

Active l'émulation de table de brouillard

Direct3D spécifie qu'un processeur graphique NVIDIA capable d'accélération 3D matérielle doit pouvoir mettre en œuvre du brouillard par vertex ou par table.

Remarque : Certains jeux demandent les fonctions D3D matérielles de façon incorrecte et comptent sur la prise en charge de brouillard par table. Activez cette option pour assurer le bon fonctionnement de ces jeux avec votre processeur graphique NVIDIA.

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

Remarque : Il est recommandé de laisser cette option activée, sauf si la nature du travail effectué nécessite une valeur spécifique pour le tampon de profondeur. Si cette option est désactivée, seules les applications nécessitant des tampons de profondeur dont la valeur correspond à celle de la configuration matérielle actuelle fonctionneront.

Active une autre technique de mise en tampon de profondeur.

L'activation de cette option permet au matériel d'utiliser une autre technique pour la mise en tampon de profondeur avec les applications 16 bits, ce qui contribue à 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.

Remarque : 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.

Règle 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.

Montre une liste des profils personnalisés que vous avez enregistrés.

Pour activer le profil, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur **Appliquer**.

Cliquez pour 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 ensuite 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.

Cliquez pour supprimer le profil personnalisé sélectionné dans la liste.

Cliquez pour restaurer les valeurs par défaut de tous les paramètres.

Cliquez pour afficher une boîte de dialogue permettant de personnaliser d'autres paramètres Direct3D.

Déplacez le curseur pour 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 NVIDIA d'utiliser la quantité de mémoire système spécifiée pour le stockage des textures (en plus de la mémoire intégrée à 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.

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

Remarque : 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 ou les claviers. Réduisez cette valeur si vous observez un délai de réponse important avec ces périphériques lorsque vous utilisez un jeu.

Désactive 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.

Permet au pilote d'exporter des formats de pixel stéréoscopiques, si bien que les applications OpenGL peuvent maintenant utiliser le mode stéréo et activer les lunettes stéréoscopiques.

Permet au pilote d'exporter des formats de pixel de superposition, si bien que les applications OpenGL peuvent maintenant utiliser les superpositions.

Permet au pilote OpenGL d'allouer un tampon d'arrière-plan et un tampon de profondeur à la même résolution que celle de l'affichage.

Lorsque cette option est activée (cochée), les applications OpenGL qui génèrent de nombreuses fenêtres utilisent la mémoire vidéo plus efficacement, ce qui améliore leurs performances.

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

Cette option permet de définir les paramètres optimaux pour l'application OpenGL sélectionnée. Cliquez sur la flèche de déplacement vers le bas pour afficher une liste d'applications et en sélectionner une.

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.

Déterminez le mode de basculement du tampon pour les applications OpenGL en plein écran. Vous pouvez sélectionner le **transfert de bloc** ou l'**autosélection**.

L'**autosélection** permet au pilote de déterminer la meilleure méthode en fonction de la configuration matérielle.

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.

Cliquez pour enregistrer 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.

Déplacez le curseur pour régler la luminosité, le contraste et le gamma pour le canal de couleur sélectionné.

Les paramètres 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, réglez ces paramètres pour reproduire plus fidèlement les couleurs des images à l'écran (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.

Cliquez sur la flèche de déplacement vers le bas pour sélectionner le canal de couleur contrôlé par les curseurs.
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.

Utilisez le curseur pour régler les niveaux d'Eclat suivants : **Désactivé**, **Bas**, **Moyen**, **Élevé** et **Maximum**

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

Cliquez pour rétablir automatiquement vos réglages de couleur après le redémarrage de Windows.

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

Affiche la liste des paramètres de couleur personnalisés que vous avez enregistrés.
Sélectionnez un paramètre dans la liste pour l'activer.

Cliquez pour enregistrer les paramètres de couleur actuels en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ensuite ajoutés à la liste adjacente.

Cliquez pour supprimer le paramètre de couleur personnalisé sélectionné dans la liste.

Cliquez pour rétablir les valeurs par défaut du matériel pour toutes les couleurs.

Cliquez pour sélectionner le mode de synchronisation du moniteur ou de l'écran :

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

General Timing Formula (GTF) est un standard utilisé par la plupart des moniteurs ou écrans récents.

