



Nvidia Forceware 260.99 WHQL disponibili per il download



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/raffreddamento-aria/2956/nvidia-forceware-26099-whql-disponibili-per-il-download.htm>)

Rilasciata una nuova versione certificata WHQL dei driver Forceware di Nvidia

Novità della release 260.99

- Aumenta le prestazioni di diversi giochi per PC rispetto alla v260.89: Civilization V (SLI), Fallout 3, Final Fantasy XIV e F1 2010 (DX11).
- Aggiunge profili SLI per seguenti giochi per PC:
 - Need for Speed: Hot Pursuit
 - Star Wars: The Force Unleashed II
 - Fallout: New Vegas
- Migliora la compatibilità di Fallout 3: New Vegas con l'antialiasing abilitato.
- Migliora la compatibilità di diversi giochi per PC con la funzione Alt-Tab.
- Aggiunge quanto segue ai profili di gioco 3D Vision: Call of Duty: Black Ops and Tom Clancy's HawX 2.
- I driver release 260 trasformano il processo di installazione di 3D Vision. Esaminare questo articolo di knowledgebase per maggiori informazioni sul cambiamento.

Informazioni aggiuntive

- Installa il driver HD Audio alla versione 1.1.9.0.
- Include il software di sistema PhysX alla versione 9.10.0514.
- Supporta le nuove funzionalità accelerate dalla GPU di Adobe CS5.
- Supporta l'accelerazione via GPU alla nuova beta di Adobe Flash 10.1, offrendo così una maggiore fluidità ai video HD online. Altre informazioni qui.
- Supporta la nuova versione del software di ottimizzazione video MotionDSP, vReveal, che offre supporto anche all'output in HD. I clienti NVIDIA possono scaricare una versione gratuita di vReveal che supporta l'output SD qui.
- Aggiunge il supporto di OpenCL 1.0 (Open Computing Language) a tutte le GPU GeForce Serie 8 e successive.
- Supporta OpenGL 3.3 per le GPU GeForce serie 8 e successive.
- Supporta GPU singole e la tecnologia NVIDIA SLI su DirectX 9, DirectX 10, DirectX11 e OpenGL, incluse le configurazioni 3-way SLI, Quad SLI e il supporto di SLI su schede madri basate su Intel X58 e certificate per SLI.

In calce il link alla pagine dei download.

