reproducción de imágenes cinematográficas en tiempo real para poder vivir emociones que superan los límites de la imaginación.



## MOTOR DE PROCESAMIENTO DE VÍDEO MEJORADO

GeForce FX Go proporciona la capacidad de procesamiento y renderizado necesaria para llevar imágenes de altísima calidad y definición a los modernos portátiles. El motor de procesamiento de vídeo (VPE) mejorado permite reproducir títulos de DVD con el nivel más bajo de utilización de la CPU del mercado. La reproducción de vídeo es homogénea, con imágenes claras donde se desaparecen los artefactos, y el rendimiento es espectacular. La compatibilidad y la sólida estabilidad de las GeForce FX Go permiten editar, mezclar y producir vídeos caseros sin ningún problema. Además, la tecnología Digital Vibrance Control™ (DVC) mejorada de NVIDIA proporciona aún mayor control sobre la calidad de la imagen ya que permite ajustar la configuración de la pantalla en función del contenido o las condiciones de iluminación.



Tanto si vas a ver un DVD con el software NVDVD™ de NVIDIA, como si quieres montar tu propia película en casa o ver vídeo online por Internet, tu experiencia no se parecerá a nada de lo que hayas visto antes en un portátil. Con una GeForce FX Go en tu portátil, los colores serán más vivos, las imágenes más claras y la velocidad de reproducción perfecta.

## CALIDAD Y COMPATIBILIDAD DE SOFTWARE INCOMPARABLES

La arquitectura UDA (Unified Driver Architecture) de NVIDIA está considerada como el estándar del mercado en software de gráficos. Esta prestigiosa arquitectura es garantía de compatibilidad y estabilidad para la más amplia gama de juegos y aplicaciones y garantiza a cada usuario la mejor experiencia posible del producto nada más instalarlo. Además, GeForce FX Go es la primera plataforma para portátiles en recibir soporte oficial de los desarrolladores de juegos. A través de su programa "The Way It's Meant to Be Played", NVIDIA trabaja en estrecha colaboración con las empresas de desarrollo para garantizar que los juegos ejecutados en las GPU NVIDIA proporcionarán la experiencia más emocionante e incomparable que pueda alcanzarse en un portátil.

A esto se añade que NVIDIA proporciona toda una gama de paquetes de software complementarios para estas GPU: Tecnología nView™ para ofrecer la máxima flexibilidad de visualización y control en varios monitores. Tecnología NVRotate™ para cambiar la orientación de la visualización en cualquier pantalla (vertical o apaisada) conectada a una GeForce FX Go con el fin de adaptarla al tipo de aplicación y facilitar la visualización de la información. La tecnología NVKeystone™ permite corregir la visualización en tiempo real para poder proyectar las imágenes sobre cualquier superficie sin pérdida de calidad.



Con una GeForce FX Go y la garantía de calidad y compatibilidad de software de NVIDIA, puedes estar tranquilo porque sabes que las aplicaciones simplemente "funcionan".



## GESTIÓN AVANZADA DE LA ENERGÍA

Todas las tecnologías de procesamiento y visualización de las GPU GeForce FX Go están diseñadas pensando en la movilidad del usuario. La avanzada tecnología de gestión de la energía de NVIDIA, PowerMizer™, incluye agresivas funciones de control dinámico de la señal de reloj, así como escalado inteligente de la frecuencia y el voltaje del reloj para proporcionar el equilibrio perfecto entre máximo rendimiento y máxima duración de la batería. Con el voltaje más bajo del sector, la serie GeForce FX Go ofrece la mayor velocidad de reproducción de gráficos del sector con el mínimo consumo de energía. La suma de todo ello da como resultado un nuevo concepto de autonomía y productividad en los portátiles.

*GeForce FX Go: la era de los gráficos de cine... para llevar.*



Busca los juegos con este logotipo para garantizarte la mejor experiencia de juego.

