

Abilita l'emulazione della tabella nebbia. Direct3D specifica che una GPU NVIDIA in grado di eseguire l'accelerazione hardware Direct3D dovrebbe essere in grado di implementare la nebbia dei vertici o la tabella nebbia.

**Nota:** alcuni giochi non interrogano correttamente le funzioni hardware Direct3D e prevedono il supporto della tabella nebbia. L'abilitazione di questa opzione garantirà che tali giochi siano eseguiti correttamente con la GPU NVIDIA.

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

**Nota:** 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.

Abilitando questa opzione, l'hardware può usare un meccanismo diverso per il buffer di profondità nelle applicazioni a 16 bit, il che fornisce un rendering di qualità superiore di immagini 3D.

Abilita il logo NVIDIA in Direct3D.

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

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

**Nota:** 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", ma a scapito delle prestazioni.

Regola 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".

Mostra un elenco delle impostazioni personalizzate (o "tweak") salvate.

Per attivare l'impostazione, selezionare una voce dall'elenco e fare clic su **Applica**.

Fare clic per 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.

Fare clic per eliminare l'impostazione personalizzata attualmente selezionata nell'elenco.

Fare clic per ripristinare tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

Fare clic per visualizzare una finestra di dialogo che consente di personalizzare ulteriori impostazioni Direct3D.

Spostare il cursore per modificare 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.

Consente alla GPU NVIDIA 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 alla scheda grafica PCI (o schede grafiche AGP eseguite in modalità di compatibilità PCI).

Specifica come viene gestita la sincronizzazione verticale in Direct3D.

- **Sempre disattivato** La sincronizzazione verticale è sempre disabilitata nelle applicazioni Direct3D.
- **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.

Limita il numero di fotogrammi che la CPU può preparare prima che vengano elaborati dal processore grafico quando è disabilitata la sincronizzazione verticale.

**Nota:** 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.

Disabilita il supporto driver di istruzioni avanzate usate da determinate CPU.

Alcune CPU supportano ulteriori istruzioni 3D complementari alla GPU NVIDIA che migliorano le prestazioni di giochi e applicazioni 3D. Questa opzione consente di disabilitare il supporto di tali istruzioni 3D supplementari nei driver, il che può essere utile per i confronti delle prestazioni o per la soluzione dei problemi.

Consente al driver di esportare formati di pixel stereo in modo tale che le applicazioni OpenGL possano utilizzare l'opzione stereo e abilitare le lenti otturatore stereo.

Consente al driver di esportare i formati di pixel di sovrapposizione in modo tale che le applicazioni OpenGL possano utilizzare le sovrapposizioni.

Consente al driver OpenGL di allocare un buffer di backup e un buffer di profondità alla stessa risoluzione dello schermo.

- Quando l'opzione è abilitata (selezionata), le applicazioni OpenGL che creano più finestre utilizzano la memoria video in modo più efficace e mostrano prestazioni migliorate.
- Quando l'opzione è disabilitata (deselezionata), il driver OpenGL alloca un buffer di backup e un buffer di profondità per ciascuna finestra creata da un'applicazione OpenGL.

Imposta le impostazioni ottimali per l'applicazione OpenGL selezionata. Fare clic sulla casella di riepilogo per visualizzare un elenco di applicazioni e quindi selezionarne uno.

Determina se, per impostazione predefinita, 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.

Determina la modalità di rotazione del buffer per le applicazioni OpenGL a schermo intero. È possibile scegliere il **metodo trasferimento blocchi** oppure la **selezione automatica**.

La **selezione automatica** consente al driver di determinare il metodo migliore in base alla configurazione hardware.

Specifica come viene gestita la 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.

Fare clic per 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 l'applicazione ed elimina la necessità di impostare ciascuna opzione singolarmente.

Spostare il cursore per regolare i valori di **Luminosità**, **Contrasto** o **Gamma** del canale di colore selezionato.

Le impostazioni 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, regolare le impostazioni di correzione del colore per fornire una riproduzione più accurata dei colori delle immagini (ad esempio fotografie) sul dispositivo di visualizzazione.

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.

Fare clic sulla freccia della casella di riepilogo per selezionare il canale del colore controllato dai cursori. Si possono regolare i canali **Rosso**, **Verde** o **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.

Usare il cursore per impostare i livelli di brillantezza digitale: **Disattivato, Bassa, Media, Alta e Massima**

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

Abilitare questa opzione se si desidera applicare automaticamente le regolazioni dei colori impostate nella prossima sessione Windows (ossia, dopo il riavvio del computer).

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

Visualizza un elenco delle impostazioni di colore personalizzate salvate.

Per attivare un'impostazione, selezionare una voce dall'elenco e fare clic su **Applica**.

Fare clic per salvare le impostazioni dei colori attuali come impostazione personalizzata. Le impostazioni salvate vengono quindi aggiunte all'elenco.

Fare clic per eliminare l'impostazione personalizzata dei colori attualmente selezionata nell'elenco.

Fare clic per ripristinare tutti i valori dei colori alle impostazioni hardware predefinite.

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

- L'icona consente di applicare eventuali impostazioni personalizzate Direct3D, OpenGL o dei colori "al volo" 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.

Fare clic per scegliere l'icona da usare per rappresentare l'utility Impostazioni NVIDIA nella barra delle applicazioni di Windows.

1. Selezionare l'icona da visualizzare nell'elenco.
2. Quindi fare clic su **Applica** per aggiornare l'icona nella barra delle applicazioni.

Abilita nView Desktop Manager aggiungendo l'opzione **Proprietà nView** sul menu del desktop.

Fare clic sul desktop con il pulsante destro del mouse, quindi fare clic su **Proprietà di nView** per visualizzare il pannello delle proprietà di nView Desktop Manager.

Fare clic per aprire il pannello delle proprietà di nView Desktop Manager dopo aver abilitato l'opzione **Abilita Desktop Manager**.

Il pannello delle proprietà nView Desktop Manager consente di configurare una serie di funzioni di Desktop Manager per desktop e schermi (monitor) singoli e multipli.

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 sullo schermo.

Fare clic per reimpostare il desktop alla posizione predefinita per la risoluzione e la frequenza di aggiornamento attuali.

