



nexthardware.com

a cura di: **Giuseppe Apollo - pippo369 - 21-06-2010 00:00**

Nvidia Forceware 257.21 WHQL (Windows XP 64 bit- Server 2003 x64)



LINK (<https://www.nexthardware.com/download/schede-video/305/nvidia-forceware-25721-whql-windows-xp-64-bitserver-2003-x64.htm>)

Driver ForceWare 257.21 WHQL per Windows XP 64 bit - Server 2003 x64

Novità per la Versione 257.21:

- Aggiunto il supporto per Blu-ray 3D con tecnologia NVIDIA 3D Vision. Altre informazioni sui requisiti hardware e software [here](#).
- Aumento delle prestazioni per le GPU GeForce GTX serie 400 in diversi giochi per PC. I seguenti sono esempi dei miglioramenti più significativi misurati con la GeForce GTX 480. I risultati variano a seconda della GPU e della configurazione di sistema:
 - Sino al 14% in Aliens vs. Predator (1920x1200 noAA/AF â€” Tassellatura attiva)
 - Sino al 4% in Batman. Arkham Asylum (1920x1200 4xAA/16xAF PhysX=Alto)
 - Sino al 5% in BattleForge (1920x1200 4xAA/16xAF â€” impostazione Molto alto)
 - Sino al 5% in Call of Duty: Modern Warfare 2 (1920x1200 4xAA/16xAF)
 - Sino al 4% in Crysis: Warhead (1920x1200 4xAA/16xAF â€” impostazione Per appassionati)
 - Sino al 24% in Enemy Territory. Quake Wars (1920x1200 no AA/AF)
 - Sino al 9% in Far Cry 2 (2560x1600 8xAA/16xAF)
 - Sino al 25% in Just Cause 2 (2560x1600 no AA/AF - Concrete Jungle)
 - Sino al 7% in Metro 2033 (1920x1200 no AA/16xAF â€” Tassellatura attiva)
 - Sino al 7% in Metro 2033 con SLI (1920x1200 no AA/16xAF â€” Tassellatura attiva)
 - Sino all'8% in S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat (1920x1200 no AA/AF â€” Giorno)
 - Sino al 6% in The Chronicles of Riddick: Dark Athena (2560x1600 no AA/AF)
 - Sino al 9% in Unigine: Tropics (2560x1600 no AA/AF â€” OpenGL)
 - Sino al 5% in 3DMark Vantage (preimpostazioni Performance ed Extreme)
 - Sino al 19% con Transparency AA (1920x1200 4xTrSS â€” misurato in Crysis)
- Aggiornamento del software di sistema PhysX alla versione 9.10.0223.
- Aggiunto il supporto per OpenGL 4.0 per le GPU GeForce GTX 400.
- Aggiunto il supporto di CUDA Toolkit 3.1 che include incrementi di prestazioni significativi per le operazioni matematiche in doppia precisione. Consultare www.nvidia.it/cuda per ulteriori dettagli.
- Aggiunto il supporto delle nuove modalità di Antialiasing estreme per i PC 3-way SLI, sino a SLI48x AA per le GPU GeForce serie 200 e sino a SLI96x AA per le GPU GeForce GTX serie 400.
- Aggiunto il supporto di una nuova modalità â€”Qualitàâ€” per la funzione Ambient Occlusion del

pannello di controllo di NVIDIA.

- Aggiunta al pannello di controllo di NVIDIA una nuova pagina di impostazione per SLI e PhysX allo scopo di fornire il massimo del controllo sulle configurazioni multi-gpu.
- Aggiunta una nuova funzionalità al pannello di controllo di NVIDIA allo scopo di fornire il massimo del controllo sulle GPU CUDA, consentendo all'utente di scegliere quale GPU utilizzare per ciascuna applicazione CUDA.