

# Voodoo5™ 5500 AGP

Acceleratore SLI 2D/3D a chip duale da 64 Mbyte

La scheda Voodoo5 5000 di 3dfx è il prossimo sviluppo dei giochi con risoluzione ultra-alta. Grazie all'architettura scalabile innovativa, la scheda Voodoo5 5000 si avvale di processori duali 3dfx VSA-100 per una maggiore potenza 3D. I due processori funzionano in parallelo e si combinano per rendere ben 667 Megatexel/sec. per creare straordinari mondi 3D con colori verosimili da 32 bit. Dotata delle funzioni d'avanguardia Real-Time Full-Scene HW Anti-Aliasing, del motore T-Buffer™ per effetti visivi cinematografici digitali, di 64 Mbyte di memoria grafica per ottime prestazioni e del supporto per risoluzioni 2D di ben 2048x1536, la scheda Voodoo5 5500 garantisce agli utenti di giochi per PC il puro potere 3D e le ottime prestazioni 2D tanto desiderati.

## Funzioni del prodotto

- Acceleratore video/2D/3D integrato da 128 bit
- 667-733 Megapixel/sec.
- 64 Mbyte di memoria grafica
- Resa cromatica a 32 bit
- Real-Time Full-Scene HW Anti-Aliasing
- Esclusivo T-Buffer™ per effetti cinematografici digitali
- Compressione texture 3dfx FXT1™ e Microsoft DXTC®
- Texture 2Kx2K
- AGP con supporto sideband
- da 350 MHz per risoluzioni massime di 2048 x 1536
- Driver Windows® 95, 98, NT4.0, 2000
- Compatibilità software con 3dfx Voodoo3

**3dfx**  
www.3dfx.com

# Voodoo5™ 5500 AGP

Acceleratore SLI 2D/3D a chip duale da 64 Mbyte

## Accelerazione 3D

- 4 pixel/clock dalle funzioni complete
- Real-Time Full-Scene Anti-Aliasing in hardware
- T-Buffer™ per effetti cinematografici digitali
  - Depth of Field
  - Motion Blur
  - Soft Shadows
  - Soft Reflections
- RGBA da 32 bit
- Buffer (Z e W) in virgola mobile a 24 bit
- Buffer modello a 8 bit
- Texture da 32 bit
- Dim. texture 2Kx2K
- Supporto compressione texture Microsoft DXTC® e FXT1™
- Motori setup triangoli duali
- Supporti ventole e nastri a più triangoli
- Trasparenza/chroma-key con maschera cromatica dedicata
- Alpha blending (dissolvenza) dei pixel di sorgente/destinazione
- Correzione sotto-pixel e sotto-textel ad una risoluzione di 0.4 x 0.4
- Nebbia atmosferica per pixel con zone di nebbia programmabili
- Mapping ambientale dinamico
- Mapping texture 3D diviso per pixel con correzione prospettica e ombreggiatura Gouraud
- Bump mapping a ciclo singolo
- Mip-mapping trilineare a ciclo singolo

## Accelerazione video e funzioni

- Conversione formato video digitale planar-to-packed-pixel
- Supporto porta video VMI 1.4 con estensione CCIR-656
- RAMDAC da 350 MHz per frequenze di aggiornamento max. di 160 Hz
- FIFO ottimizzato per il bursting veloce di dati texture e geometria
- Supporto byte bi-endian

## Supporto software

- Compatibilità progressiva-regressiva con i driver Voodoo3
- Driver Windows® 95, 98, 2000 e NT4.0
- Il supporto API 3D più completo dell'industria: DirectX®, OpenGL®, Glide 2.x e 3.x
- MPEG-2: supporto per codificatori e decodificatori MPEG-2 per hardware e software dai fornitori leader tramite Microsoft DirectShow

## Frequenze di aggiornamento (Hz)

		NUMERO DI COLORI				
		Rap aspetto	256	65K	16.7M	Dim. monitor consigliate
RISOLUZIONE	640x480	4:3	60-160	60-160	60-160	14" +
	800x600	4:3	60-160	60-160	60-160	
	1024x768	4:3	60-120	60-120	60-120	17" +
	1152x864	4:3	60-120	60-120	60-120	
	1280x1024	5:4	60-100	60-100	60-100	21" +
	1600x1024	16:10	60-100	60-100	60-100	
	1600x1200	4:3	60-100	60-100	60-100	
	1920x1080	16:9	60-85	60-85	60-85	
	1920x1200	16:10	60-85	60-85	60-85	24" +
	1920x1440	4:3	60-75	60-75	60-75	
2048x1536	4:3	60-75	60-75	60-75		

**3dfx**  
www.3dfx.com