



Rechercher...

FRA

TÉLÉCHARGEMENTS DE PILOTES BONUS ACHETER PRODUITS TECHNOLOGIES JEUX ACTUALITÉS ASSISTANCE

Partager

INFOS PRODUIT

Caractéristiques et avantages

Jeux et démos

Spécifications techniques

Appareils de poche GoForce

Spécifications techniques

Caractéristiques techniques du GPU pour appareils de poche NVIDIA GoForce 5500

CODEC VIDÉO H.264

- Décodage H.264 à la résolution D1 [720x480 à 30 images/s ou 720x576 à 25 images/s]
- Codage H.264 QVGA à 15 images/s et 384 Kbits/s
- CODEC H.264 QVGA à 15 images/s et 384 Kbits/s

DÉCODEUR WMV ET REAL VIDEO

- Décodage WMV QVGA à 25 images/s
- Décodage Real Video 9 QCIF à 15 images/s

CODEC MATÉRIEL MPEG4 / H.263

- Codage ou décodage MPEG4 résolution D1 à 30 images/s
- CODEC MPEG4 D1 à 30 images/s
- MPEG4 Simple Profile, niveaux 0 à 5 (ISO/IEC 14496-2)
- H.263 Profile 0, niveau 50 et inf.
- Post-traitement vidéo incluant la conversion des espaces de couleur par le matériel et la mise à l'échelle des images
- Filtres de déblocage et deringing permettant de réduire la visibilité des artefacts de compression pendant la lecture

MOTEUR GRAPHIQUE 3D V2.0

- OpenGL® ES avec NVIDIA Pixel Shading Extensions
- Vitesse de remplissage 3D de 200 millions de pixels/seconde
- 2,67 millions de triangles dessinés/seconde
- Interface de 128 bits vers la mémoire interne
- Interface de 32 bits vers la mémoire en pile
- Moteur de transformation
- Pipeline couleur de 40 bits
- 5 textures simultanées
- Couleur en surintensité avec signe
- 7 surfaces (couleur, Z, texture 1..5)
- 16 palettes 4 bits ou une palette 8 bits
- Moteur de transformation
- Moteur de configuration
- Moteur d'ombrage de pixels programmable
- Filtrage de texture bilinéaire/trilinéaire
- Données en virgule fixe et flottante
- Rendu 3D sur les écrans XGA [1024x768] et plus petits

MOTEUR AUDIO

- Noyau programmable
- Interface CODEC I 2 S/AC97

DÉCODAGE

- AMR NB [12,2 Kbits/s] et WB [23,5 Kbits/s]
- AAC LC, HE-AAC (AAC+), AAC+ Enhanced [128 Kbits/s]
- MP3 [320 Kbits/s]
- AAC [320 Kbits/s]
- WMA, WAV et PCM
- Real Audio 8, 9, 10
- Bluetooth SBC

CODAGE

ENTRÉE VIDÉO (BAYER ET YUV)

- Prise en charge d'un module appareil photo Bayer 10 Mpx via l'interface Bayer RVVB 10 bits
- Bayer 5 Mpx à 15 images/s
- Prévisualisation appareil photo 3 MPx à 10 images/s via l'interface 8 bits conforme ITU-R 656
- Sortie 96 MHz sur l'horloge maître de l'appareil photo
- Mise à l'échelle horizontale avec lissage et filtrage passe-bas
- Lissage vertical
- Bus I 2 C pour le contrôle et la programmation de l'appareil photo
- Conversion des espaces colorimétriques YUV422 en espaces RGB565
- Tampons simples et doubles pris en charge
- Synchronisation du double tampon avec le contrôleur graphique
- Rotation des images/vidéos

ACCÉLÉRATION GRAPHIQUE 2D À 64 BITS

- BitBLT avec 256 opérations de pixellisation à 3 opérandes
- Modularité vidéo allant de l'expansion par 8 à la contraction au 1/64 e
- Motif monochrome et plein
- Expansion monochrome à couleur
- Transparence du motif/source mono
- Transparence des couleurs en lecture/écriture cible
- Tracé de lignes selon tout angle (algorithme de Bresenham)
- Remplissage de rectangles
- Rotation des images/vidéos
- Mélange alpha

INTERFACE POUR ÉCRAN PLAT (LCD)

- 16,8 millions de couleurs en mode 24 bpp
- Interface directe avec l'écran LCD
- Horloge intégrée
- Écran TFT couleur à 9, 12, 16, 18 et 24 bits/cycle d'horloge
- Mode pixel par cycle d'horloge partiel
- Écrans CPU, RVB, série, M-CMADS, AMLCD, LTPS, SPI et Sharp ULC pris en charge
- Prise en charge de plus de 80 écrans courants

