



nexthardware.com

a cura di: Giuseppe Apollo - pippo369 - 24-05-2012 08:21

## Nvidia Forceware 301.42 WHQL (Windows Vista - Win 7) 64bit



**LINK (<https://www.nexthardware.com/download/schede-video/439/nvidia-forceware-30142-whql-windows-vista-win-7-64bit.htm>)**

Driver ForceWare 301.42 WHQL per Windows Vista e Win 7 64bit.

### Novità introdotte dai driver 301.42 WHQL

#### Supporto di nuove GPU:

- GeForce GTX 690
- GeForce GTX 680
- GeForce GTX 670
- GPU GeForce GT serie 600

↔

Incremento delle prestazioni per le GPU GeForce serie 400 e 500 con diversi giochi PC rispetto ai driver GeForce 296.10 con certificazione WHQL; i risultati effettivi possono variare in base alla GPU e alla configurazione del sistema.

↔

#### GeForce GTX 570/580:

- Sino al 23% di prestazioni in più per Just Cause 2 con SLI
- Sino al 21% di prestazioni in più per The Elder Scrolls V: Skyrim
- Sino al 17% di prestazioni in più per StarCraft II con SLI
- Sino al 14% di prestazioni in più per Far Cry 2 con SLI
- Sino al 9% di prestazioni in più per Bulletstorm
- Sino al 7% di prestazioni in più per Civilization V
- Sino al 6% di prestazioni in più per Deus Ex: Human Revolution con SLI
- Sino al 6% di prestazioni in più per Dragon Age 2 con SLI
- Sino al 5% di prestazioni in più per Metro 2033 con SLI
- Sino al 5% di prestazioni in più per Total War: Shogun 2

↔

#### GeForce GTX 560/560 Ti:

- Sino al 20% di prestazioni in più per The Elder Scrolls V: Skyrim
- Sino al 15% di prestazioni in più per Just Cause 2 con SLI
- Sino al 13% di prestazioni in più per Far Cry 2 con SLI
- Sino al 12% di prestazioni in più per Bulletstorm
- Sino al 11% di prestazioni in più per Civilization V
- Sino al 10% di prestazioni in più per StarCraft II con SLI
- Sino al 9% di prestazioni in più per Batman. Arkham City
- Sino al 4% di prestazioni in più per Deus Ex: Human Revolution con SLI
- Sino al 4% di prestazioni in più per Dragon Age 2 con SLI
- Sino al 4% di prestazioni in più per Metro 2033 con SLI
- Sino al 4% di prestazioni in più per Total War: Shogun 2

↔

**Tecnologia NVIDIA FXAA** - tecnologia di anti-aliasing basata su shader disponibile dal pannello di controllo NVIDIA che permette di rendere ultra-rapido l'anti-aliasing in centinaia di giochi per PC.

FXAA offre una qualità analoga all'antialiasing multi-sample 4x (MSAA) ma è sino al 60% più rapida e quindi consente di ottenere performance sostanzialmente superiori nei giochi.

La soluzione FXAA è supportata solo su GPU GeForce serie 8 e superiori.

Nota: questa funzionalità è disattivata per i giochi che hanno il supporto integrato della FXAA.

**NVIDIA Adaptive Vertical Sync** è questa tecnologia attiva una funzione di sincronia verticale dinamica sulla base dei frame rate effettivi per rendere più fluida possibile l'esperienza di gioco.

La tecnologia Adaptive VSync è supportata solo su GPU GeForce serie 8 e superiori.

**NVIDIA Frame Rate Target** regola dinamicamente il frame rate sino a un valore specificato dall'utente.

Il supporto di questa funzionalità è abilitato per mezzo di applicazioni di terze parti via NVAPI.

**Tecnologia NVIDIA Surround** Aggiunge le nuove capacità Surround.

- Possibilità di aggiungere un quarto display con le GeForce GTX serie 600 da usare per accedere alle e-mail, al Web, o ad altre applicazioni mentre si gioca.
- Capacità di massimizzare un'applicazione su un singolo display fisico in modalità Surround (abilitata per opzione predefinita).
- Possibilità di confinare la barra delle applicazioni di Windows al display centrale (abilitata per opzione predefinita).
- Abilitazione del bezel peeking è una funzionalità che consente agli utenti di "dare un'occhiata" dietro ai bezel dei monitor usando una scelta rapida (Ctrl + Alt + B); questa funzionalità è concepita per l'uso con risoluzioni corrette tenendo conto dei bezel.
- Permette di aggiungere o rimuovere risoluzioni dall'elenco delle risoluzioni Surround (solo quelle presenti in elenco risultano poi disponibili alle applicazioni).
- Permette la piena accelerazione del display centrale per le modalità a display singolo (il display centrale deve essere collegato alla GPU master).

↔

**Tecnologia NVIDIA SLI** Aggiunge o aggiorna il profilo SLI di:

- Alan Wake
- Call of Juarez: The Cartel
- Counter-Strike: Global Offensive
- Deus Ex: Human Revolution - The Missing Link
- Left 4 Dead
- Orcs Must Die!
- Portal 2
- Resident Evil: Operation Raccoon City
- Risen 2: Dark Waters
- The Darkness II
- Battlefield: Bad Company 2
- Crusader Kings II
- Max Payne 3
- Sniper Elite V2
- Street Fighter X Tekken

↔

**NVIDIA 3D Vision** Aggiunge o aggiorna il profilo 3D Vision di:

- All Zombies Must Die! è classificato discreto
- Ghosts 'n Goblins Online è classificato buono
- Oil Rush è classificato 3D Vision Ready
- Postal III è classificato buono
- Rayman Origins è classificato buono
- SevenCore è classificato discreto
- Stacking è classificato buono
- Unigine Heaven Benchmark v3.0 è classificato 3D Vision Ready
- Wargame: European Escalation è classificato buono
- Warp è classificato buono
- Wings of Prey è classificato discreto
- Krater è classificato scarso
- Adam's Venture Episode 1- classificato scarso
- Blacklight: Retribution è classificato scarso
- The Darkness II - aggiornamento delle impostazioni di gioco consigliate
- Depth Hunter è aggiornamento del profilo
- Dirt: Showdown è classificato buono
- Passion Leads Army Benchmark è classificato 3D Vision Ready

- Resident Evil: Operating Raccoon City " class="discreto"
- rFactor 2 " class="cambiata a 3D Vision Ready"
- Trackmania 2: Canyon " class="discreto"
- Unigine 3.0 Heaven Benchmark " class="aggiornamento del profilo"
- World of Tanks " class="cambiata a eccellente."

↔

### **Altri dettagli**

- Installa il nuovo software di sistema PhysX versione v9.12.0213.
- Installa HD Audio v1.3.16.0.
- Supporta OpenGL 4.2.
- Supporta DisplayPort 1.2 per GeForce GTX 600 series.
- Supporta più linguaggi e API per il GPU Computing: CUDA C, CUDA C++, CUDA Fortran, OpenCL, DirectCompute e Microsoft C++ AMP.
- Supporta GPU singole e la tecnologia NVIDIA SLI su DirectX 9, DirectX 10, DirectX 11 e OpenGL, incluse le configurazioni 3-way SLI, Quad SLI e il supporto di SLI su schede madri Intel e AMD con certificazione SLI.

↔