

Cette option active ou désactive l'émulation de table de brouillard.

Direct3D spécifie qu'une carte graphique capable d'accélération 3D matérielle doit pouvoir mettre en œuvre générer 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 6 ou 7 est installé et utilisé par les pilotes. Sélectionnez cette option pour forcer l'exécution des pilotes en mode compatible DirectX 5 afin d'assurer le bon fonctionnement des jeux plus anciens.

Utilisez cette option pour les anciens jeux qui ne démarrent pas ou ne s'exécutent pas correctement.

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

Il est recommandé de laisser ce option activée, sauf si la nature du travail effectué nécessite une valeur spécifique de tampon de profondeur. Si cette option est désactivée, seules les applications supportant la valeur de tampon de profondeur de la configuration matérielle fonctionneront.

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.

Affiche le logo NVIDIA dans Direct3D.

Activez cette option pour afficher le logo NVIDIA dans le coin inférieur de l'écran pendant l'exécution d'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 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 le décalage de texture, ou 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 méthode bilinéaire ou anisotrope 8 voies. La méthode bilinéaire fournit généralement de meilleures performances, tandis que la méthode anisotrope produit 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 des applications.
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 dans la liste pour l'activer, puis 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 paramètres par défaut.

Affiche une boîte de dialogue permettant de personnaliser d'autres paramètres Direct3D.

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 de la carte graphique).

Remarque : 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 Direct3D spécifique.

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.

Utilisez cette option avec prudence. Notez que certaines applications ne supportant pas l'anticrénelage peuvent ne pas afficher les images correctement ou produire des images déformées avec cette option. 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 mémoire vidéo 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 des formats de pixel stéréoscopiques. Vous pouvez ainsi utiliser des applications OpenGL avec des lunettes stéréoscopiques.

Cette option permet au pilote d'exporter des formats de pixel en superposition. Les applications OpenGL peuvent ainsi utiliser les superpositions.

Cette option permet à OpenGL d'utiliser le filtrage anisotrope pour améliorer la qualité d'image. Remarque : l'activation de cette fonction améliorera la qualité de l'image 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 génèrent 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.

Enregistrez les paramètres actuels dans un profil personnalisé qui est ensuite ajouté à la liste adjacente.

Après avoir 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. Avec les applications graphiques, cette option permet de reproduire plus fidèlement les couleurs des images (par exemple, des photos).

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 et le confort visuel.

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 appliquer automatiquement les réglages de couleur que vous venez d'effectuer au redémarrage de Windows.

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

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

Permet d'enregistrer les paramètres de couleur actuels en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ensuite 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 Permet à Windows d'obtenir les informations de synchronisation requises directement du 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. Sélectionnez cette option si votre matériel nécessite l'utilisation de DMT.

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

Cette icône donne accès à 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 des propriétés d'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 pour l'afficher sur la Barre des tâches.

Active le Gestionnaire de Bureau NVIDIA.

Le Gestionnaire de Bureau NVIDIA fournit des fonctionnalités étendues, dont des raccourcis clavier pour la gestion des fenêtres, le recentrage des boîtes de dialogue, ainsi que le zoom lorsque vous utilisez des configurations multimoniteur nView. Il supporte également les Bureaux multiples pour vous permettre de mieux organiser l'espace de travail de vos applications.

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

Cette boîte de dialogue contient toutes les fonctions et paramètres du Gestionnaire de Bureau, comme les options de recentrage, la définition des raccourcis clavier et les paramètres de gestion des applications.

Ferme cette boîte de dialogue et enregistre les changements, 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 affiche le 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) en fonction de ceux compatibles avec votre carte graphique.

Affiche une boîte de dialogue permettant de personnaliser les réglages du moniteur actuel.

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

Affiche une boîte de dialogue 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.

Remarque : 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.

Remarque : si l'affichage TV se brouille ou devient noir en raison de réglages excessifs, attendez simplement 10 secondes. La position par défaut de l'image sera rétablie automatiquement pour vous permettre de 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 vidéo ou 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.

