

Cette option active l'émulation de table de brouillard Direct3D spécifique qu'un processeur graphique NVIDIA capable d'accélération 3D matérielle doit pouvoir générer le brouillard par vertex ou par table.

Remarque : Certains jeux demandent les fonctions Direct3D matérielles de façon incorrecte et comptent sur la prise en charge de brouillard par table. L'activation de cette option permet d'assurer le bon fonctionnement de ces jeux avec votre processeur graphique NVIDIA.

Cette option 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 de tampon de profondeur. Si cette option est désactivée, seules les applications supportant la valeur de tampon de profondeur de la configuration matérielle fonctionneront.

Cette option active une autre technique de mise en tampon de profondeur.

Cette option permet à la carte d'utiliser une autre technique pour la mise en tampon de profondeur avec les applications 16 bits qui peut 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.

Cette option 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 ».

Liste des profils personnalisés enregistrés.

Pour activer le paramètre, sélectionnez un élément de la liste puis cliquez sur Appliquer.

Cliquez [ici](#) 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 afin de pouvoir configurer Direct3D rapidement avant de démarrer le jeu et éviter de régler chaque option séparément.

[Cliquez ici pour supprimer le profil personnalisé sélectionné sur la liste.](#)

Cliquez sur cette option pour rétablir les valeurs par défaut pour tous les paramètres.

Cliquez sur cette option pour afficher une boîte de dialogue dans laquelle vous pouvez personnaliser des paramètres Direct3D supplémentaires.

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.

Cette option 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 à la carte graphique PCI ou aux cartes AGP fonctionnant en mode compatible PCI.

Cette option spécifie comment la synchronisation verticale est traitée par Direct3D.

- **Toujours désactivée** Désactive la synchronisation verticale avec toutes les applications Direct3D.
- **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.

Cette option 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 préendues est élevé, plus les délais de réaction seront importants pour les périphériques comme les manches à balai, les manettes de jeu et les claviers. Réduisez cette valeur si vous observez un délai de réponse important avec ces périphériques lorsque vous utilisez un jeu.

Cette option 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.

Cette option permet au pilote d'exporter les formats de pixel stéréo pour que les applications OpenGL puissent utiliser le mode stéréo et activer les lunettes stéréoscopiques.

Cette option permet au pilote d'exporter les formats de pixel stéréo pour que les applications OpenGL puissent utiliser les superpositions.

Cette option 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 l'option est activée (cochée), les applications OpenGL qui créent plusieurs fenêtres utilisent mieux la mémoire vidéo et offrent de meilleures performances.
- Lorsque cette option est désactivée (décochée), le pilote OpenGL alloue un tampon d'arrière-plan et un tampon de profondeur à chaque fenêtre générée par une application.

Cette option permet de définir les paramètres optimaux pour l'application OpenGL sélectionnée. Cliquez sur la flèche de la liste pour afficher une liste d'applications puis sélectionnez une application.

Précise si les textures d'une palette de couleurs spécifique doivent être utilisées par défaut avec les applications OpenGL.

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

Cette option détermine le mode de basculement du tampon pour les applications OpenGL en plein écran. Vous pouvez sélectionner la méthode transfert de bloc ou autosélection.

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

Cette option spécifie 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 sur cette option 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 l'application 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 les paramètres de correction des couleurs pour reproduire plus fidèlement les couleurs des images (par exemple, des photos) sur votre périphérique d'affichage.

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

L'option Éclat numérique 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 ces niveaux de Éclat numérique. **Désactivée, Élevée, Moyenne, Basse et Max**

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

Activez cette option pour appliquer automatiquement les réglages de couleur apportés après le redémarrage de Windows.

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

Cette option affiche une liste des profils personnalisés que vous avez enregistrés.

Pour activer le paramètre, sélectionnez un élément de la liste.

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

Cliquez sur cette option pour supprimer le profil de couleur personnalisé sélectionné sur la liste.

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

Cette option ajoute l'icône Paramètres NVIDIA 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 sur cette option pour sélectionner l'icône qui représente l'utilitaire Paramètres NVIDIA sur la barre des tâches Windows.

1. Sélectionnez l'icône voulue dans la liste et
2. Cliquez sur **Appliquer** pour mettre à jour l'icône sur la barre des tâches.

Cette option active le gestionnaire de bureau nView en ajoutant l'option **Propriétés nView** dans le menu de bureau.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bureau, puis cliquez sur **Propriétés nView** pour afficher le panneau Gestionnaire de bureau nView.

Une fois que l'option **Activer le gestionnaire de bureau** est activée, cliquez sur cette option pour ouvrir le panneau propriétés du gestionnaire de bureau nView.

Le panneau des propriétés du gestionnaire de bureau nView permet de configurer une variété des fonctions du gestionnaire de bureau pour un ou plusieurs bureaux ou affichages (moniteurs).

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

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

Cliquez sur cette option pour établir la position par défaut du bureau pour la résolution et la fréquence de rafraîchissement actuelles.

Sélectionnez le périphérique d'affichage (Moniteur analogique, Moniteur numérique ou TV), suivant le ou les périphériques compatibles avec la carte graphique basée sur le processeur graphique NVIDIA.

Cliquez sur cette option pour afficher une boîte de dialogue permettant de personnaliser les réglages du moniteur actuel.

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

Cliquez sur cette option pour afficher 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 sur la liste, choisissez le plus proche.

Cliquez sur cette option 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 flèches pour positionner le bureau sur l'écran du téléviseur.

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 sur cette option pour rétablir la position par défaut du bureau pour la résolution actuelle de la TV.

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 des couleurs 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 périphérique d'affichage (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.

Cette option règle les fréquences d'horloge principale et de mémoire du processeur graphique NVIDIA.

Cette option spécifie la fréquence d'horloge principale du processeur NVIDIA.

Cette option indique la fréquence d'horloge principale en mégahertz (MHz).

