

Tällä asetuksella fog table -emulaatio otetaan käyttöön tai poistetaan käytöstä.

Direct3D edellyttää, että D3D-laitteistokiihdytykseen kykenevän näyttösovittimen pitäisi pystyä käyttämään vertex fog- tai table fog -emulointia. Kaikki pelit eivät tällä hetkellä vaadi D3D-laitteistoa, vaan ne odottavat table fog -tukea. Tämän asetuksen ottaminen käyttöön varmistaa, että kyseiset pelit toimivat oikein NVIDIA-grafiikkasuorittimessa.

Tällä asetuksella voit ottaa ohjaimien uusimmat DirectX-ominaisuudet pois käytöstä.

Jotkin aikaisemmille DirectX-versioille kehitetyt pelit eivät ehkä toimi oikein, jos DirectX 6 tai 7 on asennettuna tietokoneeseen ja ohjaimet tukevat niitä. Tämä asetus pakottaa ohjaimet toimimaan DirectX 5:n kanssa yhteensopivassa tilassa, jotta vanhemmat pelit toimisivat oikein.

Valitse tämä asetus, jos haluat pelata vanhoja pelejä, jotka eivät käynnisty tai eivät toimi odotetulla tavalla.

Asetus pakottaa laitteiston säätämään sen Z-puskuritason automaattisesti sovelluksen vaatimalle tasolle.

Yleensä tämä asetus on syytä pitää käytössä, jollei tietty työ vaadi tiettyä Z-puskuritasoa. Jos asetus ei ole käytössä, sovellukset, joiden Z-puskuritaso ei vastaa laitteistoasetuksissa määritettyä tasoa, eivät toimi ollenkaan.

Ottaa käyttöön vaihtoehtoisen puskurointitavan.

Asetus antaa laitteiston käsitellä eri tavalla puskurointia 16-bittisissä sovelluksissa. Jos asetus on käytössä, 3D-kuvien pinnoituksen laatu on parempi.

Näyttää NVIDIA-logon Direct3D-sovelluksissa.

Jos asetus on valittuna, NVIDIA-logo näkyy näytön alakulmassa, kun Direct3D-sovellusta käytetään.

NVIDIA-grafiikkasuoritin luo automaattisesti mipmap-asetuksia, jotta tekstinsiirto väylän kautta tehostuisi ja voitaisiin saavuttaa parempi sovelluksen suorituskyky.

Kaikki sovellukset eivät kuitenkaan näy oikein näytössä, jos automaattinen mipmapping on käytössä. Ratkaise ongelma vähentämällä automaattisten mipmap-tasojen määrää, kunnes kuvat näkyvät oikein. Mipmap-tasojen vähentäminen saattaa usein estää tekstin kohdistumisen väärin tai "saumottumisen" (tosin samalla suorituskyky huononee).

Voit valita grafiikkasuorittimen käyttämän automaattisen mipmapping-tavan.

Voit valita joko bilineaarisen tai 8-askelisen anisotrooppisen mipmapping-tavan – bilineaarinen mipmapping yleensä johtaa parempaan suorituskyyyn, mutta anisotrooppinen tapa puolestaan parantaa kuvien laatua.

Voit säätää mipmap-asetuksen LOD-tason (LOD= Level of Detail, yksityiskohtataso)

Alhaisella tasolla kuvien laatu on parempi, mutta korkealla tasolla suoritustaso paranee. Voit valita viidestä esiasetetusta arvosta sopivan, ja asetukset vaihtelevat parhaasta kuvan laadusta parhaaseen suorituskyykyyn.



Tallentamiesi mukautettujen asetusten ("tweaks") luettelo. Ota asetukset käyttöön valitsemalla se luettelosta. Ota asetukset käyttöön napsauttamalla OK- tai Käytä-painiketta.

Voit tallentaa nykyisen asetuksen (mukaan lukien Lisää Direct3D-ominaisuuksia -valintaikkunassa valitut) mukautettuna asetuksena. Tallennettu asetus lisätään viereiseen luetteloon.

Kun olet löytänyt parhaat mahdolliset asetukset tietylle Direct3D-pelille, voit käyttää mukautettua asetusta ja muuttaa nopeasti Direct3D-asetukset ennen pelaamisen aloittamista. Tällöin sinun ei tarvitse valita jokaista asetusta yksitellen.

Poistaa mukautetun asetuksen luettelosta.

Palauttaa kaikki asetukset oletusasetuksiksi.

Avaa valintaikkunan, jossa voit mukauttaa Direct3D-lisäasetuksia.

Asetus muuttaa laitteiston tekseleiden (tekstielementtien) tekstinkäsittelykaaviota .

Arvojen muuttaminen muuttaa tekselin alkupisteen määrityskohtaa. Oletusarvot noudattavat Direct3D-määrittelyksiä. Jotkin ohjelmat ehkä odottavat, että tekselin alkupiste määritetään muualla. Näissä sovelluksissa kuvienlaatu paranee, kun tekselien alkupiste määritetään uudelleen. Liukusäätimillä voit säätää tekselin alkupisteen mihin tahansa tekselin vasemman yläkulman ja keskustan väliselle alueelle.

Asetuksen avulla grafiikkasuoritin voi käyttää ennalta määritetyn määrän keskusmuistista tekstiosien varastointiin (näyttösovittimeen asennetun muistin lisäksi).

**Huomautus:** Tekstin varastointiin varattavissa olevan keskusmuistin maksimimäärä lasketaan tietokoneeseen asennetun keskusmuistimäärän perusteella. Mitä enemmän tietokoneessa on keskusmuistia, sitä korkeamman arvon voit valita.

Asetus koskee ainoastaan PCI-näyttösovittimia (tai PCI-tilassa käytettyjä AGP-näyttösovittimia).

Valitse tämä asetus, jos et halua käyttää pystytasausta.

