

Abilita l'emulazione tabella nebbia.

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

Nota: alcuni giochi non interrogano correttamente le funzioni hardware Direct3D e prevedono il supporto della tabella nebbia. L'attivazione di questa opzione garantisce che tali giochi vengano eseguiti correttamente sulla GPU NVIDIA.

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

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

Abilita una tecnica alternativa per il buffer di profondità.

L'attivazione di questa opzione consente all'hardware di usare un meccanismo diverso per il buffer di profondità nelle applicazioni a 16 bit, in grado di produrre un rendering di qualità superiore delle immagini 3D.

Abilita il logo NVIDIA in Direct3D.

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

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

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

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

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

Fare clic per salvare le impostazioni attuali (comprese quelle definite nella finestra di dialogo Altre impostazioni Direct3D) come "tweak" personalizzato.

- ? Le impostazioni salvate vengono quindi aggiunte all'elenco.
- ? Una volta trovate le impostazioni ottimali per un particolare gioco Direct3D, il salvataggio di tali impostazioni come tweak personalizzato consente di configurare rapidamente Direct3D prima di avviare il gioco ed elimina la necessità di impostare ciascuna opzione singolarmente.

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

Fare clic per ripristinare tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

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

Trascinare il dispositivo di scorrimento per modificare lo schema di indirizzamento della trame hardware dei singoli elementi della struttura.

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

Consente alla GPU NVIDIA di utilizzare la quantità di memoria di sistema specificata per la memorizzazione delle trame (oltre alla memoria installata sulla scheda grafica stessa).

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

Questa impostazione si applica solo alle schede grafiche PCI o AGP eseguite in modalità di compatibilità PCI.

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

Nota: in alcuni casi, maggiore è il numero di fotogrammi prerenderizzati consentiti, maggiore può essere il ritardo della risposta di periferiche quali joystick, gamepad o tastiere. Ridurre questo valore se si nota un ritardo considerevole nella risposta delle periferiche di ingresso collegate al computer durante l'esecuzione dei giochi.

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

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

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

Consente al driver di esportare i formati pixel di sovrapposizione in modo che le applicazioni OpenGL possano utilizzare l'opzione di sovrapposizione.

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

- ? Quando questa opzione è abilitata (selezionata), le applicazioni OpenGL che creano finestre multiple, utilizzano la memoria video in modo più efficiente e offrono una prestazione migliore.
- ? Quando l'opzione è disabilitata (deselezionata), il driver OpenGL alloca un buffer di backup e un buffer di profondità per ciascuna finestra creata da un'applicazione OpenGL.

Imposta le impostazioni ottimali per l'applicazione OpenGL selezionata. Fare clic sulla freccia in giù per visualizzare un elenco e quindi selezionare una delle opzioni.

Determina se per definizione nelle applicazioni OpenGL devono essere usate trame con una determinata profondità di colore.

- ? Con **Usa profondità colore desktop** verranno usate sempre trame della profondità di colore in uso nel desktop Windows.
- ? Le opzioni **Usa sempre 16 bpp** e **Usa sempre 32 bpp** forzano l'uso di trame con la profondità di colore specificata, indipendentemente dalle impostazioni del desktop.

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

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

Specifica la gestione della sincronizzazione verticale in OpenGL.

- ? **Sempre disattivato:** la sincronizzazione verticale viene disabilitata sempre nelle applicazioni OpenGL.
- ? **Disattivato per definizione:** la sincronizzazione verticale viene disabilitata tranne nel caso in cui un'applicazione ne richieda specificamente l'abilitazione.
- ? **Attivato per definizione:** la sincronizzazione verticale viene abilitata tranne nel caso in cui un'applicazione ne richieda specificamente la disabilitazione.

Fare clic per salvare le impostazioni correnti come "tweak" personalizzato, che verrà aggiunto all'elenco adiacente.

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

Trascinare la barra di scorrimento per regolare la luminosità, il contrasto o la gamma del canale di colore selezionato.

