

Questa opzione consente di attivare e disattivare l'emulazione della tabella nebbia.

Direct3D specifica che una scheda video in grado di eseguire accelerazione hardware Direct3D dovrebbe essere in grado di implementare la nebbia dei vertici o la tabella nebbia. Alcuni giochi non interrogano correttamente le funzioni hardware Direct3D e prevedono il supporto della tabella nebbia. La scelta di questa opzione garantirà che tali giochi vengano eseguiti correttamente sul processore grafico NVIDIA.

Questa opzione consente di disabilitare le funzioni più recenti DirectX dei driver.

Alcuni giochi scritti per versioni precedenti di DirectX potrebbero non essere eseguiti correttamente con le versioni 6 o 7 di DirectX installate col relativo supporto abilitato nei driver. La selezione di questa opzione forza i driver all'esecuzione in modalità di compatibilità DirectX 5 in modo che i giochi precedenti possano essere eseguiti correttamente.

Utilizzare questa opzione per i giochi precedenti che non vengono avviati o eseguiti in modo corretto.

Forza l'hardware a regolare automaticamente la profondità del buffer Z in base alla profondità richiesta dall'applicazione.

Tranne nel caso in cui sia indispensabile utilizzare una profondità del buffer Z specifica, è consigliabile tenere questa opzione abilitata. Se l'opzione è disabilitata, potranno essere eseguite solo le applicazioni la cui profondità di buffer Z corrisponde a quella della configurazione hardware attuale.

Abilita una tecnica alternativa per il buffer di profondità.

Consente all'hardware di usare un meccanismo diverso per il buffer di profondità nelle applicazioni a 16 bit. L'abilitazione di questa opzione può produrre un rendering di qualità superiore delle immagini 3D.

Abilita il logo NVIDIA in Direct3D.

L'abilitazione di questa impostazione visualizza il logo NVIDIA nell'angolo inferiore dello schermo durante l'esecuzione delle applicazioni Direct3D.

Il processore grafico NVIDIA può generare automaticamente mipmap per aumentare l'efficienza dei trasferimenti delle strutture sul bus e fornire migliori prestazioni delle applicazioni.

Tuttavia, alcune applicazioni potrebbero non essere visualizzate correttamente quando sono abilitate le mipmap generate automaticamente. Per risolvere eventuali problemi, ridurre il numero di livelli di mipmap generate automaticamente fino alla visualizzazione corretta delle immagini. La riduzione del numero dei livelli di mipmap spesso elimina gli allineamenti errati delle strutture o "seaming" (a scapito delle prestazioni).

Consente di selezionare il metodo di mipmapping automatico usato dal processore grafico.

È possibile selezionare il metodo di mipmapping bilineare o quello anisotropico a 8 tap. In genere il metodo bilineare offre prestazioni migliori, mentre il metodo anisotropico produce un'immagine di qualità superiore.

Consente di regolare il bias del LOD (Level of Detail – Livello di dettaglio) per le mipmap.

Un bias inferiore fornisce una qualità migliore delle immagini, mentre un bias maggiore aumenta le prestazioni dell'applicazione. Si può scegliere tra cinque valori di bias preimpostati, che variano da "Qualità immagine migliore" a "Prestazioni migliori".

Un elenco delle impostazioni personalizzate (o "tweak") salvate. La selezione di una voce dell'elenco attiva l'impostazione. Per applicare l'impostazione, fare clic su OK o Applica.

Consente di salvare le impostazioni attuali (comprese quelle impostate nella finestra di dialogo Altre impostazioni Direct3D) come "tweak" personalizzato. Le impostazioni salvate vengono quindi aggiunte all'elenco.

Una volta trovate le impostazioni ottimali per un particolare gioco Direct3D, il salvataggio di tali impostazioni come "tweak" personalizzato consente di configurare rapidamente Direct3D prima di avviare il gioco ed elimina la necessità di impostare ciascuna opzione singolarmente.

Elimina l'impostazione personalizzata attualmente selezionata nell'elenco.

Ripristina tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

Visualizza una finestra di dialogo che consente di personalizzare ulteriori impostazioni Direct3D.

Questa opzione modifica lo schema di indirizzamento della struttura hardware dei singoli elementi della struttura.

La modifica di questi valori cambia il punto di definizione dell'origine dell'elemento della struttura. I valori predefiniti sono conformi alle specifiche Direct3D. Alcuni software possono attendersi che l'origine dell'elemento della struttura venga definito altrove. La qualità dell'immagine di tali applicazioni migliora se si ridefinisce l'origine dell'elemento della struttura. Usare il controllo della barra di scorrimento per regolare l'origine dell'elemento della struttura in un punto qualsiasi compreso tra l'angolo in alto a sinistra e il centro dell'elemento della struttura.

Ciò consente al processore grafico di utilizzare la quantità di memoria di sistema specificata per la memorizzazione delle strutture (oltre alla memoria installata sulla scheda grafica stessa).

Nota: la quantità massima di memoria di sistema che può essere riservata per la memorizzazione della struttura viene calcolata in base alla quantità di RAM fisica installata nel computer. Maggiore è la quantità di RAM del sistema, maggiore il valore che può essere impostato.

Questa impostazione si applica solo agli adattatori video PCI (o adattatori video AGP eseguiti in modalità di compatibilità PCI).

Selezionare questa opzione per disabilitare la sincronizzazione verticale.

Consente di renderizzare immediatamente un'immagine sullo schermo senza doverne attendere la sincronizzazione verticale del monitor. Ciò consente frequenze di fotogrammi superiori alla frequenza di aggiornamento del monitor, ma può produrre effetti visivi falsi e immagini spezzate che riducono la qualità delle immagini.

Questa opzione consente di determinare la quantità di antialias utilizzata in una determinata applicazione Direct3D.

L'antialias è una tecnica usata per ridurre al minimo l'effetto "a scalini" visibile talvolta sui bordi degli oggetti tridimensionale.

