

S to opcijo se vključi ali izključi emulacijo tablične meglice.

Direct3D omogoči, da se zaslon, ki je sposoben strojnega D3D pospeševanja, uporabi za presečiščno ali tablično meglico. Nekatere igre ne izvajajo pravilno zahtev za D3D strojno opremo in pričakujejo podporo tablične meglice. Izbor te opcije zagotavlja tovrstnim igram pravilno izvajanje na vašem grafičnem procesorju NVIDIA.

Ta opcija vam dovoljuje onemogočenje možnosti novejših gonilnikov DirectX.

Nekatere igre, napisane za prejšnje verzije DirectX, morda ne bodo pravilno delovale z nameščenima verzijama Direct 6 ali 7 in podporo, ki jo ponujajo njihovi gonilniki. Z izbiro te opcije nastavite gonilnik, da zažene način združljiv z DirectX 5, tako da bodo starejše igre pravilno delovale.

To opcijo uporabite takrat, ko želite zagnati starejše programe, ki se sicer nočejo zagnati ali ne delujejo kot bi morali.

Strojna oprema avtomatično nastavi globino Z-medpomnilnika na takšno vrednost, kot jo zahtevajo aplikacije.

Navadno boste imeli to vrednost omogočeno, razen če vaše delo izrecno zahteva specifično globino Z-medpomnilnika. Če je ta opcija onemogočena, nobena izmed aplikacij, ki delujejo z Z-medpomnilnikom na osnovi trenutne konfiguracije strojne opreme, ne bo delovala.

Omogoči nadomestno tehniko globinskega medpomnjenja.

To omogoči strojni opremi uporabo različnih mehanizmov za globinsko medpomnjenje v 16 bitnih aplikacijah.  
Omogočenje teh nastavitev omogoča prikaz višje kvalitete 3D slik.

Omogoči logo NVIDIA v Direct3D.

Z omogočenjem te opcije bo NVIDIA logo med delovanjem Direct3D aplikacij prikazan v spodnjem vogalu zaslona.

Vaš NVIDIA grafični procesor avtomatično generira mipmap za povečanje učinkovitosti teksturnih prenosov preko vodila in zagotovi višje zmogljivosti aplikacij.

Prikaz nekaterih aplikacij bo morda nepravilen, kadar je omogočeno avtomatsko generiranje mipmap. Za razrešitev tega problema zmanjšajte število avtomatsko generiranih nivojev mipmapa, dokler ne dobite pravega prikaza slike. Z zmanjševanjem števila mipmap nivojev lahko pogosto izločite nepravilne poravnave tekstur ali "mešanje barv" (na račun zmogljivosti).

Omogoči vam izbor avtomatske mipmap metode, ki jo uporablja grafični procesor.

Izberete lahko bilinearno ali osem odcepovno anizotropično mipmap metodo, vendar bilinearna metoda navadno zagotavlja boljšo zmogljivost, medtem ko anizotropična metoda navadno proizvaja sliko višje kvalitete.

Omogoča nastavitve LOD (stopnje detajlov) za mipmap.

Nižji bias faktor omogoča boljšo kvaliteto slike, medtem ko višji faktor poveča zmogljivost aplikacij. Izbirate lahko med petimi prednastavljenimi vrednostmi bias faktorja, ki variirajo med "Najboljšo kvaliteto slike" in "Najboljšo zmogljivostjo".



Seznam nastavitvev po meri (ali »tweaks«), ki ste jih shranili. Izbira predmeta s seznama bo aktivirala to nastavitvev. Za uporabo te nastavitve kliknite gumb "V redu" ali "Uporabi".

Dovoli shranitev trenutnih nastavitv (vključno z določenimi v dialogu "Več o Direct3D") kot "tweak" po meri. Shranjene nastavitve bodo nato dodane v sosednji seznam.

Ko ste enkrat nastavili optimalne nastavitve za določeno Direct3D igro, lahko te nastavitve po meri shranite, kar vam omogoča hitro konfiguracijo Direct3D pred zagonom igre in izloči potrebo po ponovnem nastavljanju opcij.

Izbriše nastavitve po meri, ki so trenutno izbrane s seznama.

Obnovi vse nastavitve na njihove privzete vrednosti.

Prikaže pogovorno okno, ki vam omogoči nastavljanje dodatnih nastavitev Direct3D.

Opcija spremeni strojno naslavljanje teksturnih elementov

Spreminjanje teh vrednosti bo spremenilo izvor originala teksture. Privzete vrednosti se prilagajajo specifikacijam Direct3D. Nekateri programske opreme pričakujejo, da je izvorna tekstura definirana drugje. Kvaliteta slike takšnih aplikacij se bo izboljšala, če izvor originalne teksture ponovno definiramo. Uporabite drsnik za nastavitev izhodiščne teksture nekje med levim zgornjim kotom in centrom teksture.

To grafičnemu procesorju omogoči koristno izrabo tolikšne količine systemskega pomnilnika, ki je nastavljena za hranjenje teksture (kot dodatek pomnilniku, ki je nameščen na sami grafični kartici).

**Opomba:** Največja količina systemskega pomnilnika, ki jo lahko rezervirate za teksture, je izračunana na podlagi količine fizičnega pomnilnika, nameščenega v vašem računalniku. Več kot imate systemskega pomnilnika, večjo vrednost lahko nastavite.

Ta nastavitev velja le za PCI grafične kartice (ali AGP grafične kartice, ki delujejo v načinu, kompatibilnem s PCI).