Remarque : 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 nouvelles fréquences d'horloge soient appliquées automatiquement au démarrage de Windows.

Remarque : Vous pouvez annuler la sélection 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.

Permet de sélectionner l'un des quatre modes nView suivants :

Standard Sélectionne le mode d'affichage standard monomonitor. Utilisez ce mode si un seul moniteur est connecté à votre carte graphique NVIDIA.

Clone Ce mode génère un clone exact de l'affichage principal sur le moniteur secondaire.

Extension horizontale Ce mode permet d'étendre le Bureau Windows horizontalement sur deux moniteurs. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une large surface d'affichage horizontale.

Extension verticale Ce mode permet d'étendre le Bureau Windows verticalement sur deux moniteurs. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une grande surface d'affichage verticale.

nView standard Sélectionne le mode d'affichage standard monomonitor. Utilisez ce mode si un seul moniteur est connecté à votre carte graphique NVIDIA.

nView clone Ce mode génère un clone exact de l'affichage principal sur le moniteur secondaire. Ce mode permet d'étendre le Bureau Windows horizontalement sur deux moniteurs. 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.

nView Horizontal Span. Ce mode permet d'étendre le Bureau Windows horizontalement sur deux moniteurs. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une grande surface d'affichage horizontale, ce qui est utile pour afficher des éléments plus long qu'un seul affichage.

Extension verticale nView – Ce mode permet d'étendre le Bureau Windows verticalement sur deux moniteurs. Dans ce mode, les deux écrans sont combinés pour former une grande surface d'affichage verticale, ce qui est utile pour afficher des éléments plus hauts qu'un seul affichage.

Représentation graphique de la configuration d'affichage nView.

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 accédez à diverses options de réglage du moniteur correspondant.

En mode clone, cette option vous permet de définir une résolution de Bureau plus élevée sur le moniteur principal que sur le moniteur secondaire. Si la résolution physique du moniteur secondaire est inférieure à celle du moniteur principal, le Bureau du moniteur secondaire défile automatiquement à l'horizontale lorsque le pointeur de la souris touche les bords de l'écran.

Désactive le défilement horizontal sur le moniteur secondaire si l'option Autoriser un Bureau virtuel est sélectionnée. Cette option permet de verrouiller un Bureau virtuel dans la position voulue, ce qui est très utile pour les présentations et le travail de précision.

Lorsqu'elle est activée, cette fonction verrouille la position du Bureau sur le moniteur clone secondaire. Cette option permet de verrouiller un Bureau virtuel dans la position voulue, ce qui est très utile pour les présentations et le travail de précision.

Active le Bureau virtuel pour le mode nView.

Lorsqu'elle est activée, cette fonction permet de définir un Bureau plus grand que les dimensions physiques des moniteurs combinés.

La vue combinée s'étend sur le plus grand Bureau lorsque le pointeur de souris est déplacé hors de la zone visible.

Représentation graphique de la configuration nView du moniteur secondaire.

Cliquez sur cette icône pour configurer le moniteur connecté à la sortie secondaire de la carte graphique avec fonction nView en mode clone.

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

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

Permet de faire un zoom avant ou arrière sur la partie sélectionnée de l'affichage.

Sélectionne le moniteur sur lequel la séquence vidéo est lue en mode plein écran.

Permet de sélectionner le rapport largeur/hauteur en 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 du moniteur plein écran.

Cliquez sur ce bouton pour accéder aux fonctions vidéo avancées du mode clone nView. 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 moniteur et de son pilote.

Énumère les fréquences de rafraîchissement supportées par le moniteur. Plus la fréquence de rafraîchissement est élevée, moins l'écran scintille.

Indique si la liste Fréquence de rafraîchissement inclut des modes non supportés par le moniteur. La sélection d'un mode non adapté à votre moniteur peut causer de graves problèmes d'affichage et endommager le matériel.

