

Министерство образования и науки Российской Федерации
АКАДЕМИЯ МАРКЕТИНГА И СОЦИАЛЬНО-ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

Факультет ПО и ВТ



*Презентация по дисциплине: «Компьютерная графика»
на тему: «Графические процессоры»*

*Работа выполнена:
студентом 3 курса,
группы 04-ПО-01
Криулиным Д. И.*

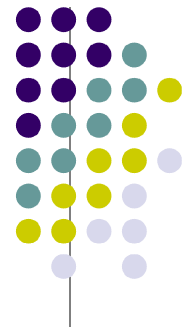
*Краснодар
2006*

Официальные спецификации GeForce 6800



- 16 Пиксельных процессоров, по одному текстурному блоку на каждом с произвольной фильтрацией целочисленных и плавающих текстур (анизотропия степени до 16x включительно).
- 6 Вершинных процессоров, по одному текстурному блоку на каждом, без фильтрации выбираемых значений (дискретная выборка)
- Вычисление, блендинг и запись до 16 полных (цвет, глубина, буфер шаблонов) пикселей за такт.
- Вычисление и запись до 32 значений глубины и буфера шаблонов за такт (если не производятся операции с цветом).
- Поддержка «двустороннего» буфера шаблонов
- Поддержка специальных оптимизаций прорисовки геометрии для ускорения алгоритмов теней на основе буфера шаблонов (т.н. технология Ultra Shadow II).
- Все необходимое для поддержки пиксельных и вершинных шейдеров версии 3.0, включая динамические ветвления в пиксельных и вершинных процессорах, выбор значений текстур из вершинных процессоров и т.д.
- Фильтрация текстур в плавающем формате
- Поддерживается буфер кадра в плавающем формате (включая операции блендинга).
- MRT (Multiple Render Targets - рендеринг в несколько буферов).

Общая схема чипа NV40



- -многоканальный контроллер памяти. Вместо одной очень широкой 128- или 256-бит шины памяти используются 2 или 4 полностью независимых (разведены отдельные управляющие сигналы) шины памяти шириной 32 или 64 бита соответственно
- -Кэш вершин: ~50..100..200 вершин
- Пост Кэш вершин: ~16..32 вершины;
- Кэш текстур: ~32..64 килобайт (~512 блоков 4x4);
- Кэш буфера кадра и глубины: 16..32 килобайт (~256 блоков 4x4);
- Минибуфер глубины: ~256 килобайт максимум.