Selezionare il dispositivo di visualizzazione (monitor, schermo piatto digitale, oppure TV), secondo il (i) dispositivo(i) sopportato(i) dalla propria scheda grafica basata su GPU NVIDIA.

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

Fare clic per indicare le impostazioni attuali di formato e paese usate per l'uscita TV.

Fare clic per aprire una finestra di dialogo in cui 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.

Fare clic per 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 sullo schermo 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, fare clic su **Applica** per salvare le impostazioni prima che sia trascorso l'intervallo di 10 secondi.

Fare clic per reimpostare il desktop alla posizione predefinita sul TV per la risoluzione attuale.

Spostare il cursore per regolare la luminosità dell'immagine TV.

#Spostare il cursore per regolare il contrasto dell'immagine TV.

Spostare il cursore per regolare la saturazione del colore dell'immagine TV.

Spostare il cursore per regolare la quantità di filtro di sfarfallamento da applicare al segnale TV.

**Nota:** si consiglia di disattivare completamente il filtro di sfarfallamento per l'esecuzione dei video DVD da un decoder hardware.

Usare questi controlli per regolare la qualità dell'esecuzione del video o del DVD sul dispositivo di visualizzazione (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.

Regola le frequenze di clock principale e di memoria della GPU NVIDIA.

Imposta la velocità di clock principale della GPU NVIDIA.

Indica la velocità di clock principale in Megahertz.

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

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.

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 il login a Windows.

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

**Nota:** si consiglia di eseguire un reset ogni volta che si visualizza sul BIOS della scheda grafica un'immagine BIOS aggiornata.

**nView Standard** è una modalità a schermo singolo. Usare questa modalità se si dispone di un unico dispositivo di visualizzazione collegato alla scheda grafica basata sulla GPU NVIDIA.

La modalità **Clone di nView** visualizza una copia esatta dello schermo principale sul dispositivo secondario.

La modalità **Estensione orizzontale di nView** consente di estendere il desktop di Windows su due dispositivi di visualizzazione orizzontalmente. 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.

La modalità **Estensione verticale di nView** 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.

Visualizza una rappresentazione grafica della configurazione dello schermo nView.

§ Fare clic su un'immagine del monitor per selezionarlo come schermo corrente.

§ Quando si fa clic con il pulsante destro sull'immagine del monitor, viene visualizzato un menu a comparsa in cui è possibile effettuare le regolazioni dei dispositivi di visualizzazione associati e accedere alla scheda Correzione colore.

Fare clic per bloccare la posizione di estensione corrente sul monitor secondario della **modalità Clone**.

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.

Per selezionare l'area dello schermo video da ingrandire, fare clic sul centro o sulle icone delle frecce. Una volta effettuata la selezione, è possibile ingrandire la porzione dello schermo spostando il cursore di ingrandimento sottostante.

Spostare il cursore per ingrandire o ridurre l'area selezionata della schermata di riproduzione video.

Fare clic sulla freccia della casella di riepilogo e selezionare **Schermo principale** o **Schermo secondario**, a seconda dello schermo sul quale si desidera riprodurre il video nella modalità a schermo intero. Per disabilitare la modalità a schermo intero, selezionare **Disabilita**.

Forza il software di sovrapposizione ad usare il busmastering.

**Nota:** 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 dispositivo di visualizzazione in uso con la scheda grafica selezionata.

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

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 dallo schermo.

**Attenzione:** la scelta di una modalità non adatta al monitor può causare gravi problemi di visualizzazione e potrebbe danneggiare l'hardware.

Specifica che lo schermo corrispondente all'icona selezionata sopra è lo schermo principale.

All'avvio del computer, la finestra di dialogo di accesso appare nel monitor principale. Per impostazione predefinita, al momento dell'apertura la maggior parte delle finestre delle applicazioni si visualizzano nello schermo principale. Lo schermo principale contiene l'angolo in alto a sinistra del desktop.

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

È anche possibile fare clic sull'immagine del monitor per selezionarlo come corrente.

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

Fare clic per rilevare tutti i dispositivi di visualizzazione collegati alla scheda grafica.

**Nota:** 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 (dispositivo di visualizzazione) 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 funzioni aggiuntive della GPU NVIDIA.

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

Queste informazioni descrivono dettagliatamente gli aspetti hardware della GPU NVIDIA attualmente selezionata.

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

Elenco dei file, comprese le relative descrizioni e versioni, utilizzato dalla GPU NVIDIA.

Disabilita l'antialias nelle applicazioni 3D.

**Nota:** abilitare questa opzione se occorrono prestazioni ottimali nelle applicazioni.

Abilita l'antialias con la modalità 2x.

**Nota:** questa modalità offre una migliore qualità d'immagine e prestazioni elevate nelle applicazioni 3D.

Abilita una tecnica di antialias brevettata disponibile per la famiglia di GPU GeForce.

**Nota:** l'antialias Quincunx offre la qualità della modalità più lenta, 4x, praticamente con le stesse prestazioni della più veloce, 2x.

Abilita l'antialias con la modalità 4x.

**Nota:** questa modalità offre una qualità d'immagine più elevata a scapito delle prestazioni nelle applicazioni 3D.

Abilita l'antialias con la modalità 4x a 9 tap (gaussiana).

**Nota:** questa modalità offre una qualità d'immagine più elevata a scapito delle prestazioni nelle applicazioni 3D.

Abilita l'antialias con la modalità 4xS. Questa modalità offre una qualità di immagine più elevata rispetto alla modalità 4x, ma 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 4xS.

Abilita automaticamente le impostazioni di antialias ottimali per le applicazioni 3D che supportano l'antialias.

Consente di selezionare manualmente la modalità di antialias da usare con le applicazioni 3D.

Visualizza informazioni sulle impostazioni AGP attualmente in uso nel computer.

Selezionare manualmente la velocità AGP usata dal sottosistema grafico.

**Nota:** 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 il cursore per selezionare manualmente la velocità AGP che dovrà essere usata dal sottosistema grafico.

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

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

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

La funzione NVIDIA **PowerMizer** consente di regolare il consumo di energia della GPU.

È possibile prolungare la durata della batteria impostando **Massimo risparmio di energia** oppure sfruttare pienamente le prestazioni grafiche della GPU selezionando **Massime prestazioni**.

Consente a Windows di trattare le schede grafiche con più uscite come schede separate installate nel sistema.