Cette option spécifie la fréquence d'horloge de mémoire de la carte graphique.

Cette option indique la fréquence d'horloge de mémoire en mégahertz (MHz).

Cette option 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.

Cette option vérifie que les nouvelles fréquences d'horloge sont 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.

Cette option 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 simple. Utilisez ce mode si un seul moniteur est connecté à votre carte graphique basée sur le processeur graphique NVIDIA.

Le mode **nView Clone** affiche une copie exacte de l'affichage principal sur le périphérique d'affichage secondaire.

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

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.

Cette option affiche une représentation graphique de la configuration d'affichage nView.

§ Cliquez sur l'image d'un moniteur pour sélectionner ce dernier comme affichage courant.

§ Avec le bouton droit de la souris, cliquez sur l'image de moniteur pour afficher un menu d'options permettant de configurer le périphérique d'affichage correspondant et accéder à l'onglet Correction des couleurs.

Cliquez sur cette option pour verrouiller la position d'extension actuelle sur l'affichage en **mode Clone** secondaire.

Cette option permet de verrouiller un bureau virtuel dans la position voulue, ce qui est très utile pour les présentations et le travail de précision.

Sélectionnez la partie de l'écran vidéo dans lequel vous voulez faire un zoom en cliquant sur les icônes de flèche ou du centre. Vous pouvez ensuite faire un zoom dans cette partie de l'écran en déplaçant le curseur de zoom ci-dessous.

Déplacez le curseur pour faire un zoom avant ou arrière sur la partie sélectionnée de l'affichage vidéo. Cliquez sur la flèche de la liste puis sélectionnez soit **Affichage principal** ou **Affichage secondaire**, en fonction de l'affichage sur lequel vous voulez lire la vidéo en mode plein écran. Pour désactiver le mode plein écran, sélectionnez **Désactiver**.

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.

Cette option affiche le type de périphérique d'affichage utilisé avec la carte graphique sélectionnée.

Cliquez pour afficher les propriétés du périphérique d'affichage et de son pilote.

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

Cette option indique si la liste Fréquence de rafraîchissement inclut des modes non supportés par l'affichage.

ATTENTION : la sélection d'un mode non adapté à l'affichage peut causer de graves problèmes d'affichage et endommager le matériel.

Cette option spécifie que le moniteur correspondant à l'icône sélectionnée est le moniteur principal.

Lorsque vous démarrez l'ordinateur, la boîte de dialogue de connexion s'affiche sur le moniteur principal. La plupart des fenêtres d'application apparaissent par défaut sur le moniteur principal lorsque vous les ouvrez initialement. L'affichage principal contient le coin supérieur gauche du bureau.

Cette option affiche les moniteurs nView actuels. Si plusieurs moniteurs sont connectés et que vous avez activé un mode autre que Standard, vous pouvez sélectionner l'affichage que vous voulez comme l'affichage actuel.

Vous pouvez aussi cliquer sur l'image d'un moniteur ci-dessus pour sélectionner ce dernier comme affichage courant.

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

Cliquez sur ce bouton pour détecter tous les périphériques d'affichage 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 (périphérique d'affichage) connecté au connecteur d'affichage 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 plus récentes informations et les plus récents pilotes pour le processeur graphique NVIDIA.

Informations sur les caractéristiques matérielles du processeur graphique sélectionné.

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

Contient la liste des fichiers utilisés par le processeur graphique NVIDIA, leurs descriptions et leurs versions.

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

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

Cette option active l'anticrénelage en mode 2x.

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

Cette option active une technique d'antirénelage brevetée exclusive aux cartes graphique 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.

Cette option active l'anticrénelage en mode 4x.

Remarque : ce mode offre la meilleure qualité d'image possible au détriment de certaines performances des applications 3D.

Cette option active l'antirénelage 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'antirénelage en mode 4xS. Ce mode offre une meilleure qualité d'image que le mode 4x au détriment des performances dans les applications 3D.

Remarque : ce paramètre s'applique aux applications Direct3D uniquement. Lorsque cette option est activée, les applications OpenGL utilisent le paramètre d'antirénelage supporté suivant, soit celui qui précède 4xS.

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

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

Cette option affiche des informations sur les paramètres AGP actuels.

Cette option choisit manuellement la vitesse de bus AGP utilisée par le sous-système graphique.

Remarque : si vous n'êtes pas certain de la vitesse AGP à utiliser, ne cochez pas cette case ; le système déterminera automatiquement la vitesse AGP optimale.

Utilisez le curseur pour sélectionner manuellement 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.

Cette option permet à Windows de traiter les cartes graphiques intégrant plusieurs sorties comme des cartes distinctes installées dans votre système.

Remarque : l'activation de cette option vous permet de sélectionner une résolution et/ou une palette de couleurs distinctes pour chaque périphérique d'affichage connecté à la carte graphique multi-affichage.

Cliquez sur ce bouton pour 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.

Cette option active les superpositions dans OpenGL.

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

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

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

Utiliser des lunettes stéréoscopiques : Activez cette option uniquement si vous utilisez une carte graphique ELSA 3D REVELATOR ou compatible. Ces adaptateurs convertissent le signal vidéo pour le connecteur DIN à trois broches utilisé par la plupart des périphériques de stéréoscopie.

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

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 dotée de deux sorties à deux affichages et utilisant un processeur NVIDIA et activer le mode clone nView sous l'onglet Mode d'affichage nView. Un périphérique produira le côté gauche de l'image et l'autre, le côté droit.

Remarque : cette option est accessible uniquement avec les cartes graphiques à deux affichages (ou multi-affichage).

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 les lunettes stéréoscopiques StereoGraphics®. Tout périphérique stéréoscopique doté d'un connecteur DIN à trois broches peut être branché directement à la carte graphique.