Le impostazioni per la correzione del colore vengono utilizzate per compensare le variazioni di luminosità tra un'immagine sorgente e il relativo output su un dispositivo di visualizzazione. Quando si lavora con applicazioni di elaborazione immagini, la regolazione delle impostazioni consente di fornire una riproduzione più accurata dei colori delle immagini (ad esempio fotografie) visualizzate sullo schermo.

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

Fare clic sulla freccia in giù per selezionare il canale del colore controllato dalle barre di scorrimento. Si possono regolare i canali del rosso, del verde o del blu singolarmente o tutti contemporaneamente.

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

Utilizzare la barra di scorrimento per impostare i livelli della Brillantezza digitale: **Disattivata**, **Bassa**, **Media**, **Alta** e **Massima**.

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

Fare clic per ripristinare automaticamente le regolazioni dei colori disponibili dopo il riavvio di Windows.

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

Visualizza un elenco delle impostazioni di colore personalizzate salvate.

Per attivare l'impostazione, selezionare una voce dall'elenco.

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

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

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

Fare clic per selezionare la modalità di temporizzazione del monitor o schermo:

- ? **Rilevamento automatico** consente a Windows di ricevere le opportune informazioni di temporizzazione direttamente dal monitor stesso. Questa è l'impostazione predefinita. Alcuni monitor meno recenti potrebbero non supportare questa funzione.
- ? **General Timing Formula (GTF)** è uno standard usato dalla maggior parte dei monitor o degli schermi più recenti.
- ? **Discrete Monitor Timings (DMT)** è uno standard meno recente ancora in uso su alcuni monitor. Abilitare questa opzione se il monitor o lo schermo richiede lo standard DMT.

Aggiunge l'icona Media Center NVIDIA 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.

Fare clic per scegliere l'icona da usare per rappresentare la utility Media Center nella barra delle applicazioni di Windows.

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

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

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

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

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

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

Usare i pulsanti freccia per regolare la posizione del desktop sullo schermo.

Fare clic per riportare il desktop alla posizione predefinita per la risoluzione e la velocità di aggiornamento attuali.

Selezionare il dispositivo di visualizzazione (monitor, schermo piatto o TV) a seconda dei dispositivi supportati dalla scheda grafica basata sulla GPU NVIDIA.

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

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

Fare clic per aprire una finestra di dialogo in cui 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.

Fare clic per specificare il tipo di segnale di uscita inviato al televisore.

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

Fare clic sui pulsanti freccia per regolare la posizione del desktop sul televisore.

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

Fare clic per riportare il desktop alla posizione predefinita sul televisore per la risoluzione attuale.

Trascinare la barra di scorrimento per regolare la luminosità dell'immagine TV.

Trascinare la barra di scorrimento per regolare il contrasto dell'immagine TV.

Trascinare la barra di scorrimento per regolare la saturazione del colore dell'immagine TV.

Trascinare la barra di scorrimento per regolare la quantità di filtro di sfarfallamento da applicare al segnale TV.

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

Usare questi controlli per regolare la qualità della riproduzione del video o del DVD sul monitor.

La luminosità, il contrasto, la tonalità e la saturazione possono essere regolati singolarmente per ottenere una qualità di immagine ottimale durante la riproduzione di video o film DVD sul computer. Regola le frequenze di clock della memoria e del core della GPU NVIDIA.

Imposta la velocità di clock del core della GPU NVIDIA.

Indica in megahertz la velocità di clock del core.

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

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

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

Nota: è necessario verificare tutte le impostazioni nuove diverse dai valori predefiniti dal costruttore prima di applicarle in modo definitivo.

Garantisce che eventuali modifiche apportate alle frequenze di clock vengano applicate automaticamente ad ogni avvio di Windows.

Nota: è possibile ignorare l'impostazione di clock automatica tenendo premuto il tasto **Ctrl** durante l'avvio di Windows. Se il computer è collegato in rete, tenere premuto il tasto **Ctrl** immediatamente dopo aver eseguito l'accesso a Windows.

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

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

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

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

La modalità **nView Estensione orizzontale** 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, particolarmente utile se è necessario visualizzare oggetti più larghi di un singolo schermo.

La modalità **nView Estensione verticale** 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 se è necessario visualizzare oggetti più alti di un singolo schermo.