**Nota:** abilitando questa opzione è possibile selezionare una risoluzione e/o profondità di colore indipendente per ciascun dispositivo collegato alla scheda grafica multi-schermo.

Fare clic per aprire una finestra di dialogo in cui personalizzare le impostazioni aggiuntive di OpenGL per le opzioni stereo e sovrapposizione.

**Nota:** questo pulsante è abilitato 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.

**Usa lenti otturatore:** Abilitare 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.

**Usa monitor con interlacciamento verticale:** Abilitare questa opzione se è stato collegato uno schermo piatto con stereo automatico alla scheda grafica.

Usa modalità Clone di nView: Abilitare 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 doppio schermo sulla GPU NVIDIA e che sia abilitata la modalità Clone di nView dalla scheda della modalità di visualizzazione di nView. Uno schermo visualizza l'occhio sinistro dell'immagine, l'altro l'occhio destro.

**Nota:** questa opzione è disponibile solo sulle schede grafiche a doppio schermo (o multi-schermo).

Usa connettore DIN su scheda: Abilitare questa opzione se la scheda grafica in uso dispone di un connettore DIN a 3 pin incorporato. In questo caso, non sono necessari adattatori aggiuntivi, ad esempio quelli forniti con le lenti StereoGraphics. Qualsiasi hardware stereo può essere collegato direttamente alla scheda grafica mediante il connettore DIN a 3 pin.

**Usa codice linea blu per i prodotti StereoGraphics:** Abilitare 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 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.

Qualora non si riesca a visualizzare un effetto stereo, selezionare questa opzione per scambiare le immagini sinistra e destra.

**Nota:** 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.

Migliora le strutture durante l'esecuzione di applicazioni 3D con antialias abilitato. Questo può aiutare a migliorare la qualità dell'immagine.

Spostare il cursore per impostare il grado di filtro anisotropico applicato alle strutture. L'impostazione più elevata fornisce la migliore qualità di immagine, mentre l'impostazione più bassa consente di ottenere le prestazioni massime.

Forza la rilevazione di un televisore collegato alla scheda grafica, anche se il pannello di controllo non mostra che uno è correttamente collegato. Questo è utile nelle situazioni in cui il particolare modello di televisore collegato non carica correttamente i segnali che consente alla scheda grafica di rilevarne la presenza.

Per abilitare le impostazioni del televisore:

1. Fare clic sulla casella di controllo
2. Riavviare il computer, quando viene richiesto. Una volta ricollegatisi, è possibile usare i controlli del televisore.

Orizzontale è la modalità desktop "predefinita".

Verticale determina una rotazione di 90 gradi.

Orizzontale invertito determina una rotazione di 180 gradi.

Verticale invertito determina una rotazione di 270 gradi.

Per eseguire le opzioni di rotazione seguenti, è possibile usare il pulsante freccia destra (->). Oppure, è possibile fare clic sulla freccia circolare nell'angolo superiore destro e spostarla nella direzione di rotazione.

Per eseguire le opzioni di rotazione seguenti, è possibile usare il pulsante freccia sinistra (<-).

Determina le opzioni di rendering avanzate quando si utilizzano più monitor e/o varie classi di GPU NVIDIA.

**Nota:** le opzioni di accelerazione hardware multi-schermo non vengono applicate quando si utilizza la modalità nView in Windows NT 4.0.

- **Modalità di visualizzazione a schermo singolo:** se si ha un solo monitor attivo, questa è l'impostazione predefinita. Questa impostazione può essere specificata anche se si hanno problemi con le modalità "multi-dispositivo" spiegate qui di seguito.
- **Modalità Clone/Span di nView:** questa è l'impostazione predefinita quando la configurazione del monitor nView è impostata sulla modalità Clone o Span di nView. Se nel sistema sono in uso più schede grafiche basate sulla GPU NVIDIA con monitor attivi, questa impostazione viene sostituita da una delle modalità "multi-dispositivo" descritte qui di seguito.
- **Modalità di compatibilità multi-dispositivo:** questa modalità è disponibile se si ha uno o più dispositivi di visualizzazione attivi durante l'esecuzione nella modalità Dualview di nView oppure se si stanno utilizzando classi diverse di CPU basate su NVIDIA.

**Nota:** quando questa modalità è attiva, il rendering di OpenGL viene eseguito in modalità "compatibilità" per tutti i monitor. In questa modalità, quando sono utilizzate classi diverse di GPU, il gruppo di funzioni comuni più basse impostato di tutte le GPU attive viene comunicato a tutte le applicazioni OpenGL. Le prestazioni di rendering di OpenGL sono leggermente inferiori rispetto a quelle nella modalità a schermo-singolo.

- **Modalità di prestazioni multi-dispositivo:** questa modalità è disponibile se si ha uno o più dispositivi di visualizzazione attivi durante l'esecuzione nella modalità Dualview di nView oppure se si stanno utilizzando classi diverse di CPU basate su NVIDIA.

**Nota:** quando questa modalità è attiva, il rendering di OpenGL viene eseguito in modalità "prestazioni" per tutti i monitor. Come nella "modalità compatibilità", quando sono utilizzate classi diverse di GPU, il gruppo di funzioni comuni più basse impostato di tutte le GPU attive viene comunicato a tutte le applicazioni OpenGL. Tuttavia, le prestazioni di rendering sono "più veloci" rispetto alla modalità Compatibilità, anche se la commutazione o l'estensione dei dispositivi di visualizzazione può determinare piccoli artefatti di rendering temporanei.

Abilita comportamento immagine inserita conforme a OpenGL.

Per "comportamento dell'immagine inserita" si intende il modo in cui le coordinate della struttura sono gestite quando vengono a trovarsi esternamente al corpo della struttura. Queste possono essere fissate al bordo o all'interno dell'immagine.

Collega il grado di rotazione specificato per la sovrapposizione video nello schermo principale allo schermo secondario. Ciò significa che il grado di rotazione scelto nel pannello NVRotate viene riflesso sia sul dispositivo di visualizzazione principale sia secondario.

L'opzione **Controllo zoom** consente di eseguire lo zoom nel video renderizzato.

Fare clic sul pulsante di menu a discesa per selezionare lo schermo su cui applicare lo zoom.