Z izbiro te opcije onemogočite vertikalno sinhronizacijo.

Slika se lahko takoj prikaže na zaslonu, ne da bi čakali na sinhronizacijo s horizontalnim obnavljanjem monitorja. To omogoča prikaz višje hitrosti obnavljanja zaslona, kot jo je sposoben prikazati vaš monitor, vendar na račun slabše kvalitete slike.



Ta opcija vam omogoča določitev stopnje glajenja robov, uporabljenega v določeni Direct3D aplikaciji.

Glajenje robov je tehnika zmanjševanja efekta »stopnic«, ki se včasih pojavlja ob robovih 3D predmetov. Vaša izbira lahko variira od popolnega izklopa glajenja robov do izbire maksimalne možne stopnje glajenja robov za določeno aplikacijo.

Izberite to opcijo za uporabo tudi v aplikacijah, ki glajenja robov sicer ne podpirajo.

Nekatere aplikacije, ki posebej ne podpirajo glajenja robov, morda ne bodo prikazale pravilne slike. Previdnost pri uporabi te opcije. Izklopite to možnost, če pričakujete probleme z igro ali aplikacijo, ki ne podpira glajenja robov.

Ta možnost omejuje število okvirov, ki jih CPE pripravi pred procesiranjem, kadar je vertikalna sinhronizacija onemogočena.

V nekaterih primerih nam večje število predhodno obdelanih slik pomeni večjo zakasnitev odziva naprav, kot so igralna palica, igralna plošča ali tipkovnica.

Zmanjšajte vrednost, če boste med igranjem iger zaznali opazen zamik v odzivu na vhodne naprave, povezane s svojim računalnikom.

Omogoči gonilnikom uporabo OpenGL razširitve `GL_KTX_buffer_region`.

To lahko poveča zmogljivosti aplikacije v aplikacijah za 3D modeliranje, ki podpirajo to razširitev.

Omogoči uporabo lokalnega video pomnilnika, kadar je omogočena razširitev GL\_KTX\_buffer\_region.

Vendar pa, če je na voljo manj kot 8 MB lokalnega video pomnilnika, podpora dvonivojske razširitve ne bo omogočena.

Ta nastavitev nima nobenega učinka, če je onemogočena opcija »Omogoči razširitev pomnilniškega območja«.

Na račun zmanjšanja kvalitete slike lahko povečamo zmogljivost aplikacij, če omogočimo hitro linearno-mipmap filtriranje.

V mnogo primerih je zmanjšanje kvalitete slike lahko skoraj neopazno, zato boste morda želeli izkoristiti boljšo zmogljivost, ki jo dobite z onemogočanjem te funkcije.

Ta opcija omogoči, da OpenGL uporabi anizotropno filtriranje za izboljšanje kvalitete slike.

Z izbiro te opcije onemogočite, da gonilnik podpira razširjena navodila, ki jih uporabljajo določeni CPE-ji.

Določeni CPE-ji podpirajo dodatna 3D navodila, ki dopolnjujejo vaš NVIDIA grafični procesor in izboljšujejo zmogljivosti v 3D igrah in aplikacijah. S to funkcijo onemogočite podporo za ta dodatna 3D navodila v gonilnikih. To je lahko koristno pri primerjavah zmogljivosti ali reševanju problemov.



Te opcije nadzirajo glajenje robov preko celega zaslona za gonilnike OpenGL. Glajenje robov je tehnika, ki zmanjša robotost stopničastega efekta, ki ga včasih opazimo. Metoda 1.5 x 1.5 ponuja glajenje robov z največjo zmogljivostjo, medtem ko metoda 2 x 2 zagotavlja najvišjo kvaliteto slike.

Gonilniku dovoli izvoz dvojnega formata točk. Programi OpenGL sedaj lahko uporabljajo stereo, kar nam omogoča uporabo stereo očal.

Gonilniku dovoli izvoz prekrivnega formata točk. Programi OpenGL sedaj lahko uporabljajo prekrivanje.

Ta opcija omogoča, da OpenGL uporabi anizotropno filtriranje za izboljšanje kvalitete slike. Ta opcija bo izboljšala kvaliteto slike na račun zmogljivosti.

Omogočen OpenGL gonilnik zavzame medpomnilnik enojne globine pri enaki ločljivosti zaslona.

To je učinkovitejši način uporabe video pomnilnika za aplikacije, ki ustvarjajo veliko oken.

Onemogočen OpenGL gonilnik zavzame medpomnilnik globine za vsako okno, ki ga ustvarja aplikacija.

To izboljša zmogljivost OpenGL aplikacij, ki uporabljajo več oken.

Nastavi optimalne nastavitve za izbrane OpenGL aplikacije.

Ta opcija določa, ali bodo v OpenGL aplikacijah uporabljene specifične barvne globine iz privzetih nastavitv.

Z **Uporabi barvno globino namizja** bo vedno uporabljena tekstura tiste barvne globine, ki jo Windows trenutno uporablja.

Opciji Vedno uporabi 16 bpp in Vedno uporabi 32 bpp bosta prisilno uporabili texture specifične globine, ne glede na vaše nastavitve namizja.

Ta opcija določa način dela medpomnilnika s prehodi med prikazanimi stranmi v OpenGL aplikacijah s prikazom preko cele strani .

