

Cette option permet d'activer et de désactiver l'émulation de table de brouillard.

Direct3D spécifie qu'une carte graphique capable d'accélération 3D matérielle doit pouvoir mettre en œuvre du brouillard par vertex ou par table. Certains jeux demandent les fonctions D3D matérielles de façon incorrecte et comptent sur la prise en charge de brouillard par table. Sélectionnez cette option pour assurer le bon fonctionnement de ces jeux avec votre processeur graphique NVIDIA.

Cette option permet de désactiver les plus récentes fonctions DirectX des pilotes.

Certains jeux écrits pour des versions antérieures de DirectX peuvent ne pas fonctionner correctement si DirectX version 6 ou 7 est installé et utilisé par les pilotes. Sélectionnez cette option pour forcer les pilotes à s'exécuter en mode compatible avec DirectX 5 afin d'assurer le bon fonctionnement des jeux plus anciens.

Utilisez cette option pour exécuter certains jeux plus anciens qui ne démarrent pas ou qui ne fonctionnent pas comme prévu.

Force le matériel à ajuster son tampon de profondeur en fonction de la profondeur requise par l'application.

Normalement, cette option doit rester activée, sauf si vous avez absolument besoin d'une valeur spécifique pour le tampon de profondeur. Si cette option est désactivée, toute application nécessitant un tampon de profondeur dont la valeur diffère de celui de la configuration matérielle actuelle ne fonctionnera pas.

Active une autre technique de mise en tampon de profondeur.

Cette option permet au matériel d'utiliser une autre technique pour la mise en tampon de profondeur avec les applications 16 bits.

Activez cette option pour améliorer la qualité du rendu des images 3D.

Active le logo NVIDIA dans Direct3D.

Activez cette option pour afficher le logo NVIDIA dans le coin inférieur de l'écran avec les applications Direct3D.

Le processeur graphique NVIDIA peut générer automatiquement des mappages MIP afin d'accroître l'efficacité des transferts de texture sur le bus et d'améliorer les performances des applications.

Cependant, certaines applications peuvent ne pas afficher les images correctement avec des mappages MIP générés automatiquement. Pour résoudre ce type de problème, diminuez le nombre de niveaux de mappages MIP générés automatiquement jusqu'à ce que les images s'affichent correctement. La réduction du nombre de niveaux de mappage MIP permet souvent d'éliminer les problèmes de décalage de texture ou d'«effet de couture» (mais cause une légère baisse des performances).

Permet de sélectionner la méthode de mappage MIP automatique utilisée par le processeur graphique.

Vous pouvez sélectionner la technique de mappage MIP bilinéaire ou anisotrope 8 voies, la technique bilinéaire offrant généralement de meilleures performances, tandis que la technique anisotrope génère une meilleure qualité d'image.

Permet de régler le niveau de détail du mappage MIP.

Un niveau inférieur fournit une meilleure qualité d'image tandis qu'un niveau supérieur accroît les performances. Vous pouvez choisir parmi cinq valeurs préétablies, de Meilleure qualité d'image à Meilleures performances.



Liste des profils personnalisés que vous avez enregistrés. Sélectionnez un profil de la liste pour l'activer. Pour l'appliquer, cliquez sur OK ou sur Appliquer.

Permet d'enregistrer les paramètres actuels (y compris ceux qui sont configurés dans la boîte de dialogue Autres options Direct3D) en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ajoutés à la liste adjacente.

Lorsque vous avez déterminé les réglages optimaux pour un jeu Direct3D, enregistrez-les comme profil personnalisé pour pouvoir configurer Direct3D rapidement avant de démarrer le jeu et éviter de régler chaque option séparément.

Supprime le profil personnalisé sélectionné dans la liste.

Rétablit les valeurs par défaut de tous les paramètres.

Affiche une boîte de dialogue permettant de personnaliser des paramètres Direct3D supplémentaires.

Cette option permet de modifier l'adressage matériel de texture pour les texels (éléments de texture).

Les changements de valeur modifient l'emplacement où l'origine du texel est définie. Les valeurs par défaut sont conformes aux spécifications Direct3D. Cependant, certains logiciels supposent que l'origine du texel est définie ailleurs. La qualité d'image de telles applications sera améliorée si l'origine du texel est redéfinie. Utilisez le curseur pour régler l'origine du texel entre le coin supérieur gauche et le centre du texel.

Permet au processeur graphique d'utiliser la quantité de mémoire système spécifiée pour le stockage des textures (en plus de la mémoire intégrée à la carte graphique).

**Note :** La quantité maximale de mémoire système pouvant être réservée au stockage des textures est calculée en fonction de la quantité de mémoire vive installée. Plus la quantité de mémoire vive est importante, plus vous pouvez spécifier une valeur élevée.

Ce réglage s'applique uniquement aux cartes graphiques PCI (ou aux cartes AGP fonctionnant en mode compatible PCI).

Sélectionnez cette option pour désactiver la synchronisation verticale.