- **Video speculare** imposta la selezione dello zoom sul monitor secondario su cui il video speculare viene renderizzato.
- **Sovrapposizione video** imposta la selezione dello zoom sul monitor principale su cui il video della sovrapposizione viene renderizzato.
- **Entrambi** applica la selezione dello zoom sia sul monitor principale sia su quello secondario su cui il video viene renderizzato.

Abilita la finestra di dialogo di avvertenza dell'indicatore di calore.

Quando il valore della temperatura del nucleo della GPU NVIDIA corrisponde al valore della soglia del rallentamento del nucleo, la finestra di dialogo Indicatore calore appare automaticamente, descrivendo la situazione e le operazioni che sono state effettuate per evitare il possibile danneggiamento di qualsiasi particolare GPU nel sistema.

Questa è la temperatura corrente della GPU NVIDIA selezionata nel sistema.

Questa è la temperatura corrente dell'area attorno alla GPU NVIDIA selezionata nel sistema. Questa temperatura varia notevolmente, a seconda delle altre fonti di calore presenti accanto alla GPU.

Fare clic sull'unità di temperatura (Fahrenheit o Celsius) in cui visualizzare i valori di temperatura su questo pannello.

Questo è il valore al quale la GPU si rallenterà per evitare il surriscaldamento.  
Quando questo valore corrisponde al valore della temperatura del nucleo GPU e la finestra di dialogo di avvertenza dell'indicatore di calore è attivata in questo pannello, appare automaticamente una finestra di dialogo che avverte della condizione e delle operazioni da effettuare per evitare il possibile surriscaldamento e danneggiamento a una particolare GPU del sistema.

Visualizza la temperatura corrente della temperatura del nucleo della GPU NVIDIA nella barra delle applicazioni.

Queste informazioni descrivono le funzioni AGP del sistema.

Questa sezione fornisce l'identificazione del produttore e le capacità AGP del chipset della scheda madre del computer.

Questa sezione descrive le capacità AGP della GPU NVIDIA.

Questa sezione riepiloga le capacità AGP effettivamente disponibili per l'uso nel sistema. Sono elencate le caratteristiche AGP comuni sia al chipset della scheda madre che alla GPU NVIDIA.

#Questa impostazione consente di regolare manualmente la velocità AGP massima alla quale può operare la scheda grafica.

**Nota:** regolando questa impostazione, il sistema potrebbe diventare instabile se la regolazione è per un'impostazione più veloce di quella ritenuta sicura per la particolare configurazione del sistema.

Selezionare questa casella per abilitare le scritture rapide AGP (FW).

Selezionare questa casella per abilitare l'indirizzamento banda laterale AGP (SBA).

Selezionare questa casella per abilitare la cache del buffer di comando 2D

Questa opzione consente di controllare il numero massimo di richieste bus AGP in sospenso consentite nella coda.

Selezionare questa opzione per consentire al sistema di scegliere la migliore impostazione per il numero massimo di richieste bus AGP in sospeso.

Selezionare questa opzione per specificare il numero massimo di richieste bus AGP in sospeso.

Fare clic per provare la configurazione AGP specificata in questo pannello. Questa prova consente di stabilire se le impostazioni selezionate provocano problemi di stabilità o prestazioni.

Spostare il cursore per impostare il livello di antialias da usare nelle applicazioni Direct3D e OpenGL. L'**antialias** è una tecnica usata per ridurre al minimo l'effetto "a gradini" 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.

- **Disatt.** Disabilita l'antialias nelle applicazioni 3D. Selezionare questa opzione se occorrono prestazioni ottimali nelle applicazioni.
- **2x.** Abilita l'antialias con la modalità 2x. Questa modalità offre una migliore qualità d'immagine e prestazioni elevate nelle applicazioni 3D.
- **2xQ.** Abilita una tecnica di antialias brevettata disponibile per la famiglia di GPU GeForce. L'antialiasing 2xQ (Quincunx) offre la qualità della modalità più lenta, 4x, praticamente con le stesse prestazioni della più veloce, 2x.
- **4x.** Abilita l'antialias con la modalità 4x. Questa modalità offre una qualità d'immagine più elevata a scapito delle prestazioni nelle applicazioni 3D.
- **4xG.** Abilita l'antialias con la modalità 4x a 9 tap (gaussiana). Questa modalità offre una qualità d'immagine più elevata a scapito delle prestazioni nelle applicazioni 3D.
- **4xS.** Abilita l'antialias con la modalità 4xS. Questa modalità offre una qualità di immagine più elevata rispetto alla modalità 4x, ma con prestazioni leggermente inferiori nelle applicazioni 3D. questa impostazione interessa solo le applicazioni 3D.
- **6xS.** Abilita l'antialias con la modalità 6xS. Questa modalità offre una qualità delle immagini più elevata rispetto alla modalità 4xS. questa impostazione interessa solo le applicazioni 3D.
- **8x.** Abilita l'antialias con la modalità 8x. Questa modalità offre una qualità delle immagini più elevata rispetto alla modalità 6xS per le applicazioni Direct3D e alla modalità 4x per le applicazioni OpenGL.
- **16x.** Abilita l'antialias con la modalità 16x. Questa modalità offre una qualità delle immagini più elevata rispetto alla modalità 8x.

**Nota:** alcune opzioni potrebbero non essere disponibili a causa della limitazione hardware. Per ulteriori informazioni, consultare la Guida dell'utente NVIDIA.

Spostare il cursore per impostare il grado di filtro anisotropico per ottenere una migliore qualità delle immagini. L'abilitazione di questa opzione migliorerà la qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.

- **Disatt.** Disabilita il filtro anisotropico.
- **1x.** Fornisce le prestazioni massime.
- **2x.** L'abilitazione di questa funzione migliorerà la qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.
- **4x.** L'abilitazione di questa funzione migliorerà la qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.
- **8x.** Fornisce immagini di qualità ottimale.

**Nota:** alcune opzioni potrebbero non essere disponibili a causa della limitazione hardware. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione per l'utente NVIDIA.

Consente all'applicazione Direct3D di selezionare la propria velocità di aggiornamento. Quando questa opzione è abilitata, la casella di riepilogo seguente è disabilitata.

Consente al driver di escludere la velocità di aggiornamento per le applicazioni Direct3D. Quando questa opzione è abilitata, la casella di riepilogo seguente è abilitata.