Izbirate lahko med blokovno prenosnim načinom, načinom prenosa strani ali avtomatično izbiro. Avtomatična izbira omogoči gonilniku, da sam določi najboljši način, glede na nastavitve strojne opreme.



Ta opcija vam omogoča določitev uporabe vertikalne sinhronizacije v OpenGL.

**Vedno izključen** bo onemogočil uporabo vertikalne sinhronizacije v vseh OpenGL aplikacijah.

**Privzeto izključen** bo onemogočil uporabo vertikalne sinhronizacije, razen če aplikacija izrecno ne zahteva omogočenja.

**Privzeto vključen** bo omogočil uporabo vertikalne sinhronizacije, razen če aplikacija izrecno ne zahteva onemogočitve.

Dovoli vam shranitev trenutnih nastavitvev kot "tweak" po meri. Shranjene nastavitve bodo nato dodane v sosednji seznam.

Ko ste enkrat nastavili optimalne nastavitve za določeno Open GL aplikacijo, lahko te nastavitve po meri shranite, kar vam omogoča hitro konfiguracijo Open GL aplikacije pred zagonom in izloči potrebo po ponovnem nastavljanju opcij.

Drsniki vam omogočijo prilagoditve svetlosti, kontrasta ali vrednosti game za izbrane barvne kanale.

Nadzorni elementi barvne korekcije vam pomagajo nadomestiti variacije v svetlosti med izvorno sliko in sliko, prikazano na izhodni napravi. To je koristno pri delu z aplikacijami predelovanja slik in pomaga določiti bolj natančne barve reprodukcije slik (npr. fotografij), ko so prikazane na vašem zaslonu.

Prav tako je veliko 3D-pospešenih iger pretemnih za igranje. S povečanjem svetlosti in/ali vrednosti game enakomerno prek vseh kanalov se bodo igre zdele svetlejše in s tem lažje za igranje.

Dovoli vam izbiro barvnega kanala pod nadzorom drsnikov. Posamezno lahko prilagodite rdeč, zelen ali moder kanal, ali pa vse tri kanale hkrati.

Digitalni Vibrance vam daje več nadzora nad barvno ločljivostjo in intenziteto, posledica pa so svetlejša in čistejša slika v vseh vaših aplikacijah.

Grafična predstava barvne krivulje. Krivulja se bo spreminjala s prilagoditvijo kontrasta, svetlosti in game.

Z izbiro te opcije se bodo avtomatično obnovile narejene barvne prilagoditve, ko se Windows ponovno zažene.

**Opomba:** Če vaš računalnik deluje na omrežju, bodo barve nameščene po prijavi v Windows.

Seznam barvnih nastavitev po meri, ki ste jih shranili. Izbor predmeta s seznama bo aktiviral to nastavitvev.



Dovoli vam shranitev trenutnih barvnih nastavitev kot nastavitev po meri. Shranjene nastavitve bodo nato dodane v sosednji seznam.

Izbriše trenutno izbrane barvne nastavitve po meri.

Obnovi vse barvne vrednosti na nastavitve strojne opreme, določene s strani proizvajalca.

Omogoča vam izbor načina časovnega usklajevanja:

**Samodejno najdi** omogoča neposredno informacijo o časovnem usklajevanju s samega zaslona. To je privzeta nastavitvev. Nekateri starejši monitorji nimajo te možnosti.

**General Timing Formula** ali **GTF** je standard, ki ga uporablja večina novejše strojne opreme.

**Discrete Monitor Timing** ali **DMT** je starejši standard, še vedno v uporabi pri nekateri strojni opremi. Če vaš računalnik zahteva DMT, omogočite to opcijo.

Doda NVIDIA QuickTweak ikono v Windows opravilno vrstico.

S pomočjo ikone lahko spreminjate nastavitve Direct3D, OpenGL ali barve iz priročnih pojavnih menijev kar med delom. Meni vsebuje tudi možnost obnovitve privzetih nastavitvev in dostop do pogovornega okna z Lastnostmi zaslona.

Omogoči vam izbiro ikone za QuickTwean program v Windows opravilni vrstici.

Iz spodnjega seznama izberite ikono, ki jo želite imeti prikazano. Nato izberite "V redu" ali "Uporabi" za posodobitev ikone v opravilni vrstici.

Omogoči Upravljalca namizja NVIDIA.

Upravljalec namizja NVIDIA omogoča zvišanje funkcionalnosti kot npr. bližnjice za upravljanje z okni, ponovno centriranje pogovornih oken in povečavo med uporabo TwinView konfiguracij na večjih monitorjih. Upravljalec namizja doda tudi podporo za več namizij in s tem pripomore k boljši organiziranosti vašega aplikacijskega delovnega prostora.

Odpre pogovorno okno za konfiguracijo v Upravljalcu namizja NVIDIA.

Krmiljenje pogovornih oken upravljalca namizja nam omogoča nadzor nad vsemi funkcijami in nastavitvami Upravljalca namizja, kot so ponovno centriranje pogovornih oken, določanje bližnjic in upravljanje z nastavitvami aplikacij.



Zapre to pogovorno okno in obdrži spremembe, ki ste jih napravili. Spremembe bodo začele delovati, ko boste pritisnili na gumb »V redu« ali »Uporabi« v pogovornem oknu »Dodatne lastnosti«.

Omogoča določitev, katera tipka miške bo ob kliku na ikono opravilne vrstice prikazala meni.

Vključi ali izključi potrditveno sporočilo.