Cette option permet d'effectuer le rendu d'une image directement à l'écran sans attendre sa synchronisation avec le retraçage vertical du moniteur. Elle autorise des fréquences de trames plus élevées que la fréquence de rafraîchissement du moniteur mais peut générer des altérations visuelles et des distorsions qui diminuent la qualité d'image.



Cette option permet de spécifier la valeur d'anticrénelage utilisée pour une application D3D.

L'anticrénelage est une technique servant à minimiser l'effet d'escalier parfois observé sur les bord des objets 3D. Vous pouvez sélectionner toute valeur comprise entre la désactivation de l'anticrénelage et la valeur maximale pour une application spécifique.

Utilisez cette option pour forcer l'anticrénelage avec les applications qui ne supportent pas l'anticrénelage directement.

Notez que certaines applications ne supportant pas l'anticrénelage peuvent ne pas afficher les images correctement ou produire des images irrégulières avec cette option. Utilisez cette option avec prudence. Désactivez-la en cas de problèmes d'affichage avec un jeu ou une application qui ne supporte pas l'anticrénelage.

Cette option permet de limiter le nombre de trames que le processeur principal peut préparer avant leur traitement par le processeur graphique lorsque la synchronisation verticale est désactivée.

Dans certains cas, plus le nombre de trames prérendues est élevé, plus les délais de réaction seront importants pour les périphériques comme les manches à balai, les manettes de jeu et les claviers.

Réduisez cette valeur si vous observez un délai de réponse important avec ces périphériques lorsque vous utilisez un jeu.

Permet aux pilotes d'utiliser l'extension OpenGL **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Cette option peut accroître les performances des applications de modélisation 3D qui prennent en charge cette extension.

Permet d'utiliser de la mémoire vidéo locale lorsque l'extension GL\_KTX\_buffer\_region est activée.

Cependant, si la quantité de mémoire vidéo locale libre est inférieure à 8 Mo, la prise en charge d'extension à deux plans ne sera pas activée.

Cette option n'a aucun effet si l'option Permettre l'extension de région de tampon, ci-dessus, est désactivée.

Le filtrage rapide linéaire-mappage MIP-linéaire accroît les performances des applications au détriment de la qualité d'image. Dans certains cas, la baisse de qualité peut être négligeable, ce qui permet de bénéficier des meilleures performances fournies par cette option.

Cette option permet à OpenGL d'utiliser le filtrage anisotrope pour améliorer la qualité d'image.

Sélectionnez cette option pour désactiver la prise en charge des instructions étendues de certains processeurs par les pilotes.

Certains processeurs intègrent des jeux d'instructions 3D supplémentaires qui s'ajoutent aux capacités du processeur graphique NVIDIA et améliorent les performances des jeux et applications 3D. Cette option permet de désactiver la prise en charge de ces instructions par les pilotes, ce qui peut servir aux fins de comparaison des performances ou de dépannage.



Ces options permettent d'activer l'anticrénelage pour une scène complète pour le pilote OpenGL. L'anticrénelage est une technique servant à limiter l'effet d'escalier parfois observé sur les bords des objets 3D. La méthode 1.5 x 1.5 offre de meilleures performances d'anticrénelage, tandis que la méthode 2 x 2 produit une meilleure qualité d'image.

Cette option permet au pilote d'exporter les formats de pixel stéréo. Les applications OpenGL peuvent maintenant utiliser le mode stéréo et activer les lunettes stéréoscopiques.

Permet au pilote d'exporter les formats de pixel de superposition. Les applications OpenGL peuvent maintenant utiliser les superpositions.

Cette option permet à OpenGL d'utiliser le filtrage anisotrope pour améliorer la qualité d'image. Note : l'activation de cette fonction améliorera la qualité d'image, mais au détriment des performances.

Lorsque cette option est activée, le pilote OpenGL alloue un tampon d'arrière-plan et un tampon de profondeur à la même résolution que celle de l'affichage.

La mémoire vidéo est ainsi utilisée plus efficacement pour les applications qui créent de nombreuses fenêtres.

Lorsque cette option est désactivée, le pilote OpenGL alloue un tampon d'arrière-plan et un tampon de profondeur à chaque fenêtre créée par une application.

Cette fonction peut améliorer les performances des applications OpenGL qui utilisent des fenêtres multiples.

Cette option permet de définir les paramètres optimaux pour l'application OpenGL sélectionnée.

Cette option permet de préciser si les textures d'une palette de couleurs spécifique doivent être utilisées par défaut avec les applications OpenGL.

Sélectionnez **Utiliser la palette de couleurs du bureau** pour toujours utiliser les textures de la palette de couleurs active du bureau Windows.

Les options **Toujours utiliser 16 bpp** et **Toujours utiliser 32 bpp** forcent l'utilisation des textures de la palette de couleurs spécifiée, quels que soient les paramètres du bureau.

Cette option détermine le mode de basculement du tampon pour les applications OpenGL en plein écran.