Questa casella di riepilogo consente di escludere individualmente le velocità di aggiornamento per ciascuna risoluzione.

**Predefiniti** significa che viene utilizzata la velocità di aggiornamento dell'applicazione. Qualsiasi altro valore significa impostare la velocità di aggiornamento sul valore per le applicazioni Direct3D a schermo intero.

Per escludere una velocità di aggiornamento

1. Dalla colonna Velocità di aggiornamento, fare clic sulla parola **Predefiniti** nella riga che contiene la risoluzione per la quale si desidera modificare la velocità di aggiornamento. Viene visualizzato un elenco di valori.
2. Selezionare una velocità di aggiornamento e fare clic su **Applica**.

Migliora la qualità dell'immagine amplificando il contenuto ad alta frequenza.

Regola il consumo di corrente della batteria relativamente alle prestazioni.

Regola il consumo di corrente dell'alimentazione CA relativamente alle prestazioni.

È l'alimentazione usata correntemente.

È il livello di alimentazione corrente relativo alle prestazioni.

È il livello corrente di caricamento della batteria.

Utilizzare il cursore delle dimensioni dello schermo del televisore spostandolo sul livello che regola le dimensioni dello schermo del televisore. Ad esempio, se si vede un bordo nero sullo schermo del televisore, è possibile utilizzare il cursore per ingrandire lo schermo TV per rimuovere il bordo.

**Nota:** l'impostazione all'estrema destra (spostare il cursore fino all'estrema destra) è ottimale per la visione di DVD.

Brillantezza digitale consente di controllare la separazione dei colori e l'intensità delle immagini, consentendo di ottenere immagini video più luminose e nitide.

Alcuni filmati (immagini video) potrebbero apparire scuri durante la riproduzione. È possibile aumentare il valore gamma per schiarire l'immagine.

Questo pannello fornisce le funzioni per creare e utilizzare risoluzioni del monitor personalizzate.

Fare clic per aggiungere la modalità personalizzata immessa nell'area di modifica della modalità all'elenco Modalità personalizzate.

Fare clic per modificare la voce selezionata correntemente nell'elenco Modalità personalizzate.

Fare clic per provare la modalità personalizzata nell'area di modifica della modalità. Questa prova tenterà di impostare la modalità nel monitor selezionato e di verificare che sia stata impostata correttamente.

Fare clic per rimuovere la voce selezionata correntemente nell'elenco Modalità personalizzate.

Selezionare questa casella per consentire alle modalità più piccole delle modalità del desktop tradizionale di Windows di essere inviate al monitor selezionato. In questo caso l'area visibile del monitor potrebbe apparire zoomata o con una panoramica attorno al desktop, a seconda delle funzioni del monitor.

Regola la dimensione orizzontale (oppure il numero di pixel nel senso della larghezza) della modalità di visualizzazione da personalizzare.

Regola la dimensione verticale (oppure il numero di pixel nel senso dell'altezza) della modalità di visualizzazione da personalizzare.

Regola la velocità di aggiornamento verticale della modalità di visualizzazione da personalizzare.

Regola il numero di colori visualizzati (detti anche bpp o bit per pixel) della modalità di visualizzazione da personalizzare.

Selezionare una delle modalità di visualizzazioni standard di Windows da utilizzare come punto di partenza nell'area di modifica della modalità.

Elenca le modalità di visualizzazione personalizzate disponibili correntemente.

Elenca le modalità di visualizzazione disponibili correntemente che possono essere impostate sui dispositivi di visualizzazione particolari associati al monitor selezionato. Questo elenco contiene solo le modalità che possono essere visualizzate fisicamente su questo dispositivo di visualizzazione e possono avere dimensioni più piccole di quelle modalità che possono essere impostate nella finestra Impostazioni di Windows.

Fare clic su questa casella per abilitare le impostazioni ottimali per la visualizzazione del contenuto video del televisore.

Regola la temporizzazione del monitor mantenendo il rapporto proporzionale corrente.

Visualizza una rappresentazione grafica della configurazione dello schermo ClearView. Fare clic su un'immagine di monitor e spostarla per ridisporre l'ordine di visualizzazione.

Questa opzione seleziona la configurazione dello schermo. Le opzioni consentite sono le seguenti:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 1 x 4

Selezionare il monitor da usare come monitor predefinito. Il monitor predefinito può essere aggiornato a seconda delle necessità mediante la barra di scorrimento **Aggiorna monitor preferito**.

Usare il mouse per selezionare il monitor preferito. Il monitor in cui si trova correntemente il mouse viene trattato come monitor preferito a fini di aggiornamento.

Utilizzare questa barra di scorrimento per specificare il numero di volte che un monitor preferito deve essere aggiornato rispetto ai monitor non preferiti.

- § 1x specifica che il monitor preferito viene aggiornato una sola volta per ciclo.
- § 2x specifica che il monitor preferito viene aggiornato due volte, mentre i monitor non preferiti vengono aggiornati solo una volta durante un ciclo.
- § 3x specifica che il monitor preferito viene aggiornato 3 volte per ciclo.

Aiuta a selezionare le impostazioni di clock per i seguenti elementi:

- § Standard (2D), che agisce solo sulle applicazioni 2D, oppure
- § Prestazioni (3D), che agisce solo sulle applicazioni 3D.

Selezionando l'impostazione di clock Prestazioni, si determina la velocità di esecuzione delle applicazioni 3D.

Selezionando l'impostazione di clock Standard, si determina la velocità di esecuzione delle applicazioni 2D.

Determina l'impostazione di clock massima che in questo momento risulta sicura nel sistema. L'impostazione di clock massima impostata qui può variare nelle esecuzioni consecutive e dipende dalle capacità di gestione delle prove di sollecitazione della rilevazione automatica.

Consente di creare una sovrapposizione nelle modalità Span. (Alcuni sistemi non possono gestire la creazione di sovrapposizioni quando la modalità Span è abilitata; questa opzione consente di contrastare questa limitazione.)

Facendo clic su questo grafico a puntine, il menu a comparsa resta aperto quando la puntina viene spinta all'interno. Se la puntina viene rilasciata, il menu a comparsa si chiude automaticamente e si apre quando la finestra del pannello di controllo diventa inattiva.