Utiliser le code blue-line pour les lunettes stéréoscopiques StereoGraphics : activez cette option si vous utilisez l'adaptateur fourni avec des lunettes stéréoscopiques StereoGraphics® ou compatibles. Cet adaptateur convertit le signal vidéo pour le connecteur DIN standard.

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 des applications à usage intensif de textures et les réduire légèrement avec les autres applications.

Cette option adoucit les textures des applications 3D lorsque l'anticrénelage est activé. Elle peut améliorer la qualité de l'image.

Déplacez ce curseur pour régler le niveau de filtrage anisotrope appliqué aux textures. Le paramètre le plus élevé offre la meilleure qualité d'image alors que le paramètre le plus faible permet d'obtenir les meilleures performances.

Cette option force la détection d'un téléviseur connecté à la carte graphique même si le panneau de configuration n'affiche pas de téléviseur connecté actuellement. Cette option s'avère très utile lorsque le modèle de téléviseur connecté ne charge pas correctement les signaux de détection envoyés par la carte graphique.

Pour activer les paramètres TV :

1. cliquez sur la case à cocher
2. redémarrez l'ordinateur lorsque l'on vous le demande. une fois l'ouverture de session terminée, vous pouvez utiliser les commandes TV.

Paysage est le mode de bureau par défaut.

Portrait permet une rotation à 90 degrés.

Paysage inversé permet une rotation à 180 degrés.

Portrait inversé permet une rotation à 270 degrés.

Vous pouvez utiliser les boutons flèche droite (->) pour faire pivoter le bureau. Ou vous pouvez cliquer sur la flèche circulaire au coin supérieur droit puis la déplacer dans la direction de la rotation.

Vous pouvez utiliser les boutons flèche gauche (<-) pour faire pivoter le bureau.

Cette option détermine les options avancées de rendu lorsque plusieurs affichages et / ou différentes classes de processeurs NVIDIA sont utilisés.

Remarque : Les options d'accélération matérielle de plusieurs affichages ne s'appliquent pas en mode nView Multiview sous Windows NT 4.0.

- Mode d'affichage simple : si vous n'avez qu'un seul affichage actif, c'est le paramètre par défaut. Vous pouvez aussi spécifier ce paramètre si vous rencontrez des problèmes en modes multipériphérique comme expliqué ci-dessous.
- Mode Clone / Étendu nView : c'est le paramètre par défaut lorsque la configuration d'affichage nView est réglée au mode Clone ou Étendu nView. Si plusieurs cartes graphiques basées sur le processeur NVIDIA sont utilisées dans le système avec des affichages actifs, ce paramètre est remplacé par l'un des modes multipériphérique comme décrit ci-dessous.
- Mode de compatibilité multipériphérique : ce mode est disponible si vous avez plusieurs périphériques d'affichage fonctionnant en mode nView Dualview ou si vous utilisez différentes catégories de cartes basées sur les processeurs NVIDIA.

Remarque : lorsque ce mode est actif, OpenGL effectue un rendu en mode de compatibilité pour tous les affichages. En ce mode, lorsque différentes catégories de processeurs sont utilisées, le jeu de fonctions communes le plus bas de tous les processeurs actifs est mis à la disposition des applications OpenGL. Les performances de rendu OpenGL sont légèrement affaiblies qu'en mode d'affichage simple.

- Mode de performances multipériphérique : ce mode est disponible si vous avez plusieurs périphériques d'affichage fonctionnant en mode nView Dualview ou si vous utilisez différentes catégories de cartes basées sur les processeurs NVIDIA.

Remarque : lorsque ce mode est actif, OpenGL effectue un rendu en mode de performances pour tous les affichages. En ce mode, lorsque différentes catégories de processeurs sont utilisées, le jeu de fonctions communes le plus bas de tous les processeurs actifs est mis à la disposition des applications OpenGL. En revanche, les performances de rendu sont plus rapides qu'en mode de compatibilité, bien que l'alternance ou l'extension de périphériques d'affichage peut provoquer de légers artefacts de rendu.

Cette option active l'attachement à la texture OpenGL conforme

L'attachement de texture signifie la manière dont les coordonnées de texture sont traitées lorsqu'elles se trouvent en dehors du corps de la texture. Elles peuvent être rattachées au bord ou dans l'image.

Cette option utilise l'angle de rotation spécifié pour la superposition vidéo sur l'affichage principal à l'affichage secondaire. Cela signifie que l'angle de rotation choisi dans le panneau NVRotate est utilisé pour les périphériques d'affichage principal et secondaire.

Commande Zoom permet de faire un zoom dans la vidéo de rendu.

Utilisez le menu déroulant pour sélectionner l'affichage à effectuer un zoom.

- TwinView définit la sélection de zoom à l'affichage secondaire sur lequel le mode TwinView est rendu.
- Superposition vidéo définit la sélection de zoom à l'affichage principal sur lequel la superposition vidéo est rendue.
- L'option Les deux applique la sélection de zoom aux deux affichages (principal et secondaire) sur lesquels la vidéo est rendue.

Cette option active la boîte de dialogue d'avertissement du voyant de température.
Lorsque la valeur de la température interne du processeur graphique NVIDIA correspond à la valeur de seuil de ralentissement principale, la boîte de dialogue Voyant de température s'affiche pour décrire la situation et les actions à prendre pour éviter d'endommager un ou les processeurs graphiques de votre système.

C'est la température actuelle du processeur graphique NVIDIA sélectionné dans le système.

C'est la température actuelle de la zone autour du processeur graphique NVIDIA sélectionné dans le système. Cette température varie énormément suivant les autres sources de chaleur à proximité du processeur.

Cliquez sur l'unité de température (Fahrenheit ou Centigrade) à afficher sur ce panneau.