Cette option force le pilote OpenGL à utiliser un tampon de profondeur 16 bits, quel que soit le format de pixel choisi par l'application.

Les performances du vidage de tampon de profondeur et des autres opérations liées à ce tampon sont améliorées au détriment de la précision du tampon.

Lorsque cette option est sélectionnée, OpenGL utilise la fonction multimoniteur de Windows 2000.

Utilisez cette option pour sélectionner le moniteur qui contient le coin supérieur gauche du Bureau. Cette option a pour effet le plus évident d'invertir la position des images de moniteur.

Affiche les moniteurs nView actuels. Si plusieurs moniteurs sont connectés et que vous avez activé un mode autre que Standard, vous sélectionnez le moniteur actif.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône de moniteur dans la section placée directement au-dessus pour le sélectionner comme moniteur actuel.

Cliquez sur ce bouton pour configurer ou modifier les paramètres associés au moniteur utilisé pour l'affichage actuel.

Les commandes de panoramique permettent de définir la partie visible de l'affichage par rapport la zone du Bureau actuel. Ces options sont prévues pour les Bureaux plus grands que la taille affichable du moniteur utilisé.

Cliquez sur ce bouton pour détecter tous les moniteurs connectés à la carte vidéo. Utilisez cette fonction si vous avez connecté un moniteur après avoir ouvert le Panneau de configuration.

Cochez cette case si un moniteur connecté au connecteur secondaire de la carte n'est pas détecté. Cette fonction peut être utile avec les anciens moniteurs ou ceux qui sont branchés avec des connecteurs BNC.

Cliquez sur cette option pour afficher les informations sur la carte graphique NVIDIA.

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

Cliquez sur cette option pour accéder au site Web de NVIDIA, qui contient les plus récentes informations et les plus récents pilotes pour votre carte graphique NVIDIA.

Informations sur les caractéristiques matérielles de la carte graphique sélectionnée.

Informations sur certains éléments de l'ordinateur qui pourraient avoir une incidence sur les performances graphiques globales de la carte.

Ce tableau contient la liste des fichiers utilisés par la carte graphique NVIDIA, leur description et leur version.

La page de paramètres Gestion des applications permet de gérer le positionnement des fenêtres sur plusieurs moniteurs et Bureaux pour chaque application.

Cette liste énumère les applications actuellement gérées par le Gestionnaire de Bureau. Dans cette liste, sélectionnez l'application dont vous voulez modifier les paramètres de gestion. Vous pouvez modifier cette liste à l'aide des boutons Ajouter et Supprimer.

Cliquez sur ce bouton pour ajouter un programme à la liste des applications gérées par le Gestionnaire de Bureau.

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

Cliquez sur ce bouton pour supprimer tout le contenu de la liste des applications.

Avertissement : cette action aura pour effet de supprimer les personnalisations configurées pour vos applications.

Sélectionnez cette option pour forcer l'affichage de la fenêtre de l'application sur le moniteur spécifié.

Ce champ indique le moniteur sur lequel l'application sélectionnée doit toujours s'afficher si l'option "Toujours démarrer cette application sur le moniteur n°" est sélectionnée.

Si vous sélectionnez cette option, le Gestionnaire de Bureau mémorise la taille et la position de la fenêtre afin de toujours afficher celle-ci de la même façon chaque fois que vous démarrez le programme.

Cette option permet de spécifier que la fenêtre doit être maximisée sur le moniteur actuel uniquement et non sur l'ensemble du Bureau, ce qui évite de la scinder sur deux moniteurs.

Sélectionnez cette option pour démarrer le programme sur un Bureau distinct.

Outre le Bureau Windows par défaut, vous pouvez en effet créer plusieurs Bureaux d'application, par exemple, pour le navigateur Web ou le courriel.

Entrez ici le nom du Bureau d'application. Vous pouvez également sélectionner dans la liste déroulante des Bureaux que vous avez déjà créés pour d'autres applications.