Consente di selezionare manualmente la risoluzione di panoramica-scansione per un determinato dispositivo di visualizzazione. Se si seleziona una risoluzione di panoramica-scansione, il driver entrerà nella modalità panoramica-scansione con la risoluzione specificata, quando possibile.

**Nota:** questa impostazione resterà attiva fino al riavvio del sistema.

Selezionare questa casella quando il monitor (dispositivo di visualizzazione) supporta la rotazione nativa.

**Nota:** se il dispositivo di visualizzazione non supporta la rotazione nativa, selezionando questa casella la funzione di rotazione verrà disattivata.

Selezionare questa casella per escludere le impostazioni anisotropiche selezionate dall'applicazione con le impostazioni anisotropiche selezionate dall'utente per le applicazioni 3D.

Selezionare questa casella per attivare la scansione doppia.

- § La scansione doppia migliora notevolmente la qualità dell'immagine alle basse risoluzioni, il che risulta molto utile per il video a schermo intero o i videogiochi.
- § La scansione doppia richiede una quantità doppia di larghezza di banda del monitor. Per le risoluzioni e le velocità di aggiornamento più elevate, il driver tornerà automaticamente alla modalità standard quando la modalità di scansione doppia supera le limitazioni del monitor.

Consente di aggiungere più di una modalità personalizzata con tutte le profondità di colore supportate.

Consente di aggiungere più di una modalità personalizzata con tutte le velocità di aggiornamento supportate.

Visualizza le impostazioni della risoluzione dello schermo disponibili per il monitor (dispositivo di visualizzazione).  
Spostare il cursore per selezionare una risoluzione dello schermo diversa.

Visualizza le impostazioni di colore disponibili per la risoluzione dello schermo (dispositivo di visualizzazione) selezionata correntemente. Fare clic sul controllo per selezionare un'impostazione di colore diversa.

Elenca gli speciali eventi NVIDIA GPU che si sono verificati e che sono stati registrati dal driver di periferica. Questi eventi possono essere visualizzati anche con il visualizzatore del registro degli eventi.

Specificare i formati di pixel da utilizzare per le sovrapposizioni in OpenGL.

- **Sovrapposizioni indicizzate con colori (8 bpp):** utilizzano sovrapposizioni con tavolozze a 8 bit.
- **Sovrapposizioni RGB (formato RGB555):** utilizzano sovrapposizioni a 16 bit (RGB555).
- **Formato indicizzato con colori (8 bpp) e RGB555:** consentono all'applicazione di utilizzare sovrapposizioni con tavolozze a 8 bit o 16 bit (RGB555).

**Nota:** 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 la correzione gamma per linee di antialias. Le linee di antialias corrette con gamma considerano le variazioni delle capacità di visualizzazione dei colori nei dispositivi di output quando viene eseguito il rendering delle linee di levigazione.

Abilita questo sistema come sistema principale. Quando questa opzione è abilitata, la scheda grafica viene utilizzata come scheda principale che genera il segnale di sincronizzazione di blocco del frame.

Margine iniziale. Quando è abilitata, questa opzione indica che il bordo iniziale viene utilizzato per rilevare la sincronizzazione.

#Margine finale. Quando è abilitata, questa opzione indica che il margine finale viene utilizzato per rilevare la sincronizzazione.

Ritardo di sincronizzazione (us). Nella modalità principale, questa opzione specifica l'entità del tempo di attesa (in microsecondi) che la scheda di blocco del frame dovrebbe lasciar trascorrere fino alla generazione dell'impulso di sincronizzazione.

Aggiorna (Hz). Nella modalità principale, questa è la velocità (in Hz) alla quale la scheda grafica genera gli impulsi di sincronizzazione di output.

Stato di sincronizzazione e collegamento. Questi elementi grafici visualizzano lo stato corrente della scheda di blocco del frame. Seguono le singole descrizioni:

- **Sincronizzazione pronta.** Segnale di sincronizzazione che viene emesso dalla GPU
- **Scambio pronto.** Segnale tra le GPU che viene utilizzato per sincronizzare tutte le GPU sulla margherita
- **Temporizzazione.** Il bit di sincronizzazione della temporizzazione si riferisce alla presenza di una sincronizzazione di temporizzazione tramite le porte di blocco dei frame.
- **Sincronizzazione stereo.** Sincronizzazione dalla scheda VGA. Se non c'è nessun blocco di frame o sincronizzazione interna, verrà utilizzata questa sincronizzazione.
- **In.** Connettore di input per la sincronizzazione del blocco di frame
- **Out.** Connettore di output per la sincronizzazione del blocco di frame
- **Sincronizzazione interna.** Segnale di sincronizzazione ricevuto dal connettore BNC

Prova collegamento. Fare clic per interrogare le opzioni di sincronizzazione e verificare i collegamenti. Vengono visualizzati i risultati e lo stato corrente.

Fare clic per eseguire una serie di test interni che calibrano la scheda grafica per le impostazioni ottimali di sincronizzazione dei fotogrammi. Vengono visualizzati i risultati e lo stato corrente.

Fare clic per identificare i monitor associati (dispositivi di visualizzazione).

Fare clic sulla freccia della casella di riepilogo e selezionare Schermo principale o Schermo secondario, secondo lo schermo sul quale si desidera vedere il video di sovrapposizione.

Usare questa opzione per selezionare la coppia di schermi sulla quale verrà visualizzato il desktop. La prima icona rappresenta lo schermo principale, mentre la seconda quello secondario. L'elenco mostra tutte le coppie di schermi utilizzabili insieme.

Utilizzare questa opzione per selezionare la visualizzazione del desktop.

- § **Schermo singolo** significa visualizzare il desktop solo sullo schermo principale.
- § **Vista doppia (Dualview)** significa visualizzare due desktop diversi, uno su ciascuno schermo.
- § **Clone** significa duplicare lo stesso desktop su due schermi.
- § **Estensione orizzontale** significa che un desktop viene allungato orizzontalmente su due schermi.
- § **Estensione verticale** significa che un desktop viene allungato verticalmente su due schermi.

Consente la sovrapposizione dei desktop sugli schermi nView nella modalità Estensione orizzontale ed Estensione verticale. Questa opzione consente di ripetere una porzione dell'immagine dello schermo lungo i bordi degli schermi vicini quando vengono utilizzati più schermi per formare un unico desktop nella modalità Span.

