

Was versteht man unter 3DNow!-Technologie ?

3D hat in den letzten Jahren enorme Fortschritte gemacht und ist den Kinderschuhen längst entwachsen. 3D-Spiele gehörten wie üblich zur ersten Welle von Anwendungen, die neue visuelle Effekte nutzten. Diese Entwicklung hat den Bedarf für fortschrittliche Multimedia-Technologie in anderen PC-Anwendungsbereichen, wie spielerisches Lernen am PC (Stichwort "Edutainment"), Geschäftsprogramme und persönliche Software (Textverarbeitung, Darstellung von Tabellenkalkulationen, Präsentationsgrafik), VMRL und 3D im Internet, Bearbeitung fotografischer Bilder, DVD-Wiedergabe, Spracherkennung und Modems auf Softwarebasis, geweckt.

Diese 3D-Anwendungen erfordern leistungsstarke Hardware. Die Prozessoren sind das schwächste Glied in der Kette der 3D-Verarbeitung, der sogenannten "Grafik-Pipeline". Wenn schon der Aufbau des 3D-Modells am Anfang der Grafik-Pipeline den Prozessor in die Knie zwingt, ist er einfach nicht imstande, die Grafikkarte am anderen Ende schnell genug mit den notwendigen Daten zu versorgen. Und da die Grafikkarten bei der Wiedergabe von 3D-Bildern in einer wachsenden Anzahl neuer 3D-Anwendungen ständig besser werden, macht sich der Engpaß auf der Prozessorzeit immer stärker bemerkbar.

Durch Stärkung der Leistung des Prozessors für die Verarbeitung von Gleitkommaechnungen schließt die 3DNow!-Technologie die wachsende Kluft zwischen Prozessor und Grafikkarte -- und beseitigt damit den Engpaß am Anfang der Grafik-Pipeline. Dies ermöglicht einen deutlichen Leistungsschub für 3D- und Multimedia-Anwendungen.

Eindeutige ID: #1027

Verfasser: Hardwareecke.de

Letzte Änderung: 2003-04-10 22:53