Vous pouvez sélectionner le transfert de bloc, le changement de page ou l'autosélection. L'autosélection permet au pilote de déterminer la meilleure méthode en fonction de la configuration matérielle.



Cette option permet de spécifier comment la synchronisation verticale est traitée par OpenGL.

**Toujours désactivée** désactive la synchronisation verticale avec toutes les applications OpenGL.

**Désactivée par défaut** désactive la synchronisation verticale, sauf si une application demande son activation.

**Activée par défaut** active la synchronisation verticale, sauf si une application demande sa désactivation.

Permet d'enregistrer les paramètres actuels en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ajoutés à la liste adjacente.

Lorsque vous avez déterminé les réglages optimaux pour une application OpenGL, enregistrez-les comme profil personnalisé pour pouvoir configurer OpenGL rapidement avant de démarrer le programme et éviter de régler chaque option séparément.

Les curseurs permettent de régler la luminosité, le contraste et le gamma pour le canal de couleur sélectionné.

Les commandes de correction de couleur permettent de compenser les écarts de luminosité entre une image source et sa sortie sur un moniteur. Cette fonction s'avère utile avec des applications graphiques pour reproduire les couleurs des images (par exemple, des photos) plus fidèlement à l'écran.

De plus, l'affichage de nombreux jeux 3D étant trop sombre, il suffit d'augmenter la luminosité ou le gamma uniformément sur tous les canaux de couleur pour accroître la luminosité ou le confort d'utilisation.

Permet de sélectionner le canal de couleur sur lequel les curseurs auront un effet. Vous pouvez régler les canaux rouge, vert et bleu séparément ou simultanément.

L'option Eclat vous permet de mieux régler la séparation et l'intensité des couleurs, et de générer ainsi des images plus nettes et plus lumineuses pour toutes vos applications.

Représentation graphique de la courbe de couleur. Cette courbe change en temps réel lorsque vous réglez le contraste, la luminosité ou le gamma.

Sélectionnez cette option pour rétablir automatiquement les réglages de couleur que vous venez d'effectuer, au redémarrage de Windows.

**Note :** Si l'ordinateur est relié en réseau, les couleurs seront réglées après l'ouverture de session Windows.

Liste des profils personnalisés que vous avez enregistrés. Sélectionnez un profil de la liste pour l'activer.



Permet d'enregistrer les paramètres de couleur actuels en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ajoutés à la liste adjacente.

Supprime le profil de couleur personnalisé sélectionné dans la liste.

Rétablit les valeurs par défaut du matériel pour toutes les couleurs.

Permet de sélectionner le mode de synchronisation du moniteur :

**Autodétection** fournit à Windows les informations de synchronisation nécessaires directement depuis le moniteur. Il s'agit de la valeur par défaut. Notez que certains moniteurs plus anciens peuvent ne pas prendre cette fonction en charge.

**General Timing Formula (GTF)** est un standard utilisé par la plupart des composants matériels récents.

**Discrete Monitor Timings (DMT)** est un standard plus ancien encore utilisé par certains composants matériels. Activez cette option si votre matériel nécessite l'utilisation de DMT.

Ajoute l'icône NVIDIA QuickTweak à la barre des tâches Windows.

Cette icône affiche un menu déroulant qui permet d'appliquer directement tout réglage personnalisé Direct3D, OpenGL ou de couleurs. Le menu fournit également des options pour rétablir les valeurs par défaut et afficher la boîte de dialogue Propriétés de Affichage de Windows.

Permet de sélectionner l'icône utilisée pour l'utilitaire QuickTweak dans la barre des tâches Windows.  
Sélectionnez l'icône voulue dans la liste et cliquez sur OK ou sur Appliquer.

Active le Gestionnaire de bureau NVIDIA.

Le Gestionnaire de bureau NVIDIA offre des fonctionnalités améliorées, telles que des raccourcis clavier de gestion des fenêtres, le centrage des boîtes de dialogue et le zoom, lorsque vous utilisez des configurations multimoniteurs TwinView. Il supporte également les bureaux multiples pour vous permettre de mieux organiser l'espace de travail de vos applications.

Ouvre la boîte de dialogue de configuration du Gestionnaire de bureau NVIDIA.

Cette boîte de dialogue de configuration contrôle toutes les fonctions et tous les paramètres du Gestionnaire de bureau, comme les options de centrage, la définition des raccourcis clavier et les paramètres de gestion des applications.



Ferme cette boîte de dialogue et enregistre les changements effectués, qui prennent effet lorsque vous cliquez sur OK ou sur Appliquer dans la boîte de dialogue Autres propriétés.

Permet de définir le bouton de la souris qui commande l'affichage du menu déroulant lorsque vous cliquez sur l'icône de la barre des tâches.

Active et désactive les messages de confirmation.

Cochez cette case pour annuler l'affichage des messages de confirmation lorsque vous chargez une configuration 3D depuis le menu de la barre des tâches.

Sélectionnez cette option pour afficher le menu de la barre des tâches en 3D.