Ce champ est accessible uniquement si vous cochez l'option Démarrer cette application sur un Bureau distinct.

La page Raccourcis clavier permet de définir des raccourcis clavier pour gérer le positionnement des fenêtres sur le Bureau.

Ce raccourci clavier transfère la fenêtre active à la même position mais sur un autre moniteur.

Ce raccourci clavier transfère toutes les fenêtres affichées de l'application sélectionnée sur un autre moniteur.

Ce raccourci clavier transfère toutes les fenêtres sur le moniteur qui contient le pointeur de souris.

Si plusieurs Bureaux sont actifs, ce raccourci clavier permet de passer de l'un à l'autre. L'utilisation répétée de ce raccourci clavier alterne entre tous les Bureaux actifs.

La page Paramètres globaux contient les options générales du Gestionnaire de Bureau ainsi que les paramètres de gestion de toutes les applications.

Si vous choisissez de maximiser une application sur l'ensemble du Bureau, elle occupera la totalité du Bureau, même si celui-ci s'étend sur plusieurs moniteurs.

Si vous choisissez de maximiser une application sur son moniteur actuel, elle occupera la totalité de l'écran du moniteur sur lequel est affichée.

Lorsqu'elle est activée, cette fonction insère un sous-menu Gestionnaire de Bureau NVIDIA dans les menus Système de toutes les fenêtres principales d'application. Ce sous-menu permet d'accéder facilement et rapidement à toutes les fonctions de gestion des applications sans passer par l'outil Gestionnaire de Bureau du Panneau de configuration.

Pour accéder au menu Système d'une fenêtre, cliquez avec le bouton droit de la souris sur sa barre de titre ou cliquez sur l'icône du programme figurant à l'extrémité gauche de la barre de titre.

Lorsque cette option est sélectionnée, le Gestionnaire de Bureau empêche l'extension ou le fractionnement des fenêtres d'incrustation sur plusieurs moniteurs en les repositionnant pour qu'elles occupent un seul écran.

Sélectionnez cette option pour que les fenêtres d'incrustation soient toujours centrées sur le moniteur voulu.

Sélectionnez le moniteur sur lequel vous voulez centrer les fenêtres d'incrustation. Ce champ est accessible uniquement si vous cochez l'option Centrer les fenêtres d'incrustation sur le moniteur n°.

Lorsque cette option est sélectionnée, les fenêtres d'incrustation qui occupent plusieurs moniteurs sont centrées sur celui où se trouve le pointeur de la souris, qui est probablement celui que vous utilisez.

Lorsque cette option est sélectionnée, les fenêtres d'incrustation demeurent sur le même moniteur que la fenêtre qui les génèrent. Si une fenêtre d'incrustation passe sur un autre moniteur, le Gestionnaire de Bureau la réintègre sur le moniteur de la fenêtre principale de l'application.

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

Remarque : cette fonction ne modifie pas les personnalisations des applications individuelles configurées dans la page Gestion des applications.

Cliquez sur OK pour appliquer les modifications apportées aux paramètres du Gestionnaire de Bureau et fermer sa fenêtre.

Cliquez sur Annuler pour ignorer les changements et fermer le Gestionnaire de Bureau.

Avertissement : Si vous cliquez sur Annuler, toutes les modifications seront ignorées.

Cliquez sur Appliquer pour appliquer toutes les modifications sans fermer le Gestionnaire de Bureau.

Cette boîte de dialogue permet d'ajouter une application à contrôler avec le Gestionnaire de Bureau.

Cette liste contient les programmes qui sont en cours d'exécution sur le Bureau actuel. Vous pouvez sélectionner une application dans cette liste ou cliquer sur Parcourir pour en spécifier une autre.

Cliquez sur ce bouton pour afficher une boîte de dialogue permettant de sélectionner une application Windows à contrôler avec le Gestionnaire de Bureau.

Cliquez sur ce bouton pour accepter le programme sélectionné à titre de nouvelle application à contrôler avec le Gestionnaire de Bureau.