Visualizza una rappresentazione grafica della configurazione dello schermo nView.

- ? Fare clic su un monitor per selezionarlo come schermo attuale.
- ? Quando si fa clic con il pulsante destro del mouse sull'icona del monitor, viene visualizzato un menu a comparsa da cui è possibile effettuare le regolazioni del dispositivo di visualizzazione associato e accedere alla scheda Correzione colore.

Fare clic per bloccare la posizione di panoramica attuale sullo schermo in **modalità Clone** secondario.

Questa opzione consente di bloccare il desktop virtuale in una determinata posizione e quindi di eseguire più agevolmente, ad esempio, le presentazioni o le applicazioni che utilizzano dettagli minuti.

Per selezionare l'area dello schermo da ingrandire, fare clic sulle icone centrali o a freccia. Una volta effettuata la selezione, è possibile ingrandire la porzione dello schermo trascinando il dispositivo di scorrimento zoom illustrato di seguito.

Trascinare il dispositivo di scorrimento per ingrandire o rimpicciolire la porzione selezionata dello schermo di riproduzione del video. Fare clic sulla freccia in giù, quindi selezionare **Schermo principale** o **Schermo secondario** per determinare su quale schermo riprodurre il video in modalità a schermo intero.

Selezionare **Disabilita** per disattivare la modalità a schermo intero.

Forza il software di sovrapposizione ad usare il busmastering.

Nota: si consiglia di lasciare questa opzione deselezionata a meno che non si riscontrino problemi con la riproduzione video, quali il danneggiamento delle immagini o l'assenza totale di immagini.

Mostra il tipo di dispositivo di visualizzazione in uso con la scheda grafica selezionata.

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

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

Specifica se l'elenco delle velocità di aggiornamento include le modalità non supportate dallo schermo.

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

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

All'avvio del computer, sullo schermo principale viene visualizzata la finestra di dialogo di accesso. Per impostazione predefinita, all'apertura la maggior parte delle finestre delle applicazioni viene visualizzata sullo schermo principale. Lo schermo principale contiene l'angolo superiore a sinistra del desktop.

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

In alternativa, è possibile fare clic sull'icona del monitor mostrato sopra per impostarlo come schermo corrente.

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

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

Nota: usare questa funzione se dopo l'apertura del pannello di controllo sono stati collegati degli schermi.

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 funzioni aggiuntive della GPU NVIDIA.

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

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

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

Elenca i file, con le relative descrizioni e versioni, utilizzati dalla GPU NVIDIA. Disattiva l'antialias nelle applicazioni 3D.

Nota: attivare questa opzione se desidera ottenere prestazioni ottimali dalle applicazioni.

Abilita l'antialias con la modalità 2x.

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

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

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

Abilita l'antialias con la modalità 4x.

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

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

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

Abilita l'antialias con la modalità 4xS. Nelle applicazioni 3D, questa modalità offre una qualità di immagine superiore rispetto alla modalità 4x con prestazioni leggermente inferiori.

Nota: questa impostazione interessa solo le applicazioni 3D. Quando si eseguono le applicazioni OpenGL, OpenGL utilizza la successiva impostazione di antialias disponibile, ossia l'opzione che precede immediatamente l'impostazione 4xS.

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

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

Visualizza le informazioni sulle impostazioni AGP attualmente in uso nel computer.

Selezionare manualmente la velocità AGP usata dal sottosistema grafico.

Nota: se non si è certi della velocità AGP da usare, non selezionare questa casella di controllo. Il sistema determinerà automaticamente la velocità AGP ottimale.

Trascinare il dispositivo di scorrimento per selezionare manualmente la velocità AGP che dovrà essere usata dal sottosistema grafico.

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

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

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

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

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

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

Nota: l'attivazione di questa opzione consente di selezionare una risoluzione e/o profondità di colore indipendenti per ciascun dispositivo collegato alla scheda grafica a schermo multiplo.

Fare clic per aprire una finestra di dialogo che consenta di personalizzare le impostazioni aggiuntive di OpenGL relative alle opzioni stereo e sovrapposizione.