To opcijo označite, če ne želite prikaza potrdilnega sporočila ob naložitvi 3D konfiguracije iz menija opravilne vrstice.

Izberite to možnost za prikaz menija opravilne vrstice s 3D efektom.

Te opcije omogočajo določitev položaja slike na ploščatem zaslonu, kadar računalnik uporablja nižjo ločljivost od maksimalno podprte.

Uporabite smerne tipke za poravnavo pozicije namizja na svojem zaslonu.

Resetira namizje na privzet položaj glede na trenutno ločljivost in stopnjo osveževanja.

Te opcije vam omogočajo izbor izhodne naprave za prikaz (zaslon, digitalni ploščati zaslon ali TV, odvisno od tega, katere naprave podpira vaš adapter zaslona).



Odpre okno, v katerem lahko spreminjate nastavitve trenutno aktivne naprave za prikaz.

Predlaga trenutni format in nastavitve države, uporabljene za TV izhod.

Odpre okno, v katerem določite format TV izhoda.

Ta seznam vam omogoča izbor izhodnega TV formata za vašo državo.

**Opomba:** Če vaše države ni na seznamu, izberite najbližjo sosednjo državo.

Izbrani format določi kot privzet.

Ob zagonu računalnika, ki ima priključen samo TV sprejemnik, naj se vsa sporočila, prikazana med procesom zagona izpisujejo v primerni obliki na TV sprejemniku.

Omogoča izbiro tipa izhodnega signala, poslanega na TV.

Če imate ustrezen spojni kabel, bo S-video izhod zagotovil izhod višje kakovosti kot Composite video izhod. Če niste prepričani o svoji odločitvi, izberite nastavitev **Samodejni izbor**.

Za poravnavo pozicije namizja na TV uporabite smerne tipke.

**Opomba:** Če TV slika postane zamegljena ali potemni zaradi preveč prilagajanja, enostavno počakajte 10 sekund. Slika se bo avtomatično vrnila na privzete nastavitve. Nato lahko ponovno pričnete s prilagajanjem. Ko ste določili položaj namizja, kot ga želite, kliknite gumb „V redu“ ali „Uporabi“ za shranitev trenutnih nastavitev, preden poteče interval 10 sekund.

Resetira namizje na privzet položaj na TV za trenutno ločljivost.



Te kontrole uporabite za prilagoditev svetlosti in zasičenja TV slike.

Te kontrole uporabite za prilagoditev svetlosti in kontrasta TV slike.

Te kontrole uporabite za prilagoditev vrednosti filtra, s katerim želite filtrirati TV signal.  
Za predvajanje DVD filmov prek strojnega dekodeerja priporočamo izklop fliker filtra.

Nastavi ločljivost zaslona in globino barve za izhod na TV.

Te kontrole uporabite za prilagoditev kakovosti videa ali DVD posnetka na svojem zaslonu.

Neodvisno lahko nadzorujete svetlost, kontrast, barvo in zasičenost za doseg optimalne kvalitete slike medtem ko igra video ali DVD film na vašem računalniku.

Omogoča vam nastavitve pomnilniške taktne frekvence vašega grafičnega procesorja NVIDIA.

Nastavi taktno hitrost vašega grafičnega procesorja NVIDIA.

Prikaže taktno hitrost ure v megahertzih.



Nastavi taktno hitrost pomnilniškega vmesnika na vaši grafični kartici.

Prikaže taktno hitrost pomnilniškega vmesnika v megahercih.

Preizkusi nove nastavitve taktne frekvence za stabilno delovanje pred uporabo.

**Opomba:** Vse nastavitve, ki se razlikujejo od prednastavljenih s strani proizvajalca, morate pred stalno uporabo preizkusiti.

Izbira te opcije vam zagotovi, da bodo vse spremembe taktne frekvence uporabljene vedno ob zagonu računalnika.

**Opomba:** Uporabi teh nastavitev se lahko izognete s pritiskom in držanjem tipke <Ctrl> med zagonom Windows. Če je vaš računalnik priključen na omrežje, potem držite tipko <Ctrl> takoj po prijavi v Windows.

Pred ponovno omogočitvijo kontrole resetira vse nastavitve ure in ponovno prepozna grafično kartico.  
Priporočljivo je, da izvedete reset po vsaki nadgraditvi BIOSa vaše grafične kartice z novo verzijo le-tega.

Omogoča vam izbiro enega izmed štirih TwinView načinov:

**Standardni** - Izbere standardni, enojen način prikaza. Ta način uporabite, če imate na svoj NVIDIA grafični adapter priključen samo en zaslon.

**Klon** - Ta način izvozi natančno kopijo prvega zaslona na vašo drugo napravo.

**Horizontalna povezava** - Ta način omogoča horizontalni razteg namizja Windows preko dveh zaslonov. V tem načinu se dva zaslona združita in tvorita eno veliko povezano površino.

**Vertikalna povezava** - Ta način omogoča vertikalni razteg namizja Windows preko dveh zaslonov. V tem načinu se dva zaslona združita in tvorita eno veliko povezano površino.

**TwinView standard** - Izbere standardni, enojni način prikaza. Ta način uporabite, če imate na svoj NVIDIA grafični adapter priključen samo en zaslon.

**TwinView klon** - Ta način izvozi natančno kopijo prvega zaslona na vašo drugo napravo.



**TwinView horizontalna povezava** – Ta način omogoča horizontalni razteg namizja Windows preko dveh zaslonov. V tem načinu se dva zaslona združita in tvorita eno veliko povezano površino zaslona, ki je uporabna pri pregledovanju predmetov, ki so širši od enojnega zaslona.