Cliquez sur ce bouton si vous ne voulez pas sélectionner un programme maintenant. La boîte de dialogue Nouvelle application se ferme sans modification des paramètres.

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

Entrez ici le nom du nouveau Bureau d'application. Vous pouvez aussi sélectionner l'un des Bureaux configurés pour d'autres applications.

Par exemple, vous pouvez créer un Bureau appelé Web pour votre navigateur Internet et un autre appelé Courriel pour votre application de messagerie. Les raccourcis clavier du Gestionnaire de Bureau permettent de passer facilement d'un Bureau à l'autre.

Cliquez sur OK pour enregistrer le nouveau nom de votre Bureau. Le bouton OK n'est pas accessible tant que vous n'avez pas entré un nom de Bureau valide.

Si vous ne voulez entrer un nom maintenant, cliquez sur Annuler.

Ce raccourci clavier anime une série de rectangles convergents pour vous aider à repérer le pointeur de la souris.

Activez cette option pour verrouiller les fenêtres sur un moniteur lorsque vous les déplacez avec la souris.

Ces options ont un effet sur des éléments d'interface de session client Windows, notamment le comportement de la Barre des tâches et des fenêtres du sélecteur de tâches.

Sélectionnez cette option pour activer une autre fenêtre de sélecteur de tâche qui est correctement centrée en fonction de la configuration nView actuelle pour alterner entre les applications de Bureaux différents.

Pour utiliser le sélecteur de tâche, appuyez sur Alt+Tab.

Cochez cette case pour forcer le centrage du sélecteur de tâche sur le moniteur spécifié.

Sélectionnez le moniteur sur lequel doit s'afficher le sélecteur de tâche. Seuls les moniteurs actifs peuvent être sélectionnés.

Sélectionnez cette option pour restreindre l'affichage de la Barre des tâches sur un seul moniteur afin de l'empêcher de s'étendre sur plusieurs moniteurs.

Ces options déterminent la façon dont le Gestionnaire de Bureau contrôle l'emplacement et le positionnement des fenêtres d'incrustation, des messages et des boîtes de dialogue.

Sélectionnez cette option pour activer le zoom. La fonction zoom agrandit la portion d'écran qui se trouve sous le pointeur de souris. La zone agrandie n'apparaît pas sur le moniteur où se trouve le pointeur; si le pointeur change de moniteur, la zone agrandie est automatiquement affichée sur l'autre.

La fonction zoom fonctionne uniquement si plusieurs moniteurs sont connectés à la carte graphique et si vous avez sélectionné le mode d'extension horizontale ou verticale.

Activez cette option pour agrandir avec mise à l'échelle interpolée.

Les raccourcis clavier ci-après servent à contrôler la fonction zoom. Comme dans la page Raccourcis clavier, définissez un raccourci clavier en cliquant dans le champ de l'action voulue et en appuyant sur la combinaison de touches de votre choix.

Remarque : les raccourcis clavier sont désactivés tant que le page Zoom ou Raccourcis clavier est affichée afin d'éviter que les raccourcis clavier existants ne vous empêchent d'en définir de nouveaux.

Ce raccourci clavier active et désactive 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 actualisée lorsque la souris est immobile. (La zone agrandie est actualisée automatiquement dès que vous déplacez la souris.) Remarque : augmenter cette valeur peut nuire aux performances du système ou de l'application.

Ce paramètre indique le 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 passe d'un moniteur à l'autre si la souris est déplacée par inadvertance sur le moniteur affichant la vue agrandie. Pour ne pas utiliser de délai, entrez 0.

Sélectionnez cette option pour changer le facteur de zoom à la volée en utilisant la molette de souris tout en maintenant enfoncée une touche combinée à Ctrl, Alt ou Maj.

Choisissez le raccourci clavier Ctrl, Alt ou Maj à utiliser avec la molette de souris pour changer le facteur de zoom.