C'est la valeur à laquelle le processeur graphique ralentit pour éviter une surchauffe.
Lorsque cette valeur correspond à la valeur de la température interne du processeur graphique et que l'option **Activer l'avertissement du voyant de température...** est activée dans ce panneau, une boîte de dialogue s'affiche automatiquement vous informant de la condition et des actions à prendre pour éviter d'endommager un ou les processeurs graphiques de votre système.

Cette option affiche la température interne du processeur graphique NVIDIA GPU actuel dans la barre des tâches du système.

Cette information décrit les capacités liées à l'AGP du système.

Cette section présente l'identification du fabricant et les capacités de l'AGP du microprocesseur de la carte mère du système.

Cette information décrit les capacités de l'AGP du processeur graphique NVIDIA.

Cette section récapitule les capacités AGP actuellement disponibles dans le système. Les éléments listés sont les fonctions AGP les plus communes au microprocesseur de la carte mère et du processeur graphique NVIDIA.

#Ce paramètre permet de régler manuellement la vitesse AGP maximale à laquelle la carte graphique fonctionne.

Remarque : le réglage de ce paramètre peut perturber le fonctionnement du système si le paramètre est trop élevé par rapport à la configuration du système.

Cochez cette case pour activer les écritures rapides AGP (FW).

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

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

Cette option permet de contrôler le nombre maximal de requêtes de bus AGP en cours en file d'attente.

Sélectionnez cette option pour permettre le système de choisir le meilleur paramètre pour atteindre un nombre maximal de requêtes de bus AGP en cours.

Sélectionnez cette option pour spécifier le nombre maximal de requêtes de bus AGP en cours.

Cliquez sur cette option pour tester la configuration AGP spécifiée dans ce panneau. Ce test peut déterminer si les paramètres sélectionnés causent des problèmes de performances ou de stabilité.

Déplacez ce curseur pour sélectionner le degré d'antirénelage à utiliser avec les applications Direct3D et OpenGL. L'antirénelage est une technique servant à minimiser l'effet d'escalier parfois observé sur les bord des objets 3D. Vous pouvez sélectionner toute valeur comprise entre la désactivation de l'antirénelage et la valeur maximale pour une application spécifique.

- **Désactivé.** Désactive l'antirénelage dans les applications 3D. Sélectionnez cette option 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.
- **2xQ.** Active une technique d'antirénelage brevetée exclusive aux cartes graphique de la gamme GeForce3. L'antirénelage 2xQ (Quincunx) offre la qualité du mode d'antirénelage 4x moins rapide à des performances très proches du mode d'antirénelage 2x, plus rapide.
- **4x.** Active l'antirénelage en mode 4x. Ce mode offre la meilleure qualité d'image possible au détriment de certaines performances des applications 3D.

- **4xG.** Active 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.

- **4xS** Active l'antirénelage en mode 4xS. Ce mode offre une meilleure qualité d'image que le mode 4x au détriment des performances dans les applications 3D. Ce paramètre s'applique aux applications Direct3D uniquement.
- **6xS**. Active l'antirénelage en mode 6xS. Ce mode offre une meilleure qualité d'image qu'en mode 4xS. Ce paramètre s'applique aux applications Direct3D uniquement.
- **8x**. Active l'antirénelage en mode 8x. Ce mode offre une meilleure qualité d'image qu'en mode 6xS pour les applications Direct3D et qu'en mode 4x pour les applications OpenGL.
- **16x**. Active l'antirénelage en mode 16x. Ce mode offre une meilleure qualité d'image qu'en mode 8x.

Remarque : certaines options peuvent ne pas être disponibles en raison de votre restriction matérielle. Veuillez consulter le guide de l'utilisateur NVIDIA pour de plus amples informations.

Déplacez ce curseur pour régler le niveau de filtrage anisotrope pour améliorer la qualité d'image. L'activation de cette fonction améliorera la qualité de l'image au détriment des performances.

- **Désactivé.** Désactive le filtrage anisotrope.
- **1x.** Maximise les performances.
- **2x.** Améliore la qualité de l'image au détriment des performances.
- **4x.** Améliore la qualité de l'image au détriment des performances.
- **8x.** Offre la meilleure qualité d'image possible.

Remarque : Certaines options peuvent ne pas être disponibles en raison de votre restriction matérielle. Veuillez consulter la documentation de l'utilisateur NVIDIA pour de plus amples informations.

Permet à l'application Direct3D de choisir sa propre fréquence de rafraîchissement. Lorsque cette option est activée, la liste ci-dessous est désactivée.

Permet au pilote de sélectionner la fréquence de rafraîchissement des applications Direct3D. Lorsque cette option est activée, la liste ci-dessous est activée.

Cette liste permet de choisir individuellement les fréquences de rafraîchissement individuelles pour chaque résolution.

Le paramètre **par défaut** signifie que la fréquence de rafraîchissement de l'application est utilisée. Toute autre valeur indique de régler la fréquence de rafraîchissement à la valeur pour les applications Direct3D plein écran.

Pour choisir une fréquence de rafraîchissement

1. Dans la colonne Fréquence de rafraîchissement, cliquez sur le mot Par défaut sur la ligne contenant la résolution pour laquelle vous voulez changer la fréquence de rafraîchissement. Une liste de valeurs s'affiche.
2. Sélectionnez une fréquence de rafraîchissement puis cliquez sur **Appliquer**.

Cette fonction améliore la qualité d'image en amplifiant le contenu à haute fréquence.

Cette option règle la consommation électrique de la batterie en relation aux performances.

Cette option règle la consommation électrique de la source d'alimentation CA en relation aux performances.

C'est la source d'entrée qui est actuellement utilisée.

C'est le niveau d'alimentation actuel en relation aux performances.

C'est le niveau de charge de la batterie actuel.

Déplacez le curseur Taille de l'écran TV à un niveau qui règle la taille de votre téléviseur. Par exemple, si un cadre noir apparaît sur le téléviseur, vous pouvez utiliser le curseur pour agrandir l'écran du téléviseur pour faire disparaître ce cadre.