**TwinView vertikalna povezava** – Ta način omogoča vertikalni razteg namizja Windows preko dveh zaslonov. V tem načinu se dva zaslona združita in tvorita eno veliko povezano površino zaslona, ki je uporabna pri pregledovanju predmetov, ki so širši od enojnega zaslona.

Grafična predstavitev vaše TwinView konfiguracije prikaza.

S klikom na sliko zaslona izberete trenutno aktiven zaslon. S klikom na desni gumb miške na sliko zaslona lahko izbirate med različnimi lastnostmi, ki vam omogočajo prilagajanje prikaza na priključeni napravi.

V klon načinu vam ta opcija dovoljuje uporabo višje ločljivosti namizja na prvi napravi za prikaz kot na drugi. Če je fizična ločljivost druge naprave za prikaz nižja kot pri prvi, se bo namizje druge naprave za prikaz avtomatično prestavilo, ko se miška dotakne meje zaslona.

Izključi avtomatično obračanje na drugi napravi, če je izbrana možnost »Omogoči navidezno namizje na klon napravi«. To vam omogoči uspešno »zamrznitev« navideznega namizja v določenem položaju. Ta možnost je koristna pri predstavitvah ali delu s podrobnostmi v aplikacijah.

Vključitev te možnosti bo zaklenila pozicijo slike na trenutno izbranem zaslonu. To vam omogoči uspešno »zamrznitev« navideznega namizja v določenem položaju. Ta možnost je koristna pri predstavitvah ali delu s podrobnostmi v aplikacijah.

Omogoči možnost navideznega namizja za TwinView delitveni način.

Vključitev te funkcije omogoči nastavitve večjega namizja od dejanskih dimenzij, ki ga omogočata povezana zaslona.

Kadar se boste poskusili premakniti s kazalcem miške iz vidnega polja, se vam bo združen pogled razširil na področje večjega namizja.

Grafična predstavitev vaše TwinView konfiguracije dodatne naprave.

Označitev slike vam omogoča nastavitve izhodne naprave, priključene na drugi izhod vaše TwinView grafične kartice, ko le-ta deluje v klon načinu.



Omogoči povečanje določenega dela video izhodnega zaslona.

Tukaj izberite del video zaslona, ki bi ga želeli povečati. Izbran del lahko povečate tudi s premikanjem drsnika, ki se nahaja spodaj.

Omogoči povečanje ali zmanjšanje izbranega dela zaslona za predvajanje videa.

Izberite napravo za prikaz, s katero se bo video zavrtel nazaj med predvajanjem prek celotnega zaslona.

Omogoči vam nastavitev razmerja slike med predvajanjem prek celotnega zaslona.

Aktiviranje te opcije omogoči gonilniku izbor optimalne ločljivosti med predvajanjem videa preko celotnega zaslona.

Aktiviranje te opcije poveže nadzor povečave z nadzorom prekrivanja in na ta način simultano nadzoruje faktor povečave.

S klikom na ta gumb omogočite dostop do dodatnih video možnosti, ki jih zagotavlja TwinView način klona. Vendar pa le pravilno omogočen klon način dovoljuje dostop do dodatnih možnosti.



Aktiviranje te opcije omogoči prekrivnemu programu obvladovanje vodila (busmastering). Priporočamo, da pustite to opcijo neoznačeno, razen če boste zaznali probleme s predvajanjem videa, kot sta pokvarjena slika ali primanjkljaj slike.

Prikaže tip zaslona, ki ga uporabljate z izbranim video adapterjem.

Kliknite za prikaz lastnosti naprave in gonilnika za ta zaslon.

Navede stopnje osveževanja za ta zaslon. Višja osvežitvena frekvenca zmanjša utripanje vašega zaslona.

Določite, ali seznam »Osveži frekvenco« vključuje načine, ki jih vaš zaslon ne podpira. Izbira načina, ki je neprimeren za vaš zaslon, lahko povzroči resne probleme pri prikazu in lahko poškoduje vašo strojno opremo.

Opcija predpisuje OpenGL gonilniku uporabo 16 bitnega pomnilnika ne glede na format točk, ki ga je izbrala aplikacija.

To izboljšuje zmogljivost čiščenja medpomnilniške globine in operacij pri isti ceni ob manjši preciznosti medpomnilniške globine.

Z opcijo omogočeno bo OpenGL uporabil napredno več-zaslonsko funkcijo Windows2000.

Določite, kateri zaslon vsebuje levi zgornji rob namizja. Najbolj jasen efekt te opcije je zamenjava pozicije slik zaslonov.



Prikaže vse trenutne TwinView zaslone. Če je priključena več kot samo ena naprava in imate vklopljen način, ki ni Standardni, izberite zaslon, ki je trenutni zaslon.

Za izbiro trenutnega zaslona lahko kliknete tudi na zgornjo sliko zaslona.

Na ta gumb kliknite za začetne nastavitve ali za spremembo nastavitvev, povezanih z izhodno napravo, ki jo uporablja trenutni zaslon.

Nadzor vam omogoča nastavitve dimenzij vidnega polja zaslona v primerjavi z dejansko velikostjo vašega namizja. To zagotavlja prikaz namizij, ki so večja, kot jih lahko prikažemo na zaslonu, ploščatem zaslonu ali TV.