Tämä asetus tuo kuvan suoraan näyttöön ilman, että joudut odottamaan sen pystysynkronointia monitorissa. Tämän ansiosta kehysten taajuuudet voivat olla korkeampia kuin näytön virkistystaajuus, mutta se saattaa johtaa myös visuaalisiin häiriöihin, jotka puolestaan huonontavat kuvan laatua.



Tällä asetuksella voit määrittää tietyssä D3D-sovelluksessa käytettävän reunan pehmennyksen.

Reunan pehmennyksellä voidaan vähentää joidenkin 3D-kuvien reunoissa havaittavaa porrastumisilmiötä. Voit ottaa pehmennyksen kokonaan pois käytöstä tai valita maksimipehmennyksen tietyssä sovelluksessa – tai jotakin siltä väliltä.

Tällä asetuksella voit ottaa reunan pehmennyksen käyttöön sellaisissa sovelluksissa, jotka eivät tue sitä suoraan.

Jotkin sovellukset, jotka eivät tue reunanpehmennystä, eivät ehkä toimi oikein. Niissä näkyvät kuvat voivat myös muuttua epäsäännöllisiksi. Käytä tätä asetusta varoen. Ota asetukset pois käytöstä, jos pelissä on näyttöongelmia tai jos sovellus ei tue reunojen pehmennystä.

Kun pystytasaus ei ole käytössä, voit tällä asetuksella rajoittaa kehysmäärää, jonka keskusyksikkö voi valmistella ennen niiden siirtymistä näyttösovittimelle.

Joissakin tapauksissa korkea esikäsiteltyjen kehysten määrä johtaa pidempään vasteaikaan, kun käytetään esimerkiksi peliohjainsauvaa, gamepad-peliohjainta tai näppäimistöä.

Pienennä arvoa, jos yllä mainittuja peliohjaimia käytettäessä pelissä ilmenee selvästi havaittavia viiveitä.

Tämä asetus antaa ohjainten käyttää **GL\_KTX\_buffer\_region** -OpenGL-laajennusta.

Tämä saattaa parantaa 3D-mallinnossovellusten suorituskykyä.

Tällä asetuksella voit käyttää paikallista näyttömuistia, kun GL\_KTX\_buffer\_region-laajennus on käytössä.

Jos käytettävissä on kuitenkin alle 8 Mt paikallista muistia, kaksitasolaajennuksien tukea ei voi ottaa käyttöön.

Asetuksella ei ole mitään vaikutusta, jos yllä oleva Ota puskurialueen laajennus käyttöön -asetus ei ole käytössä.

Nopean lineaarinen -mipmap -lineaarinen -suodatuksen ottaminen käyttöön parantaa sovellusten suorituskykyä kuvan laadun kustannuksella.

Monissa tapauksissa kuvan laadun huononemista ei huomaa, joten saattaa olla järkevää ottaa asetus käyttöön ja hyödyntää parantunutta suorituskykyä.

Tällä asetuksella OpenGL parantaa kuvan laatua käyttämällä anisotrooppista suodatusta.

Tällä asetuksella voit ottaa tiettyjen keskussyksikköohjeiden parannettujen ohjeiden ohjaintuen pois käytöstä.

Jotkin keskussyksiköt tukevat 3D-lisäohjeita, jotka täydentävät NVIDIA-grafiikkasuoritinta ja parantavat 3D-pelien tai -sovellusten suorituskykyä. Tällä asetuksella voit ottaa lisäohjeiden tuen pois käytöstä ohjaimissa. Tämä saattaa olla hyödyllistä, jos haluat vertailla suorituskykyä eri asetuksilla tai vianmäärityksen aikana.



Näillä asetuksilla säädelään OpenGL -ohjaimen koko näkymän reunanpehmennystä. Reunan pehmennys on tekniikka, jolla voidaan tasoittaa näkymän kuvien reunoja ja vähentää kuvien reunojen porrastumista. 1,5 x 1,5 -menetelmällä reunanpehmennys tuottaa parhaimman lopputuloksen, kun taas 2 x 2 -menetelmä tuottaa parhaimman kuvan laadun.

Tämän asetuksen ansiosta ohjain voi viedä stereopikselimuotoja. OpenGL-sovellukset voivat nyt käyttää stereota, ja stereosuljinlasit voidaan ottaa käyttöön.

Tämän asetuksen ansiosta ohjain voi viedä overlay-pikselimuotoja. OpenGL-sovellukset voivat nyt käyttää overlay-tekniikkaa.

Tällä asetuksella OpenGL parantaa kuvan laatua käyttämällä anisotrooppista suodatusta. Jos tämä ominaisuus poistetaan käytöstä, kuvan laatu paranee suorituskvyn kustannuksella.

Kun tämä asetus on käytössä, OpenGL-ohjain varaa yhden takapuskurin ja yhden syvyyspuskurin samaan näytön resoluutioon.

Näin videomuistin käyttö on tehokasta niissä sovelluksissa, jotka luovat paljon ikkunoita.

Kun asetus on poissa käytöstä, OpenGL-ohjain varaa taka- ja syvyyspuskurin jokaiselle sovelluksen luomalle ikkunalle.

Tämä asetus voi parantaa niiden OpenGL-sovellusten suorituskyyä, jotka käyttävät useita ikkunoita.

Asettaa valitun OpenGL-sovelluksen optimaaliset asetukset.

Tällä asetuksella voidaan määrittää, käytetäänkö tietyn värimäärän asetuksia oletusasetuksina OpenGL-sovelluksissa.

**Käytä työpöydän värimäärää** -asetuksella käytössä ovat aina Windowsin työpöydän väriasetukset.

**Käytä aina arvoa 16 bpp**- ja **Käytä aina arvoa 32 bpp** -asetukset ottavat käyttöön tietyt asetukset huolimatta työpöydän asetuksista.

Asetuksella voidaan määrittää puskurinvaihtotila koko näytön OpenGL-sovelluksille.