L'impostazione può variare dalla disattivazione totale dell'antialias alla selezione della quantità massima possibile per un'applicazione particolare.

Usare questa opzione per forzare l'antialias nelle applicazione che non lo supportano direttamente.

Prestare attenzione quando si usa questa opzione. Alcune applicazioni che non supportano esplicitamente l'antialias potrebbero non essere visualizzate correttamente oppure il rendering delle immagini potrebbe risultare irregolare. Disattivare l'opzione se si verificano problemi di visualizzazione con un gioco o un'applicazione che non supporta l'antialias.

Questa opzione consente di limitare il numero di fotogrammi che la CPU può preparare prima che vengano elaborati dal chip grafico quando è disabilitata la sincronizzazione verticale.

In alcuni casi, maggiore è il numero di fotogrammi prerenderizzati consentiti, maggiore può essere il ritardo della risposta di periferiche quali joystick, gamepad o tastiere.

Ridurre questo valore se si nota un ritardo considerevole nella risposta delle periferiche di ingresso collegate al computer durante l'esecuzione dei giochi.

Consente ai driver di usare l'estensione OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Ciò può aumentare le prestazioni dell'applicazione nelle applicazioni di modellazione 3D che supportano questa estensione.

Consente l'uso della memoria video locale quando è abilitata l'estensione GL_KTX_buffer_region.

Tuttavia, se sono disponibili meno di 8 MB di memoria video locale, il supporto dell'estensione dei piani doppi non sarà abilitato.

Questa impostazione non ha effetto se è disabilitata l'opzione "Abilita estensione regione buffer".

Un filtro rapido lineare-mipmap-lineare fornisce migliori prestazioni dell'applicazione a scapito della qualità delle immagini.

In molti casi, la perdita di qualità d'immagine potrebbe non essere rilevante, pertanto potrebbe essere utile avvalersi delle maggiori prestazioni ottenute con l'abilitazione di questa funzione.

Questa opzione consente a OpenGL di usare il filtro anisotropico per una migliore qualità delle immagini.

Selezionare questa opzione per disabilitare il supporto driver di istruzioni avanzate usate da determinate CPU.

Alcune CPU supportano ulteriori istruzioni 3D complementari alla scheda grafica NVIDIA che migliorano le prestazioni di giochi e applicazioni 3D. Questa opzione consente di disabilitare il supporto di tali istruzioni 3D supplementari nei driver. Può essere utile per il confronto delle prestazioni o per risolvere problemi.

Queste opzioni controllano l'antialias completo dello schermo per il driver OpenGL. L'antialias è una tecnica utilizzata per addolcire i bordi degli oggetti in un'immagine e ridurre l'effetto a gradini talvolta visibile. Il metodo 1,5 x 1,5 offre le migliori prestazioni in termini di antialias, mentre il metodo 2 x 2 fornisce la migliore qualità delle immagini.

Consente al driver di esportare i formati pixel stereo. Ciò consente alle applicazioni OpenGL di utilizzare l'opzione stereo e abilitare le lenti otturatore stereo.

Consente al driver di esportare i formati pixel di sovrapposizione. Ciò consente alle applicazioni OpenGL di utilizzare le sovrapposizioni.

Questa opzione consente a OpenGL di usare il filtro anisotropico per una migliore qualità delle immagini. L'abilitazione di questa funzione migliorerà la qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.

Se abilitato, il driver OpenGL alloca un buffer di backup e un buffer di profondità alla stessa risoluzione dello schermo.

Si tratta dell'uso più efficiente della memoria video per le applicazioni che creano molte finestre.

Se disabilitato, il driver OpenGL alloca un buffer di backup e un buffer di profondità per ciascuna finestra creata da un'applicazione.

Questa funzione può migliorare le prestazioni delle applicazioni OpenGL che usano numerose finestre.

Imposta le impostazioni ottimali per l'applicazione OpenGL selezionata.

Questa opzione determina se per definizione nelle applicazioni OpenGL devono essere usate strutture con una determinata profondità di colore.

Con **Usa profondità colore desktop** verranno usate sempre strutture della profondità di colore in uso nel desktop Windows.

Le opzioni **Usa sempre 16 bpp** e **Usa sempre 32 bpp** forzano l'uso di strutture con la profondità di colore specificata, indipendentemente dalle impostazioni del desktop.

Questa opzione determina la modalità di rotazione del buffer per le applicazioni OpenGL a schermo intero.

Si può scegliere tra metodo di trasferimento blocchi, metodo di rotazione pagina e selezione automatica. La selezione automatica consente al driver di determinare il metodo migliore in base alla configurazione hardware.

Questa opzione consente di specificare la gestione della sincronizzazione verticale in OpenGL.

Sempre disattivato La sincronizzazione verticale è sempre disabilitata nelle applicazioni OpenGL.

Disattivato per definizione La sincronizzazione verticale è disabilitata tranne nel caso in cui un'applicazione ne richieda specificamente l'abilitazione.

Attivato per definizione La sincronizzazione verticale è abilitata tranne nel caso in cui un'applicazione ne richieda specificamente la disabilitazione.

Consente di salvare le impostazioni correnti come "tweak" personalizzato, che verrà aggiunto all'elenco adiacente.

Una volta trovate le impostazioni ottimali per una particolare applicazione OpenGL, il salvataggio di tali impostazioni come "tweak" personalizzato consente di configurare rapidamente OpenGL prima di avviare il programma ed elimina la necessità di impostare ciascuna opzione singolarmente.

I controlli della barra di scorrimento consentono di regolare la luminosità, il contrasto o la gamma del canale di colore selezionato.

I controlli della correzione del colore consentono di compensare le variazioni di luminosità tra un'immagine sorgente e il relativo output su un dispositivo di visualizzazione. Quando si lavora con applicazioni di elaborazione immagini, ciò consente di fornire una riproduzione più accurata dei colori delle immagini (ad esempio fotografie) visualizzate sul monitor.