Nota: il pulsante è utilizzabile *solo* quando si attiva l'opzione "Abilita API stereo con buffer quadruplo" nella prima casella di riepilogo del pannello.

Abilita le sovrapposizioni in OpenGL.

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

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

Abilita l'opzione stereo in OpenGL.

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

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

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

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

Usa lenti otturatore: attivare questa opzione solo se si utilizza una scheda ELSA 3D REVELATOR™ o altra scheda compatibile. Le schede traducono il segnale del monitor nel DIN a 3 pin standardizzato utilizzato dalla maggior parte dell'hardware stereo disponibile.

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

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

Usa modalità Clone di nView: attivare questa opzione se si utilizza un hardware stereo passivo. Per utilizzare questa opzione, è necessario che i proiettori siano collegati a una scheda grafica a doppia visualizzazione basata su GPU NVIDIA, e che la modalità nView Clone sia abilitata nella scheda della modalità di visualizzazione nView. Uno schermo mostra l'occhio sinistro dell'immagine, mentre l'altro mostra l'occhio destro.

Nota: questa opzione è disponibile solo sulle schede grafiche a schermo doppio o multiplo.

Usa connettore DIN su scheda: attivare questa opzione se la scheda grafica in uso dispone di un connettore DIN a 3 pin incorporato. In questo caso, non sono necessarie schede aggiuntive, come quelle fornite con ELSA 3D REVELATOR o le lenti StereoGraphics. Qualsiasi hardware stereo può essere collegato direttamente alla scheda grafica mediante il connettore DIN a 3 pin.

Usa codice linea blu per StereoGraphics StereoEyes: attivare questa opzione se si utilizza una scheda fornita con StereoGraphics StereoEyes o un prodotto compatibile. Le schede traducono il segnale del monitor nel connettore DIN a 3 pin standardizzato utilizzato dalla maggior parte dell'hardware stereo disponibile.

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

Nel caso in cui non sia possibile visualizzare un effetto stereo, selezionare questa opzione per scambiare le immagini sinistra e destra.

Nota: in genere, è necessario abilitare questa opzione solo sui monitor con interlacciamento verticale e in modalità passiva.

Questa opzione consente di impostare la maggiore quantità di memoria possibile per le mappe di trame. In questo modo, nelle applicazioni non strutturate è possibile migliorare le prestazioni delle applicazioni con alta densità di trame ma a scapito di una prestazione leggermente inferiore.

Aumenta il contrasto delle trame quando sono in esecuzione applicazioni 3D con l'antialiasing abilitato. In questo modo è possibile migliorare la qualità dell'immagine.

Trascinare il dispositivo di scorrimento per impostare il livello di filtro anisotropico applicato alle trame.
Un'impostazione più elevata offre la migliore qualità dell'immagine, mentre un'impostazione inferiore consente il massimo livello di prestazione.

Forza il rilevamento di un televisore collegato ad una scheda grafica, anche se il pannello di controllo non mostra quello attualmente collegato. È utile in situazioni in cui lo specifico modello di televisore collegato non carichi correttamente il segnale che consente alla scheda grafica di rilevarne la presenza.

Attivazione dei comandi TV

1. Selezionare la casella di controllo.
2. Riavviare il computer quando richiesto. I comandi TV sono disponibili a partire dal successivo accesso.

La modalità "predefinita" del desktop è Orizzontale.

La visualizzazione verticale si ottiene con una rotazione di 90° .

L'orientamento orizzontale rovesciato si ottiene con una rotazione di 180° .

L'orientamento verticale rovesciato si ottiene con una rotazione di 270° .

Per applicare le opzioni di rotazione riportate di seguito, utilizzare il pulsante freccia a destra (->). In alternativa, fare clic sulla freccia circolare in alto a destra e trascinarla nella direzione della rotazione.

Per applicare le opzioni di rotazione riportate di seguito, utilizzare il pulsante freccia a sinistra (<-).

Determina le opzioni di rendering avanzate durante l'utilizzo di schermi multipli e/o di diverse classi di GPU NVIDIA.

Nota: le opzioni di accelerazione dell'hardware a schermo multiplo non sono valide per la modalità nView Multiview con sistema operativo Windows NT 4.0.