Voit valita ryhmäsiirtoasetuksen, sivunkääntöasetuksen tai automaattisen asetuksen. Automaattinen valinta antaa ohjaimen valita parhaan menetelmän laitteistoasetusten perusteella.



Tällä asetuksella voit valita, miten OpenGL käsittelee pystytasausta.

**Aina pois käytöstä** ottaa pystytasauksen aina pois käytöstä, kun käytetään OpenGL-sovellusta.

**Oletus: pois käytöstä** pitää pystytasauksen pois käytöstä, ellei sovellus varta vasten vaadi sen käyttämistä.

**Oletus: käytössä** pitää pystytasauksen käytössä, ellei sovellus varta vasten vaadi, ettei sitä käytetä.

Voit tallentaa nykyisen asetuksen mukautettuna asetuksena. Tallennettu asetus lisätään viereiseen luetteloon.

Kun olet löytänyt parhaat mahdolliset asetukset tietylle OpenGL-sovellukselle, voit käyttää mukautettua asetusta ja muuttaa nopeasti OpenGL-asetukset ennen sovelluksen käytön aloittamista eikä sinun tarvitse valita jokaista asetusta yksitellen.

Voit säätää liukusäätimillä valitun värikanavan kirkkautta, kontrastia tai gamma-arvoja.

Värienkorjausohjaimien avulla voit tasata kirkkauseroja lähdekuvan ja näyttölaitteessa näkyvän kuvan välillä. Tästä on hyötyä, kun käytät kuvankäsittelysovelluksia, sillä voit tämän asetuksen avulla saada kuvat (mm. valokuvat) muistuttamaan lähdettään tarkemmin myös näytössä.

Myös monet 3D-kiihdytetyt pelit saattavat olla liian tummia pelattaviksi. Kun lisäät kirkkautta ja/tai gamma-arvoja kaikilla kanavilla, pelit kirkastuvat ja niitä on helpompi pelata.

Voit valita liukusäätimillä säädettävän kanavan. Voit säätää punaista, vihreää tai sinistä kanavaa yksitellen tai kaikkia kolmea kanavaa yhtä aikaa.

Digitaalinen värähtely -toiminnolla käyttäjä voi säädellä värierottelua ja värien voimakkuutta. Tällöin kaikkien sovellusten kuvat ovat kirkkaampia ja puhtaampia.

Värikaaren graafinen esitys. Samalla kun säädät kirkkautta, värikaari muuttaa kontrastia tai gamma-arvoja.

Tällä asetuksella voit palauttaa automaattisesti värisäädöt, jotka olivat käytössä, kun Windows käynnistettiin.

**Huomautus:** Jos tietokoneesi toimii verkkoympäristössä, väriarvot säädetään sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

Tallentamiesi mukautettujen väriasetusten luettelo. Ota asetus käyttöön valitsemalla se luettelosta.



Voit tallentaa nykyisen väriasetuksen mukautettuna asetuksena. Tallennettu asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

Poistaa valitun mukautetun väriasetuksen luettelosta.

Palauttaa kaikki väriasetukset tehdasasetuksiksi.

Voitvalita monitorin ajoitustilan:

**Automaattinen** lähettää oikeat ajoitustiedot suoraan monitorista Windowsiin. Kyseessä on oletusasetus. Saattaa olla, että kaikki vanhemmat monitorit eivät tue tätä ominaisuutta.

**General Timing Formula (GTF)** on yleensä käytössä kaikissa uusimmissa laitteissa.

**Discrete Monitor Timings (DMT)** on vanha asetus, jota käytetään edelleen joissakin laitteissa. Ota asetus käyttöön, jos laitteistosi vaatii DMT:n käyttämistä.

Lisää NVIDIA QuickTweak -kuvakkeen Windowsin tehtäväpalkkiin.

Kuvakkeella voit käyttää mitä tahansa mukautettua Direct3D-, OpenGL- tai väriasetusta saman tien ponnahdusvalikon kautta. Valikosta voit myös palauttaa oletusasetukset ja avata Näytön ominaisuudet -valintaikkunan.

Voit valita haluamasi kuvakkeen edustamaan QuickTweak-apuohjelmaa Windowsin tehtäväpalkissa.

Valitse kuvake luettelosta. Päivitä tehtäväpalkin kuvake napsauttamalla OK- tai Käytä-painiketta.

Ottaa käyttöön NVIDIA Desktop Manager -ohjelman.

NVIDIA Desktop Manager tehostaa toimivuutta esimerkiksi ikkunanhallinnan pikanäppäimillä, valintaikkunan uudelleen keskittämisellä ja zoomauksella, kun käytetään kahden näytön TwinView-määrittäjiä. Desktop Manager lisää myös useiden työpöytien tukea. Näin sovellustyötilaa on helppo järjestellä.

Avaa NVIDIA Desktop Manager -määrittysikkunan.

Desktop Manager -määrittysikkunassa voidaan hallita kaikkia Desktop Manager -ohjelman toimintoja ja asetuksia, esimerkiksi valintaikkunan uudelleenkeskitystä, pikanäppäinvalintoja ja sovelluksenhallinta-asetuksia.



Sulkee tämän valintaikkunan ja ottaa käyttöön valitsemasi asetukset niin, että ne astuvat voimaan, kun napsautat Lisäasetukset-valintaikkunan OK- tai Käytä-painiketta.

Voit määrittää, mikä hiiren painike avaa valikon, kun napsautat tehtäväpalkin kuvaketta.

Ota vahvistusviestin käyttöön tai poista sen käytöstä.

Valitse tämä asetus, jos et halua vahvistusviestiä näyttöön, kun avaat 3D-asetukset tehtäväpalkista.

Valitse tämä asetus, jos haluat, että tehtäväpalkin valikossa on 3D-tehosteet käytössä.

Näillä asetuksilla voit määrittää kuvan asemoinnin litteässä näytössä, kun käytössä oleva resoluutio on matalampi kuin suurin mahdollinen tuettu resoluutio.

Valitse työpöydän paikka näytössä nuolinäppäimillä.