Ces options permettent de spécifier l'emplacement de l'image sur un écran plat à des résolutions inférieures à la résolution maximale.

Cliquez sur les flèches pour positionner le bureau à l'écran.

Rétablit la position par défaut du bureau pour la résolution et la fréquence de rafraîchissement actuelles.

Ces options permettent de sélectionner le périphérique de sortie (moniteur, écran plat numérique ou TV, selon les périphériques compatibles avec votre carte graphique).



Affiche une fenêtre permettant de personnaliser les réglages du périphérique d'affichage actif.

Indique le format et les paramètres de pays actuels pour la sortie TV.

Affiche une fenêtre permettant de spécifier un format de sortie TV.

Cette liste permet de sélectionner le format de sortie TV en fonction de votre pays de résidence.

**Note :** Si votre pays ne figure pas dans la liste, choisissez le plus proche géographiquement.

Configure le format sélectionné comme format par défaut au démarrage.

Si vous démarrez l'ordinateur et que seule une TV est connectée à la carte graphique, cette option fait en sorte que tous les messages affichés pendant le démarrage seront produits dans le format approprié pour la TV.

Permet de spécifier le type de signal de sortie envoyé à la TV.

Avec un câble approprié, une sortie S-Video produit généralement une meilleure qualité d'image qu'une sortie Composite. Si vous n'êtes pas certain du type de signal à utiliser, choisissez **Autosélection**.

Cliquez sur les flèches pour positionner le bureau à l'écran de la TV.

**Note :** si l'affichage TV se brouille ou devient noir en raison de réglages excessifs, attendez simplement 10 secondes et la position initiale du bureau sera rétablie automatiquement. Vous pourrez alors reprendre les réglages. Une fois le bureau positionné à l'endroit voulu, vous devez cliquer sur OK ou sur Appliquer dans les 10 secondes pour enregistrer les paramètres.

Rétablit la position par défaut du bureau pour la résolution actuelle de la TV.



Utilisez ces commandes pour régler la luminosité et la saturation de l'image TV.

Utilisez ces commandes pour régler la luminosité et le contraste de l'image TV.

Utilisez cette commande pour régler le filtre antiscintillement appliqué au signal TV.

Il est recommandé de désactiver complètement le filtre antiscintillement pour la lecture de films sur DVD depuis un décodeur matériel.

Règle la résolution et la palette de couleurs pour la sortie TV.

Utilisez ces commandes pour régler la qualité de lecture des séquences vidéo ou des DVD sur le moniteur.

Vous pouvez régler la luminosité, le contraste, la teinte et la saturation indépendamment afin d'optimiser la qualité d'image pour la lecture de séquences vidéo ou de DVD sur l'ordinateur.

Permet de régler les fréquences d'horloge principale et de mémoire du processeur graphique NVIDIA.

Spécifie la fréquence d'horloge principale du processeur NVIDIA.

Indique la fréquence d'horloge principale en mégahertz (MHz).



Spécifie la fréquence d'horloge de mémoire de la carte graphique.

Indique la fréquence d'horloge de mémoire en mégahertz (MHz).

Exécute un test des nouvelles fréquences d'horloge afin de vérifier leur stabilité avant de les appliquer.

**Note :** Vous devez tester toute fréquence d'horloge différente des valeurs par défaut du fabricant avant de pouvoir l'appliquer.

Sélectionnez cette option pour que les changements de fréquence d'horloge soient appliqués automatiquement à chaque démarrage de Windows.

**Note :** Vous pouvez annuler le réglage automatique de fréquence d'horloge en maintenant la touche Ctrl enfoncée pendant le démarrage de Windows. Si l'ordinateur est relié à un réseau, maintenez la touche Ctrl enfoncée immédiatement après l'ouverture de session Windows.

Restaure toutes les fonctions de réglage de fréquence d'horloge et force la redétection de la carte graphique afin de permettre la réactivation des commandes de réglage.

Il est recommandé d'exécuter une restauration après chaque mise à jour du BIOS de la carte graphique.

Vous permet de sélectionner l'un des quatre modes TwinView suivants :

**Standard** – Sélectionne le mode d'affichage simple standard. Utilisez ce mode si seul un périphérique d'affichage est connecté à votre carte graphique NVIDIA.

**Clone** – Ce mode génère une copie exacte de l'écran principal sur l'écran secondaire.

**Extension horizontale** – Ce mode vous permet d'étendre le bureau Windows horizontalement sur deux périphériques d'affichage. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une large surface d'affichage panoramique.

**Extension verticale** – Ce mode vous permet d'étendre le bureau Windows verticalement sur les deux périphériques d'affichage. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une large surface d'affichage panoramique.

**Standard TwinView** – Sélectionne le mode d'affichage simple standard. Utilisez ce mode si un seul périphérique d'affichage est connecté à votre carte graphique NVIDIA.