- ? **Modalità a schermo singolo:** se si dispone di un solo schermo attivo, questa opzione viene selezionata per impostazione predefinita. È inoltre possibile specificare questa impostazione se si incontrano problemi con le modalità "Dispositivi multipli" descritte di seguito.
- ? **Modalità Clone/Estensione di nView:** questa opzione viene selezionata per impostazione predefinita se per la configurazione della visualizzazione nView è stata selezionata la modalità Clone di nView o Estensione di nView. Se nel sistema sono in uso più schede grafiche GPU NVIDIA con schermi attivi, questa impostazione viene sostituita da una o più modalità di dispositivi multipli descritte di seguito.
- ? **Modalità di compatibilità tra più dispositivi:** questa modalità è disponibile se si utilizzano uno o più dispositivi di visualizzazione con la modalità Dualview di nView o se si utilizzano classi differenti di schede GPU NVIDIA.

Nota: quando questa modalità è attiva, OpenGL effettua un rendering nella modalità di "compatibilità" per tutti gli schermi. In questa modalità, se sono in uso classi diverse di GPU, l'insieme più ridotto di funzioni comuni di tutte le GPU attive viene esposto alle applicazioni OpenGL. Le prestazioni del rendering OpenGL sono lievemente inferiori rispetto a quelle nella modalità di schermo singolo.

- ? **Modalità prestazioni a più dispositivi:** questa modalità è disponibile se si utilizzano uno o più dispositivi di visualizzazione con la modalità Dualview di nView o se si utilizzano classi differenti di schede GPU NVIDIA.

Nota: quando questa modalità è attiva, OpenGL effettua un rendering nella modalità di "prestazioni" per tutti gli schermi. Come per la modalità di compatibilità, se sono in uso classi diverse di GPU, l'insieme più ridotto di funzioni comuni di tutte le GPU attive viene esposto alle applicazioni OpenGL. Tuttavia, le prestazioni del rendering sono più "veloci" che nella modalità di compatibilità, anche se lo scambio o l'espansione dei dispositivi di visualizzazione comporta degli artefatti rendering transitori di minore entità.

Abilita il bloccaggio delle trame conforme a OpenGL.

Per bloccaggio delle trame si intende la modalità di gestione delle coordinate delle trame quando queste non rientrano nel corpo della trame. È possibile bloccare le coordinate al bordo o all'interno dell'immagine.

Collega il grado di rotazione specificato per la sovrapposizione video nello schermo principale allo schermo secondario. Ne consegue che il grado di rotazione impostato nel pannello NVRuota influisce sia sul dispositivo di visualizzazione primario che su quello secondario.

Controllo zoom consente di ingrandire il filmato renderizzato.

Fare clic sul pulsante del menu a discesa per selezionare lo schermo da ingrandire.

? **Video speculare:** consente di impostare la selezione zoom sullo schermo secondario sul quale viene effettuato il rendering del video speculare.

? **Sovrapposizione video:** consente di impostare la selezione zoom sullo schermo primario sul quale viene effettuato il rendering della sovrapposizione video.

? **Entrambi:** consente di impostare la selezione zoom sia sullo schermo secondario che su quello primario sui quali viene effettuato il rendering del video.

Abilita la finestra di dialogo di avvertenza relativa all'indicatore di temperatura.

Quando il valore della temperatura del core della GPU NVIDIA raggiunge il valore della soglia di rallentamento, viene visualizzata automaticamente la finestra di dialogo dell'indicatore di temperatura contenente una descrizione della situazione e delle operazioni da eseguire per evitare eventuali danni alle GPU del sistema.

Indica la temperatura corrente della GPU NVIDIA selezionata nel sistema.

Indica la temperatura corrente dell'aria circostante alla GPU NVIDIA selezionata nel sistema. Questa temperatura può variare sensibilmente a causa delle sorgenti di calore posizionate in prossimità della GPU.

Fare clic sull'unità di misura della temperatura (Fahrenheit o Celsius) con la quale si desidera visualizzare nel riquadro i valori della temperatura.