Kliknite za zaznavo vseh naprav, priključenih na ta video adapter. To opcijo uporabite, če ste po odprtju Nadzorne plošče priključili še kakšen zaslon.

To možnost označite, če imate zaslon priključen na drugi izhod, ker zaslon na tem izhodu ni bil avtomatično prepoznan. To je koristno za starejše zaslone ali zaslone, povezane s BNC spojnikom.

Kliknite za dostop do informacij o vašem grafičnem adapterju NVIDIA.

Kliknite za dostop do dodatnih možnosti vašega grafičnega adapterja NVIDIA.

Kliknite za dostop do spletne strani NVIDIA, kjer boste dobili najnovejše informacije in gonilnike za svoj grafični adapter NVIDIA.



Tukaj boste dobili bolj podrobno razlago delovanja strojne opreme trenutno izbranega grafičnega adapterja.

Tukaj boste dobili bolj podrobno razlago izbranih vidikov delovanja vašega sistema, ki lahko vplivajo na celotne grafične zmogljivosti.

V tej tabeli je seznam datotek in z njimi povezanih informacij, ki jih trenutno uporablja vaš NVIDIA grafični adapter.

Nastavitev lastnosti Upravljalca aplikacij vam omogoča nadzor nad pozicijo oken aplikacij, porazdeljenih preko več zaslonov in namizij na nivoju posameznih aplikacij.

To je seznam aplikacij, ki jih trenutno upravlja Upravljaec namizja. Izberite aplikacijo s seznama za oblikovanje njenih nastavitev. Uredite seznam z uporabo gumbov »Dodaj« in »Odstrani« na desni.

Na ta gumb kliknite za dodajanje novega aplikacijskega programa na seznam aplikacij, ki so pod nadzorom Upravljalca namizja.

Na ta gumb kliknite za odstranitev trenutno izbrane aplikacije s seznama aplikacij, ki so pod nadzorom Upravljalca namizja.

Na ta gumb kliknite za odstranitev vseh vnosov s seznama aplikacij.

Opozorilo: vse nastavitve po meri, ki ste jih vnesli, bodo izbrisane.



Izbira te opcije bo določila vedno isti izhodiščni položaj na zaslonu okna aplikacij, ki ga boste izbrali.

To polje določa vedno isti izhodiščni položaj na zaslonu trenutno izbrane aplikacije, če je izbrana opcija »Vedno poženi to aplikacijo na zaslonu številka«.

Z izbiro te opcije bo Upravljalec namizja sledil nastavitvam velikosti in pozicije aplikacije. Ob naslednjem zagonu aplikacije bo Upravljalec namizja obnovil aplikacijsko okno na prej shranjeno velikost in pozicijo.

Ta opcija vam omogoča določitev maksimalne povečave aplikacijskega okna na velikost trenutno uporabljenega zaslona, in ne na celotno namizje, ki se lahko razteza preko več zaslonov.

To opcijo izberite za zagon aplikacije na drugače poimenovanem aplikacijskem namizju.

Kot dodatek privzetim nastavitvam Windows namizja lahko ustvarite ločeno dodatno namizje, na primer za svoj spletni brskalnik ali pa za svoj odjemalec elektronske pošte.

Vnesite ime ločenega namizja. Uporabite lahko tudi padajoči gumb za izbiro iz drugih namizij, ki ste jih že ustvarili.

To okno je na voljo samo, če izberete opcijo »Zaženi aplikacijo na ločenem namizju«.

Stran s Tipkami za bližnjico vam omogoča nastavitve kombinacij za tipke za bližnjico, ki jih lahko uporabite za postavitev aplikacijskih oken na svoje namizje.

Ta kombinacija tipk premakne trenutno aktivno okno na odgovarjajočo pozicijo na drugem zaslonu.



Ta kombinacija tipk premakne vsa okna na zaslonu s trenutno aktivno aplikacijo na drug zaslon.

Ta kombinacija tipk premakne vsa okna aplikacij na drug zaslon, kjer se nahaja kazalec miške.

Ko imate aktivnih več aplikacijskih namizij, ta kombinacija tipk preklopi z enega namizja na drugega. Z večkratno uporabo te kombinacije krožimo skozi seznam aktivnih aplikacijskih namizij.

Stran Globalne nastavitve vsebuje opcije, ki jih Upravljalec namizja vsebuje med upravljanjem z vsemi aplikacijami.

Izbira povečave aplikacije prek »celotnega namizja« pomeni, da bo njena povečava prekrila celotno namizje, čeprav se slednje razteza preko več zaslonov.

Odločitev o povečavi aplikacije na »trenutni zaslon« pomeni, da bo po privzetih nastavitvah povečava aplikacije povzročila le povečavo preko zaslona, ki ga je prvotno zasedala.

Omogočenje te možnosti bo vključilo podmeni »NVIDIA Upravljaec namizja« v sistemski meni vseh oken aplikacij, ki delujejo na zgornjem nivoju. Ta podmeni omogoča hiter in lahek dostop do vseh funkcij Upravljalca aplikacij, ne da bi bilo potrebno odpiranje kontrolne plošče Upravljalca namizja.

S klikom desne tipke miške na naslovno vrstico okna ali s klikom na majhno ikono aplikacije na levem koncu naslova okna lahko odprete sistemski meni aplikacijskega okna.