**Clone TwinView** – Ce mode génère une copie exacte de l'écran principal sur le périphérique auxiliaire.



**Extension horizontale TwinView** – Ce mode vous permet d'étendre le bureau Windows horizontalement sur deux périphériques d'affichage. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une large surface d'affichage panoramique, ce qui est utile pour afficher des éléments plus larges qu'un seul affichage.

**Extension verticale TwinView** – Ce mode vous permet d'étendre le bureau Windows verticalement sur les deux périphériques d'affichage. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une large surface d'affichage panoramique, ce qui est utile pour afficher des éléments plus larges qu'un seul affichage.

Représentation graphique de votre configuration d'affichage TwinView.

Cliquez sur l'image d'un moniteur pour sélectionner ce dernier comme affichage courant. Si vous cliquez sur l'image de moniteur avec le bouton droit de la souris, vous accéderez à diverses options de réglage du périphérique d'affichage correspondant.

En mode clone, cette option vous permet de définir, pour le bureau, une résolution plus élevée sur le périphérique d'affichage principal que sur le périphérique secondaire. Si la résolution physique du périphérique auxiliaire est plus basse que celle du périphérique principal, le bureau du périphérique auxiliaire s'affichera automatiquement en dimensions panoramiques lorsque le pointeur de la souris atteindra les bords de l'écran.

Désactive la fonction d'affichage panoramique automatique du périphérique auxiliaire si l'option «Autoriser un bureau virtuel sur un clone» est sélectionnée. Ainsi, vous pouvez «geler» le bureau virtuel dans une position déterminée, ce qui est très utile pour les présentations et les travaux de détail dans certaines applications.

Lorsqu'elle est activée, cette fonction verrouille la position courante du panoramique sur l'affichage alors sélectionné. Ainsi, vous pouvez «geler» le bureau virtuel dans une position déterminée, ce qui est très utile pour les présentations et les travaux de détail dans certaines applications.

Active la fonction Bureau virtuel pour le mode d'extension TwinView.

Lorsqu'elle est activée, cette fonction vous permet de définir un bureau plus grand que les dimensions physiques des affichages combinés ne le permettent.

La vue combinée s'affichera en dimensions panoramiques sur le plus grand bureau lorsque vous tenterez de déplacer la souris hors de la zone visualisable.

Représentation graphique de la configuration de votre périphérique secondaire TwinView.

Cliquez sur cette icône pour configurer le périphérique de sortie connecté à la sortie secondaire de votre carte graphique équipée de TwinView, en mode clone.



Active les commandes de zoom vous permettant de faire un zoom avant sur une zone déterminée de l'écran vidéo.

Sélectionnez ici la zone de l'écran vidéo sur laquelle vous voulez effectuer un zoom. Vous pouvez ensuite faire un zoom dans cette partie de l'écran en déplaçant le curseur ci-dessous.

Vous permet de faire un zoom avant ou arrière sur la partie sélectionnée de l'écran de lecture vidéo.

Sélectionne le périphérique d'affichage sur lequel la séquence vidéo est lue en mode plein écran.

Vous permet de sélectionner le format (rapport largeur/hauteur) de la lecture plein écran.

Cette option permet au pilote vidéo de déterminer la résolution optimale pour la lecture vidéo plein écran.

Cette option lie la commande de zoom de la page Commandes de superposition de manière à ce qu'elle contrôle simultanément le facteur de zoom du périphérique plein écran.

Cliquez sur ce bouton pour accéder aux fonctions vidéo avancées qu'offre le mode clone TwinView. Note : le mode clone doit être activé pour que vous ayez accès à ces fonctions.



L'activation de cette option force le logiciel de superposition à utiliser le mode de contrôle de bus. Il est recommandé de ne pas cocher cette option sauf en cas de problèmes de lecture vidéo tels qu'une altération de l'image ou l'absence d'image.

Affiche le type de moniteur utilisé avec la carte vidéo sélectionnée.

Cliquez pour afficher les propriétés du périphérique et du pilote pour ce moniteur.

Répertorie les fréquences de rafraîchissement disponibles pour ce moniteur. Plus la fréquence de rafraîchissement est élevée, moins l'écran scintille.

Indique si la liste Fréquence de rafraîchissement inclut des modes non pris en charge par votre moniteur. Le choix d'un mode non adapté à votre moniteur peut causer de graves problèmes d'affichage et endommager votre matériel.

Cette option force le pilote OpenGL à utiliser une mise en tampon de profondeur avec les applications 16 bits, quel que soit le format de pixel choisi par l'application.

La performance de l'effacement du tampon de profondeur et des autres opérations liées à ce tampon est améliorée au détriment de la précision.

Lorsqu'il est activé, OpenGL utilise la fonction de configuration avancée à plusieurs moniteurs de Windows 2000.

Utilisez cette option pour sélectionner l'écran qui contient le coin inférieur gauche du bureau. Cette option a pour effet le plus évident d'invertir les positions des images de l'écran.



Affiche tous les écrans TwinView courants. Si plusieurs périphériques sont connectés et que vous avez activé un mode autre que Standard, vous sélectionnez l'écran actif.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône de l'écran dans la commande située directement au-dessus pour le sélectionner comme écran actif.