Fare clic sulla freccia in su e giù per modificare il valore al raggiungimento del quale la GPU deve rallentare per evitare il surriscaldamento.

Quando questo valore raggiunge la temperatura del core della GPU e nel riquadro viene attivata l'opzione "Abilita la finestra di dialogo di avvertenza relativa all'Indicatore temperatura", viene automaticamente visualizzata una finestra di dialogo di avvertimento sulla condizione e sulle azioni intraprese per evitare un possibile surriscaldamento e danni alle GPU del sistema.

Nota: il valore consigliato per questa impostazione è quello predefinito selezionato dal fornitore. Qualsiasi modifica a questo valore deve essere apportata con particolare attenzione.

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

Fornisce informazioni sulle capacità relative all'AGP del sistema.

La sezione fornisce dati sull'identificazione del produttore e sulle capacità AGP del set di chip scheda principale del computer.

Questa sezione descrive le capacità AGP della GPU NVIDIA.

La sezione fornisce un riepilogo delle capacità AGP attualmente disponibili per l'uso nel sistema. Le voci riportate nell'elenco rappresentano le funzioni AGP comuni sia al set di chip della scheda principale sia alla GPU NDVIA.

Questa impostazione consente di regolare manualmente la velocità AGP massima relativa al funzionamento della scheda grafica.

Nota: la regolazione di questa impostazione potrebbe causare l'instabilità del sistema nel caso in cui le modifiche siano state eseguite per una ottenere velocità superiore a quella determinata per garantire la protezione della particolare configurazione del sistema.

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

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

Selezionare la casella di controllo per abilitare la cache buffer di comando 2D.

Questa opzione consente di controllare il numero massimo di richieste bus AGP in sospenso consentito per l'accodamento.

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

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

Fare clic su questa opzione per verificare la configurazione AGP specificata in questo riquadro. La verifica consente di determinare se le impostazioni selezionate causano eventuali instabilità o problemi di prestazione.

Trascinare il dispositivo di scorrimento per selezionare le impostazioni delle prestazioni (descritte di seguito) relative al miglioramento della qualità nelle applicazioni DirectX3D e OpenGL.

- ? **Applicazione:** questa impostazione consente di verificare che il driver sia perfettamente conforme a tutti i requisiti delle applicazioni.
- ? **Equilibrata:** questa impostazione predefinita consente di raggiungere il compromesso migliore tra requisiti e prestazioni delle applicazioni.
- ? **Aggressiva:** questa impostazione consente di ottenere le migliori prestazioni delle applicazioni.

Trascinare questo dispositivo di scorrimento per impostare il livello di antialias da usare nelle applicazioni Direct3D e OpenGL. L'**antialiasing** è una tecnica usata per ridurre al minimo l'effetto "a scalini" visibile talvolta sui bordi degli oggetti tridimensionali. L'impostazione può variare dalla disattivazione totale dell'antialias alla selezione della quantità massima possibile per un'applicazione particolare.

- ? **Disattivato:** disattiva l'antialias nelle applicazioni 3D. Selezionare questa opzione se sono richieste delle prestazioni ottimali nelle applicazioni.
- ? **2x:** abilita l'antialias con la modalità 2x. Nelle applicazioni 3D questa modalità offre una migliore qualità di immagine e prestazioni elevate.
- ? **Quincunx:** abilita una tecnica di antialias brevettata disponibile per la famiglia di GPU GeForce. L'antialiasing Quincunx offre la qualità della modalità più lenta, 4x, praticamente con le stesse prestazioni di quella più veloce, 2x.
- ? **4x:** Abilita l'antialias con la modalità 4x. Nelle applicazioni 3D questa modalità offre una qualità di immagine più elevata a scapito delle prestazioni.
- ? **4x, Gaussiano a 9 tap:** abilita l'antialias con la modalità 4x a 9 tap (gaussiana). Nelle applicazioni 3D questa modalità offre una qualità di immagine più elevata a scapito delle prestazioni.

Nota: alcune opzioni potrebbero non essere disponibili a causa delle restrizioni hardware. Per maggiori dettagli, consultare il Manuale dell'utente NDIVIA.