Discrete Monitor Timings (DMT) est un standard plus ancien encore utilisé par certains moniteurs. Activez cette option si votre moniteur ou écran nécessite l'utilisation de DMT.

Ajoute l'icône NVIDIA Media Center 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.

Cliquez pour sélectionner l'icône à utiliser pour l'utilitaire Media Center dans la Barre des tâches Windows.

Sélectionnez l'icône voulue dans la liste.

Cliquez sur **Appliquer** pour l'afficher sur la Barre des tâches.

Active le Gestionnaire de Bureau nView en ajoutant l'option **Propriétés nView** au menu du Bureau.

Effectuez un clic droit sur votre Bureau, puis cliquez sur **Propriétés nView** pour afficher la fenêtre des propriétés du Gestionnaire de Bureau nView.

Cliquez pour ouvrir le Gestionnaire de Bureau nView après avoir activé l'option **Activer le Gestionnaire de Bureau**.

La fenêtre des propriétés du Gestionnaire de Bureau nView permet de configurer diverses fonctions du Gestionnaire de Bureau, pour un seul ou plusieurs bureaux et écrans (moniteurs).

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

Utilisez les boutons fléchés pour régler la position du Bureau à l'écran.

Cliquez pour rétablir la position par défaut du Bureau pour la résolution et la fréquence de rafraîchissement actuelles.

Sélectionnez le périphérique de sortie (moniteur, écran plat numérique ou TV) en fonction de sa compatibilité avec votre carte graphique à processeur NVIDIA.

Cliquez pour afficher une fenêtre permettant de personnaliser les réglages du moniteur actuel.

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

Cliquez pour ouvrir 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.

Cliquez pour 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 boutons fléchés 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, cliquez sur **Appliquer** dans les 10 secondes pour enregistrer les paramètres.

Cliquez pour rétablir la position par défaut du bureau sur l'écran TV pour la résolution actuelle.

Déplacez le curseur pour régler la luminosité de l'image TV.

Déplacez le curseur pour régler le contraste de l'image TV.

Déplacez le curseur pour régler la saturation de l'image TV.

Déplacez le curseur pour régler le filtre antiscintillement appliqué au signal TV.

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

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.

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

Spécifie la fréquence d'horloge principale du processeur graphique 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.

Permet que les nouvelles fréquences d'horloge soient appliquées automatiquement au démarrage de Windows.

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

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

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

nView Standard est un mode d'affichage standard monomiteur. Utilisez ce mode si un seul moniteur est connecté à votre carte graphique à processeur NVIDIA.

Le mode **Clone nView** génère une copie exacte de l'écran principal sur l'écran secondaire.

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

Le mode **Extension verticale nView** 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.

Afficher une représentation graphique de la configuration d'affichage nView.

Cliquez sur l'icône d'un moniteur pour sélectionner ce dernier comme affichage actuel.

Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur l'icône d'un moniteur pour afficher un menu permettant de configurer le moniteur correspondant et d'accéder à l'onglet Correction de couleur.

Cliquez pour verrouiller la position de l'affichage sur le moniteur secondaire en **mode Clone**.

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.

Pour sélectionner la zone de l'écran vidéo sur laquelle vous voulez effectuer un zoom, cliquez au centre ou sur les flèches. Vous pouvez ensuite faire un zoom dans cette partie de l'écran en déplaçant le curseur du zoom ci-dessous.

Déplacez le curseur pour faire un zoom avant ou arrière sur la zone sélectionnée de l'écran de lecture vidéo. Cliquez sur le bouton de déplacement vers le bas puis sélectionnez soit **Moniteur principal**, soit **Moniteur secondaire**, selon le moniteur sur lequel vous souhaitez effectuer la lecture vidéo en mode plein écran.

Pour désactiver le mode plein écran, sélectionnez **Désactivé**. Force le logiciel de superposition à utiliser le mode de contrôle de bus.

Remarque : 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 périphérique d'affichage utilisé avec la carte graphique 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 l'écran.

Avertissement : La sélection d'un mode non adapté à votre écran peut causer de graves problèmes d'affichage et endommager le matériel.