Cliquez sur ce bouton pour configurer ou modifier les paramètres associés au périphérique de sortie utilisé pour l'écran actuel.

Les commandes de panoramique vous permettent de définir les dimensions de votre écran d'affichage par rapport à la zone de bureau actuelle. Ces options sont prévues pour les bureaux de dimensions supérieures aux capacités normales d'affichage de votre moniteur, écran plat ou TV.

Cliquez sur ce bouton pour détecter tous les écrans connectés à cette carte vidéo. Utilisez cette fonction si vous avez relié un écran après avoir ouvert le panneau de configuration.

Cochez cette case si un moniteur relié au connecteur auxiliaire n'est pas détecté. Cette fonction peut être utile avec les anciens moniteurs ou les écrans reliés au moyen de connecteurs BNC.

Cliquez sur cette option pour accéder à l'information sur votre carte graphique NVIDIA.

Cliquez sur cette option pour accéder aux fonctionnalités additionnelles de votre carte graphique NVIDIA.

Cliquez sur cette option pour accéder au site Web de NVIDIA et y obtenir les toutes dernières informations et les plus récents pilotes pour votre carte graphique NVIDIA.



Informations sur les aspects matériels de la carte graphique alors sélectionnée.

Informations sur certains éléments de votre système qui pourraient avoir une incidence sur les performances graphiques en général.

Cette zone dresse la liste des fichiers alors utilisés par votre carte graphique NVIDIA ainsi que des informations de version connexes.

La page de paramètres Administration des applications vous permet de gérer le positionnement des fenêtres d'application sur plusieurs écrans et bureaux, pour chaque application.

Ceci est la liste des applications actuellement prises en charge par le Gestionnaire de bureau. Dans cette liste, sélectionnez l'application dont vous voulez modifier les paramètres de gestion. Vous pouvez éditer cette liste à l'aide des boutons Ajouter et Supprimer.

Cliquez sur ce bouton pour ajouter un nouveau programme d'application à la liste des applications gérées par le Gestionnaire de bureau.

Cliquez sur ce bouton pour supprimer l'application sélectionnée de la liste des applications gérées par le Gestionnaire de bureau.

Cliquez sur ce bouton pour supprimer toutes les entrées de la liste des applications.

Avertissement : cette action aura pour effet de réinitialiser toutes les personnalisations éventuellement effectuées pour vos applications.



La sélection de cette option force la fenêtre de l'application à toujours démarrer sur l'écran désigné que vous spécifiez.

Ce champ spécifie l'écran (le moniteur) sur lequel l'application sélectionnée démarrera toujours, si l'option «Toujours lancer cette application sur l'écran n° : » est sélectionnée.

Si vous sélectionnez cette option, le Gestionnaire de bureau enregistre la dimension et la position de la fenêtre de l'application. Lorsque vous relancez ensuite l'application, le Gestionnaire de bureau restaure la fenêtre de l'application à la dimension et à la position précédemment enregistrées.

Cette option vous permet de spécifier que l'agrandissement de la fenêtre de l'application s'effectue uniquement aux dimensions de l'écran qu'elle occupe actuellement et non à celles du bureau entier, qui peut s'étendre sur plusieurs écrans.

Sélectionnez cette option pour lancer cette application sur un bureau d'application nommé particulier.

Par exemple, vous pouvez créer des bureaux supplémentaires distincts pour votre navigateur Web, votre messagerie électronique, en plus du bureau Windows par défaut.

Entrez ici le nom du bureau d'application particulier. Vous pouvez également utiliser le bouton de liste déroulante pour choisir parmi les bureaux que vous avez déjà créés pour d'autres applications.

Ce champ est disponible uniquement si vous cochez l'option Lancer cette application sur un autre bureau.

La page Raccourcis clavier vous permet de définir des raccourcis clavier que vous pourrez utiliser pour gérer le positionnement des fenêtres d'application sur votre bureau.

Cette séquence de touches déplace la fenêtre actuellement active (mise en évidence) à un emplacement correspondant sur un autre moniteur.



Cette séquence de touches déplace toutes les fenêtres de l'écran de l'application actuellement active sur un autre écran.

Cette séquence de touches déplace toutes les fenêtres d'application sur l'écran au niveau du pointeur de la souris.

Lorsque plusieurs bureaux d'application sont actifs, cette séquence de touches permet de passer d'un bureau à l'autre  
L'utilisation répétée de cette séquence de touches permet de parcourir tous les bureaux d'application actifs.

La page Paramètres globaux contient les options générales du Gestionnaire de bureau qui concernent la manière dont il gère l'ensemble des applications.

Si vous choisissez d'agrandir une application aux dimensions de «la totalité du bureau», celle-ci occupera la totalité de l'espace du bureau, même si celui-ci s'étend sur plusieurs moniteurs.

