

Questa opzione si usa per attivare o disattivare l'emulazione della tabella nebbia.

Direct3D specifica che una scheda video in grado di eseguire accelerazione hardware D3D dovrebbe essere in grado di implementare la nebbia dei vertici o la tabella nebbia. Alcuni giochi non interrogano correttamente le funzioni hardware D3D e prevedono il supporto della tabella nebbia. La scelta di questa opzione garantirà che tali giochi vengano eseguiti correttamente sul processore grafico NVIDIA.

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

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

Usare questa opzione se si desidera eseguire determinati giochi precedenti che non si avviano o non vengono eseguiti correttamente.

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

Generalmente, si consiglia di mantenere abilitata questa opzione, a meno che non sia richiesta una profondità di buffer Z specifica. Se questa opzione è disabilitata, eventuali applicazioni, la cui profondità di buffer Z non corrisponda a quella della configurazione hardware attuale, non verranno eseguite.

Abilita una tecnica alternativa per il buffer di profondità.

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

Abilita il logo NVIDIA in Direct3D.

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

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

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

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

Si può selezionare il metodo di mipmapping bilineare o quello anisotropico a 8 tap, dove il metodo bilineare generalmente fornisce prestazioni migliori, mentre il metodo anisotropico generalmente produce una qualità migliore delle immagini.

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

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

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

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

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

Elimina l'impostazione personalizzata attualmente selezionata nell'elenco.

Ripristina tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

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

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

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

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

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

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

Selezionare questa opzione per disabilitare la sincronizzazione verticale.

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

Questa opzione consente di determinare la quantità di antialias utilizzata in una determinata applicazione D3D.

L'antialias è una tecnica usata per ridurre al minimo l'effetto "a scalini" visibile talvolta sui bordi degli oggetti tridimensionale. L'impostazione può variare dalla disattivazione totale dell'antialias alla selezione della quantità massima possibile per un'applicazione particolare.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Consente al driver di esportare i formati pixel stereo. Le applicazioni OpenGL possono ora utilizzare l'opzione stereo e abilitano le lenti dell'otturatore stereo.

Consente al driver di esportare i formati pixel di sovrapposizione. Le applicazioni OpenGL possono ora utilizzare l'opzione di sovrapposizione.

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

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

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

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

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

Imposta le impostazioni ottimali per l'applicazione OpenGL selezionata.

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

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

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

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

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

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

Sempre disattivata disabilita sempre la sincronizzazione verticale nelle applicazioni OpenGL.

Disattivata per definizione mantiene la sincronizzazione verticale disabilitata, a meno che un'applicazione ne richieda specificamente l'abilitazione.

Attivata per definizione mantiene la sincronizzazione verticale abilitata, a meno che un'applicazione ne richieda specificamente la disabilitazione.

Consente di salvare le impostazioni attuali come un "tweak" personalizzato. Le impostazioni salvate possono essere quindi aggiunte all'elenco.

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

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

I controlli della correzione del colore consentono di compensare le variazioni di luminosità tra un'immagine sorgente e il relativo output su un dispositivo di visualizzazione. Il che è utile quando si lavora con applicazioni di elaborazione immagini che consentono di fornire una riproduzione più accurata dei colori delle immagini (quali fotografie) quando vengono visualizzate sul monitor.

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

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

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

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

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

Nota: Se il computer è in rete, il colore verrà regolato dopo aver eseguito il login a Windows.

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

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

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

Ripristina tutti i valori dei colori alle impostazioni hardware predefinite.

Consentiti selezionare la modalità di temporizzazione del monitor:

Rilevamento automatico consente a Windows di ricevere le opportune informazioni di temporizzazione direttamente dal monitor stesso. Questa è l'impostazione predefinita. Notare che alcuni monitor meno recenti potrebbero non supportare questa funzione.

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

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

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

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

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

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

Abilita NVIDIA Desktop Manager.

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

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

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

Chiude questa finestra di dialogo e salva le modifiche apportate in modo che abbiano effetto quando si sceglie il pulsante "OK" o "Applica" nella finestra di dialogo "Proprietà aggiuntive".

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

Attiva o disattiva i messaggi di conferma.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Rende il formato selezionato quello predefinito all'avvio.

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

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

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

Selezione automatica.

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

Nota: Se l'immagine del TV diventa confusa o si oscura a causa di una regolazione errata, attendere 10 secondi. L'immagine tornerà automaticamente alla posizione predefinita. Quindi si può ricominciare la regolazione. Una volta posizionato il desktop nel punto desiderato, occorre premere il pulsante "OK" o "Applica" per salvare le impostazioni prima che sia trascorso l'intervallo di 10 secondi.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Imposta la velocità di clock principale del processore grafico NVIDIA.

Indica la velocità di clock principale in megahertz.

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

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

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

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

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

Nota: Si può bypassare l'impostazione di clock automatica tenendo premuto il tasto <Ctrl> durante l'avvio di Windows. Se il computer è collegato in rete, tenere premuto il tasto <Ctrl> immediatamente dopo aver eseguito il login a Windows.

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

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

Consente di selezionare una delle quattro modalità TwinView:

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

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

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

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

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

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

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

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

Una rappresentazione grafica della configurazione dello schermo TwinView.