Palauttaa työpöydän nykyisen resoluution ja virkistystaajuuden oletusasemaan.

Näillä asetuksilla voit valita näyttölaitteen (monitori, litteä digitaalinäyttö tai TV, riippuen siitä mitä laitteita näyttösovittimesi tukee) .



Avaa ikkunan, jossa voit mukauttaa käytössä olevan näyttölaitteen asetuksia.

Näyttää TV-laitteen nykyisen lähetyksenmuodon ja maa-asetukset.

Avaa ikkunan, jossa voit määrittää tietyn TV-lähetysmuodon.

Luettelosta voit valita oman maasi TV-lähetysmuodon.

**Huomautus:** Jos maata ei ole luettelossa, valitse lähin maa.

Tekee valitusta muodosta oletusasetuksen käynnistettäessä.

Kun tietokone käynnistetään ja ainoa näyttölaitteeseen yhdistetty näyttölaite on televisio, asetus varmistaa, että kaikki käynnistyksen aikana näyttöön tulevat viestit näkyvät televisiosi tukemassa muodossa.

Voit määrittää televisiolle lähetettävän signaalin tyylin.

Jos käytössä on oikea kaapeli, S-Video out on yleensä parempi asetus kuin Composite video out. Jos et ole varma, kumpi asetus olisi parempi, valitse **Automaattinen**.

Valitse työpöydän paikka television näytöllä nuolinäppäimillä.

**Huomautus:** Jos television kuva muuttuu rakeiseksi tai kuva pimenee kokonaan liiallisten säätöjen takia, odota 10 sekuntia. Kuva palautuu automaattisesti oletusasetuksiinsa. Voit säätää kuvaa uudestaan. Kun olet saanut työpöydän haluamaasi paikkaan, tallenna asetukset 10 sekunnin tauon aikana painamalla OK- tai Käytä-painiketta.

Palauttaa työpöydän sen valitun resoluution oletusasemaan television ruudulla.



Näillä ohjaimilla voit säätää television kirkkautta ja värikylläisyyttä.

Säädä television kirkkautta ja kontrastia näillä ohjaimilla.

Tällä ohjaimellavoit säätää TV-signaalissa käyttämäsi välkkymissuodatinta.

On suositeltavaa ottaa välkkymissuodatinkokonaan pois käytöstä, jos katselet DVD-elokuvaa laitteiston purkukortin kautta.

Säätää televisiokuvan resoluution ja värien määrän.

Säädä video- tai DVD-kuvan laatua monitorissa näillä ohjaimilla.

Voit säätää kirkkautta, kontrastia, värisävyä ja värikylläisyyttä erikseen, jotta kuvan laatu olisi mahdollisimman hyvä katsellessasi video- tai DVD-elokuvaa tietokoneellasi.

Voit säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen piirin ja muistin kellotaajuuksia.

Säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen piirin kellotaajuuden.

Näyttää piirin kellotaajuuden megahertseinä.



Asettaa näyttösovittimen muistikäyttöliittymän kellotaajuuden.

Näyttää muistin kelloaajuuden megahertseinä.

Testaa uusien kellotaajuusasetusten vakauden ennen niiden ottamista käyttöön.

**Huomautus:** Valmistajan oletusasetuksista poikkeavat uudet asetukset pitää testata, ennen kuin ne voidaan ottaa käyttöön.

Valitsemalla tämän asetuksen voit varmistaa, että kaikki kellotaajuuksiin tekemäsi muutokset otetaan käyttöön automaattisesti aina, kun Windows käynnistetään.

**Huomautus:** Voit ohittaa automaattiset kellotaajuusasetukset painamalla <Ctrl>-näppäintä Windowsin käynnistyessä. Jos tietokone toimii verkkoympäristössä, paina <Ctrl>-näppäin alas heti sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

Palauttaa kaikki kellotaajuusasetukset oletusarvoihin ja pakottaa järjestelmän tarkastamaan näyttölaitteiden tilan, ennen kuin ohjaimia voidaan käyttää uudelleen.

On suositeltavaa, että asetukset palautetaan aina, kun käytät päivität näyttösovittimen BIOSin.

Voit valita yhden neljästä TwinView-tilasta:

**Standardi** – Valitsee normaalin yhden näytön tilan. Ota tämä tila käyttöön, jos NVIDIA-grafiikkasovittimeen on liitetty ainoastaan yksi näyttölaite.

**Klooni** – Tämä tila tuottaa ensisijaisen näytön tarkan kopion lisälaitteeseen.

**Vaakasuuntainen** – Tätä tilaa käyttämällä Windows-työpöydän voi laajentaa kahteen näyttölaitteeseen vaakasuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistyvät yhdeksi laaja-alaiseksi näyttöpinnaksi.

**Pystysuuntainen** – Tätä tilaa käyttämällä Windows-työpöydän voi laajentaa kahteen näyttölaitteeseen pystysuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistyvät yhdeksi laaja-alaiseksi näyttöpinnaksi.

**TwinView-standardi** - Valitsee normaalin yhden näytön tilan. Ota tämä tila käyttöön, jos NVIDIA-grafiikkasovittimeen on liitetty ainoastaan yksi näyttölaite.

**TwinView-klooni** - Tämä tila tuottaa ensisijaisen näytön tarkan kopion lisälaitteeseen.



**TwinView-vaakasuuntainen** - Tätä tilaa käyttämällä Windows-työpöydän voi laajentaa kahteen näyttölaitteeseen vaakasuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistyvät yhdeksi laaja-alaiseksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä katseltaessa yhtä näyttöä leveämpiä kohteita.

**TwinView-pystysuuntainen** - Tätä tilaa käyttämällä Windows-työpöydän voi laajentaa kahteen näyttölaitteeseen pystysuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistyvät yhdeksi laaja-alaiseksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä katseltaessa yhtä näyttöä leveämpiä kohteita.

TwinView-näytön määrittysten graafinen esitys.