Inoltre, molti giochi con accelerazione 3D potrebbero risultare troppo scuri. L'aumento del valore della luminosità e/o della gamma in modo uniforme in tutti i canali fa risultare i giochi più luminosi, rendendone l'uso più piacevole.

Consente di selezionare il canale del colore controllato dalle barre di scorrimento. Si possono regolare i canali del rosso, del verde o del blu singolarmente o tutti contemporaneamente.

Brillantezza digitale offre un maggiore controllo sulla separazione e l'intensità dei colori, producendo immagini più luminose e più nitide in tutte le applicazioni.

Una rappresentazione grafica della curva di colore. Questa curva cambia in tempo reale quando si regolano il contrasto, la luminosità o la gamma.

La selezione di questa opzione consente di ripristinare automaticamente le regolazioni dei colori qui impostate al riavvio di Windows.

Nota: se il computer è in rete, il colore verrà regolato dopo aver eseguito l'accesso a Windows.

Un elenco delle impostazioni di colore personalizzate salvate. La selezione di una voce dell'elenco attiva l'impostazione.

Consente di salvare le impostazioni dei colori attuali come impostazione personalizzata. Le impostazioni salvate vengono quindi aggiunte all'elenco.

Elimina l'impostazione dei colori personalizzata attualmente selezionata nell'elenco.

Ripristina tutti i valori dei colori alle impostazioni hardware predefinite.

Consente di selezionare la modalità di temporizzazione del monitor:

Rilevamento automatico Consente di ricevere automaticamente le informazioni di temporizzazione corrette, direttamente dal monitor. Questa è l'impostazione predefinita. Notare che alcuni monitor meno recenti potrebbero non supportare questa funzione.

General Timing Formula o **GTF** è uno standard usato dalla maggior parte dei monitor più recenti.

Discrete Monitor Timings o **DMT** è un vecchio standard ancora in uso su alcuni monitor. Abilitare questa opzione se il monitor richiede DMT.

Aggiunge l'icona NVIDIA QuickTweak alla barra delle applicazioni di Windows.

L'icona consente di applicare eventuali impostazioni personalizzate Direct3D, OpenGL o dei colori "sul momento" usando un comodo menu a comparsa. Il menu contiene anche le voci per ripristinare le impostazioni predefinite e per accedere alla finestra di dialogo Proprietà - Schermo.

Consente di scegliere l'icona usata per rappresentare la utility QuickTweak nella barra delle applicazioni di Windows.

Selezionare l'icona da visualizzare nell'elenco. Quindi scegliere OK o Applica per aggiornare l'icona nella barra delle applicazioni.

Abilita NVIDIA Desktop Manager.

NVIDIA Desktop Manager abilita le funzionalità aggiuntive, ad esempio i tasti di scelta rapida per la gestione delle finestre, la centratura delle finestre di dialogo e lo zoom, quando si utilizzano le configurazioni TwinView a più monitor. Desktop Manager aggiunge inoltre il supporto per più desktop che consente di organizzare meglio lo spazio di lavoro delle applicazioni.

Aprire la finestra di dialogo di configurazione di NVIDIA Desktop Manager.

La finestra di dialogo di configurazione di Desktop Manager fornisce il controllo di tutte le funzioni e le impostazioni di Desktop Manager, quali le opzioni di centratura delle finestre di dialogo, le selezioni dei tasti di scelta rapida e le impostazioni di gestione delle applicazioni.

Chiude la finestra di dialogo e mantiene le modifiche apportate in modo tale che abbiano effetto quando si fa clic su OK o Applica nella finestra di dialogo Proprietà aggiuntive.

Consente di determinare quale pulsante del mouse richiama il menu quando si fa clic sull'icona nella barra delle applicazioni.

Attiva o disattiva i messaggi di conferma.

Selezionare questa opzione se non si desidera visualizzare i messaggi di conferma quando si carica una configurazione 3D dal menu della barra delle applicazioni.

Selezionare questa opzione se si desidera visualizzare il menu della barra delle applicazioni con un effetto 3D.

Queste opzioni consentono di determinare il posizionamento dell'immagine sullo schermo piatto quando si usano risoluzioni inferiori alla risoluzione massima supportata.

Usare i pulsanti freccia per regolare la posizione del desktop sul monitor.

Reimposta il desktop alla posizione predefinita per la risoluzione e la frequenza di aggiornamento attuali.

Queste opzioni consentono di selezionare il dispositivo di visualizzazione di output (monitor, schermo piatto o TV, a seconda dei dispositivi supportati dalla scheda video).

Apri una finestra in cui si possono personalizzare le impostazioni per il dispositivo di visualizzazione attivo.

Indica le impostazioni attuali di formato e paese usate per l'uscita TV.

Apri una finestra in cui si può specificare un particolare formato di uscita TV.

Questo elenco consente di selezionare il formato di uscita TV in base al paese in cui si vive.

Nota: se il proprio paese non è compreso nell'elenco, selezionare il paese più vicino.

Rende il formato selezionato quello predefinito all'avvio.

Quando si avvia il computer con solo un TV collegato alla scheda video, questa opzione garantisce che tutti i messaggi visualizzati sullo schermo durante la procedura di avvio siano emessi nel formato supportato dal televisore.

Consente di specificare il tipo di segnale di uscita inviato al TV.

Se si dispone del cavo del connettore adatto, Uscita video S generalmente fornisce un output di qualità superiore rispetto a Uscita video composita. Se non si è certi del tipo di segnale da specificare, scegliere l'impostazione **Selezione automatica**.

Usare i pulsanti freccia per regolare la posizione del desktop sul TV.

Nota: se l'immagine del TV diventa confusa o si oscura a causa di una regolazione errata, attendere 10 secondi. L'immagine ritorna automaticamente alla posizione predefinita ed è possibile iniziare nuovamente la regolazione. Una volta posizionato il desktop nel punto desiderato, occorre premere il pulsante OK o **Applica** per salvare le impostazioni prima che sia trascorso l'intervallo di 10 secondi.

