

HP Workstation

グラフィックス

レファレンスガイド



対応製品

HP Z840 Workstation
HP Z640 Workstation
HP Z440 Workstation
HP Z240 Workstation
HP Z240SFF Workstation

プロフェッショナル2Dグラフィックス.....	3
NVIDIA NVS 310 / NVIDIA NVS 315 / NVIDIA NVS 510	
3Dエントリー グラフィックス.....	4
NVIDIA Quadro P400 / NVIDIA Quadro P600	
3Dミッドレンジグラフィックス.....	5
NVIDIA Quadro P1000 / NVIDIA Quadro P2000	
3Dハイエンド～超ハイエンドグラフィックス.....	6
NVIDIA Quadro P4000 / NVIDIA Quadro P5000 / NVIDIA Quadro P6000	



下記製品のグラフィックス対応一覧は下記をご参照下さい。
http://jp.ext.hp.com/lib/products/workstations/personal_ws/options/pdfs/ws_oldgraphics.pdf

HP Z820 Workstation
HP Z620 Workstation
HP Z420 Workstation
HP Z230 Workstation
HP Z230SFF Workstation

プロフェッショナル2Dグラフィックス

用途		一般業務、金融、ビデオ編集、2D CAD、ソフトウェア開発等		
製品名		NVIDIA NVS 310	NVIDIA NVS 315	NVIDIA NVS 510
製品型番		M6V51AA	E1U66AA	C2J98AA
対応 Workstation	Z240SFF	●	○	●
	Z240	●	○	●
	Z440	●	○	●
	Z640	●	○	●
	Z840	●	○	●
ハードウェア インターフェース		PCI-Express 2.0 x16 (ロープロファイル対応)		
ビデオメモリ		1GB DDR3 SDRAM		2GB DDR3 SDRAM
ビデオインターフェース		DisplayPort1.2 × 2 ※変換アダプタはオプション 対応となります	DMS-59 ※DMS 59 - DVI 分岐ケーブル1個 付属 / DMS 59 - VGA分岐ケーブル 1個付属※1 (その他の変換アダプタはオプショ ン対応となります)	Mini-DisplayPort × 4 ※mini-DisplayPort to DisplayPort アダプタ × 4 付属 (その他の変換アダプタはオプショ ン対応となります)
最大解像度 最大発色数	(VGA 接続時)	1920 × 1200 / 1677万色 (※変換アダプタ利用時)		
	(DVI 接続時)	1920 × 1200 / 1677万色 2560 × 1600 / 1677万色 (※変換アダプタ利用時)	1920 × 1200 / 1677万色 (※変換アダプタ利用時)	
	(DisplayPort 接続時)	2560 × 1600	2560 × 1600 (※変換アダプタ利用時)	3840 × 2160
マルチモニタ表示		最大2 画面		最大4 画面
アプリケーション 最適化設定		可能 (主要な3D CAD/CG/VRソフト)	可能 (主要なビデオ編集/ファイナンスソフト)	
主な対応		OpenGL 4.1、DirectX 11		OpenGL 4.3、DirectX 11

○: CT0での選択,オプション販売に対応

●: オプション販売での対応

※1 NVS 315はCT0にて購入された場合は、DMS-59 to DVI分岐ケーブル × 1付属します。

3Dエントリーグラフィックス

用途		2D/3D CAD、CG、ビデオ編集、ソフトウェア開発等	
製品名		NVIDIA Quadro P400	NVIDIA Quadro P600
製品型番		1ME43AA	1ME42AA
対応 Workstation	Z240SFF	○	○
	Z240	○	○
	Z440	○	○
	Z640	×	○
	Z840	×	○
ハードウェア インターフェース		PCI-Express 3.0x16	
ビデオメモリ		2GB GDDR5 SDRAM	
ビデオインターフェース		Mini-DisplayPort × 3 <small>※Mini-DisplayPort to DisplayPort アダプタ × 2 付属 (その他の変換アダプタはオプション対応となります)</small>	Mini-DisplayPort × 4 <small>※Mini-DisplayPort to DisplayPort アダプタ × 2 付属 (その他の変換アダプタはオプション対応となります)</small>
最大解像度 最大発色数	(VGA 接続時)	- (※2)	
	(DVI 接続時)	2560 × 1600 / 1677万色 (デュアルリンク時またはDisplayPort to デュアルリンクDVI-D変換アダプタ利用時)、 1920 × 1200 / 1677万色 (シングルリンク時またはDisplayPort to シングルリンクDVI-D変換アダプタ利用時)	
	(DisplayPort 接続時)	4096 × 2160 / 10億色以上	
マルチモニタ表示		最大3画面	最大4画面
アプリケーション最適化設定		可能(主要な3D CAD/CG/VRソフト)	
主な対応		OpenGL 4.5、DirectX 12	

