

Características Principales De Quadro Sync II

Número máximo de GPU por tarjeta de sincronización	4
Número máximo de tarjetas de sincronización por sistema	2*
Número máximo de GPU sincronizadas por Sistema	8*
Número máximo de pantallas o proyectores por Sistema	32*
Número máximo de pantallas o proyectores con NVIDIA Mosaic por Sistema	32*
Soporte de pantalla estereoscópica	
Soporte de superposición de proyectores	
Compatibilidad con Instrumental de Administración de Windows (WMI)	

GPU Compatibles

- [NVIDIA RTX- A6000](#)
- [NVIDIA RTX- 5000 Ada Generation](#)
- [NVIDIA RTX- 4500 Ada Generation](#)
- [NVIDIA RTX- 4000 Ada Generation](#)
- [NVIDIA RTX- A5500](#)
- [NVIDIA RTX- A5000](#)
- [NVIDIA RTX- A4500](#)
- [NVIDIA RTX- A4000](#)
- [NVIDIA A40](#)
- [NVIDIA L40](#)
- [NVIDIA L40S](#)
- [Quadro RTX- 8000](#)

- [Quadro RTX 6000](#)
- [Quadro RTX 5000](#)
- [Quadro RTX 4000](#)
- [Quadro GV100](#)

Implementación Flexible y Escalable de Sistemas de Visualización de Ultra Alta Resolución

- Una emisora puede alimentar una pared de video con hasta 32* pantallas de 4K para visualización en vivo con un solo sistema.
- Un simulador de vuelo puede pasar de una resolución HD a proyectores 4K de cuatro entradas con el grupo de visualización del mismo tamaño.
- Un laboratorio de investigación puede crear una pared de visualización 3D estereoscópica de hasta 32* pantallas con un solo sistema.