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

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

Se è selezionata l'opzione "Consenti desktop virtuale sul dispositivo clone", disattiva la funzione di spostamento automatico sul dispositivo secondario. Ciò consente di "congelare" in modo efficace il desktop virtuale in una determinata posizione. Questa opzione è utile per le presentazioni o per le applicazioni che prevedono l'uso di dettagli minuti.

L'attivazione di questa funzione blocca la posizione di spostamento attuale sullo schermo attualmente selezionato. Ciò consente di "congelare" in modo efficace il desktop virtuale in una determinata posizione. Questa opzione è utile per le presentazioni o per le applicazioni che prevedono l'uso di dettagli minuti.

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

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

La vista combinata si sposterà sull'area più ampia del desktop quando si tenta di spostare il mouse fuori dall'area visualizzabile.

Una rappresentazione grafica della configurazione del dispositivo secondario TwinView.

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

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

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

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

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

Consente di selezionare il rapporto prospettico (tra il lato orizzontale e quello verticale) della riproduzione a schermo intero.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Se abilitato, OpenGL userà la funzione avanzata di monitor multipli di Windows 2000.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Questa tabella contiene un elenco di file e le relative informazioni sulle versioni attualmente in uso nella scheda grafica NVIDIA.

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

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

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

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

Premere questo pulsante per cancellare tutte le voci dell'elenco delle applicazioni.

Avvertenza: questa operazione eliminerà tutte le personalizzazioni apportate alle applicazioni.

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

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

Se si seleziona questa opzione, Desktop Manager registrerà la dimensione e la posizione della finestra dell'applicazione. La volta successiva che si avvierà l'applicazione, Desktop Manager ripristinerà la dimensione e la posizione salvate precedentemente per la finestra dell'applicazione.

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

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

Ad esempio, è possibile creare un desktop aggiuntivo separato per il browser Web o uno per l'applicazione di posta elettronica oltre al desktop predefinito di Windows.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Premere il pulsante "OK" per accettare e applicare eventuali modifiche apportate alle impostazioni di Desktop Manager, quindi chiudere la finestra del pannello di controllo.

Premere il pulsante "Annulla" per chiudere la finestra del pannello di controllo di Desktop Manager senza salvare o applicare le modifiche.

Avvertenza: eventuali modifiche apportate alle impostazioni verranno eliminate.

Premere il pulsante "Applica" per applicare e salvare tutte le modifiche apportate alle impostazioni e lasciare aperta la finestra del pannello di controllo di Desktop Manager.

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

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

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

Premere questo pulsante per accettare il file di programma selezionato come applicazione da gestire con Desktop Manager.

Premere questo pulsante se non si desidera selezionare ora un'applicazione. La finestra di dialogo Nuova applicazione verrà chiusa senza modificare le impostazioni.

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

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

Ad esempio, si può avere un desktop chiamato "Web" per il browser web, uno chiamato "Email" per l'applicazione di posta elettronica e così via. I tasti di scelta rapida di Desktop Manager consentono di passare comodamente da un desktop di applicazione all'altro.

Premere il pulsante "OK" per accettare il nuovo nome del desktop. Il pulsante diventerà disponibile quando si sarà immesso un nome di desktop valido.

Premere il pulsante "Annulla" se non si desidera immettere ora il nome del desktop.

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

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

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

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

La finestra di commutazione delle operazioni viene attivata premendo Alt+Tab.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Selezionare questa opzione per abilitare la modifica del livello di ingrandimento della vista Zoom tenendo premuta una combinazione di Ctrl/Alt/Maiusc e utilizzando la rotellina del mouse.

Selezionare la combinazione di Ctrl, Alt e Maiusc da tenere premuta per utilizzare la rotellina del mouse per modificare il livello di ingrandimento della vista Zoom.

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

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

Questa opzione disabilita l'antialias nelle applicazioni 3D.

Selezionare questa opzione se occorrono prestazioni ottimali nelle applicazioni.

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

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

Questa opzione abilita una tecnica di antialias brevettata disponibile per la famiglia GeForce3 GPU.

Quincunx Antialiasing offre la qualità della modalità più lenta, 4x AA, praticamente con le stesse prestazioni della più veloce, 2x AA.

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

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

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

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

Informazioni sulle impostazioni AGP attualmente in uso nel computer.

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

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

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

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

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

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

La selezione di questa opzione consente a qualsiasi scheda video abilitata TwinView di essere visualizzata in Windows come due video separati. In questo modo sarà possibile utilizzare la funzionalità desktop estesa di Windows usando una sola scheda grafica. Windows considera la GPU abilitata TwinView come due schede separate.

Questa opzione consente di specificare il numero massimo di richieste che il master può accodare nella destinazione. Se si desidera consentire al driver di determinare la profondità della coda di richieste, scegliere la selezione automatica.

Questa opzione consente di abilitare le transazioni di scrittura rapide sull'interfaccia AGP, se tale funzione è supportata dal set di chip.

Questa opzione abilita la funzione di combinazione di scrittura del set di chip AGP per le applicazioni 3D.

Questa opzione abilita la cache del buffer di comando quando si utilizzano applicazioni senza accelerazione tridimensionale.

Abilita l'uso dello stereo supportato dall'API OpenGL.

Consente di selezionare la modalità stereo da utilizzare quando si eseguono le applicazioni OpenGL.

Inverte l'uscita stereo in modo che venga invertita la visione di ciascun occhio.