Trascinare il dispositivo di scorrimento per impostare il livello del filtro anisotropico per migliorare la qualità dell'immagine. L'abilitazione di questa opzione migliorerà la qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.

? **Disattivato:** disattiva il filtro anisotropico.

? **1x:** garantisce la prestazione migliore.

? **2x:** garantisce il miglioramento della qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.

? **4x:** garantisce il miglioramento della qualità delle immagini a scapito delle prestazioni.

? **8x:** garantisce la migliore qualità dell'immagine.

Nota: alcune opzioni potrebbero non essere disponibili a causa delle restrizioni hardware. Per maggiori dettagli, consultare la documentazione per l'utente NDIVIA.

Consente all'applicazione Direct3D di selezionare la velocità di aggiornamento. La selezione di questa opzione comporta la disattivazione della casella di riepilogo.

Consente al driver di ignorare la velocità di aggiornamento delle applicazioni Direct3D. La selezione di questa opzione comporta l'attivazione della casella di riepilogo.

La casella di riepilogo consente di ignorare le velocità di aggiornamento di ciascuna risoluzione.

L'opzione **Predefinito** indica che la velocità di aggiornamento è in uso. Qualsiasi altro valore implica l'impostazione della velocità di aggiornamento al valore richiesto per le applicazioni Direct3D a schermo intero.

Come ignorare la velocità di aggiornamento

1. Nella colonna Velocità di aggiornamento, fare clic su **Predefinito** nella riga che contiene la Risoluzione per la quale è necessario modificare la velocità di aggiornamento. Viene visualizzato un elenco di valori.
2. Selezionare una velocità di aggiornamento e fare clic su **Applica**.

Aumenta il contrasto della qualità dell'immagine incrementando il contenuto ad alta frequenza.

Regola il consumo di energia dalla batteria in base alle prestazioni.

Regola il consumo di energia dall'alimentazione **CS** in base alle prestazioni.

Indica l'alimentazione attualmente in uso.

Indica il livello attuale dell'alimentazione in base alle prestazioni.

Indica il livello di carica attuale della batteria.

Trascinare il dispositivo di scorrimento Dimensioni schermo TV per portarlo al livello adatto alle dimensioni dello schermo del televisore in uso. Ad esempio, se sullo schermo del televisore si nota un bordo nero, è possibile rimuoverlo mediante il dispositivo di scorrimento.

Nota: se si trascina il dispositivo di scorrimento fino all'estremità destra, si ottiene l'impostazione ottimale per la riproduzione DVD.

La brillantezza digitale consente di impostare la separazione e l'intensità dei colori delle immagini per ottenerne una riproduzione video più luminosa e nitida.

Durante la riproduzione, alcuni filmati (immagini video) potrebbero risultare scuri. Per schiarire l'immagine è possibile incrementare il valore della gamma.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Elenca le modalità di visualizzazione personalizzate disponibili correntemente.

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

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

Regola la temporizzazione del monitor mantenendo il rapporto proporzionale corrente.

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

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

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 1 x 4

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Consente di selezionare manualmente la risoluzione di panoramica-scansione per un determinato dispositivo di visualizzazione. Se si seleziona una risoluzione di panoramica-scansione, il driver entrerà nella modalità panoramica-scansione con la risoluzione specificata, quando possibile. **Nota:** questa impostazione resterà attiva fino al riavvio del sistema.

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

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

Trascinare la barra di scorrimento per selezionare l'impostazione di prestazioni (come descritto qui di seguito) per i miglioramenti di qualità nelle applicazioni Direct3D e OpenGL.

- **Applicazione:** usare questa impostazione per assicurarsi che il driver risponda correttamente a tutte le richieste dell'applicazione.
- **Qualità:** usare questa impostazione predefinita per ottenere il miglior compromesso tra le richieste e le prestazioni dell'applicazione.
- **Prestazioni:** usare questa impostazione per ottenere le prestazioni più elevate dell'applicazione.

Selezionare questa casella per attivare la scansione doppia.

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

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

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

Visualizza le impostazioni della risoluzione dello schermo disponibili per il monitor. Trascinare la barra di scorrimento per selezionare una risoluzione dello schermo diversa.