○:CTOでの選択,オプション販売に対応

●:オプション販売での対応

※2 Pシリーズグラフィックスはデジタル信号出力のみサポートしています。VGAなどアナログ出力には対応しておりませんのでご注意ください。

3Dミッドレンジグラフィックス

用途		3D CAD、CG、バーチャルリアリティ、ソフトウェア開発等	
製品名		NVIDIA Quadro P1000	NVIDIA Quadro P2000
製品型番		1ME01AA	1ME41AA
対応 Workstation	Z240SFF	○	×
	Z240	○	○
	Z440	○	○
	Z640	×	○
	Z840	×	○
ハードウェア インターフェース		PCI-Express 3.0 x16	
ビデオメモリ		4GB GDDR5 SDRAM	5GB GDDR5 SDRAM
ビデオインターフェース		Mini-DisplayPort × 4 <small>※ Mini-DisplayPort to DisplayPortアダプタ × 2付属 (その他の変換アダプタはオプション対応となります)</small>	DisplayPort1.4 × 4 <small>※ 変換アダプタは付属しません</small>
最大解像度 最大発色数	(DVI 接続時)	2560 × 1600 / 1677万色 (デュアルリンク時またはDisplayPort to デュアルリンクDVI-D変換アダプタ利用時)、 1920 × 1200 / 1677万色 (シングルリンク時またはDisplayPort to シングルリンクDVI-D変換アダプタ利用時)	
	(DisplayPort 接続時)	4096 × 2160 / 10億色以上	
マルチモニタ表示		最大4 画面	
アプリケーション 最適化設定		可能 (主要な3D CAD/CG/VRソフト)	
主な対応		OpenGL 4.5、DirectX 12	

○: CT0での選択,オプション販売に対応

●: オプション販売での対応

3Dハイエンド～超ハイエンドグラフィックス

用途		3D CAD、CG、バーチャルリアリティ、ソフトウェア開発等		
製品名		NVIDIA Quadro P4000	NVIDIA Quadro P5000	NVIDIA Quadro P6000
製品型番		1ME40AA	ZOB13AA	ZOB12AA
対応 Workstation	Z240SFF	×	×	×
	Z240	○	×	×
	Z440	○	○	×
	Z640	○	○	○
	Z840	○	○	○
ハードウェア インターフェース		PCI-Express 3.0 x16	PCI-Express 3.0 x16ダブルハイット (直下の空きスロットと合わせて2スロット使用)	
ビデオメモリ		8GB GDDR5 SDRAM	16GB GDDR5X SGRAM	24GB GDDR5X SGRAM
ビデオインターフェース		<ul style="list-style-type: none"> DisplayPort1.4 × 4 ※変換アダプタは付属しません	<ul style="list-style-type: none"> DisplayPort1.4 × 4 DVI-D × 1 (Dual Link) ※変換アダプタは付属しません	
最大解像度 最大発色数	(DVI 接続時)	2560 × 1600 / 1677万色 (デュアルリンク時またはDisplayPort to デュアルリンクDVI-D変換アダプタ利用時)、 1920 × 1200 / 1677万色 (シングルリンク時またはDisplayPort to シングルリンクDVI-D変換アダプタ利用時)		
	(DisplayPort 接続時)	4096 × 2160 / 10億色以上		
マルチモニタ表示		最大4 画面		
アプリケーション 最適化設定		可能 (主要な3D CAD/CG/VRソフト)		
主な対応		OpenGL 4.5、DirectX 12		

○ : CT0での選択,オプション販売に対応

● : オプション販売での対応