Reimposta il desktop alla posizione predefinita sul TV per la risoluzione attuale.

Usare questi controlli per regolare la luminosità e la saturazione dell'immagine TV.

Usare questi controlli per regolare la luminosità e il contrasto dell'immagine TV.

Usare questo controllo per regolare la quantità di filtro di sfarfallamento da applicare al segnale TV.

Si consiglia di disattivare completamente il filtro di sfarfallamento per l'esecuzione dei video DVD da un decoder hardware.

Imposta la risoluzione e la profondità del colore dello schermo per l'uscita al TV.

Usare questi controlli per regolare la qualità dell'esecuzione del video o del DVD sul monitor.

La luminosità, il contrasto, la tonalità e la saturazione possono essere regolati singolarmente per ottenere una qualità d'immagine ottimale durante l'esecuzione di video o film DVD sul computer.

Consente di regolare le frequenze di clock principale e di memoria del processore grafico NVIDIA.

Imposta la velocità di clock principale del processore grafico NVIDIA.

Indica la velocità di clock principale in megahertz.

Imposta la velocità di clock dell'interfaccia di memoria della scheda video.

Indica la velocità di clock dell'interfaccia di memoria in megahertz.

Prova le nuove impostazioni di frequenza di clock per verificarne la stabilità prima di applicarle.

Nota: occorre provare tutte le impostazioni nuove diverse dai valori predefiniti dal costruttore prima di applicarle in modo definitivo.

La selezione di questa opzione garantisce che eventuali modifiche apportate alle frequenze di clock vengano applicate automaticamente ogni volta che si avvia Windows.

Nota: si può bypassare l'impostazione di clock automatica tenendo premuto il tasto CTRL durante l'avvio di Windows. Se il computer è collegato in rete, tenere premuto il tasto CTRL immediatamente dopo aver eseguito l'accesso a Windows.

Reimposta tutte le regolazioni di clock e forza un nuovo rilevamento dell'hardware grafico prima di riabilitare i controlli.

Si consiglia di eseguire un reset ogni volta che si visualizza sul BIOS della scheda video un'immagine BIOS aggiornata.

Consente di selezionare una delle quattro modalità nView:

Standard Seleziona la modalità standard a schermo singolo. Usare questa modalità se si dispone di un unico dispositivo di visualizzazione collegato alla scheda video NVIDIA.

Clone Questa modalità produce una copia esatta dello schermo principale nel dispositivo di visualizzazione secondario.

Estensione orizzontale Questa modalità consente di estendere il desktop di Windows su due dispositivi di visualizzazione in senso orizzontale. In questa modalità i due schermi si combinano per formare un'unica ampia superficie di visualizzazione.

Estensione verticale Questa modalità consente di estendere il desktop di Windows su due dispositivi di visualizzazione in senso verticale. In questa modalità i due schermi si combinano per formare un'unica alta superficie di visualizzazione.

nView Standard Seleziona la modalità standard a schermo singolo. Usare questa modalità se si dispone di un unico dispositivo di visualizzazione collegato alla scheda video NVIDIA.

nView Clone Questa modalità consente di produrre una copia esatta della visualizzazione primaria sul dispositivo secondario.

nView Estensione orizzontale. Questa modalità consente di estendere il desktop di Windows su due dispositivi di visualizzazione in senso orizzontale. In questa modalità i due schermi si combinano per formare una superficie di visualizzazione estesa, utile quando occorre visualizzare oggetti più larghi di un singolo schermo.

nView Estensione verticale - Questa modalità consente di estendere il desktop di Windows su due dispositivi di visualizzazione in senso verticale. In questa modalità i due schermi si combinano per formare una superficie di visualizzazione estesa, utile quando occorre visualizzare oggetti più alti di un singolo schermo.

Una rappresentazione grafica della configurazione dello schermo nView.

Fare clic sull'immagine del monitor per selezionarlo come schermo attuale. Se si fa clic con il pulsante destro del mouse sull'immagine del monitor, viene visualizzata una serie di opzioni che consentono di apportare modifiche al dispositivo di visualizzazione associato.

Quando è attiva la modalità Clone, questa opzione consente di eseguire il dispositivo di visualizzazione principale ad una risoluzione del desktop superiore a quella del dispositivo secondario. Se la risoluzione fisica del dispositivo secondario è inferiore a quella del dispositivo principale, il desktop del dispositivo secondario si sposta automaticamente quando si toccano i bordi dello schermo con il puntatore del mouse.

Se è selezionata l'opzione "Consenti desktop virtuale", disattiva la funzione di spostamento automatico sul dispositivo secondario. Ciò consente di bloccare il desktop virtuale in una determinata posizione e quindi di eseguire più agevolmente, ad esempio, le presentazioni o le applicazioni che utilizzano dettagli minuti.

L'attivazione di questa funzione blocca la posizione di spostamento attuale sullo schermo del clone secondario. Ciò consente di bloccare il desktop virtuale in una determinata posizione e quindi di eseguire più agevolmente, ad esempio, le presentazioni o le applicazioni che utilizzano dettagli minuti.

Abilita la funzione di desktop virtuale per la modalità di estensione nView.

L'attivazione di questa funzione consente di impostare un desktop più ampio di quello consentito dalle dimensioni fisiche degli schermi combinati.

La visualizzazione combinata si sposta nell'area del desktop più estesa quando il puntatore del mouse esce dall'area visualizzabile.

Una rappresentazione grafica della configurazione del dispositivo secondario nView.

Fare clic sull'immagine per configurare il dispositivo di output collegato all'uscita secondaria della scheda grafica abilitata nView eseguita in modalità clone.

Abilita i controlli dello zoom per consentire di ingrandire una determinata area dello schermo di uscita video.