Näytön kuvaa napsauttamalla voit valita sen nykyiseksi näytöksi. Kun näytön kuvaa napsautetaan hiiren oikealla painikkeella, esiin tulee erilaisia valintoja, joilla voit säätää kyseistä näyttölaitetta.

Kun kloonauksella on käynnissä, ensisijaiseksi valitussa näyttölaitteessa voidaan käyttää suurempaa työpöydän tarkkuutta kuin toissijaisessa näytössä käytettävää tarkkuutta. Jos lisälaitteen tarkkuus on pienempi kuin ensisijaisen näytön, lisälaitteen työpöytä panoroi (vierittää vaakasuunnassa) automaattisesti, kun hiiri koskettaa näytön reunoja.

Ottaa lisälaitteen automaattisen panorointitoiminnon pois käytöstä, jos kloonilaitteen työtason salliva toiminto on valittu. Toiminnolla voi tehokkaasti "jäädyttää" työtason tiettyyn asetukseen. Tästä on hyötyä esityksissä tai sovellusten hienosäätöissä.

Tämän ominaisuuden käynnistäminen lukitsee nykyisen panoroitiasennon valittuna olevassa näytössä. Toiminnolla voi tehokkaasti "jäädyttää" työtason tiettyyn asetukseen. Tästä on hyötyä esityksissä tai sovellusten hienosäätöissä.

Tämä asetus ottaa käyttöön virtuaalisen työpöydän asetuksen TwinView-säätötilassa.

Tällä asetuksella voit ottaa käyttöön suuremman työpöydän kuin yhdistettyjen näyttöjen fyysinen ulottuvuus sallii.

Yhdistetty näkymä panoroi suuremman työpöytäalueen yli, kun hiirtä yritetään liikuttaa näkyvän alueen ulkopuolelle.

TwinView-lisälaitteen määritysten graafinen esittäminen.

Napsauttamalla kuvaa voi määrittää lisälaitteeseen liitetyn, TwinView-toimintoa näytönohjaimessa käyttävän näyttölaitteen määritykset kloonaustilassa.



Zoomausohjaimilla voi zoomata videonäytön tiettyä aluetta.

Voit valita zoomattavan videonäytön alueen. Kun näytön alue on valittu, siihen voidaan zoomata liikuttamalla liikusäädintä.

Antaa lähentää tai loitontaa videon näytön valittua osaa.

Valitse näyttölaitteen, jossa video esitetään koko näytössä.

Antaa käyttäjän valita kokonäyttöesityksen kuvasuhteen (vaaka tai pysty).

Kun tämä asetus otetaan käyttöön, video-ohjain voi määrittää kokonäyttöesityksen optimaalisen tarkkuuden.

Tämän asetuksen käyttöön ottaminen aktivoi Overlay-ohjaimet-sivun zoom-ohjaimen siten, että se alkaa samanaikaisesti ohjata myös kokonäyttölaitteen zoom-toimintoa.

Tätä painiketta napsauttamalla pääsee TwinView-kloonitilan laajennettuihin videoasetuksiin. Huomaa, että kloonitilan on oltava käytössä, jotta asetuksia voidaan käyttää.



Tämän asetuksen käyttöön ottaminen pakottaa overlay-ohjelmiston käyttämään väylähallintatoimintoa. Tätä asetusta ei kannata valita, jollei videon esittämisessä ilmene ongelmia, esimerkiksi kuvan vääristymistä tai videokuvan puuttumista kokonaan.

Näyttää näyttötyypin, joka on käytössä valitussa videosovittimessa.

Napsauta, niin saat näyttöön monitorin laite- ja ohjainominaisuudet.

Luettelee näyttöön saatavilla olevat virkistystaajuudet. Korkea virkistystaajuus vähentää näytön välkkymistä.

Määrittää sen, sisältääkö virkistystaajuusluettelo tilat, joita käytettävä näyttö ei tue. Näyttöön sopimattoman tilan valitseminen saattaa aiheuttaa vakavia näyttöongelmia ja voi vahingoittaa laitteistoa.

Asetus pakottaa OpenGL-ohjaimen käyttämään 16-bittistä syvyyspuskuriä sovelluksen valitsemasta pikselimuodosta huolimatta.

Tämä parantaa syvyyspuskurin toimintojen suorituskykyä, mutta tinkii samalla syvyyspuskurin tarkkuudesta.

Kun OpenGL on käytössä, se käyttää Windows 2000 -järjestelmän Advanced Multi-Monitor –moninäyttötoimintoa.

Valitse tällä asetuksella, kumpi näyttö esittää työpöydän vasemman yläkulman. Tämän asetuksen ilmeisin vaikutus on se, että näytön kuvien paikat vaihtuvat.



Näyttää kaikki valitut TwinView-näytöt. Jos enemmän kuin yksi laite on yhdistetty ja tilaksi on valittu jokin muu kuin standarditila, voit päättää valittavan näytön.

Voit myös napsauttaa yläpuolella olevassa ohjaimessa näytön kuvaa ja valita sen nykyiseksi näytöksi.

Napsauta tätä painiketta, niin voit asettaa tai vaihtaa nykyisen näytön näyttölaitteen asetuksia.

Panorointiohjaimilla voi määrittää katseltavan näyttöalueen mitat suhteessa todelliseen työpöydän alueeseen. Tämä tekee mahdollisiksi työpöydät, jotka ovat suurempia kuin näytössä, litteässä näytössä tai televisiossa tavallisesti näytettävät työpöydät.

Tätä napsauttamalla voit etsiä kaikki tähän videosovittimeen kytketyt näytöt. Käytä tätä ominaisuutta, jos olet kytkenyt tietokoneeseen näyttöjä Ohjauspaneelin avaamisen jälkeen.

Valitse tämä ruutu, jos toissijaiseen näyttöliittimeen on kytketty näyttö, jota ohjelma ei havaitse. Tästä on hyötyä, jos käytössä on vanhoja näyttöjä tai BNC-liittimillä kytkettyjä näyttöjä.