Indique que l'écran correspondant à l'icône sélectionnée ci-dessus est l'écran principal.

Au démarrage de votre ordinateur, la boîte de dialogue d'ouverture de session apparaît sur l'écran principal. La plupart des fenêtres d'applications, par défaut, apparaissent sur l'écran principal lors de leur ouverture initiale. L'écran principal contient le coin supérieur gauche du bureau.

Affiche les moniteurs nView actuels. Si plusieurs moniteurs sont connectés et que vous avez activé un mode autre que Standard, vous pouvez sélectionner le moniteur que vous voulez établir comme moniteur actuel.

Vous pouvez également cliquer sur l'icône de moniteur ci-dessus pour sélectionner ce dernier comme moniteur actuel.

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

Cliquez pour détecter tous les moniteurs connectés à la carte graphique.

Remarque : 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 accéder aux fonctionnalités additionnelles du processeur graphique NVIDIA.

Cliquez sur cette option pour accéder au site Web de NVIDIA, qui contient les toutes dernières informations et les tous derniers pilotes du processeur graphique NVIDIA.

Informations sur les caractéristiques matérielles du processeur graphique NVIDIA sélectionné.

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

Liste des fichiers, descriptions et versions incluses, utilisés par le processeur graphique NVIDIA.

Désactive l'anticrénelage avec les applications 3D.

Remarque : Sélectionnez cette option pour maximiser les performances de vos applications.

Active l'anticrénelage en mode 2x.

Remarque : Ce mode assure une qualité d'image et des performances accrues avec les applications 3D.

Active une technique d'anticrénelage brevetée exclusive aux cartes graphiques de la gamme GeForce3.

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

Active l'anticrénelage en mode 4x.

Remarque : Ce mode 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 voies (Gaussien).

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

Active l'antirénelage en mode 4xS. Ce mode 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 pris en charge suivant, à savoir celui qui précède immédiatement 4xS.

Active automatiquement les paramètres d'anticrénelage optimaux pour les applications 3D qui prennent en charge l'anticrénelage.

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

Affiche des informations sur les paramètres AGP actuels de votre ordinateur.

Choisissez manuellement le débit AGP utilisé par le sous-système graphique.

Remarque : Si vous n'êtes pas certain du débit AGP à utiliser, ne cochez pas cette case ; le système déterminera automatiquement le débit AGP optimal.

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

Sélectionnez la méthode utilisée par le pilote pour gérer la mémoire système allouée comme mémoire vidéo.

Précisez la quantité de mémoire système utilisée avec la méthode spécifiée par le mode actuel de tampon de trames.

Spécifiez 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**.

Permet à Windows de traiter les cartes graphiques intégrant plusieurs sorties comme des cartes distinctes.

Remarque : L'activation de cette option vous permet de sélectionner une résolution et une palette de couleurs distinctes pour chaque moniteur connecté à la carte graphique multimoniteur.

Cliquez pour ouvrir une boîte de dialogue permettant de personnaliser d'autres paramètres OpenGL pour la stéréoscopie et les superpositions.

Remarque : 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 surfaces palettisées en plus du 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 par les modes 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 ; la stéréoscopie nécessite de la mémoire graphique supplémentaire et peut ne pas être accessible sous toutes les résolutions. Si vous avez des problèmes avec la stéréoscopie, essayez de réduire la résolution et la palette de couleurs.

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

Utiliser des lunettes stéréoscopiques : Activez 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 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.

Utiliser un moniteur à entrelacement vertical : Activez cette option si vous utilisez un moniteur plat à stéréoscopie automatique.

Utiliser le mode Clone nView : Activez cette option si vous utilisez un périphérique de stéréoscopie passive. Pour l'utiliser, vous devez connecter les projecteurs à une carte graphique bimoniteur à processeur graphique NVIDIA et activer le mode clone nView dans l'onglet Mode nView. L'un des moniteurs produira le côté gauche de l'image et l'autre, le côté droit.

Remarque : Cette option est accessible uniquement avec les cartes graphiques bimoniteur (ou multimoniteur).

Utiliser le connecteur DIN intégré : Activez cette option si votre carte graphique est dotée d'un connecteur DIN à trois broches. 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 branché directement à une carte graphique munie de ce connecteur.

