

За дополнительной информацией обращайтесь:



**NVIDIA.**

Ирина Шеховцова  
NVIDIA Corporation  
Тел.: +7 (495) 981 03 00 доб. 10777  
E-mail: [irinas@nvidia.com](mailto:irinas@nvidia.com)

## **NVIDIA подогревает революцию Fermi с выпуском GeForce GTX 465**

*Новейший потребительский GPU наилучшим образом поддерживает DX11 благодаря эффективным движкам tessellation, 3D Vision и Blu-ray 3D*

**COMPUTEX—Тайпей – 31 мая, 2010**—Сегодня на пресс-конференции NVIDIA® 3D Revolution, состоявшейся на выставке Computex, официально представлена новейшая модель в линейке потребительских графических процессоров с архитектурой NVIDIA Fermi™ — GeForce® GTX 465. Новый графический процессор, доступный от ведущих производителей видеокарт, сборщиков систем и OEM компаний по рекомендуемой цене \$279, подарит энтузиастам и геймерам во всем мире новый уровень DirectX.

Линейка потребительских GPU GeForce GTX 400 была создана с нуля, чтобы обеспечить мощную игровую производительность, а топовое решение в этой линейке - GTX 480 – демонстрирует скорость tessellation геометрии в 8 раз выше, чем ближайший конкурент. Новый процессор GTX 465 оснащен 11 движками tessellation, которые рожают небывалую производительность по привлекательной цене.

Tessellation позволяет разработчикам игр использовать преимущества серии GPU GeForce GTX 400, чтобы повысить геометрическую сложность моделей и персонажей для создания намного более реалистичной и привлекательной игровой среды. В сочетании с технологией NVIDIA 3D Vision™, единственным в мире полноценным 3D стереоскопическим решением для новой категории 3D компьютеров, GTX 465 предлагает геймерам возможность играть в новейшие игры в HD разрешении 1080p по доступной цене.

Кроме DirectX11 и NVIDIA 3D Vision, графический процессор GeForce GTX 465 поддерживает ряд дополнительных игровых настроек, доступные только в GPU от NVIDIA:

- Технология NVIDIA SLI®, самое популярное<sup>i</sup> мульти-GPU решение.

- Blu-ray 3D с декодированием на GPU для улучшенного воспроизведения 3D фильмов и потокового 3D интернет-контента.
- Технология NVIDIA PhysX® - оживляет игры, создавая динамические, интерактивные окружения.
- Архитектура CUDA™ нового поколения - служит основой для самой открытой в мире вычислительной платформы на GPU, с полноценной поддержкой языков и API, включая CUDA C/C++, DirectCompute, OpenCL, Java, Python и Fortran для широкой совместимости с приложениями, ускоряемыми графическим процессором, включая Internet Explorer 9, Folding@home и другие.

“Благодаря GeForce GTX 465 теперь еще больше любителей игр смогут почувствовать, какой может быть игра DX11, - сказал Дрю Хенри (Drew Henry), директор по продукции GeForce в NVIDIA. Установив эти новые графические процессоры в компьютеры 3D Vision, они смогут по-настоящему погрузиться в будущее компьютерных игр. К созданию GPU мы относимся страстно и хотим превратить ПК в лучшую платформу для геймеров!”

GeForce GTX 465 уже доступен в продаже по рекомендуемой розничной цене в 279 долларов от ведущих производителей видеокарт, включая ASUS, EVGA, Galaxy, MSI, Palit, PNY, Zotac и другие.