Specifica il numero di pixel orizzontali da sovrapporre quando si utilizza la sovrapposizione dei desktop nella modalità di estensione orizzontale.

Specifica il numero di pixel verticali da sovrapporre quando si utilizza la sovrapposizione dei desktop nella modalità di estensione verticale.

Abilita la fusione proiettata sugli schermi "basati su proiettore". Questa opzione consente di compensare gli artefatti di luminanza quando l'output proveniente da più dispositivi di visualizzazione basati su proiettore viene sovrapposto a formare una singola immagine continua.

Per selezionare i bordi dello schermo da includere nella fusione proiettata, fare clic sui pulsanti freccia lungo i bordi dell'immagine dello schermo.

Specifica il numero di pixel dai bordi dello schermo orizzontali da utilizzare nella fusione proiettata.

Specifica la riduzione graduale del gradiente utilizzato per introdurre il valore Luma orizzontale lungo i bordi dello schermo orizzontali misti.

**Intervallo:** da 0 a 255. L'utilizzo di una notevole riduzione graduale consente di ridurre i problemi di allineamento lungo i bordi dello schermo e semplifica l'allineamento generale dello schermo, ma potrebbe compromettere la qualità delle immagini.

Specifica il valore Luma di destinazione per i bordi dello schermo orizzontale misti.

**Intervallo:** da 0 a 255. Più il numero specificato è grande, più l'immagine appare luminosa nei bordi fusi.

Specifica il numero di pixel dai bordi dello schermo verticale da utilizzare nella fusione proiettata.

Specifica la riduzione graduale del gradiente utilizzato per introdurre il valore Luma verticale lungo i bordi dello schermo verticali misti.

**Intervallo:** da 0 a 255. L'utilizzo di una notevole riduzione graduale consente di ridurre i problemi di allineamento lungo i bordi dello schermo e semplifica l'allineamento generale dello schermo, ma potrebbe compromettere la qualità delle immagini.

Specifica il valore Luma di destinazione per i bordi dello schermo verticale misti.

**Intervallo:** da 0 a 255. Più il numero specificato è grande, più l'immagine appare luminosa nei bordi fusi.

Esporta le impostazioni di sovrapposizione del desktop e di fusione proiettata dalla finestra di dialogo a un file.

Importa le impostazioni di sovrapposizione del dekstop e di fusione proiettata da un file e popola la finestra di dialogo con queste impostazioni.

Forza il supporto del renderer di messaggio video. Selezionare questa opzione se non si vede il video a schermo intero sul dispositivo a schermo intero selezionato.

Abilita o disabilita le proporzioni del desktop ad alta risoluzione. L'abilitazione delle proporzioni del desktop ad alta risoluzione migliora la qualità delle immagini del desktop.

Nella modalità principale, questa è la velocità (in Hz) alla quale vengono ricevuti gli impulsi del generatore di sincronizzazione esterno attraverso il connettore BNC.

Nella modalità principale, si tratta della modalità video associata al generatore di sincronizzazione esterno.

Nella modalità principale, si tratta del numero di impulsi del generatore di sincronizzazione esterno ricevuti prima di inoltrare l'impulso di sincronizzazione ai dispositivi secondari.

Spostare la barra di scorrimento per selezionare le impostazioni per i miglioramenti di prestazioni e qualità per le applicazioni Direct3D e OpenGL.

- **Prestazioni elevate** fornisce le prestazioni più elevate possibili per le applicazioni.
- **Prestazioni** fornisce le migliori prestazioni per le applicazioni con una buona qualità delle immagini.
- **Qualità** è l'impostazione predefinita che fornisce la migliore qualità delle immagini per le applicazioni.

Ottimizza la grafica del televisore per una particolare applicazione.

Centra la grafica sul televisore.

Ottimizza il televisore per la riproduzione DVD.

Ottimizza il televisore per la grafica del desktop.

Ottimizza il televisore con le impostazioni personalizzate.



Consente all'applicazione di selezionare la propria velocità di aggiornamento. Quando questa opzione è abilitata, la casella di riepilogo seguente è disabilitata.

Consente al driver di escludere la velocità di aggiornamento per le applicazioni. Quando questa opzione è abilitata, la casella di riepilogo seguente è abilitata.

Questa casella di riepilogo consente di escludere individualmente le velocità di aggiornamento per ciascuna risoluzione.

**Predefiniti** significa che viene utilizzata la velocità di aggiornamento dell'applicazione. Qualsiasi altro valore significa impostare la velocità di aggiornamento sul valore per le applicazioni.

Per escludere una velocità di aggiornamento

1. Dalla colonna Velocità di aggiornamento, fare clic sulla parola **Predefiniti** nella riga che contiene la risoluzione per la quale si desidera modificare la velocità di aggiornamento. Viene visualizzato un elenco di valori.
2. Selezionare una velocità di aggiornamento e fare clic su **Applica**.

Quando una velocità di aggiornamento viene esclusa, Microsoft Windows indica la velocità di aggiornamento specificata dall'applicazione, ma il monitor (dispositivo di visualizzazione) utilizzerà la velocità di aggiornamento esclusa.

Fare clic per interrogare le opzioni di sincronizzazione e verificare i collegamenti. Vengono visualizzati i risultati e lo stato corrente.

Abilita questo sistema come sistema secondario. Quando questa opzione è abilitata, la scheda grafica viene utilizzata come scheda secondaria che si sincronizza sul segnale di sincronizzazione di blocco del frame.

Specifica se includere o meno le modalità non supportate dallo schermo.

**Attenzione:** la scelta di una modalità non adatta al monitor può causare gravi problemi di visualizzazione e potrebbe danneggiare l'hardware.

Fare clic per visualizzare tutte le modalità personalizzate per la risoluzione dello schermo selezionata correntemente.

Visualizza le velocità di aggiornamento disponibili per la risoluzione dello schermo (dispositivo di visualizzazione) selezionata correntemente. Fare clic sull'opzione per selezionare una velocità di aggiornamento diversa.

Visualizza l'ultima risoluzione dello schermo, i colori e la velocità di aggiornamento dell'ultima modifica tentata.

Fare clic per regolare automaticamente la larghezza della risoluzione personalizzata. Il valore della larghezza deve essere un multiplo di 8.