Utiliser le code blue-line pour le dispositif StereoEyes de StereoGraphics : Activez 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 à trois broches 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.

Si vous ne percevez aucun effet stéréoscopique, sélectionnez cette option pour intervertir les côtés gauche et droit.

Remarque : En 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 mappages de textures. Elle peut accroître les performances pour les applications à usage intensif de textures, au léger détriment toutefois des performances pour les autres applications.

Adoucit les textures lorsque vous exécutez des applications 3D avec l'antirénelage activé. Cela peut améliorer la qualité de l'image.

Déplacez le curseur pour régler le degré de filtrage anisotrope appliqué aux textures. Le réglage le plus élevé optimise la qualité de l'image, le réglage le plus bas les performances.

Force la détection d'une TV reliée à la carte graphique, même si le Panneau de configuration ne montre pas la connexion existante. Cela se révèle utile dans les cas où le modèle TV connecté ne charge pas correctement les signaux permettant à la carte graphique de détecter sa présence.

Pour activer les paramètres TV :

Cliquez sur la case.

Redémarrez votre ordinateur à l'affichage du message. Vous pouvez utiliser les commandes TV après avoir réouvert la session.

Paysage est le mode de Bureau « par défaut ».

Le mode Portrait résulte d'une rotation de 90 degrés.

Le mode Paysage inversé résulte d'une rotation de 180 degrés.

Le mode Portrait inversé résulte d'une rotation de 270 degrés.

Vous pouvez utiliser le bouton de déplacement vers la droite (->) pour effectuer une des options de rotation ci-dessous. Vous pouvez aussi cliquer sur la flèche circulaire en haut à droite et la déplacer dans le sens de rotation souhaité.

Vous pouvez utiliser la flèche de déplacement vers la gauche (<-) pour effectuer une des options de rotation ci-dessous.

Détermine les options de rendu avancées lors de l'utilisation de plusieurs moniteurs et/ou de différentes classes de processeurs graphiques NVIDIA.

Remarque : Les options d'accélération matérielle du multimoniteur ne s'appliquent pas lors de l'utilisation du mode nView Multiview sous Windows NT 4.0.

Mode d'affichage standard : Si un seul moniteur est actif, il s'agit du paramètre par défaut. Vous pouvez également spécifier ce paramètre si vous avez des problèmes avec les modes « Multi-appareil » définis ci-dessous.

Mode nView clone/extension : Il s'agit du paramètre par défaut lorsque votre configuration d'affichage nView est réglée en mode nView Clone ou nView Extension. Si plusieurs de vos cartes graphiques à processeur NVIDIA sont utilisées avec des moniteurs actifs, ce paramètre est remplacé par l'un des modes « multi-appareil » décrits ci-dessous.

Mode de compatibilité multi-appareil : Ce mode est disponible si vous disposez de deux moniteurs actifs ou plus en mode nView Dualview ou si vous utilisez différentes classes de cartes graphiques à processeur NVIDIA.

Remarque : Dans ce mode, OpenGL passe en mode « compatibilité » pour tous les moniteurs. Dans ce mode, lorsque différentes classes de processeurs graphiques sont utilisées, les applications OpenGL utilisent le jeu de fonctions commun le plus bas de tous les processeurs graphiques actifs. La performance de rendu OpenGL est légèrement plus lente qu'en mode d'affichage standard.

Mode de performance multi-appareil : Ce mode est disponible si vous disposez de deux moniteurs actifs ou plus en mode nView Dualview ou si vous utilisez différentes classes de cartes graphiques à processeur NVIDIA.

Remarque : Dans ce mode, OpenGL passe en mode « performance » pour tous les moniteurs. Comme pour le « Mode Compatibilité », lorsque différentes classes de processeurs graphiques sont utilisées, les applications OpenGL utilisent le jeu de fonctions commun le plus bas de tous les processeurs graphiques actifs. Toutefois, la performance du rendu est « plus rapide » qu'en mode Compatibilité, bien que la commutation ou l'extension d'images entre les moniteurs risque de produire des altérations de rendu transitoires mineures.

Active la méthode de positionnement de texture OpenGL adéquate.