La page Raccourcis clavier permet de définir des raccourcis clavier pour gérer le positionnement des fenêtres sur le Bureau.

Remarque : les raccourcis clavier sont désactivés tant que le page Zoom ou Raccourcis clavier est affichée afin d'éviter que les raccourcis existants empêchent d'en définir de nouveaux.

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

Sélectionnez-la pour maximiser les performances de vos applications.

Cette option active l'anticrénelage en mode 2x.

Elle assure une qualité d'image et des performances accrues avec les applications 3D.

Cette option active une technique d'anticrénelage brevetée exclusive aux cartes graphique de la gamme 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'anticrénelage en mode 4x.

Elle offre la meilleure qualité d'image possible, mais les performances des applications 3D peuvent être réduites.

Cette option active l'anticrénelage en mode 4x 9-tap (Gaussian).

Elle offre la meilleure qualité d'image possible, mais les performances des applications 3D peuvent être réduites.

Cette option active l'antirénelage en mode 6x.

Elle offre une meilleure qualité d'image que le mode 4x mais réduit légèrement les performances avec les applications 3D.

Remarque : Ce paramètre s'applique aux applications Direct3D uniquement. Lorsque cette option est activée, les applications OpenGL utilisent le paramètre d'antirénelage supporté suivant, soit celui qui précède 6x.

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

Cette option permet de sélectionner manuellement le mode d'anticrénelage voulu lorsque vous exécutez des applications 3D.

Informations sur les paramètres AGP actuels.

Cette option permet de choisir manuellement la vitesse de bus AGP utilisée par le sous-système graphique. Si vous n'êtes pas certain de la vitesse AGP à utiliser, ne cochez pas cette case; le système déterminera automatiquement la vitesse AGP optimale.

Utilisez le curseur pour sélectionner la vitesse AGP que doit utiliser le sous-système graphique.

Cette option permet de sélectionner la méthode utilisée par le pilote pour gérer la mémoire système allouée comme mémoire vidéo.

Cette option permet de préciser la quantité de mémoire système utilisée avec la méthode spécifiée par le mode actuel de tampon de trames.

Cette option permet de spécifier la méthode de gestion du tampon de trames en mode Dynamique.

La fonction NVIDIA PowerMizer permet de contrôler la consommation d'énergie du processeur graphique. Si vous utilisez un portable, vous pouvez prolonger l'autonomie des batteries en sélectionnant Economies d'énergie maximales ou optimiser les performances en sélectionnant Performances maximales.

Cette option permet à Windows de traiter les cartes graphiques intégrant plusieurs sorties comme des cartes distinctes. Vous pourrez ainsi sélectionner une résolution et une palette de couleurs distinctes pour chaque moniteur connecté à la carte.

Cependant, la gestion de deux moniteurs par une seule paire processeur/mémoire graphique impose certaines restrictions aux paramètres d'affichage. De fait, les modes proposés dans la boîte de dialogue des propriétés d'affichage de Windows peuvent être appliqués par la carte graphique pour un seul moniteur. Si les ressources de la carte graphique sont partagées par deux moniteurs, certaines résolutions élevées ne pourront plus être utilisées. Il est recommandé de procéder à des essais en vue de déterminer une combinaison de modes d'affichage pouvant être gérée correctement par la carte graphique.

Cliquez sur ce bouton pour personnaliser d'autres paramètres OpenGL pour la stéréoscopie et les superpositions. Notez que ce bouton est accessible uniquement si vous sélectionnez l'option Activer l'API stéréoscopique à quatre tampons dans la première liste de sélection de cette page.

Active les superpositions dans OpenGL. Certaines applications, par exemple, Softimage3D, utilisent des plans en superposition en tant que surface palettisée additionnelle au tampon de couleur normal (RGB). Les superpositions sont particulièrement utiles pour les portions d'images qui se chevauchent et qui sont indépendantes de l'image 3D, comme les menus et les curseurs. Les superpositions sont prises en charge avec les palettes de couleurs 16 et 32 bits.