Qui è possibile selezionare l'area dello schermo da ingrandire. Una volta effettuata la selezione, è possibile ingrandire la porzione dello schermo spostando il controllo della barra di scorrimento illustrato di seguito.

Consente di ingrandire o rimpicciolire la porzione selezionata dello schermo di riproduzione del video.

Seleziona il dispositivo di visualizzazione su cui riprodurre il video in modalità schermo intero.

Consente di selezionare il rapporto prospettico (rapporto tra la dimensione orizzontale e quella verticale) della riproduzione a schermo intero.

L'attivazione di questa opzione consente al driver video di determinare la risoluzione ottimale per la riproduzione video a schermo intero.

L'attivazione di questa opzione collega il controllo dello zoom nella pagina Controlli sovrapposizione in modo da controllare contemporaneamente anche l'ingrandimento sul dispositivo a schermo intero.

Fare clic su questo pulsante per accedere alle funzioni video avanzate fornite dalla modalità nView Clone. Per accedere a queste funzioni, la modalità Clone deve essere attualmente abilitata.

L'attivazione di questa opzione forza il software di sovrapposizione ad usare il busmastering. Si consiglia di lasciare questa opzione deselezionata a meno che non si riscontrino problemi con la riproduzione video, quali la corruzione delle immagini o l'assenza totale di immagini.

Mostra il tipo di monitor in uso con la scheda video selezionata.

Fare clic per visualizzare le proprietà del dispositivo di visualizzazione e del driver di questo monitor.

Elenca le velocità di aggiornamento disponibili per questo monitor. Una frequenza di aggiornamento maggiore riduce lo sfarfallamento dello schermo.

Specifica se l'elenco delle frequenze di aggiornamento include le modalità non supportate dal monitor. La scelta di una modalità non adatta al monitor può causare gravi problemi di visualizzazione e potrebbe danneggiare l'hardware.

Questa opzione forza il driver OpenGL ad usare un buffer di profondità a 16 bit indipendentemente dal formato pixel scelto dall'applicazione.

Ciò migliora le prestazioni delle cancellazioni e delle altre operazioni del buffer di profondità a scapito della precisione.

WheQuando questa opzione è abilitata, OpenGL utilizza la funzione avanzata di monitor multipli di Windows 2000.

Usare questa opzione per selezionare quale schermo contiene l'angolo in alto a sinistra del desktop. L'effetto più ovvio di questa opzione consiste nell'inversione delle posizioni delle immagini sul monitor.

Visualizza tutti gli schermi correnti di nView. Se è collegato più di un dispositivo e si è selezionata una modalità diversa da Standard, occorre selezionare quale schermo è lo schermo corrente.

In alternativa, per selezionare il monitor come schermo corrente, è possibile fare clic sull'immagine del monitor nel dispositivo di controllo immediatamente al di sopra di essa.

Fare clic su questo pulsante per configurare o modificare le impostazioni relative al dispositivo di output in uso per lo schermo corrente.

I controlli dello spostamento consentono di impostare le dimensioni dell'area visualizzabile dello schermo rispetto all'area effettiva del desktop. Ciò fornisce desktop più larghi della normale visualizzazione su un monitor, uno schermo piatto o un TV.

Fare clic per rilevare tutti gli schermi collegati a questa scheda video. Usare questa funzione se si sono collegati degli schermi dopo aver aperto il Pannello di controllo.

Selezionare questa casella di controllo se l'eventuale monitor collegato al connettore dello schermo secondario non viene rilevato. Questa opzione è utile per i monitor meno recenti o i monitor collegati con connettori BNC.

Fare clic per accedere alle informazioni correlate alla scheda grafica NVIDIA.

Fare clic per accedere alle funzioni aggiuntive della scheda grafica NVIDIA.

Fare clic per accedere al sito Web NVIDIA e reperire le informazioni e i driver più recenti per la scheda grafica NVIDIA.

Queste informazioni descrivono dettagliatamente gli aspetti hardware della scheda grafica attualmente selezionata.

Queste informazioni descrivono dettagliatamente gli aspetti selezionati del sistema che potrebbero influire sulle prestazioni grafiche generali.

Questa tabella è un elenco di file, con le relative descrizioni e versioni, utilizzati dalla scheda grafica NVIDIA.

La pagina delle impostazioni Gestione applicazioni consente di gestire il posizionamento delle finestre di ogni singola applicazione su schermi e desktop multipli.

Questo è l'elenco delle applicazioni attualmente gestite da Desktop Manager. Selezionare un'applicazione nell'elenco per configurarne le impostazioni di gestione. Per modificare l'elenco, usare i pulsanti Aggiungi e Rimuovi visualizzati a destra.

Fare clic su questo pulsante per aggiungere una nuova applicazione all'elenco delle applicazioni gestite da Desktop Manager.

Fare clic su questo pulsante per rimuovere l'applicazione selezionata dall'elenco delle applicazioni gestite da Desktop Manager.

Fare clic su questo pulsante per cancellare tutte le voci dell'elenco delle applicazioni.

Avvertenza: tutte le personalizzazioni effettuate per le applicazioni verranno reimpostate.

La selezione di questa opzione forza la finestra dell'applicazione ad essere visualizzata sempre sullo schermo specificato.

Questo campo consente di specificare lo schermo (monitor) su cui deve essere sempre visualizzata l'applicazione selezionata se è selezionata l'opzione "Avvia sempre questa applicazione sullo schermo numero".

Se si seleziona questa opzione, Desktop Manager registra la dimensione e la posizione della finestra dell'applicazione. All'avvio successivo dell'applicazione, Desktop Manager ripristina la dimensione e la posizione salvate precedentemente per la finestra dell'applicazione.

Questa opzione consente di specificare che l'ingrandimento della finestra dell'applicazione si limiti al riempimento dello schermo occupato attualmente senza occupare l'intero desktop che potrebbe estendersi su più schermi.