Remarque : le paramètre le plus à droite (faites glisser le curseur complètement à droite) est optimal pour la lecture de DVD.

L'option Éclat numérique permet de mieux régler la séparation et l'intensité des couleurs des images, obtenant ainsi des images de lecture vidéo plus nettes et plus lumineuses.

Certains films (images vidéo) peuvent apparaître plus sombres pendant la lecture. Vous pouvez augmenter la valeur Gamma pour éclaircir l'image.

Ce panneau fournit des fonctions pour créer et utiliser des résolutions d'affichage personnalisées.

Cliquez sur cette option pour ajouter le mode personnalisé saisi dans la zone d'édition de mode à la liste Modes personnalisés.

Cliquez sur ce bouton pour modifier l'entrée sélectionnée actuellement sur la liste Modes personnalisés.

Cliquez sur cette option pour tester le mode personnalisé dans la zone d'édition de modes. Ce test configure le mode sur l'affichage sélectionné et vérifie que la configuration est correcte.

Cliquez sur cette option pour retirer l'entrée sélectionnée actuellement de la liste Modes personnalisés.

Cochez cette case pour permettre aux modes inférieurs à ceux du bureau de Windows classiques d'être réglés sur l'affichage sélectionné. Ceci peut permettre à la zone visible de l'affichage d'être agrandie ou d'effectuer un panoramique autour du bureau suivant la fonctionnalité de l'affichage.

Cette option permet de régler la dimension horizontale (ou le nombre de pixels sur la largeur) du mode d'affichage en cours de personnalisation.

Cette option règle la dimension verticale (ou le nombre de pixels en hauteur) du mode d'affichage en cours de personnalisation.

Réglez le taux de rafraîchissement vertical du mode d'affichage en cours de personnalisation.

Réglez le nombre de couleurs affichées (appelé aussi bpp ou bits par pixel) du mode d'affichage en cours de personnalisation.

Sélectionnez l'un des modes d'affichage Windows standard à utiliser en premier dans la zone d'édition de modes.

Cette option liste les modes d'affichage personnalisés disponibles actuellement.

Cette option liste les modes d'affichage disponibles actuellement qui peuvent être réglés sur des périphériques d'affichage particuliers associés à l'affichage sélectionné. Cette liste contient uniquement les modes qui peuvent être physiquement affichés sur cet affichage et dont les dimensions peuvent être inférieures à celles que vous pouvez régler dans le panneau Paramètres de Windows.

Cochez cette case pour activer les réglages optimaux à la lecture de séquences vidéo sur le téléviseur.

Cette option règle la synchronisation du moniteur pour préserver le rapport largeur/hauteur actuel.

Cete option affiche une représentation graphique de la configuration d'affichage ClearView. Cliquez sur une image de moniteur puis déplacez-la glisser pour changer l'ordre d'affichage.

Cette option sélectionne la configuration sur l'affichage. Les options possibles sont les suivantes :

§ 2 x 1

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Sélectionnez l'affichage à utiliser en tant qu'affichage préféré. L'affichage préféré peut être rafraîchi au besoin avec le curseur **Fréquence de rafraîchissement d'affichage préférée**.

Utilisez la souris pour sélectionner l'affichage préféré. L'affichage sur lequel se trouve actuellement la souris sera considéré comme l'affichage préféré lors de rafraîchissements.

Utilisez ce curseur pour spécifier le nombre de fois que l'affichage préféré est rafraîchi par rapport aux affichages non préférés.

- § **1x** signifie que l'affichage préféré est rafraîchi une fois par cycle.
- § **2x** signifie que l'affichage préféré est rafraîchi deux fois alors qu'un affichage non préféré n'est rafraîchi qu'une seule fois par cycle.
- § **3x** signifie que l'affichage préféré est rafraîchi trois fois par cycle.

Cette option vous aide à sélectionner les réglages d'horloge pour :

- § Standard (2D), qui n'affectent que les applications 2D ou
- § Performances (3D), qui n'affectent que les applications 3D.

La sélection du réglage d'horloge Performances détermine la vitesse à laquelle les applications 3D seront exécutées.

La sélection du réglage d'horloge Standard détermine la vitesse à laquelle les applications 2D seront exécutées.

Cette option détermine le paramètre d'horloge maximal le mieux adapté actuellement à votre système. Le paramètre d'horloge maximal déterminé ici peut varier suivant les exécutions consécutives et dépend de la manière dont le système traite les tests d'autodétection.

Cette option autorise la création d'une superposition en modes Panoramique. (Certains systèmes ne peuvent pas gérer la création de superposition si le mode Panoramique est activé ; cette option vous permet d'outre passer cette limitation.)

Appuyez sur l'icône punaise pour maintenir le menu contextuel ouvert lorsque la punaise est enfoncée. Dès qu'elle est relâchée, le menu contextuel se ferme et s'ouvre automatiquement lorsque la fenêtre du panneau de configuration perd sa mise en évidence.

Cette option vous permet de sélectionner manuellement la résolution de recadrage pour un périphérique d'affichage déterminé. Si vous sélectionnez une résolution de recadrage, le pilote passe en mode de recadrage à la résolution donnée, si possible.

Remarque : ce réglage est activé même lors du redémarrage du système.

Cochez cette case si le moniteur (périphérique d'affichage) prend en charge la rotation en mode naturel.

Remarque : si le périphérique d'affichage ne prend pas en charge la rotation en mode naturel, cocher cette case désactive la fonction de rotation.

Cochez cette case pour écraser les réglages anisotropes de l'applications sélectionnée avec des réglages anisotropes sélectionnés par l'utilisateur pour des applications 3D.

Cochez cette case pour activer Double Scan.