#### **Полезные ссылки:**

**Supersonic Sled:** Садись, пристегнись и приготовься испытать DX11, физику с GPU и многое другое!  
[www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF\\_100/GF\\_100\\_RocketSled\\_DX11\\_640x360.swf](http://www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF_100/GF_100_RocketSled_DX11_640x360.swf)

**Design Garage:** Создай снимок себе на память с помощью технологии трассировки лучей, которая впервые доступна на потребительском GPU!  
[www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF\\_100/GF\\_100\\_RTD\\_640x360.swf](http://www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF_100/GF_100_RTD_640x360.swf)

**Water demo:** Посмотри, как разработчики создают реалистичную воду с помощью тесселяции в DX11!  
[www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF\\_100/GF\\_100\\_WATER\\_DEMO\\_640x360.swf](http://www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF_100/GF_100_WATER_DEMO_640x360.swf)

**Hair demo:** Оцени реалистичность волос, ставшую возможной только благодаря тесселяции на GPU!  
[www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF\\_100/GF\\_100\\_NEW\\_HAIR\\_Fix\\_640x360.swf](http://www.nvidia.com/content/flash/SWFs/GF_100/GF_100_NEW_HAIR_Fix_640x360.swf)

#### **Полезно почитать:**

**Документация по графической архитектуре GTX 400**  
[http://www.nvidia.com/object/IO\\_89569.html](http://www.nvidia.com/object/IO_89569.html)

## Документация по NVIDIA Fermi

[http://www.nvidia.com/object/IO\\_89570.html](http://www.nvidia.com/object/IO_89570.html)

### Тэги / Ключевые слова:

DirectX 11, DX11, 3D, компьютерные игры, NVIDIA, GeForce, GF100, Fermi, GeForce GTX, ASUS, EVGA, Galaxy, MSI, Palit, PNY, Zotac

## О NVIDIA

NVIDIA открыла миру мощь компьютерной графики с изобретением GPU в 1999 году. С тех пор компания периодически устанавливает новые стандарты в области визуальных вычислений, позволяя создавать захватывающую интерактивную графику на различных устройствах – от планшетных ПК и медиаплееров до ноутбуков и рабочих станций. Опыт NVIDIA в создании программируемых GPU привел к прорывам в области параллельных вычислений, сделав суперкомпьютеры недорогими и широко доступными. Компания обладает более 1100 американскими патентами, в том числе по вопросам создания высокопроизводительных вычислительных архитектур. Подробнее смотрите [www.nvidia.ru](http://www.nvidia.ru).

Отдельные заявления данного пресс-релиза, включая, но не ограничиваясь ими, упоминающие о преимуществах, возможностях и влиянии серии GPU GeForce GTX 400 и о революции архитектуры Fermi, приводятся с расчетом на будущее и могут изменяться в результате обстоятельств и рисков, приводящих к результатам, материально отличным от ожидаемых. Такие обстоятельства и риски включают разработку более быстрой или эффективной технологии, использование CPU для параллельных вычислений, конструкторские, производственные или программные ошибки, влияние технологического развития и конкуренции, изменения в предпочтениях и требованиях покупателей, выбор других стандартов или продуктов конкурентов покупателями, изменения в стандартах отрасли и интерфейсах, неожиданное снижение производительности наших продуктов или технологий при интеграции в системы, а также другие риски, указываемые время от времени в отчетах, которые NVIDIA отправляет в Комиссию по ценным бумагам и биржевым операциям, включая отчет по форме 10-Q за финансовый период, закончившийся 2 мая 2010 года. Копии отчетов для SEC опубликованы на нашем сайте и доступны у NVIDIA бесплатно. Данные, относящиеся к будущему заявлению, не относятся к будущей производительности, а только к текущему моменту, и, кроме случаев, установленных законом, NVIDIA не несет ответственность за обновление таких заявлений, чтобы отразить будущие события или обстоятельства.

###

© Компания NVIDIA®, 2010. Все права защищены. NVIDIA, логотип NVIDIA, GeForce, Fermi, 3-D Vision, PhysX и CUDA являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками компании NVIDIA в США и/или других странах. Все другие названия компаний и/или продуктов могут являться товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками соответствующих владельцев. Функции, цены, наличие и спецификации могут быть изменены без предупреждения.

---

<sup>i</sup> Исследование Steam Hardware, апрель April, <http://store.steampowered.com/hwsurvey/>