Selezionare questa opzione per avviare l'applicazione su un desktop di applicazione separato.

È possibile, ad esempio, creare desktop separati oltre al desktop predefinito di Windows per il browser Web e il programma di posta elettronica.

Immettere qui il nome del desktop di applicazione separato. In alternativa, è possibile usare il pulsante a discesa per selezionare uno dei desktop creati precedentemente per altre applicazioni.

Questo campo è disponibile solo se si seleziona l'opzione "Avvia questa applicazione su un desktop separato".

La pagina Tasti di scelta rapida consente di personalizzare le combinazioni dei tasti di scelta rapida da usare per gestire il posizionamento delle finestre delle applicazioni sul desktop.

Questa combinazione di tasti sposta la finestra attualmente attiva (a fuoco) su un altro monitor nella posizione corrispondente.

Questa combinazione di tasti sposta su un altro schermo tutte le finestre visualizzate dell'applicazione attualmente attiva.

Questa combinazione di tasti sposta tutte le finestre dell'applicazione sullo schermo su cui si trova il puntatore del mouse.

Quando sono attivi più desktop di applicazione, questa combinazione di tasti passa da un desktop all'altro. L'uso ripetuto di questa combinazione consente di scorrere l'elenco dei desktop di applicazione attivi.

La pagina Impostazioni globali contiene le opzioni generali relative a Desktop Manager e alla gestione delle applicazioni.

Se si sceglie di ingrandire un'applicazione sull'"intero desktop", l'ingrandimento produce il riempimento dell'intero desktop anche quando questo si estende su più monitor.

Se si sceglie di ingrandire un'applicazione sullo "schermo corrente", l'ingrandimento, per definizione, produce solo il riempimento dello schermo occupato in origine.

L'abilitazione di questa funzione inserisce un sottomenu "NVIDIA Desktop Manager" nei menu di sistema di tutte le finestre di livello superiore delle applicazioni. Questo sottomenu consente un accesso rapido e facile a tutte le funzioni di gestione delle applicazioni, senza la necessità di aprire il pannello di controllo di Desktop Manager.

Per accedere al menu di sistema di una finestra di un'applicazione, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'intestazione della finestra (barra del titolo) oppure fare clic sull'icona dell'applicazione posta all'estremità sinistra dell'intestazione della finestra.

La selezione di questa opzione consente a Desktop Manager di evitare che le finestre a comparsa di livello superiore si estendano o suddividano su due (o più) monitor. La finestra a comparsa viene riposizionata in modo da essere adattata su un unico schermo.

Scegliere questa opzione per centrare sempre sullo schermo prescelto le finestre a comparsa grandi.

Selezionare il monitor su cui si desidera centrare le finestre a comparsa. Questo campo è disponibile solo quando si seleziona il pulsante "Centra finestre a comparsa grandi su schermo numero".

Questa opzione consente di centrare le finestre a comparsa grandi (che si estendono su più monitor) sullo schermo che contiene il cursore del mouse, che è molto probabilmente quello che si sta guardando.

Questa opzione mantiene le finestre a comparsa dell'applicazione sullo stesso schermo della finestra dell'applicazione che le ha generate. Se una finestra a comparsa si sposta su un altro monitor, Desktop Manager la sposterà sullo schermo della finestra dell'applicazione.

Fare clic su questo pulsante per ripristinare le impostazioni generali e i tasti di scelta rapida predefiniti di Desktop Manager.

Nota: questa operazione non influisce sulle personalizzazioni dell'applicazione apportate nella pagina Gestione applicazioni.

Fare clic su OK per accettare e applicare eventuali modifiche apportate alle impostazioni di Desktop Manager e per chiudere la finestra del pannello di controllo.

Fare clic su Annulla per chiudere la finestra del pannello di controllo di Desktop Manager senza salvare o applicare le modifiche.

Avvertenza: eventuali modifiche apportate alle impostazioni verranno ignorate.

Fare clic su Applica per applicare e salvare tutte le modifiche apportate alle impostazioni e lasciare aperta la finestra del pannello di controllo di Desktop Manager.

Questa finestra di dialogo consente di selezionare una nuova applicazione da gestire con Desktop Manager

Questo è l'elenco delle applicazioni attualmente in esecuzione sul desktop. È possibile selezionare un'applicazione da questo elenco o usare il pulsante Sfoglia per specificare un'applicazione diversa, ad esempio una che non sia attualmente in esecuzione.

Fare clic su questo pulsante per aprire una finestra di dialogo in cui selezionare un'applicazione di Windows che si desidera gestire con Desktop Manager.

Fare clic su questo pulsante per accettare il file di programma selezionato come applicazione da gestire con Desktop Manager

Fare clic su questo pulsante se non si desidera selezionare ora un'applicazione. La finestra di dialogo Nuova applicazione viene chiusa senza modificare le impostazioni.

Questa finestra di dialogo consente di immettere il nome di un nuovo desktop di applicazione.

Immettere qui il nome del nuovo desktop di applicazione. In alternativa, è possibile scegliere uno dei nomi di desktop specificati per altre applicazioni.

È possibile, ad esempio, assegnare il nome "Web" al desktop del browser Web e "Posta" a quello che contiene il programma di posta elettronica. I tasti di scelta rapida di Desktop Manager consentono di passare agevolmente da un desktop di applicazione a un altro.

Fare clic su OK per accettare il nuovo nome del desktop. Non utilizzare il pulsante prima di avere immesso un nome valido per il desktop.

Fare clic su Annulla se non si desidera immettere ora il nome del desktop.

Questa combinazione di tasti attiva una serie di rettangoli animati convergenti che consentono di individuare il cursore del mouse.

Abilitare questa opzione per bloccare le finestre interamente su uno degli schermi quando le si sposta trascinandole con il mouse.

Queste opzioni interessano gli elementi dell'interfaccia utente della sessione client di Windows, quali il comportamento della barra delle applicazioni e le finestre di commutazione delle operazioni.