- § Double Scan améliore de beaucoup la qualité d'image à faibles résolutions, fonction particulièrement utile pour les vidéos plein écran ou les jeux informatiques.
- § Double Scan nécessite une largeur de bande de moniteur deux fois plus importante. Pour des fréquences de rafraîchissement et des résolutions plus élevées, le pilote passe automatiquement en mode standard lorsque le mode analysé double dépasse les limitations du moniteur.

Cette option permet d'ajouter plusieurs modes personnalisés avec toutes les palettes de couleur prises en charge.

Cette option permet d'ajouter plusieurs modes personnalisés avec toutes les fréquences de rafraîchissement prises en charge.

Cette option affiche les réglages de résolution d'affichage disponibles pour le moniteur (périphérique d'affichage). Déplacez le curseur pour sélectionner une résolution d'écran différente.

Cette option affiche les réglages de couleur disponibles pour la résolution d'écran actuellement sélectionnée du moniteur (périphérique d'affichage). Cliquez sur l'option pour sélectionner un réglage de couleur différent.

Cette option liste les événements GPU NVIDIA spéciaux qui sont survenus et qui ont été enregistrés par le pilote de périphérique. Vous pouvez aussi afficher ces événements avec le visualisateur du journal d'événements.

Spécifie les formats de pixel à utiliser pour les superpositions en mode OpenGL.

- Superpositions indexées de couleurs (8 bpp) : utilise des superpositions palettisées à 8 bits.
- Superposition RVB (format RGB555) utilise des superpositions (RGB555) à 16 bits.
- **Format indexé de couleurs (8 bpp) et RGB555** : autorise l'application à utiliser soit des superpositions palettisées à 8 bits soit des superpositions (RGB555) à 16 bits.

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

Cette option active la correction gamma pour l'anticrénelage de lignes. L'anticrénelage de lignes corrigé par gamma considère les variations des capacités d'affichage couleur des périphériques de sortie au rendu de lignes lisses.

Cette option active ce système en tant que principal. Lorsque cette option est activée, la carte graphique est utilisée en tant que périphérique principal qui crée le signal de synchronisation de verrouillage d'images.

Signal ascendant. Lorsque cette option est activée, elle indique que le signal ascendant est utilisé pour détecter la synchronisation.

#Signal descendant. Lorsque cette option est activée, elle indique que le signal descendant est utilisé pour détecter la synchronisation.

Délai de synchronisation (ms). En mode principal, cette option spécifie la durée d'attente (exprimée en microsecondes) que la carte de verrouillage d'image doit attendre avant de générer une pulsion de synchronisation.

Rafraîchir (Hz). En mode principal, c'est la fréquence (en Hz) à laquelle la carte graphique génère les impulsions de synchronisation en sortie.

États de connexion et de synchronisation. Ces graphiques affichent l'état actuel de la carte Framelock. Des descriptions individuelles sont présentées ci-dessous :

- **Sync prête.** Signal de synchronisation du processeur en sortie
- **Échange prêt.** Signal entre les processeurs qui est utilisé pour synchroniser tous les processeurs sur la chaîne
- **Synchronisation.** Bit de synchronisation d'horloge signifie la présence d'une synchronisation d'horloge via les ports Framelock.
- **Synchronisation stéréo.** Synchronisation de la carte VGA. Si aucun verrou d'image ou synchronisation du connecteur BNC n'est présent, cette synchronisation est utilisée.
- **En entrée.** Le connecteur En entrée pour la synchronisation du verrou d'image
- **Sortie.** Le connecteur En sortie pour la synchronisation du verrou d'image
- **Synchronisation du connecteur BNC.** Signal de synchronisation reçu du connecteur BNC

Tester la liaison. Cliquez sur cette option pour interroger les options de synchronisation et vérifier les connexions. Les résultats et l'état actuel sont affichés.

Cliquez sur cette option pour exécuter une série de tests internes qui calibrera les paramètres de synchronisation d'images sur la carte graphique. Les résultats et l'état actuel sont affichés.

Cliquez sur cette option pour identifier les moniteurs (périphériques d'affichages) associés.

Cliquez sur la flèche de la liste pour sélectionner l'affichage principal ou secondaire, suivant l'affichage sur lequel vous désirez afficher la vidéo de superposition.

Cette option permet de sélectionner la paire d'affichages sur lesquels sera affiché le bureau. La première icône représente l'affichage principal et la deuxième l'affichage secondaire. Il s'agit d'une liste de toutes les paires d'affichages disponibles.

Utilisez cette option pour sélectionner comment le bureau est affiché.

- § **Affichage unique** signifie que le bureau n'est affiché que sur l'affichage principal.
- § **Dualview** signifie que deux bureaux différents sont affichés, respectivement sur chaque affichage.
- § **Clone** signifie que le même bureau est affiché sur deux affichages.
- § **Extension horizontale** signifie que le bureau s'étend horizontalement sur les deux affichages.
- § **Extension verticale** signifie que le bureau s'étend verticalement sur les deux affichages.

Active la superposition de bureau sur les affichages nView, soit en mode d'extension horizontale soit en mode d'extension verticale. Cette option permet d'afficher une portion de l'image sur les autres affichages pour former un seul bureau en mode Étendu.

Cette option précise le nombre de pixels horizontaux à superposer lorsque Superposition de bureau est utilisé en mode Extension horizontale.

Cette option précise le nombre de pixels verticaux à superposer lorsque Superposition de bureau est utilisé en mode Extension verticale.

Cette option active la combinaison estimée sur plusieurs affichages de type projecteur. Cette option permet de compenser les distorsions lumineuses lorsque la sortie de plusieurs périphériques équipés de projecteurs se superpose pour former une seule image fluide.

Pour sélectionner les bords de l'affichage à inclure dans Combinaison estimée, cliquez sur les flèches sur les bords de l'image à l'écran.

Cette option précise le nombre de pixels sur les bords d'écran horizontaux qu'il faut utiliser dans Combinaison estimée.