Napsauttamalla tätä saat tietoja NVIDIA-pohjaisesta grafiikkasovittimestasi.

Napsauttamalla tätä pääset NVIDIA-pohjaisen grafiikkasovittimesi lisäasetuksiin.

Napsauttamalla tätä pääset NVIDIA-sivustoon, jossa on NVIDIA-pohjaiseen grafiikkasovittimeesi liittyviä uusia tietoja ja ohjaimia.



Näissä tiedoissa käsitellään valitun grafiikkasovittimen laite-seikkoja.

Näissä tiedoissa käsitellään käyttöjärjestelmäsi valikoituja piirteitä, jotka voivat vaikuttaa yleiseen grafiikkasuorituskykyyn.

Tässä taulukossa on luettelo NVIDIA-pohjaisen grafiikkasovittimesi käyttämistä tiedostoista sekä versiotiedot.

Sovelluksenhallinta-asetusten sivulla voi määrittää moninäyttöjen ja työpöytien sovellusikkunoiden sijoittelut per sovellus-periaatteen mukaan.

Tässä on lueteltu Desktop Manager -ohjelman parhaillaan ohjaamat sovellukset. Valitse luettelosta sovellus ja määritä sen sovelluksenhallinta-asetukset. Muokkaa luetteloa oikealla puolella olevilla Lisää- ja Poista-painikkeilla.

Lisää uusi sovellusohjelma Desktop Manager -ohjelman ohjaamaan sovellusluetteloon tällä painikkeella.

Poista valittu sovellusohjelma Desktop Manager -ohjelman ohjaamasta sovellusluettelosta tällä painikkeella.

Poista kaikki tiedot sovellusluettelosta tällä painikkeella.

Varoitus: Tämä palauttaa kaikki sovellukseen tehdyt muutokset.



Kun valitset tämän asetuksen, sovellusikkuna käynnistyy aina käyttäjän määrittämästä näytöstä.

Voit määrittää tässä kentässä näytön (monitorin), josta valittu sovellus käynnistyy aina, jos Käynnistä tämä sovellus aina näytöstä -asetus on valittu.

Jos valitset tämän asetuksen, Desktop Manager tarkkailee sovellusikkunan kokoa ja paikkaa. Kun käynnistät sovelluksen seuraavan kerran, Desktop Manager palauttaa sovellusikkunan aikaisemmin tallennettuun kokoon ja asetuksiin.

Asetuksella voi määrittää, että sovellusikkunan laajentaminen täyttää ainoastaan sen parhaillaan käyttämän näyttöruudun. Laajennus ei täytä koko työpöytää, jossa saattaa olla useitakin näyttöjä.

Kun valitset tämän asetuksen, voit käynnistää tämän sovelluksen erikseen nimetyltä sovellustyöpöydältä.

Voit esimerkiksi luoda Windows-oletustyöpöydän lisäksi erillisen lisätyöpöydän [www-selaimeen](#) ja sähköpostinlukuhjelmaan.

Kirjoita tähän erillisen sovellustyöpöydän nimi. Voit myös valita pudotusvalikosta muihin sovelluksiin jo luotuja työpöytiä.

Tämä kenttä on käytettävissä ainoastaan silloin, kun valitset Käynnistä tämä sovellus erilliseltä työpöydältä -asetuksen.

Pikanäppäinten sivulla voit määrittää pikanumeroyhdistelmät, joilla voi tehdä muutoksia työpöydän sovellusikkunoiden sijoitteluun.

Näppäinyhdistelmä siirtää käytössä olevan ikkunan toisen näytön vastaavaan kohtaan.



Tämä näppäinyhdistelmä siirtää kaikki näytön ikkunat käytössä olevasta sovelluksesta toiseen näyttöön.

Tämä näppäinyhdistelmä siirtää kaikki sovellusikkunat hiiren osoittimen osoittamaan näyttöön.

Kun käytössä on useita sovellustyöpöytiä, tällä näppäinyhdistelmällä siirrytään työpöydästä toiseen. Kun tämä yhdistelmä valitaan toistuvasti, näkyviin tulevat vuorotellen käytössä olevat sovellustyöpöydät.

Yleisten asetusten sivulla on Desktop Manager -ohjelmaan ja sen kaikkien sovellusten käsittelyyn liittyviä yleisiä asetuksia.

Sovelluksen suurentaminen koko työpöydäksi tarkoittaa, että sovellus täyttää koko työpöydän. Näin tapahtuu myös silloin, kun kyseessä on useampi näyttö.

Sovelluksen suurentaminen sen nykyiseen näyttöön tarkoittaa, että oletuksena sovellus täyttää ainoastaan alkuperäisen näytön.

Kun tämä toiminto otetaan käyttöön, NVIDIA Desktop Manager -alavalikko liittyy kaikkien ylempien sovellusikkunoiden järjestelmävalikoihin. Tästä alavalikosta pääsee helposti ja nopeasti kaikkiin sovelluksenhallinnan toimintoihin. Desktop Manager -ohjauspaneelia ei tarvitse avata.

Sovellusikkunan järjestelmävalikkoon pääsee napsauttamalla hiiren oikealla painikkeella ikkunan kuvatekstiä (otsikkorivi) tai napsauttamalla ikkunan kuvatekstin vasemman alareunan pientä sovelluskuvaketta.

Kun nämä asetukset valitaan, Desktop Manager voi estää ponnahdusikkunoiden näkymisen muissa näytöissä sovittamalla ponnahdusikkunan yhteen näyttöön sopivaksi.

Tällä asetuksella voi keskittää järjestelmän kattavat ponnahtusikkunat valittuun näyttöön.



Valitse näyttö, johon ponnahdusikkunat keskitetään. Tämä kenttä on käytettävissä vain silloin, kun valitset Center system-wide pop-ups on screen number -painikkeen.