Selezionare questa opzione per abilitare una finestra alternativa di commutazione delle operazioni centrata correttamente in base alla configurazione nView corrente e che consenta il passaggio da un'applicazione all'altra su desktop diversi.

La finestra di commutazione delle operazioni viene attivata premendo ALT+TAB.

La selezione di questa opzione forza la visualizzazione della finestra di commutazione delle operazioni sempre sul monitor specificato.

Selezionare il monitor su cui visualizzare la finestra di commutazione delle applicazioni. È possibile selezionare solo i monitor attualmente attivi.

Selezionare questa opzione per vincolare la barra delle applicazioni su un unico monitor, ossia per evitare che si distribuisca su più monitor.

Queste opzioni determinano le modalità con cui Desktop Manager gestisce l'ubicazione e il posizionamento delle finestre a comparsa, comprese le finestre dei messaggi e delle applicazioni.

Selezionare questa opzione per attivare la funzione Zoom. La funzione Zoom visualizza su un monitor una vista ingrandita dell'area dello schermo sotto il cursore del mouse. La vista ingrandita viene visualizzata sul monitor opposto al cursore del mouse; se si sposta il cursore del mouse da un monitor all'altro la vista ingrandita passerà automaticamente all'altro monitor.

La funzione Zoom è attiva solo quando sono collegati più monitor e si è selezionata la modalità di spostamento orizzontale o verticale.

Abilitare questa opzione per ingrandire utilizzando proporzioni filtrate (interpolate).

Per controllare la funzione Zoom si utilizzano i seguenti tasti di scelta rapida. Per quanto riguarda i tasti di scelta rapida nella scheda Tasti di scelta rapida, fare clic su un campo e utilizzare una combinazione di tasti per impostare un tasto di scelta rapida.

Nota: quando sono aperte le schede Zoom o Tasti di scelta rapida, i tasti di scelta rapida sono disabilitati per evitare che quelli esistenti interferiscano con la definizione di quelli nuovi.

Questo tasto di scelta rapida attiva e disattiva la funzione Zoom.

Questo tasto di scelta rapida aumenta il livello di ingrandimento della vista Zoom.

Questo tasto di scelta rapida diminuisce il livello di ingrandimento della vista Zoom.

Questo parametro specifica quante volte al secondo viene aggiornata la vista Zoom quando il mouse è fermo. La vista Zoom viene aggiornata automaticamente quando si sposta il mouse. L'aumento di questo valore può influire negativamente sulle prestazioni del sistema o delle applicazioni.

Questo parametro rappresenta il numero di millisecondi di ritardo del passaggio della vista Zoom da un monitor all'altro. Questo ritardo è concepito per evitare che la vista Zoom passi da un monitor all'altro quando il cursore del mouse si sofferma brevemente sul monitor contenente la vista Zoom. È possibile impostare il parametro sul valore zero per non avere alcun ritardo.

Selezionare questa opzione per abilitare la modifica immediata dell'ingrandimento della vista Zoom utilizzando la rotella del mouse e tenendo premuta una combinazione dei tasti CTRL, ALT e MAIUSC.

Selezionare la combinazione di CTRL, ALT e MAIUSC da tenere premuta per utilizzare la rotellina del mouse per modificare il livello di ingrandimento della vista Zoom.

La pagina Tasti di scelta rapida consente di personalizzare le combinazioni dei tasti di scelta rapida da usare per gestire il posizionamento delle finestre delle applicazioni sul desktop.

Nota: quando sono aperte le schede Zoom o Tasti di scelta rapida, i tasti di scelta rapida sono disabilitati per evitare che quelli esistenti interferiscano con la definizione di quelli nuovi.

Questa opzione disattiva l'antialias nelle applicazioni 3D.

Selezionare questa opzione se occorrono prestazioni ottimali nelle applicazioni.

Questa opzione abilita l'antialias con la modalità 2x.

Offre una migliore qualità d'immagine e prestazioni elevate nelle applicazioni 3D.

Questa opzione abilita una tecnica di antialias brevettata disponibile per la famiglia di GPU GeForce.

L'antialiasing Quincunx offre la qualità della modalità più lenta, 4x , praticamente con le stesse prestazioni della più veloce, 2x .

Questa opzione abilita l'antialias con la modalità 4x.

Offre una qualità d'immagine più elevata a scapito delle prestazioni nelle applicazioni 3D.

Questa opzione abilita l'antialias con la modalità 4x a 9 tap (gaussiana).
Offre una qualità d'immagine più elevata a scapito delle prestazioni nelle applicazioni 3D.

Questa opzione abilita l'antialias con la modalità 6x.

Offre una qualità d'immagine superiore rispetto alla modalità 4x con prestazioni leggermente inferiori nelle applicazioni 3D.

Nota: questa impostazione interessa solo le applicazioni 3D. Quando si eseguono le applicazioni OpenGL, OpenGL utilizza la successiva impostazione di antialias abilitata, ossia l'opzione che precede immediatamente l'impostazione 6x).

Questa opzione abilita automaticamente le impostazioni di antialias ottimali per le applicazioni 3D che supportano l'antialias.

Questa opzione consente di selezionare manualmente la modalità di antialias da usare con le applicazioni 3D.

Informazioni sulle impostazioni AGP attualmente in uso nel computer.

Questa opzione consente di selezionare manualmente la velocità AGP usata dal sottosistema grafico. Se non si è certi della velocità AGP da usare, lasciare questa casella di controllo deselezionata. Il sistema determinerà automaticamente la velocità AGP ottimale.

Spostare la barra di scorrimento per selezionare manualmente la velocità AGP che dovrà essere usata dal sottosistema grafico.

Consente di selezionare il metodo con cui il driver gestisce la memoria video allocata dalla memoria di sistema.

Consente di specificare la quantità di memoria di sistema usata in combinazione con il metodo specificato dalla modalità corrente del buffer frame.