CONTRÔLEUR GRAPHIQUE

- Mélange alpha
- Expansion des couleurs de 16 à 24 bpp
- Conversion des espaces couleur (YUV à RVB)
- Rotation matérielle (90 °, 180 °, 270 °)

- AMR NB [12,2 Kbits/s] et WB [23,5 Kbits/s]
- AAC LC [128 Kbits/s]
- MP3 [320 Kbits/s]
- Bluetooth SBC

MIDI

- Prise en charge de SP-MIDI, DLS, XMF
- Polyphonie à 64 voix à 22 kHz
- Banque de sons standard

EFFETS SONORES

- Élargissement stéréo, égalisation, élimination du bruit, mixer, élimination de l'écho acoustique, effets d'environnement

PROCESSEUR DE TRAITEMENT DE SIGNAL (ISP)

- Calibration du noir optique
- Compensation « De-knee »
- Compensation de l'ombrage de l'objectif (radial)
- Compensation de l'exposition
- Balance des blancs
- Correction des pixels défectueux
- Élimination de l'effet mosaïque et élimination du bruit
- Amélioration des contours
- Correction de couleur sRGB
- Correction de gamma
- Conversion des couleurs (en YUV)
- Recueil de statistiques pour les modes Exposition automatique, Balance de blancs automatique et Auto Focus

CODEC MATÉRIEL JPEG

- Codage et décodage 10 Mpx (et moins) en utilisant la ligne de base ISO/IEC 10918
- Enregistrement/lecture de fichiers JPEG animés
- Prise d'images avec une vitesse d'obturateur lente
- Composition, tramage et incrustation
- Vignettes prises en charge (image et vignette associée sont stockées dans le même fichier)
- Prise en charge du décodage de Huffman pour JPEG
- Table de quantisation programmable
- Codage DCT, RLE, Huffman matériel

CONTRÔLEUR D'ÉCRAN

- Prise en charge des LCD XGA [1024x768]
- Prise en charge des tampons doubles pour l'affichage de résolution VGA et inférieure
- Basculement rapide entre les écrans LCD principal/secondaire
- Prise en charge matérielle des écrans LCD secondaires
- Prise en charge des panneaux jusqu'à 24 bpp

CONTRÔLEUR HÔTE SD/SDIO

- SD/SDIO 1 bit et 4 bits
- Prise en charge des cartes de stockage ou sans fil

MÉMOIRE EN PILE/DÉTAILS DU PACKAG

	2Mo	8Mo	XT
Vitesse du noyau (MHz)	200	200	200
SRAM intégrée	640Ko	640Ko	640Ko
Mémoire en pile	2Mo	8Mo	S.O., jusqu'à 32 Mo de mémoire externe
Taille du package (mm)	10 x 10 x 1,4	10 x 12 x 1,4	10 x 12 x 1,4

- Fonctions inversion et miroir
- Affichage partiel (toute taille/position)
- Table de recherche 6 bits triple
- Prise en charge des superpositions
- Encodage d'une zone prédéfinie de l'écran

SRAM DE 128 BITS LARGE DE 640 Ko INTÉGRÉE

- 640 Ko de mémoire on-die de 128 bits de large

INTERFACE DE BUS HÔTE FLEXIBLE 32 BITS

- Adressage indirect et direct pris en charge
- Interface asynchrone 16/32 bits
- Pris en charge du mode Rafale
- Bus hôte avec latence fixe et variable
- Incrémentation automatique des adresses
- Interruption programmable

OPTIONS D'HORLOGE

- Oscillateur *on-chip* pour cristaux de 2 à 13 MHz
- Mode *by-pass* numérique pour les sources d'horloge externes (par ex. : à bande de base ou CPU)
- Oscillateur à relaxation économe
- Deux PLL on-chip à VCO indépendants (plage : 50 MHz à 400 MHz)

GESTION D'ÉNERGIE NVIDIA NPOWER

- Technologie CMOS entièrement statique
- Processus en 90 nm basse consommation
- Activation unitaire des modules
- Arrêt automatique des segments de pipeline inutilisés

PACKAGING et TENSION

- Disponible avec 2 Mo en pile, 8 Mo en pile ou une interface mémoire externe
- Balayage des limites JTAG et BIST
- Noyau 0,95 à 1,32 V, E/S 1,71 à 3,30V

GeForce | nForce |
 Portables | Quadro |
 Mobilité | Solutions de
 Calcul Haute
 Performance
 La société |
 Developers |
 Partenaires | Investor
 Relations |
 Employment | NVIDIA
 Store
 Copyright © 2009
 NVIDIA Corporation |
 Informations
 Juridiques |
 Déclaration de
 confidentialité | RSS
 Feeds | Newsletter