Cette option précise l'atténuation pour les gradients utilisés pour introduire la valeur Luma horizontale sur les bords horizontaux mixtes des affichages.

Plage : de 0 à 255 pixels. Une atténuation importante permet de réduire les coutures visibles sur les bords de l'affichage et simplifie son alignement, mais est susceptible de détériorer la qualité de l'image.

Cette option précise la valeur Luma cible des bords horizontaux mixtes des affichages.

Plage : de 0 à 255 pixels. Plus le nombre est important, plus la luminosité de l'image est importante sur les bords mixtes.

Cette option précise le nombre de pixels sur les bords d'écran verticaux qu'il faut utiliser dans Combinaison estimée.

Cette option précise l'atténuation pour les gradients utilisés pour introduire la valeur Luma verticale sur les bords verticaux mixtes des affichages.

Plage : de 0 à 255 pixels. Une atténuation importante permet de réduire les coutures visibles sur les bords de l'affichage et simplifie son alignement, mais est susceptible de détériorer la qualité de l'image.

Cette option précise la valeur Luma cible des bords verticaux mixtes des affichages.

Plage : de 0 à 255 pixels. Plus le nombre est important, plus la luminosité de l'image est importante sur les bords mixtes.

Exporter DeExporte les paramètres de superposition de bureau et de combinaison estimée de la boîte de dialogue dans un fichier.

Cette option importe les paramètres de superposition de bureau et de combinaison estimée d'un fichier dans la boîte de dialogue de ces paramètres.

cette option force la prise en charge du moteur de rendu du mixage vidéo. Sélectionnez cette option si vous ne voyez pas la vidéo plein écran sur le périphérique d'affichage plein écran sélectionné.

Cette fonction active ou désactive le redimensionnement du bureau à haute résolution. L'activation du redimensionnement du bureau à haute résolution améliore la qualité d'image du bureau.

En mode principal, c'est la fréquence (exprimée en hz) à laquelle les impulsions de générateur de synchronisation externe sont envoyées par le connecteur BNC.

En mode principal, c'est le mode vidéo associé au générateur de synchronisation externe.

En mode principal, c'est le nombre d'impulsions de générateur de synchronisation externe à recevoir avant de transmettre l'impulsion de synchronisation aux périphériques esclaves.

Déplacez le curseur pour sélectionner le paramètre de performances et d'amélioration de la qualité dans les applications Direct3D et OpenGL.

- **Hautes performances** permet à vos applications d'obtenir les meilleures performances possible.
- **Performances** permet à vos applications d'obtenir les meilleures performances possible avec une bonne qualité d'image.
- **Qualité** permet à vos applications d'obtenir la meilleure qualité possible.

Cette option optimise les graphiques sur le téléviseur pour une application particulière.

Centrer les graphiques sur le téléviseur.

Optimaliser le téléviseur pour la lecture de DVD.

Optimaliser le téléviseur pour les graphiques de bureau.

Optimaliser le téléviseur avec des paramètres personnalisés.

Cette option permet à l'application de choisir sa propre fréquence de rafraîchissement. Lorsque cette option est activée, la liste ci-dessous est désactivée.

Cette option permet au pilote de sélectionner la fréquence de rafraîchissement des applications. Lorsque cette option est activée, la liste ci-dessous est activée.

Cette liste permet de choisir individuellement les fréquences de rafraîchissement individuelles pour chaque résolution.

Le paramètre **par défaut** signifie que la fréquence de rafraîchissement de l'application est utilisée. Toute autre valeur indique de régler la fréquence de rafraîchissement à la valeur pour les applications.

Pour choisir une fréquence de rafraîchissement

1. Dans la colonne Fréquence de rafraîchissement, cliquez sur le mot Par défaut sur la ligne contenant la résolution pour laquelle vous voulez changer la fréquence de rafraîchissement. Une liste de valeurs s'affiche.
2. Sélectionnez une fréquence de rafraîchissement puis cliquez sur **Appliquer**.

Lorsqu'une fréquence de rafraîchissement est ignorée, Microsoft Windows indique la fréquence de rafraîchissement indiquée par l'application mais le moniteur (périphérique d'affichage) utilise la fréquence de rafraîchissement ignorée.

Cliquez sur cette option pour interroger les options de synchronisation et vérifier les connexions. Les résultats et l'état actuel sont affichés.

Cette option active ce système en tant que secondaire. Lorsque cette option est activée, la carte graphique est utilisée en tant que périphérique secondaire qui synchronise le signal de synchronisation de verrouillage d'images.

Cette option indique s'il faut inclure les modes non pris en charge par votre affichage.

ATTENTION : la sélection d'un mode non adapté à l'affichage peut causer de graves problèmes d'affichage et endommager le matériel.

Cliquez sur cette option pour afficher les modes personnalisés disponibles pour la résolution d'écran actuellement sélectionnée.

Cette option affiche les fréquences de rafraîchissement disponibles pour la résolution d'écran actuellement sélectionnée du moniteur (périphérique d'affichage). Cliquez sur l'option pour sélectionner une fréquence de rafraîchissement différente.

Cette option affiche les dernières résolutions d'écran, couleurs et fréquence de rafraîchissement de la dernière tentative de modification.

Cliquez sur cette option pour régler automatiquement la largeur de résolution personnalisée. La valeur de largeur doit être un multiple de 8.

Cliquez sur cette option pour sélectionner le mode de synchronisation du moniteur :

- **Autodétection** est le paramètre par défaut. Il fournit à Windows les informations de synchronisation nécessaires directement depuis le moniteur. Remarque : cette fonction n'est peut-être pas prise en charge par certains anciens modèles de moniteur.
- **General Timing Formula (GTF)** est un standard utilisé par la plupart des moniteurs et périphériques d'affichage récents.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** est un standard plus ancien encore utilisé par certains composants matériels. Sélectionnez cette option si votre moniteur ou périphérique d'affichage nécessite l'utilisation de DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** est devenu la norme VESA en mars 2003. CVT prend mieux en charge les résolutions plus élevées que les autres normes de synchronisation.
- **Synchronisation du rapport largeur/longueur fixe** force l'image affichée de conserver le rapport largeur/longueur du mode plutôt que celui du moniteur. **Remarque** : Le pilote place un cadre noire autour de l'image affichée si nécessaire.