Tällä asetuksella järjestelmänlaajuiset ponnahdusikkunat (jotka näkyvät muissakin näytöissä) voidaan keskittää siihen näyttöön, jossa on hiiren osoitin, sillä tämä on todennäköisin käytössä oleva näyttö.

Tällä asetuksella ponnahdusikkunat pysyvät samassa näytössä, jossa ne luonut sovellusikkunakin on. Jos ikkuna "eksyy" johonkin muuhun näyttöön, Desktop Manager sovittaa sen sovellusikkunan näyttöön.

Tämä painike tallentaa Desktop Manager -ohjelman yleisten asetusten ja pikanäppäinten oletukset.

Huomautus: Tämä ei vaikuta per-sovellus-muokkauksiin, joita on tehty sovelluksenhallinnan sivulla.

Hyväksy ja ota käyttöön kaikki Desktop Manager -asetuksiin tehdyt muutokset painamalla OK ja sulje sitten ohjauspaneelin ikkuna.

Sulje Desktop Manager -ohjauspaneeli Peruuta-painikkeesta. Muutokset eivät tallennu, eikä niitä oteta käyttöön.

Varoitus: Kaikki asetusten muutokset hylätään.

Ota käyttöön ja tallenna kaikki asetusten muutokset Käytä-painikkeella. Jätä Desktop Managerin ohjauspaneeli-ikkuna auki.

Tästä valintaikkunasta voidaan valita uusi Desktop Manager -toiminnon ohjaama sovellus.



Tässä on luettelo työpöydällä käytössä olevista sovellusohjelmista. Selaa-painikkeella voi luettelosta voi valita sovelluksen tai määrittää jonkin muun sovelluksen, esimerkiksi sellaisen, joka ei ole käytössä.

Avaa tällä painikkeella tiedostovalintaikkuna, josta voit valita minkä tahansa Desktop Manager -toiminnon ohjaaman Windows-sovelluksen.

Hyväksy tällä painikkeella valittu ohjelmatiedosto uudeksi sovellukseksi, jota Desktop Manager ohjaa.

Valitse tämä painike, jos et halua valita sovellusohjelmaa. Uusi sovellus -valintaikkuna sulkeutuu, eikä asetuksia muuteta.

Valintaikkunassa voit kirjoittaa uuden sovellustyöpöydän nimen.

Kirjoita tähän uuden sovellustyöpöydän nimi. Voit myös valita jonkin nimen muihin sovelluksiin määritellyistä työpöytänimistä.

Jos esimerkiksi haluat www-selaimille työpöydän, jonka nimi on Web, sähköpostiohjelmaan työpöydän, jonka nimi on Mail jne., voit siirtyä Desktop Manager -toiminnon pikanäppäintoinnoilla helposti sovellustyöpöydästä toiseen.

Hyväksy työpöydän uusi nimi valitsemalla OK. Painiketta ei voi painaa, ennen kuin käyttäjä on kirjoittanut hyväksyttävän työpöydän nimen.

Paina Peruuta-painiketta, jos et tällä kertaa halua antaa työpöydän nimeä.



Tämä näppäinyhdistelmä saa aikaan sarjan animoituja, yhteneviä suorakulmioita, jotka helpottavat hiirisoittimen sijainnin paikallistamista.

Ota käyttöön tämä ominaisuus, jos haluat kiinnittää ikkunat kokonaan näyttöön. Jos haluat siirtää ikkunoita vetämällä niitä hiirellä, valitse toinen ominaisuus.

Nämä ominaisuudet vaikuttavat Windows-käyttöliittymän komponentteihin, kuten tehtäväpalkkiin ja tehtävänvaihtokunoihin.

Valitse tämä vaihtoehto, niin voit ottaa käyttöön tehtävänvaihtoikkunan, joka on sijoitettu keskelle nykyisten TwinView-määritysten mukaan. Näin voit vaihtaa sovelluksesta toiseen eri työpöytien välillä.

Tehtävänvaihtoikkuna otetaan käyttöön painamalla Alt+sarkain-näppäinyhdistelmää.

Tämän vaihtoehdon valitseminen pakottaa tehtävänvaihtoikkunan näkymään aina määritetyssä näytössä.

Valitse näyttö, jossa haluat tehtävänvaihtoikkunan tulevan näkyviin. Ainoastaan parhaillaan käytössä olevat näytöt voidaan valita.

Valitse tämä vaihtoehto, kun haluat rajoittaa tehtäväpalkin yhteen näyttöön, ts. haluat estää sen leviämisen useisiin näyttöihin.

Näillä valinnoilla määritetään, miten Desktop Manager hallitsee ponnahdusikkunoiden asemointia ja sijoittelua. Näitä ovat mm. viesti-ikkunat ja sovellusikkunat.



Voit ottaa käyttöön zoomaustoiminnon. Zoomaustoiminto näyttää yhdessä näytössä hiiren osoittimen alla olevan näytön alueen suurennettuna. Zoomattu näkymä näkyy näytössä vastapäätä hiiren osoitinta. Hiiren osoittimen liikuttaminen näyttöjen poikki siirtää zoomatun näkymän automaattisesti näytöstä toiseen.

**Zoomaustoimintoa voidaan käyttää ainoastaan silloin, kun käytössä on useita yhteen liitettyjä näyttöjä ja käytössä on vaaka- tai pystysuuntainen näytön laajenemistapa.**

Ota tämä ominaisuus käyttöön, kun haluat käyttää suurennusta suodatetulla (interpoloidulla) skaalauksella.

Zoomaustoimintoa käytetään seuraavilla pikanäppäimillä. Määritä pikanäppäin kuten Pikanäppäin-välilehdellä napsauttamalla kenttää ja valitsemalla sitten haluttu näppäinyhdistelmä.

**Huomautus:** Pikanäppäimet eivät ole käytettävissä, kun zoomaus- ja pikanäppäinsivut ovat käytössä. Näin pyritään estämään olemassa olevien ja pikanäppäinten ja uusien määriteltävien pikanäppäinten välisiä häiriötekijöitä.