Si vous choisissez d'agrandir une application aux dimensions de son «écran courant», par défaut, elle occupera uniquement l'écran dans lequel elle est actuellement affichée.

Lorsqu'elle est activée, cette fonction insère un sous-menu «Gestionnaire de bureau NVIDIA» dans les menus système de toutes les fenêtres des applications de niveau supérieur. Ce sous-menu permet d'accéder de manière simple et rapide à toutes les fonctions d'administration des applications, sans ouvrir le panneau de configuration du Gestionnaire de bureau.

Pour accéder au menu système d'une fenêtre d'application, cliquez à l'aide du bouton droit de la souris sur la légende de la fenêtre (barre de titre) ou cliquez sur la petite icône de l'application située à l'extrémité gauche de la légende de la fenêtre.

Lorsque cette option est sélectionnée, le Gestionnaire de bureau empêche l'extension ou le fractionnement des fenêtres indépendantes de niveau supérieur sur plusieurs moniteurs en repositionnant la fenêtre de manière qu'elle occupe un seul écran.

Sélectionnez cette option pour que les fenêtres système indépendantes soient toujours centrées sur l'écran de votre choix.



Sélectionnez le moniteur sur lequel vous souhaitez que les fenêtres indépendantes soient centrées. Ce champ est disponible uniquement lorsque vous cochez l'option «Centrer les fenêtres système sur l'écran n° :».

Lorsque cette option est sélectionnée, les fenêtres système indépendantes (qui s'étendent sur plusieurs moniteurs) sont centrées sur l'écran où se trouve le pointeur de la souris, cet écran étant celui que vous êtes le plus susceptible de regarder.

Lorsque cette option est sélectionnée, les fenêtres indépendantes d'une application restent sur l'écran où la fenêtre de l'application les a générées. Si une fenêtre indépendante «passe» sur un autre moniteur, le Gestionnaire de bureau la réintègre sur l'écran de la fenêtre de l'application.

Cliquez sur ce bouton pour restaurer les paramètres et les raccourcis généraux par défaut du Gestionnaire de bureau.

Note : cette fonction n'affecte pas les personnalisations par application que vous avez effectuées dans la page Administration des applications.

Cliquez sur OK pour accepter et appliquer les modifications apportées aux paramètres du Gestionnaire de bureau, puis fermer la fenêtre du panneau de configuration.

Cliquez sur Annuler pour fermer la fenêtre du panneau de configuration du Gestionnaire de bureau sans enregistrer ni appliquer aucune des modifications.

Avertissement : toutes les modifications de paramètres effectuées seront annulées.

Cliquez sur Appliquer pour appliquer et enregistrer toutes les modifications de paramètres, en laissant ouverte la fenêtre du panneau de configuration du Gestionnaire de bureau.

Cette boîte de dialogue vous permet de sélectionner une nouvelle application à administrer par le Gestionnaire de bureau.



Ceci est la liste des programmes d'application qui sont en cours d'exécution sur votre bureau. Vous pouvez sélectionner une application dans cette liste ou indiquer une application différente, par exemple qui ne fait pas partie des applications en cours d'exécution, en cliquant sur Parcourir.

Cliquez sur ce bouton pour ouvrir une boîte de dialogue de fichiers, dans laquelle vous pouvez sélectionner une application Windows à administrer par le Gestionnaire de bureau.

Cliquez sur ce bouton pour accepter le fichier programme que vous avez sélectionné comme nouvelle application à administrer par le Gestionnaire de bureau.

Cliquez sur ce bouton si vous ne voulez pas sélectionner un programme d'application cette fois-ci. La boîte de dialogue Nouvelle application se ferme sans modification des paramètres.

Cette boîte de dialogue vous permet d'entrer le nom d'un nouveau bureau d'application.

Entrez ici le nom du nouveau bureau d'application. Vous pouvez également choisir parmi les noms de bureau que vous avez spécifiés pour d'autres applications.

Par exemple, vous pouvez utiliser un bureau nommé «Web» pour vos navigateurs Web, «Courrier» pour votre messagerie électronique, etc. La fonction Raccourcis clavier du Gestionnaire de bureau vous permet de passer librement d'un bureau d'application à l'autre.

Cliquez sur OK pour accepter le nouveau nom de votre bureau. Vous ne pouvez cliquer sur ce bouton qu'après avoir entré un nom de bureau valide.

Si vous ne souhaitez pas entrer un nom de bureau cette fois-ci, cliquez sur Annuler.



Cette combinaison de touches anime une série de rectangles convergents pour vous aider à repérer le pointeur de la souris..

Activez cette option pour fixer entièrement les fenêtres sur un écran ou sur un autre lorsque vous les glissez-déplacez avec votre souris.

Ces options ont une incidence sur des éléments de l'interface utilisateur de votre session client Windows, comme le comportement de la barre des tâches et des fenêtres du Gestionnaire de tâches.

Sélectionnez cette option pour activer une autre fenêtre du Gestionnaire de tâches qui soit correctement centrée selon la configuration TwinView courante, pour permettre le passage d'une application à une autre sur différents bureaux.