Le positionnement de texture se rapporte au traitement des coordonnées de texture qui dépassent du corps défini. Elles peuvent être positionnées sur le bord ou dans l'image.

Lie le degré de rotation spécifié pour la superposition vidéo du moniteur principal à celui du moniteur secondaire. Cela signifie que le degré de rotation choisi sur le panneau de rotation NV s'applique aux moniteurs principal et secondaire.

La **Commande de zoom** vous permet de faire un zoom dans la vidéo.

Cliquez sur le bouton du menu déroulant pour sélectionner l'affichage à agrandir.

Miroir vidéo définit la sélection de zoom du moniteur secondaire sur lequel le miroir vidéo est rendu.

Superposition vidéo définit la sélection de zoom du moniteur principal sur lequel la superposition vidéo est rendue.

Les deux applique la sélection de zoom aux moniteurs principal et secondaire sur lesquels la vidéo est rendue.

Active la boîte de dialogue Avertissement-Indicateur de température.

Lorsque la valeur de température au cœur du processeur graphique NVIDIA correspond à la valeur du seuil de ralentissement principal, la boîte de dialogue Indicateur de température s'affiche automatiquement pour décrire la situation et les actions mises en œuvre pour prévenir les dommages encourus par le/les processeur(s) graphique(s) de votre système.

Il s'agit de la température actuelle du processeur graphique NVIDIA sélectionné dans votre système.

Il s'agit de la température actuelle de la zone entourant le processeur graphique NVIDIA sélectionné dans votre système. Les écarts de température peuvent être importants en fonction des autres sources de chaleur situées à proximité du processeur graphique.

Cliquez sur l'unité de température (Fahrenheit ou Celsius) dans laquelle les valeurs apparaîtront sur ce panneau.

Cliquez sur la flèche de déplacement vers le haut ou vers le bas pour modifier la température à laquelle le processeur graphique doit descendre pour éviter la surchauffe.

Lorsque cette valeur coïncide avec la température au cœur du processeur graphique et que l'option « Activer Avertissement-Indicateur de température » est activée sur ce panneau, une boîte de dialogue s'affiche automatiquement pour indiquer les conditions et les actions mises en œuvre pour prévenir les risques de surchauffe et par là même les dommages encourus par le/les processeur(s) graphique(s) de votre système.

Remarque : La valeur recommandée pour ce paramètre est la valeur par défaut définie par le fournisseur. Tout changement doit être effectué avec une extrême prudence.

Affiche la température au cœur du processeur graphique NVIDIA dans le tiroir.

Ces informations décrivent les capacités AGP de votre système.

Cette section donne l'identification du fabricant et les capacités AGP du jeu de puces de la carte mère de votre ordinateur.

Cette section décrit les capacités AGP de votre processeur graphique NVIDIA.

Cette section résume les capacités AGP dont vous pouvez disposer sur votre système. Les options de la liste sont des fonctions AGP communes au jeu de puces de la carte mère et à votre processeur graphique NVIDIA.

Ce paramètre vous permet de régler manuellement le débit AGP maximal de fonctionnement de votre carte graphique.

Remarque : Votre système peut devenir instable à la suite de ce réglage si le paramètre réglé est plus rapide que celui recommandé pour le fonctionnement sans risque de votre configuration système.

Cochez cette case pour activer l'écriture rapide AGP (ER).

Cochez cette case pour activer l'adressage de bande latérale (ABL).

Cochez cette case pour activer la mise en cache du tampon de commandes 2D.

Cette option vous permet de contrôler le nombre maximum de requêtes de bus AGP stockées dans la file d'attente.

Sélectionnez cette option pour permettre au système de paramétrer le nombre maximal de requêtes de bus AGP en attente de manière optimale.

Sélectionnez cette option pour spécifier le nombre maximum de requêtes de bus AGP en attente.

Cliquez sur cette option pour tester la configuration AGP spécifiée sur ce panneau. Ce test peut déterminer si les paramètres sélectionnés provoquent une baisse de stabilité ou de performance.

Déplacez le curseur pour sélectionner le paramètre de performance (comme décrit ci-dessous) pour améliorer la qualité des applications Direct3D et OpenGL.