Consente di specificare la strategia di gestione della memoria del buffer frame durante l'uso della modalità dinamica.

NVIDIA PowerMizer consente di regolare il consumo di energia della GPU. È possibile prolungare la durata della batteria impostando il livello massimo di risparmio di energia oppure sfruttare pienamente le prestazioni grafiche della GPU selezionando il livello massimo di prestazioni.

Questa opzione consente a Windows di trattare le schede video con più uscite come schede separate installate nel sistema. Ciò consente di selezionare una risoluzione e/o profondità di colore indipendente per ciascun dispositivo collegato alla scheda con più uscite.

L'uso di due schede con un'unica configurazione di GPU/memoria impone alcune limitazioni alle impostazioni di visualizzazione. Le modalità fornite nella finestra di dialogo Proprietà - Schermo di Windows possono essere gestite dalla scheda video in una configurazione a schermo singolo. Quando le risorse della scheda vengono condivise da due schermi, alcune modalità con risoluzione superiore non sono disponibili su uno degli schermi. In questo caso, si consiglia di provare a selezionare una combinazione di modalità di visualizzazione che la scheda video è in grado di gestire.

Fare clic su questo pulsante per personalizzare le impostazioni aggiuntive di OpenGL per le opzioni stereo e sovrapposizione. Notare che il pulsante è disponibile solo quando si attiva l'opzione "Abilita API stereo con buffer quadruplo" nella prima casella di riepilogo del pannello.

Abilita le sovrapposizioni in OpenGL. Alcune applicazioni, ad esempio Softimage3D) richiedono dei piani di sovrapposizione. Tali piani vengono utilizzati come superficie con tavolozza in aggiunta al normale buffer colori (RGB). Le sovrapposizioni sono utili in particolare per sovrapporre aree di disegno indipendenti dall'immagine 3D, ad esempio menu e cursori. Le sovrapposizioni sono supportate nelle modalità a colori a 16 e 32 bit.

Nota: l'opzione stereo e le sovrapposizioni di OpenGL non possono essere utilizzate simultaneamente. Le sovrapposizioni richiedono ulteriore memoria grafica sulla scheda e potrebbero non essere disponibili in alcune risoluzioni. È consigliabile ridurre la risoluzione o la profondità di colore in caso di problemi di accesso alla funzione di sovrapposizione.

Abilita l'opzione stereo in OpenGL. Per eseguire le applicazioni stereo senza lenti otturatore o altro hardware, il driver NVIDIA esporta i formati pixel stereo di OpenGL e organizza la memoria in modo da consentire l'uso simultaneo delle applicazioni stereoscopiche e monoscopiche.

Nota: abilitare questa opzione solo se necessario. Alcune applicazioni scelgono automaticamente un formato stereo mentre altre potrebbero non funzionare correttamente in formato pixel stereo.

Nota: l'opzione stereo e le sovrapposizioni di OpenGL non possono essere utilizzate simultaneamente. La visualizzazione stereo richiede ulteriore memoria grafica sulla scheda e potrebbe non essere disponibile in alcune risoluzioni. È consigliabile ridurre la risoluzione o la profondità di colore in caso di problemi di visualizzazione stereo.

Il driver NVIDIA supporta una varietà di hardware stereo. Se si utilizza un hardware stereo diverso da quello predefinito, selezionare una modalità di visualizzazione dalla casella di riepilogo.

Selezionare questa opzione solo se si utilizza una scheda ELSA 3D REVELATOR o altro adattatore compatibile. Gli adattatori traducono il segnale del monitor nel DIN a 3 pin standardizzato utilizzato dalla maggior parte dell'hardware stereo disponibile.

Nota: non è necessario utilizzare l'adattatore se la scheda grafica in uso dispone di un connettore DIN a 3 pin incorporato.

Selezionare questa opzione se è stato collegato uno schermo piatto con stereo automatico alla scheda grafica.

Selezionare questa opzione se si utilizza un hardware stereo passivo.

Per utilizzare questa opzione, è necessario che i proiettori siano collegati a una scheda grafica a doppia testina basata su GPU NVIDIA, ad esempio Quadro2 MXR (oppure GeForce2 MX /GeForce2 Go), e che la modalità Clone sia abilitata nel pannello di nView. Una testina visualizza l'occhio sinistro dell'immagine, l'altra l'occhio destro.

Questa opzione è disponibile solo sulle schede a più testine.

Se la scheda grafica in uso dispone di un connettore DIN a 3 pin incorporato, selezionare questa opzione per abilitare la funzione. In questo caso, non sono necessari adattatori aggiuntivi, ad esempio quelli forniti con ELSA 3D REVELATOR o le lenti StereoGraphics®. Qualsiasi hardware stereo può essere collegato direttamente alla scheda grafica mediante il connettore DIN a 3 pin.

Selezionare questa opzione se si utilizza un adattatore fornito con StereoGraphics® StereoEyes® o un prodotto compatibile. Gli adattatori traducono il segnale del monitor signal nel connettore DIN a 3 pin standardizzato utilizzato dalla maggior parte dell'hardware stereo disponibile.

Nota: non è necessario utilizzare l'adattatore se la scheda grafica in uso dispone di un connettore DIN a 3 pin incorporato.

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Nel caso in cui non sia possibile visualizzare un effetto stereo, selezionare questa opzione per scambiare le immagini sinistra e destra. In genere, è necessario abilitare questa opzione solo sui monitor con interlacciamento verticale e in modalità passiva.

Questa opzione consente di impostare la maggiore quantità di memoria possibile per le mappe di strutture. Ciò può migliorare le prestazioni delle applicazioni con alta densità di strutture a scapito di una prestazione leggermente inferiore nelle applicazioni non strutturate.

Questa opzione forza l'uso del filtro trilineare, indipendentemente dal fatto che un'applicazione lo richieda. Ciò può migliorare la qualità dell'immagine nella maggior parte delle applicazioni 3D.