Tällä pikanäppäimellä zoomaustoiminto otetaan käyttöön ja pois käytöstä.

Tämä pikanäppäin lisää zoomausnäkyvän suurennustasoa.

Tämä pikanäppäin vähentää zoomausnäkyvän suurennustasoa.

Tällä parametrilla määritetään, kuinka monta kertaa sekunnissa zoomausnäkyvä päivitetään, kun hiirtä ei liikuteta.  
(Zoomausnäkyvä päivitetään automaattisesti aina, kun hiirtä liikutetaan.) Huomaa, että tämän määrän lisääminen voi vaikuttaa päinvastaisella tavalla järjestelmän tai sovelluksen toimintaan.

Tämä parametri ilmoittaa viipeen (millisekunnit), ennen kuin zoomausnäkyvä siirtyy näytöstä toiseen. Tämä viive estää zoomausnäkyvän ilmestymisen näytöstä toiseen, jos hiiren osoitin eksyy näyttöön, jossa zoomausnäkyvä esitetään. Jos viivettä ei haluta, tälle parametrille voidaan asettaa arvoksi nolla.



Valitsemalla tämän toiminnon voit ottaa käyttöön zoomausnäkyvän suurennustason muuttamisen "lennosta". Valitse jokin Ctrl-, Alt- ja vaihtonäppäinyhdistelmä ja käytä hiiren rullaa.

Määritä, millä Ctrl-, Alt- ja vaihtonäppäimen yhdistelmällä (painetaan alas ja käytetään hiiren rullaa) zoomausnäkyvän suurennustasoa voidaan muuttaa.

Pikanäppäinten sivulla voit määrittää pikanumeroyhdistelmät, joilla voi tehdä muutoksia työpöydän sovellusikkunoiden sijoitteluun.

**Huomautus:** Pikanäppäimet eivät ole käytettävissä, kun zoomaus- ja pikanäppäinsivut ovat käytössä. Näin pyritään estämään olemassa olevien ja pikanäppäinten ja uusien määriteltävien pikanäppäinten välisiä häiriötekijöitä.

Tämä asetus poistaa reunan pehmennyksen käytöstä 3D-sovelluksissa.

Voit maksimoida sovellusten suorituskyvyn valitsemalla tämän asetuksen.

Tämä asetus ottaa reunan pehmennyksen käyttöön 2x-tilassa.

Asetus parantaa 3D-sovellusten kuvanlaatua ja mahdollistaa hyvän suorituskyvyn.

Tämä asetus ottaa käyttöön patentoidun reunanpehmen্নystekniikan GeForce3 GPU -tuotteissa.

Quincunx Antialiasing -pehmen্নystekniikalla saavutetaan yhtä hyvä laatu kuin hitaammassa 4x AA -tilassa ja miltei sama suorituskyyky kuin nopeammassa 2x AA -tilassa.

Tämä asetus ottaa reunan pehmennyksen käyttöön 4x-tilassa.

Tilassa saavutetaan 3D-sovelluksissa paras mahdollinen kuvanlaatu, mutta suorituskyky ei ole aivan maksimaalinen.

Tämä asetus ottaa optimaaliset pehmen্নysasetukset käyttöön pehmen্নystoimintoa tukevissa 3D-sovelluksissa automaattisesti.



Tällä asetuksella voit valita reunanpehmennystilan manuaalisesti 3D-ohjelmien suorittamisen aikana.

Tietoja tietokoneen nykyisistä AGP-asetuksista.

Tällä asetuksella voit valita grafiikkajärjestelmässä käytettävän AGP-taajuuden manuaalisesti. Älä lisää ruutuun valintamerkkiä, jos et tiedä, mikä AGP-taajuus tulee valita. Tällöin järjestelmä määrittää optimaalisen AGP-taajuuden automaattisesti.

Valitse grafiikkajärjestelmässä käytettävä AGP-taajuus manuaalisesti liukusäätimellä.

Voit valita, millä menetelmällä ohjain hallitsee kuvankäsittelyresurssien varaamista järjestelmämuistista.

Voit määrittää kuinka paljon järjestelmämuistia käytetään nykyisen kehyspuskuritilan määrittämän menetelmän kanssa.

Tällä asetuksella voit määrittää dynaamisen kehyspuskuritilan kanssa käytettävän kehysmuistin hallintastrategian.

Nvidia PowerMizer -toiminnolla voit säädellä grafiikkasuorittimen virrankulutusta. Voit vähentää virrankulutusta Maksimaalinen virransäästö -asetuksella tai hyödyntää grafiikkasuorittimen suorituskyyä mahdollisimman tehokkaasti Maksimaalinen suorituskyy -asetuksella.



Kun tämä asetus on valittuna, Windows käsittelee TwinView-tyyppisiä näytönsovittimia kahtena erillisenä näyttölaitteena. Tällöin voit käyttää Windowsin lisätoimintoja yhdellä grafiikkasovittimella. Windows käsittelee TwinView-tyyppistä grafiikkasuoritinta kahtena erillisenä laitteena.

Tällä asetuksella voit määrittää, montako pyyntöä isäntä voi enintään lisätä kohteen jonoon. Automaattinen valinta -asetuksella ohjain määrittää pyyntöjonon syvyyden.

Tällä asetuksella voit käyttää AGP-liittymässä nopeita kirjoitustapahtumia, jos käyttämäsi levy tukee niitä.

Tämä asetus ottaa käyttöön 3D-sovellusten AGP-kortin yhdistelmäkirjoitustoiminnon.

Tämä asetus ottaa käyttöön puskurivälimuistin, kun käytetään sovelluksia, joissa ei ole 3D-kiihdytystä.

Ottaa käyttöön OpenGL API -stereotoiminnot.

Voit siirtyä stereotilaan, kun OpenGL-sovellusta suoritetaan.

Vaihtaa stereokuvan kuvat keskenään.