Application : Utilisez ce paramètre pour vous assurer que le pilote est strictement conforme à toutes les exigences des applications.

Équilibrée : Utilisez ce paramètre par défaut pour obtenir le meilleur compromis entre les exigences des applications et les performances.

Aggressive : Utilisez ce paramètre pour atteindre les meilleures performances d'applications.

Déplacez ce curseur pour définir le degré d'anticrénelage à utiliser avec les applications Direct3D et OpenGL.
L'anticrénelage est une technique servant à minimiser l'effet d'escalier parfois observé sur les bords des objets 3D. Vous pouvez désactiver totalement l'anticrénelage ou aller jusqu'à spécifier la valeur maximale pour une application spécifique.

Désactivé. Désactive l'anticrénelage avec les applications 3D. Sélectionnez-la pour maximiser les performances de vos applications.

2x. Active l'antirénelage en mode 2x. Ce mode assure une qualité d'image et des performances accrues avec les applications 3D.

Quincunx. Active une technique d'antirénelage brevetée exclusive aux cartes graphiques 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.

4x. Active l'antirénelage en mode 4x. Ce mode offre la meilleure qualité d'image possible, mais les performances des applications 3D peuvent être réduites.

4x, Gaussien 9 voies Activer l'anticrénelage en mode 4x 9 voies (Gaussien). Ce mode offre la meilleure qualité d'image possible, mais les performances des applications 3D peuvent être réduites.

Remarque : Certaines options peuvent ne pas être accessibles selon la version de votre matériel. Pour plus de détails, consultez votre guide de l'utilisateur NVIDIA.

Déplacez ce curseur pour définir le degré de filtrage anisotrope et obtenir une meilleure qualité d'image. L'activation de cette option améliorera la qualité de l'image au détriment des performances.

Désactivé. Désactive le filtrage anisotrope.

1x. Performance maximale.

2x. Qualité d'image améliorée au détriment des performances.

4x. Qualité d'image améliorée au détriment des performances.

8x. Qualité d'image optimale.

Remarque : Certaines options peuvent ne pas être accessibles selon la version de votre matériel. Pour plus de détails, consultez votre guide de l'utilisateur NVIDIA.

Permet à l'application Direct3D de sélectionner sa propre fréquence de rafraîchissement. La liste ci-dessous est désactivée lorsque cette option est activée.

Permet au pilote de corriger la fréquence de rafraîchissement pour les applications Direct3D. La liste ci-dessous est activée lorsque cette option est activée.

La liste vous permet de corriger individuellement les fréquences de rafraîchissement pour chaque résolution.

Par défaut signifie que c'est la fréquence de rafraîchissement de l'application qui est utilisée. Toute autre valeur correspond à la fréquence de rafraîchissement pour les applications Direct3D plein écran.

Pour corriger une fréquence de rafraîchissement

Dans la colonne Fréquence de rafraîchissement, cliquez sur le mot **Défaut** situé sur la ligne de la résolution dont vous voulez changer la fréquence de rafraîchissement. Une liste de valeurs apparaît.

Sélectionnez une fréquence de rafraîchissement et cliquez sur **Appliquer**.

Affine la qualité de l'image en amplifiant le contenu haute fréquence.

Règle la consommation d'énergie de la batterie en fonction des performances.

Régler la consommation d'énergie de la source d'alimentation C.A en fonction des performances.

Il s'agit de la source d'alimentation utilisée actuellement.

Il s'agit du niveau d'alimentation actuel en fonction de la performance.

Il s'agit du niveau de charge actuel de la batterie.

Déplacez le curseur de taille de l'écran vers le niveau qui correspond le mieux à la taille de l'écran TV. Par exemple, si l'image présente une bordure noire, utilisez le curseur pour élargir l'écran et la faire disparaître.

Remarque : Le paramètre situé complètement à droite (déplacer le curseur complètement à droite) se prête idéalement à la lecture de DVD.

L'option Eclat vous permet de régler la séparation et l'intensité des couleur des images, et de générer ainsi des images plus nettes et plus lumineuses en lecture vidéo.

Certains films (images vidéos) peuvent être sombres à la lecture. Vous pouvez augmenter la valeur Gamma pour éclaircir l'image.