La fenêtre du Gestionnaire de tâches s'active au moyen des touches Alt+Tab.

Cochez cette option pour forcer la fenêtre du Gestionnaire de tâches à toujours s'afficher sur le moniteur précisé.

Sélectionnez le moniteur sur lequel vous voulez voir le Gestionnaire de tâches. Vous ne pouvez choisir que des moniteurs alors actifs.

Sélectionnez cette option pour restreindre l'affichage de la barre des tâches sur un seul moniteur (c'est-à-dire l'empêcher de s'étendre sur plusieurs moniteurs).

Ces options déterminent la façon dont le Gestionnaire de bureau gère l'emplacement et le positionnement des fenêtres indépendantes, y compris les boîtes de message et les dialogues d'application.



Sélectionnez cette option pour activer la fonction zoom. La fonction zoom agrandit, sur un moniteur, la zone d'écran qui se trouve sous le pointeur e la souris. La zone agrandie apparaît à l'opposé du pointeur de la souris sur le moniteur; si vous déplacez le pointeur vers un autre moniteur, la zone agrandie y sera transférée automatiquement.

**La fonction zoom ne fonctionne que si vous disposez de plusieurs moniteurs reliés et que vous avez choisi le mode d'extension horizontale ou verticale.**

Activez cette option pour modifier le facteur de zoom par mise à l'échelle avec filtrage (interpolée).

Les raccourcis clavier suivants servent à contrôler la fonction zoom. Comme vous le feriez sous l'onglet «Raccourcis clavier», définissez un raccourci clavier en cliquant dans une zone et en appuyant sur la combinaison de touches voulue.

**Note** : les raccourcis clavier sont désactivés tant que le page «Zoom» ou «Raccourcis clavier» est ouverte, afin d'éviter que les raccourcis clavier existants ne vous empêchent d'en définir de nouveaux.

Ce raccourci clavier bascule sert à activer et à désactiver la fonction zoom.

Ce raccourci clavier augmente le facteur de zoom.

Ce raccourci clavier diminue le facteur de zoom.

Ce paramètre précise combien de fois par seconde la zone agrandie est rafraîchie lorsque la souris est immobile. (La zone agrandie est rafraîchie automatiquement lorsque vous bougez la souris.) Note : le fait d'augmenter cette valeur peut avoir un effet délétère sur la performance du système ou de l'application.

Ce paramètre correspond au nombre de millisecondes d'attente avant le passage de la vue agrandie d'un moniteur à l'autre. Ce délai est défini afin d'éviter que la vue agrandie ne «saute» d'un moniteur à l'autre si le pointeur de la souris est déplacé par inadvertance sur le moniteur comportant la vue agrandie. Il est possible de ne définir aucun délai en réglant ce paramètre à zéro.



Sélectionnez cette option pour pouvoir modifier le facteur de zoom à la volée, en enfonçant une certaine combinaison des Ctrl, Alt et Maj et au moyen de la roulette de souris.

Choisissez la combinaison de touches Ctrl, Alt et Maj à enfoncez afin d'utiliser la roulette de souris pour changer le facteur de zoom.

La page Raccourcis clavier vous permet de définir des raccourcis clavier que vous pourrez utiliser pour gérer le positionnement des fenêtres d'application sur votre bureau.

**Note** : les raccourcis clavier sont désactivés tant que le page «Zoom» ou «Raccourcis clavier» est ouverte, afin d'éviter que les raccourcis clavier existants ne vous empêchent d'en définir de nouveaux.

Cette option désactive l'anticrénelage dans les applications 3D.

Sélectionnez cette option pour obtenir une performance maximale de vos applications.

Cette option active l'anticrénelage en mode 2x.

Cela vous procurera une meilleure qualité d'image et des performances accrues dans les applications 3D.

Cette option active une technique d'anticrénelage brevetée, mise en oeuvre dans la gamme de cartes graphiques GeForce3.

Quincunx Antialiasing offre la qualité du mode AA 4x moins rapide à des performances très proches du mode AA 2x plus rapide.

Cette option active l'antirénelage en mode 4x.

Elle offre la meilleure qualité d'image possible, mais les performances dans les applications 3D peuvent en souffrir.

Cette option active automatiquement les paramètres d'anticrénelage optimaux pour les applications 3D qui supportent l'anticrénelage.



Cette option vous permet de sélectionner manuellement le mode d'anticrénelage à utiliser lorsque vous exécutez vos applications 3D.

Informations sur les paramètres AGP courants de votre ordinateur.

Cette option vous permet de choisir manuellement la vitesse du bus AGP utilisée par le sous-système graphique. Si vous avez des doutes au sujet de la vitesse AGP à utiliser, laissez cette case à cocher vide. Ainsi, le système déterminera automatiquement la vitesse AGP optimale.

Déplacez la glissière pour choisir manuellement la vitesse AGP que doit utiliser le sous-système graphique.

