Сравнительная таблица характеристик чипов, часть 1

	Riva TNT	Riva TNT2 Vanta LT	Riva TNT2 Vanta	Riva TNT2 M64	Riva TNT2	Riva TNT2 Pro	Riva TNT2 Ultra
Device ID	0020	002C	002C	002D	0028	0028	0029
RAMDAC	250	250	250	300	300	300	300
Технологический процесс (микрон)	0,35	0,22	0,22/0,25	0,22/0,25	0,25	0,22	0,25
Кол-во конвейеров	2	2	2	2	2	2	2
Кол-во текстурных модулей у конвейеров	1	1	1	1	1	1	1
Частота ядра	90	80	100	125	125	142	150
Частота памяти	110	100	125	150	150	166	183
Тип памяти	SDR/SGR	SDR/SGR	SDR/SGR	SDR/SGR	SDR/SGR	SDR/SGR	SDR/SGR
Архитектура чипа (бит)	128	128	128	128	128	128	128
Разрядность интерфейса памяти (бит)	128	64	64	64	128	128	128
Пропускная способность памяти (Gb/sec)	1,8	0,8	1,0	1,2	2,4	2,65	2,9
Максимальная скорость заполнения сцены без мультитекстурирования (Мпиксел/ Мтексел)	180/180	160/160	200/200	250/250	250/250	284/284	300/300
Максимальная скорость заполнения сцены с мультитекстурированием (Мпиксел/ Мтексел)	90/180	80/160	100/200	125/250	125/250	142/284	150/300
Скорость геометрического сопроцессора	0	0	0	0	0	0	0
Максимальная глубина Z-буфера (бит)	24	24	24	24	24	24	24
Максимальная глубина буфера шаблонов (бит)	8	8	8	8	8	8	8
Максимальный режим работы AGP	2x	2x	4x	4x	4x	4x	4x
dime текстурирование	Direct3D	Direct3D	Direct3D	Direct3D	Direct3D	Direct3D	Direct3D
AGP Fast Writes	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Кол-во аппаратно поддерживаемых матриц	0	0	0	0	0	0	0
Поддержка кубических карт среды	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Поддержка компрессии текстур	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Интерполяция вершин	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет

Методы рельефного текстурирования	Embossing	Embossing	Embossing	Embossing	Embossing	Embossing	Embossing
Цифровой контроль цветового разделения и интенсивности (Digital Vibrance Control)	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Метод полноэкранного сглаживания	нет*	нет*	нет*	нет*	нет*	нет*	нет*
Блоки работы с шейдерами	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Возможность работы с двумя мониторами одновременно (TwinView)	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Lightspeed Memory Architecture	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
DirectX8-шейдеры	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет
Наложение текстур на пиксель за один проход (макс)	2	2	2	2	2	2	2
Анизотропная фильтрация	нет	нет	нет	нет	нет	нет	нет

- Сравнительная таблица характеристик чипов, часть 2 (GeForce 256/DDR, GeForce2 MX200/MX/MX400)
- Сравнительная таблица характеристик чипов, часть 3 (GeForce2 GTS/Pro/Ultra/Ti)
- Сравнительная таблица характеристик чипов, часть 4 (GeForce3/ GeForce3 Ti200/500)

Павел Данильченко a.k.a. Quaz (quaz@aaanet.ru)
Отдельное спасибо за помощь SLR, Andser, Unwinder

Copyright (c)"МИР NVIDIA", 2000-2002

УЧАСТНИК Rambler's TOP 100 mail.ru РЕЙТИНГ

Хостинг предоставлен компанией DataForce