Izbira naslednje opcije omogoči Upravljalju namizja preprečitev porazdelitve prikaza pojavnih oken zgornjega nivoja preko enega ali več zaslonov s pomočjo tehnike ponovnega pozicioniranja prikazanih oken tako, da zavzamejo en zaslon.

Z izbiro te opcije bo vedno uporabljeno centriranje sistemskih pojavnih menijev na zaslonu po vaši izbiri.



Izberite zaslon, v katerem želite centriranje pojavnih oken. To okno je na voljo samo kadar izberete gumb »Centriraj pojavna okna vsega sistema na zaslonu številka«.

Izbira te opcije povzroči centriranje vseh sistemskih pojavnih oken (ki se razprostirajo preko več monitorje) na zaslonu, kjer je kazalec miške, ker je to najverjetneje zaslon, ki ga opazujete.

Z uporabo te opcije lahko obdržite vsa pojavna okna aplikacije na istem zaslonu, kjer poteka aplikacija, ki jih je generirala. Če se okna po pomoti znajdejo na drugem zaslonu, jih bo Upravljalec namizja premaknil na zaslon aplikacije, ki jih je generirala.

Na ta gumb kliknite za obnovitev privzetih nastavitve Upravljalca namizja in tipk za bližnjico.

Opomba: to ne bo vplivalo na nastavitve posameznih aplikacij, napravljene z Upravljalcem aplikacij.

Kliknite na gumb »V redu« za potrditev in uporabo sprememb, ki ste jih naredili na nastavitvah Upravljalca namizja, in nato zaprite okno kontrolne plošče.

Kliknite na gumb »Prekliči« za zapiranje okna Upravljalca namizja kontrolne plošče brez shranitve ali uporabe sprememb.

Opozorilo: vse spremembe nastavitvev, ki ste jih naredili, bodo preklicane.

Kliknite na gumb »Uporabi« za uporabo in shranitev vseh svojih sprememb nastavitev in pustite kontrolno ploščo Upravljalca namizja odprto.

To pogovorno okno vam omogoča izbiro novih aplikacij, ki jih lahko upravljate z Upravljalcem namizja.



To je seznam programskih aplikacij, ki trenutno potekajo na vašem namizju. S tega seznama lahko izberete aplikacijo ali določite drugo aplikacijo—takšno, ki trenutno ne poteka—s pritiskom na gumb »Prebrskaj«.

S klikom na gumb odprete datotečno pogovorno okno, iz katerega lahko izberete Windows aplikacijo, ki jo želite nadzorovati z Upravljalcem namizja.

S klikom na gumb sprejmete izbrano datoteko programa kot novo aplikacijo, ki naj jo nadzoruje Upravljaec namizja.

Na ta gumb kliknite, če ne želite izbrati programa. Pogovorno okno »Nova aplikacija« se po zaprlo brez spremembe nastavitvev.

To pogovorno okno vam omogoča vpis imen novih aplikacijskih namizij.

Vnesite ime za svoje novo aplikacijsko namizje. Izbirate lahko tudi med imeni namizij drugih aplikacij.

Želeli boste imeti, naprimer, namizje z imenom »Splet«, namenjeno vašim spletnim brskalnikom, namizje z imenom »Pošta«, za delo s programom za elektronsko pošto, itd. Opcija Bližnjice Upravljalca namizja vam omogoča preklon med več aplikacijami na namizju.

S klikom na gumb »V redu« potrdjete novo ime svojega namizja. Dokler ne vnesete veljavnega imena namizja, ne boste mogli klikniti na gumb.

Kliknite na gumb »Prekliči«, če ne želite vnesti imena namizja.



Ta kombinacija tipk sproži serijo animiranih konvergentnih pravokotnikov, ki vam pomagajo pri iskanju kazalca miške.

S to opcijo postavite celotno okno na aktiven zaslon, oziroma na kak drug zaslon, če ga tja odvedete z miško.

Ta opcija vpliva na elemente uporabniškega vmesnika odjemalčeve Windows seje (vedenje opravilne vrstice in preklapljanje med pravičnimi okni).

Ta opcija omogoča drugim preklopnikom med okni posameznih nalog, da so, glede na trenutne TwinView nastavitve, pravilno centrirani, kar nam omogoči preklapljanje med aplikacijami različnih namizij.

Preklopnik med opravljenimi okni aktiviramo s kombinacijo tipk Alt+Tab.

Izbira te opcije nam prikaže preklopnik med opravljenimi okni vedno na določenem zaslonu.

Izberite zaslon, na katerem želite imeti prikazan preklopnik med opravljenimi okni. Izberete lahko le med trenutno aktivnimi zaslomi.

Z naslednjo opcijo omejite opravilno vrstico na en sam zaslon, z drugimi besedami, preprečite njeno premikanje med več zasloni.

Te opcije določijo pozicijo in položaj pojavnih oken Upravljalca namizja, vključno z sporočilnimi okni in aplikacijskimi pogovornimi okni.



Z izbiro naslednje opcije omogočite povečavo. Povečava na enem zaslonu prikaže povečan pogled na področje slike, ki se nahaja pod kazalcem miške. Povečan pogled je prikazan na zaslonu poleg kazalca miške. S premikanjem miške med posameznimi zasloni avtomatično premikamo tudi povečavo na preostale zaslone.

**Možnost povečave deluje samo v primeru, ko več zaslonov deluje v horizontalnem ali vertikalnem načinu povezave.**

S to opcijo omogočite uporabo (interpolacijskih) filtrov pri povečavi.