Remarque : Sous OpenGL, la stéréoscopie et les superpositions ne peuvent être utilisées simultanément; elles nécessitent de la mémoire graphique supplémentaire et peuvent ne pas être accessibles sous toutes les résolutions. Si vous éprouvez des problèmes avec les superpositions, essayez de réduire la résolution et la palette de couleurs.

Active la stéréoscopie sous OpenGL. Pour permettre l'utilisation d'applications stéréoscopiques avec des lunettes stéréoscopiques ou un autre type de matériel, le pilote NVIDIA exporte les formats de pixel stéréo et gère la mémoire de façon à autoriser l'utilisation simultanée d'applications stéréoscopiques et standard.

Remarque : Activez cette option uniquement si nécessaire. Certaines applications sélectionnent automatiquement un format stéréoscopique, tandis que d'autres ne fonctionneront pas correctement sous ces conditions.

Remarque : Sous OpenGL, la stéréoscopie et les superpositions ne peuvent être utilisées simultanément; elles nécessitent de la mémoire graphique supplémentaire et peuvent ne pas être accessibles sous toutes les résolutions. Si vous éprouvez des problèmes avec la stéréoscopie, essayez de réduire la résolution et la palette de couleurs.

Le pilote NVIDIA supporte différents périphériques de stéréoscopie. Si vous utilisez un périphérique autre que celui défini par défaut, sélectionnez un mode d'affichage dans la liste.

Sélectionnez cette option uniquement si vous utilisez un adaptateur ELSA 3D REVELATOR™ ou compatible. Ces adaptateurs convertissent le signal vidéo pour le connecteur DIN à trois broches utilisé par la plupart des périphériques de stéréoscopie.

Remarque : Vous n'avez pas à utiliser l'adaptateur si votre carte graphique intègre un connecteur DIN à trois broches.

Sélectionnez cette option si vous utilisez un moniteur plat à stéréoscopie automatique.

Sélectionnez cette option si vous utilisez un périphérique de stéréoscopie passive.

Pour l'utiliser, vous devez connecter les projecteurs à une carte graphique dotée de deux sorties et utilisant un processeur NVIDIA (Quadro2 MXR ou GeForce2 MX/GeForce2 Go) et activer le mode clone nView dans l'outil nView du Panneau de configuration. L'une des sorties produira le côté gauche de l'image et l'autre, le côté droit.

Cette option est accessible uniquement avec les cartes graphiques multimoniteur.

Si votre carte intègre un connecteur DIN à trois broches, sélectionnez cette option pour activer cette fonction. Dans un tel cas, il est inutile de recourir à un adaptateur additionnel comme celui fourni avec la carte ELSA 3D REVELATOR™ ou les lunettes stéréoscopiques StereoGraphics®. Tout périphérique stéréoscopique doté d'un connecteur DIN à trois broches peut être branchée directement à une carte graphique munie de ce connecteur.

Sélectionnez cette option si vous utilisez l'adaptateur fourni avec des lunettes StereoGraphics® StereoEyes® ou compatibles. Cet adaptateur convertit le signal vidéo pour le connecteur DIN standard utilisé par la plupart des périphériques de stéréoscopie.

Remarque : Vous n'avez pas à utiliser l'adaptateur si votre carte graphique intègre un connecteur DIN à trois broches.

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Si vous ne percevez aucun effet stéréoscopique, sélectionnez cette option pour intervertir les côtés gauche et droit. Règle générale, cette option est requise uniquement en mode stéréoscopique passif avec les moniteurs à entrelacement vertical.

Cette option réserve le maximum de mémoire pour les placages de textures. Elle peut accroître les performances pour les applications à usage intensif de textures et les réduire légèrement avec les autres applications.

Cette option force le filtrage trilinéaire même si l'application ne le requiert pas, ce qui peut améliorer la qualité d'image avec la plupart des applications 3D.