Visualizza le impostazioni di colore disponibili per la risoluzione del monitor selezionata correntemente. Fare clic sul controllo per selezionare un'impostazione di colore diversa.

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

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

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

Nota: Le sovrapposizioni richiedono ulteriore memoria grafica sulla scheda e potrebbero non essere disponibili in alcune risoluzioni. È consigliabile ridurre la risoluzione o la profondità di colore in caso di problemi di accesso alla funzione di sovrapposizione.

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

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

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

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

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

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

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

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

Prova collegamento. Questa opzione interroga le opzioni di sincronizzazione e verifica i collegamenti. Quindi, visualizza lo stato corrente.

Consente di selezionare la coppia di schermo sulla quale verrà visualizzato il desktop. La prima icona rappresenta lo schermo principale, mentre la seconda quello secondario. Questo è un elenco di tutte le coppie di schermi che possono essere utilizzate insieme.

Consente di selezionare come visualizzare il desktop.\n'Schermo singolo' significa che il desktop verrà visualizzato solo sullo schermo principale.\n'DualView' significa che verranno visualizzati due desktop diversi, uno su ciascuno schermo.\n'Clone' significa che lo stesso desktop verrà replicato su due schermi.\n'Estensione orizzontale' significa che un desktop verrà allungato orizzontalmente su due schermi.\n'Estensione verticale' significa che un desktop verrà allungato verticalmente su due schermi.

Nascondi modalità che questo monitor non può supportare

Visualizza solo le modalità personalizzate

Consente la sovrapposizione dei desktop sugli schermi nView nella modalità di estensione orizzontale o verticale.\n\nLa sovrapposizione dei desktop consente di ripetere una porzione dell'immagine dello schermo lungo i bordi degli schermi vicini quando vengono utilizzati più schermi per formare un unico monitor nella modalità estensione.

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

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

Abilita la fusione proiettata sugli schermi.\n\nProgettata per l'uso con schermi basati su proiettore, la fusione proiettata consente di compensare gli artefatti di luminanza quando l'output proveniente da più dispositivi basati su proiettore viene sovrapposto per formare un'unica immagine continua sullo schermo.

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

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

Specifica la riduzione graduale per il gradiente utilizzato per introdurre il valore Luma orizzontale lungo i bordi dello schermo orizzontali fusi (l'intervallo va da 0 a 255 pixel).\n\nL'utilizzo di un grande rollio aiuta a ridurre gli elementi di seaming visibili lungo i bordi degli schermi e semplifica l'allineamento dello schermo, ma potrebbe influire sulla qualità dell'immagine.

Specifica il valore luma di destinazione per i bordi dello schermo orizzontale fusi (l'intervallo va da 0 a 255). Più il numero è grande, più l'immagine è luminosa nei bordi fusi.

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

Specifica la riduzione graduale per il gradiente utilizzato per introdurre il valore Luma verticale lungo i bordi dello schermo verticale fusi (l'intervallo va da 0 a 255 pixel).
L'utilizzo di un grande rollio aiuta a ridurre gli elementi di seaming visibili lungo i bordi degli schermi e semplifica l'allineamento dello schermo, ma potrebbe influire sulla qualità dell'immagine.

Specifica il valore luma di destinazione per i bordi dello schermo verticale fusi (l'intervallo va da 0 a 255). Più il numero è grande, più l'immagine è luminosa nei bordi fusi.

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

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

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

Abilita o disabilita le proporzioni del desktop ad alta risoluzione. Le proporzioni del desktop ad alta risoluzione migliorano la qualità delle immagini del desktop.

Spostare la barra di scorrimento per selezionare l'impostazione di prestazioni (come descritto qui di seguito) per i miglioramenti di qualità nelle applicazioni Direct3D e OpenGL.

- **Prestazioni** fornisce le migliori prestazioni possibili per le applicazioni.
- **Bilanciato** è l'impostazione "predefinita" utilizzata per garantire la qualità e le prestazioni per le applicazioni.
- **Qualità** fornisce la migliore qualità per le applicazioni.

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

#Fare clic per identificare i monitor associati o gli altri dispositivi di visualizzazione.

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