Povečavo lahko krmilite z naslednjimi bližnjicami. Definirajte bližnjico s klikom miške na polje in pritiskom na kombinacijo tipk po svoji izbiri.

**Opomba:** Bližnjice so onemogočene, kadar je vklopljena povečava ali strani za določanje bližnjic, kar prepreči, da uporabnik namesto uporabe bližnjice pomotoma ne določi nove kombinacije tipk za bližnjico.

Ta bližnjica vključi, oziroma izključi povečavo.

Ta bližnjica zviša stopnjo povečave.

Ta bližnjica zniža stopnjo povečave.

Ta parameter nam določi, kolikokrat v sekundi se povečava osveži, kadar se kazalec miške ne premika. (Med premikanjem miške se povečava avtomatično osvežuje). Povečava tega števila lahko vpliva na odzivnost sistema ali zmogljivost aplikacij.

Ta parameter določa časovni zamik (v milisekundah) pred preklopom okna povečave z enega zaslona na drugega. Zamik nam prepreči pojavljanje okna povečave na zaslonih, ki jih zgolj preletimo z kazalcem miške. Če ne želimo časovnega zamika, nastavimo ničlo.



Z izbiro naslednje opcije spreminjamo stopnjo povečave med samim delovanjem. V ta namen uporabimo kombinacijo tipke Ctrl/Alt/Shift skupaj s kolesčkom miške.

Določite, katera izmed tipk Ctrl, Alt oziroma Shift naj bo uporabljena skupaj z kolesčkom miške za spreminjanje stopnje povečave.

Bližnjice omogočajo izbor kombinacij tipk, s katero določate lego aplikacijskih oken na namizju.

**Opomba:** Bližnjice so onemogočene, kadar je vklopljena povečava ali strani za določanje bližnjic, kar prepreči, da uporabnik namesto uporabe bližnjic pomotoma ne določi nove kombinacije tipk za bližnjico.

Ta opcija izklopi glajenje robov v 3D aplikacijah.

Izberite to opcijo, ce želite maksimalno zmogljivost v vaših aplikacijah.

Ta opcija bo omogočila uporabo glajenja robov z uporabo 2x načina.

To ponuja izboljšanje kvalitete slike in večjo zmogljivost v 3D aplikacijah.

Ta opcija bo omogočila patentirano tehniko glajenja robov, dostopno v GeForce3 GPU družini.

Quincunx glajenje robov ponuja kvaliteto počasnejšega 4x AA načina z zelo podobno zmogljivostjo kot hitrejši 2x AA način.

Ta opcija omogoča glajenje robov z uporabo 4x načina.

Omogoča najvišjo možno kvaliteto slike na račun nekoliko zmogljivosti v 3D aplikacijah.

Ta opcija bo avtomatsko omogočila nastavitve optimalnega glajenja robov v tistih 3D aplikacijah, ki podpirajo glajenje robov.



Ta opcija vam omogoča ročno izbiro gladilnega načina, uporabljenega pri zaganjanju 3D aplikacij.

Podatki o trenutnih nastavitvah AGP vodila na vašem računalniku.

Ta opcija vam omogoča ročni izbor AGP hitrosti, ki jo upravlja grafični podsistem. Če niste povsem prepričani, katero hitrost uporabiti, pustite to mesto neodključano. Sistem bo avtomatsko ugotovil optimalno AGP hitrost.

S premikom drsnika ročno izberite AGP hitrost, ki se uporablja v graficnem podsistemu.

Omogoča izbiro metode, s katero gonilnik upravlja zajemanje videopomnilnika iz pomnilniškega sistema.

Navedite kolicino sistemskega pomnilnika, ki se uporablja v povezavi z metodo, določeno s trenutnim medpolnilnikom za okvirje.

Ta opcija vam omogoča izbor strategije upravljanja z medpomnilnikom okvirov pri uporabi "dinamičnega" načina pomnenja

Nvidia PowerMizer vam omogoča nastavljanje porabe energije vaše GPU. Z nastavitvijo "Najvecji prihranek energije" lahko podaljšate življenje baterije; z uporabo "Najvecja zmogljivost" pa lahko izkoristite največjo zmogljivost vaše GPU.



Izbor te opcije omogoča vsakemu TwinView adapterju, da prikazuje Windows na dveh ločenih zaslonih. To ponuja možnost uporabe Windows razširjenega namizja z enim samim grafičnim vmesnikom. Windows bodo tretirali vaš TwinView adapter popolnoma enako, kot ce bi imeli dva ločena adapterja.

Ta opcija vam omogoča določitev maksimalnega števila zahtevkov, ki jih lahko gospodar pošlje na cilj. Če želite, da gonilnik sam določa dolžino čakalne vrste, izberite "Avtomatski-izbor"

Ta opcija vam omogoča hitro pisanje transakcij na AGP vmesnik, če to možnost podpira tudi vaš nabor integriranih vezij.

Ta opcija vam omogoca združitev pisanja za 3D aplikacije na vašem AGP naboru integriranih vezij.

Ta opcija vam omogoča shranjevanje v medpomnilnik, kadar delate z ne-3D-pospeševanimi aplikacijami.

Omogoca uporabo sterea, podprtega s strani OpenGL API.

Omogoca izbor uporabe stereo nacina delovanja med zaganjanjem OpenGL aplikacij.

Zamenja stereo izhod, tako da sta pogleda za posamezno oko med seboj zamenjana.