Cliquez sur la flèche vers le bas pour indiquer où appliquer ces paramètres de correction des couleurs.

- **Tout** applique les paramètres au bureau de Windows et à la lecture vidéo.
- **Bureau** applique ces paramètres de correction des couleurs au bureau de Windows.
- **Superposition/VMR (Rendu de mélange vidéo)** applique ces paramètres de correction des couleurs à la lecture de vidéo à l'aide d'une superposition.
- **Vidéo plein écran** applique ces paramètres de correction des couleurs à la lecture de vidéo plein écran.

Cliquez sur la flèche vers le bas pour sélectionner le canal de couleur sur lequel les curseurs ou les courbes auront un effet. Vous pouvez régler les canaux rouge, vert et bleu séparément ou le canal composite simultanément.

Représentation graphique de la courbe de correction des couleurs. Les valeurs d'entrée sont affichées sur l'axe x et les valeurs de sortie corrigées sur l'axe y. Les valeurs numériques sont affichées dans les boîtes d'édition voisines.

- En **mode Standard**, cette courbe change de manière dynamique lorsque vous réglez les curseurs de luminosité, du contraste et du gamma.
- En **mode Avancé**, vous pouvez modifier cette courbe en temps réel en faisant glisser les points de contrôle avec la souris, en changeant les valeurs dans les boîtes d'édition ou en utilisant les touches fléchées. Vous pouvez insérer des points de contrôle supplémentaires en cliquant sur le bouton gauche de la souris le long de la courbe ou en appuyant sur la touche Insérer. Vous pouvez supprimer des points de contrôle en les faisant glisser hors des limites ou en utilisant la touche Suppr et vous pouvez sélectionner plusieurs d'entre eux en utilisant la sélection de glisse et les touches Maj et Ctrl.
- En **mode Profil ICC**, les courbes de correction des couleurs chargées du profil ICC sont affichées. Utilisez une application P.A.O. professionnelle pour faire la correspondance des couleurs suivant l'information dans le profil ICC.

Cette option affiche la valeur d'entrée pour la position de la souris actuelle ou le point de contrôle dans le graphique de courbe.

Cette option affiche la valeur de sortie pour la position de la souris actuelle ou le point de contrôle dans le graphique de courbe.

Cette option affiche une liste des profils de correction des couleurs disponibles.

- **Mode Standard** permet de spécifier les paramètres de correction des couleurs à l'aide des curseurs de contraste, luminosité et gamma.
- **Mode avancé** permet de spécifier les paramètres de correction des couleurs en insérant, faisant glisser ou supprimant manuellement les points de contrôle le long de la courbe affichée dans le graphique. Lorsque cette option est activée, les paramètres affichés dans les curseurs ne sont pas appliqués.
- **Mode de profil ICC** utilise les courbes de correction des couleurs importées d'un profil ICC spécifié. Sélectionnez le mode de profil ICC et cliquez sur le bouton Importer pour charger le profil. Lorsque cette option est activée, les paramètres affichés dans les curseurs ne sont pas appliqués.

Les paramètres personnalisés enregistrés sont aussi affichés sur cette liste. Pour activer un profil Paramètres personnalisés, sélectionnez-le sur la liste.

Cliquez sur cette option pour spécifier le nom de fichier du profil ICC à utiliser.

Cliquez sur cette option pour activer l'éditior de menu d'écran.

Cette option affiche la liste des écrans masqués lorsque l'édition du menu d'écran est activée.

Ces options permettent de spécifier l'emplacement de l'image sur un écran plat à des résolutions inférieures à la résolution maximale. Cette option de redimensionnement est disponible pour les moniteurs plats compatibles avec plusieurs résolutions en mode naturel.

- **Mise à l'échelle de la carte graphique** Activez cette option si vous voulez redimensionner des images à basse résolution sur l'écran plat. Par exemple, si un écran plat a une résolution maximale de 1400 x 1050, une image d'une résolution de 1024x768 sera redimensionnée à une résolution de 1400 x 1050 sur l'écran. La carte graphique est utilisée pour l'opération d'étirement de pixels.
- **Centrer la sortie.** Activez cette option si vous voulez afficher normalement des images à basse résolution au milieu de l'écran plat. Par exemple, si un écran plat a une résolution maximale de 1 400 x 1 050, une image d'une résolution de 1 024 x 768 sera affichée au centre de l'écran à une résolution de 1 024 x 768 avec un contour noir.
- **Mise à l'échelle du moniteur** est identique à **Mise à l'échelle de la carte graphique**, sauf qu'elle utilise la méthode d'étirement de pixels par défaut de l'écran plat au lieu de celle de la carte graphique.
- **Mise à l'échelle du rapport largeur/longueur fixe** (Remarque : la disponibilité de cette option varie suivant la configuration de l'affichage.) Activez cette option si vous voulez redimensionner des images à basse résolution sur l'écran plat tout en conservant le rapport largeur / hauteur de l'image. Par exemple, si un écran plat a une résolution maximale de 1 400 x 1 050, une image d'une résolution de 1 024 x 768 sera redimensionnée à une résolution de 1 400 x 1 050 sur l'écran avec un contour noir.

Utilisez cette option pour forcer le ventilateur du processeur graphique NVIDIA à fonctionnement en permanence au niveau maximal et ignorer le mode de performances ou de température du processeur graphique. En ce mode, le ventilateur produit un niveau sonore constant.