Fare clic per selezionare la modalità di temporizzazione del monitor:

- **Rilevamento automatico** è l'impostazione predefinita e consente a Windows di ricevere le opportune informazioni di temporizzazione direttamente dal monitor stesso. **Nota:** questa funzione potrebbe non essere supportata da alcuni monitor meno recenti.
- **General Timing Formula (GTF)** è uno standard usato dalla maggior parte dei monitor e dispositivi di visualizzazione più recenti.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** è un vecchio standard ancora in uso su alcuni monitor. Abilitare questa opzione se il monitor o il dispositivo di visualizzazione richiede DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** è diventato lo standard VESA nel marzo 2003. CVT supporta meglio le risoluzioni elevate rispetto agli altri standard di temporizzazione.
- **Temporizzazione rapporto prospettico fissa** forza l'immagine visualizzata a conservare il rapporto prospettico della modalità, invece di quello del monitor. **Nota:** il driver può inserire dei bordi neri attorno all'immagine visualizzata, a seconda delle necessità.

Fare clic sulla freccia in giù per specificare se applicare o meno queste impostazioni di correzione dei colori.

- **Tutto** applica le impostazioni al desktop Windows e alla riproduzione video.
- **Desktop** applica queste impostazioni di correzione dei colori al desktop Windows.
- **Sovrapposizione/VMR** applica queste impostazioni di correzione dei colori alla riproduzione video mediante una sovrapposizione.
- **Video a schermo intero** applica queste impostazioni di correzione dei colori alla riproduzione video a schermo intero.

Fare clic sulla freccia in giù per selezionare il canale del colore interessato dai cursori o dal controllo della curva. Si possono regolare i canali del rosso, del verde e del blu singolarmente o tutti e tre i canali composti contemporaneamente.

Una rappresentazione grafica della curva di correzione del colore. I valori immessi sono mostrati lungo l'asse x e i valori di output regolati lungo l'asse y. I valori numerici sono indicati nelle caselle di modifica vicine.

- Nella **modalità standard**, questa curva cambia automaticamente quando si regolano i cursori Contrasto, Luminosità o Gamma.
- Nella **modalità avanzata**, è possibile modificare questa curva in tempo reale trascinando i punti di controllo con il mouse, modificando i valori nelle caselle di modifica oppure utilizzando i tasti cursore. È possibile inserire punti di controllo aggiuntivi facendo clic con il pulsante sinistro del mouse lungo la curva oppure premendo il tasto Ins. È possibile rimuovere i punti di controllo trascinandoli fuori dai bordi oppure usando il tasto Canc e selezionando più punti di controllo mediante la selezione tramite trascinamento e i tasti di modifica Maiusc e Ctrl.
- Nella modalità **Profilo ICC**, sono mostrate le curve di correzione dei colori caricate dal profilo ICC. Usare un'applicazione per editoria professionale ed eseguire un abbinamento dei colori basato sulle informazioni del profilo ICC.

Mostra il valore di input per la posizione corrente del mouse o il punto di controllo nel grafico della curva.

Mostra il valore di output per la posizione corrente del mouse o il punto di controllo nel grafico della curva.

Visualizza un elenco de profili di correzione del colore.

- La **modalità standard** consente di specificare le impostazioni di correzione dei colori utilizzando i cursori Contrasto, Luminosità e Gamma.
- La **modalità avanzata** consente di specificare le impostazioni di correzione dei colori inserendo manualmente, trascinando e rimuovendo i punti di controllo lungo la curva mostrata nel grafico. Quando questa opzione è abilitata, le impostazioni mostrate nei cursori non vengono applicate.
- La modalità **Profilo ICC**, utilizza le curve di correzione dei colori importate dal profilo ICC specificato. Selezionare la modalità Profilo ICC e fare clic sul pulsante Importa per caricare il profilo. Quando questa opzione è abilitata, le impostazioni mostrate nei cursori non vengono applicate.

Le **impostazioni personalizzate** salvate vengono anch'esse mostrate in questo elenco. Per attivare un profilo di impostazioni personalizzate, selezionarlo dall'elenco.

Fare clic per specificare il nome del file del profilo ICC da usare.

Fare clic per alternare la modifica dei menu dello schermo.

Visualizza un elenco di schermate nascoste quando la modifica dei menu dello schermo è attivata.

Utilizzare queste opzioni per determinare la posizione dell'immagine sullo schermo piatto quando si usano risoluzioni inferiori alla risoluzione massima supportata dello schermo piatto. Le opzioni di "proporzioni" sono disponibili per gli schermi piatti che supportano più risoluzioni originali.

- **Proporzioni scheda video.** Abilitare questa opzione se si desidera che le immagini a bassa risoluzione vengano proporzionate per adattarsi allo schermo piatto. Ad esempio, se lo schermo piatto ha una risoluzione massima di 1400x1050, un'immagine con una risoluzione di 1024x768 verrà proporzionata per apparire sullo schermo a una risoluzione di 1400x1050. La scheda video verrà usata per questa operazione di "allungamento di pixel".
- **Output centrato.** Abilitare questa opzione se si desidera visualizzare immagini a bassa risoluzione "così come sono" al centro dello schermo piatto. Ad esempio, se lo schermo piatto ha una risoluzione massima di 1400x1050, un'immagine con una risoluzione di 1024x768 verrà visualizzata al centro dello schermo ad una risoluzione di 1024x768 con bordi neri.
- **Proporzioni monitor** è simile a **Proporzioni scheda video**, con la differenza che utilizza il metodo di "allungamento dei pixel" dello schermo piatto, invece della scheda video.
- **Proporzioni di rapporto prospettico fisse.** (**Nota:** la disponibilità di questa opzione dipende dalla configurazione del monitor.) Abilitare questa opzione se si desidera che le immagini a bassa risoluzione vengano proporzionate per adattarsi allo schermo piatto, ma conservino il rapporto prospettico dell'immagine. Ad esempio, se lo schermo piatto ha una risoluzione massima di 1680x1050, un'immagine con una risoluzione di 1024x768 verrà proporzionata per apparire sullo schermo ad una risoluzione di 1400x1050 con bordi neri.

Usare questa opzione per forzare la ventola della GPU NVIDIA ad essere sempre in esecuzione al livello massimo e ignorare la temperatura della GPU o la modalità di prestazioni. In questa modalità, la ventola genera un livello di rumore costante.

