

Ezzel az opcióval ki- és bekapcsolhatja a fog table emulációt.

A Direct3D előírja, hogy egy D3D hardvergyorsításra képes képernyőcsatlónak létre kell tudni hoznia vertex fog vagy table fog hatást. Bizonyos játékok nem megfelelően kérdezik le a D3D hardver képességeit, és table fog támogatást várnak. Ennek az opciónak a kiválasztásával biztosítható, hogy az ilyen játékok is rendben fussanak az NVIDIA grafikus processzoron.

Ez az opció lehetővé teszi, kikapcsolja a vezérlőknek a DirectX újabb verzióját kereső funkcióját.

A régebbi DirectX verziókra írt játékok némelyike nem fut, ha DirectX 6 vagy 7 van telepítve, és azok támogatása engedélyezve van az illesztőprogramokban. Az opció a kiválasztásának hatására az illesztőprogramoknak DirectX 5 kompatibilis módban kell futniuk, és így a régebbi játékok is hibátlanul működnek.

Válassza ezt az opciót, ha olyan régebbi játékokat kíván futtatni, amelyek nem indulnak el, vagy nem működnek megfelelően.

Hatására a hardver automatikusan az alkalmazás igénye szerinti mélységűre állítja a Z-pufferét.

Normális esetben engedélyezze ezt az opciót, hacsak a munkájához nem szükséges egy meghatározott Z-puffer mélység. Ha letiltja ezt az opciót, azok az alkalmazások, amelyek munka Z-pufferének mélysége nem felel meg a jelenlegi hardverbeállításoknak, nem fognak futni.

Lehetővé tesz egy alternatív módszert a mélységpufferezésre.

Segítségével a hardver más eljárást használ 16 bites alkalmazások mélységpufferezésére. E beállítás a háromdimenziós képek jobb minőségű megjelenítését eredményezi.

Engedélyezi a Direct3D-ben az NVIDIA logót.

Ha beállítja, megjelenik az NVIDIA logó a képernyő alsó sarkában amikor Direct3D-s alkalmazások futnak.

Az NVIDIA processzor automatikusan mipmapeket hoz létre, amivel emeli a textúrák átvitelének hatékonyságát az adatsínen, és növeli az alkalmazás teljesítményét.

Bizonyos alkalmazások megjelenítése azonban romolhat, ha a mipmapek automatikus létrehozása engedélyezett. Az esetleges problémák kezelése érdekében csökkentse az automatikusan létrehozott mipmapek szintjét, amíg a képmegjelenítés normális nem lesz. A mipmap szint csökkentése az esetek nagy részben megszünteti a textúra hibás elhelyezését (némi teljesítményromlás árán).

Itt megválaszthatja a grafikus processzor által használt automatikus mipmap módszert.

Választhatja a bilineáris vagy a 8-tap anizotropikus módszert. A bilineáris eljárás általában jobb teljesítményt ad, de az anizotropikus módszer általában jobb képminőséget eredményez.

Beállíthatja a mipmapek részletességi szinteltérését.

Az alacsonyabb eltérés jobb képminőséget, a magasabb eltérés nagyobb teljesítményt eredményez. Öt előre beállított eltérési érték közül választhat, a "Legjobb képminőségtől" kezdve a "Legjobb teljesítmény"-ig.

Az elmentett egyedi beállítások listája. Egy tétel kiválasztásával aktiválhatja a beállítást. A beállítás alkalmazásához kattintson az "OK" vagy az "Alkalmaz" gombra.

Elmentheti a jelenlegi beállítást (ideértve az "Egyéb Direct3D" párbeszédpanelen megadottakat is) mint egyedi beállítást. Az elmentett beállítás hozzáadódik az itt lévő listához.

Ha megtalálta a legjobb beállításokat egy Direct3D-s játékhoz, a beállítások egyedi beállításként való elmentésével gyorsan konfigurálhatja a Direct3D-t a játék megkezdése előtt, és így nem kell minden opciót egyenként kiválasztania.

Törli a kiválasztott egyedi beállítást a listából.

Visszaállítja az alapértelmezett beállításokat.

Megjelenít egy párbeszédpanelt, amelyen testre szabhat további Direct3D beállításokat.

Ez az opció megváltoztatja a texelek (textúraelemek) hardveres textúracímzési sémáját.

Ezeknek az értékeknek a megváltoztatásával változtatható a texel kezdőpontja. Az alapértelmezett érték megfelel a Direct3D előírásainak. Bizonyos szoftverek a texeleknél más kezdőpontot várnak. Ezekben az alkalmazásokban javítható a képmínőség, ha a texelek kezdőpontját megváltoztatja. A csúszka segítségével a texel kezdőpontjának megadhat bármilyen pontot a texel bal felső sarka és középpontja közt.

Itt adható meg, hogy a rendszer memóriájának mekkora részét használja a grafikus processzor a textúrák tárolására (azon a memórián kívül, ami magán a képernyőcsatlón található).

Megjegyzés: A textúrák tárolására fenntartott rendszermemória maximális méretét a számítógépbe telepített fizikai RAM mérete határozza meg. Minél több RAM van a rendszerben, annál magasabb értéket adhat meg.

Ez a beállítás csak PCI képernyőcsatlókra érvényes (vagy PCI-kompatibilis módban üzemelő AGP képernyőcsatlókra).

Az opció kiválasztásával letilthatja a vertikális szinkronizálást.

Ez lehetővé teszi, hogy a kép azonnal megjelenjen a képernyőn anélkül, hogy várni kellene a monitor vertikális újraírására. Ezáltal magasabb képfrekvencia érhető el, mint a monitor frissítési frekvenciája, de létrejöhetnek hamis képelemek és torzulás léphet fel, ami rontja a képminőséget.

Az opció segítségével megadhatja az egyes D3D alkalmazásokban használt simítás mértékét.

A simítás a háromdimenziós objektumok szélei körül olykor látható "lépcsőzetesség" csökkentésére szolgál. Bármilyen értéket választhat a simítás teljes kikapcsolásától az adott alkalmazásban használható maximális értékig.

Ezzel az opcióval simítást érhet el olyan alkalmazásokban is, amelyek azt közvetlenül nem támogatják.

Azonban bizonyos alkalmazások, amelyek külön nem támogatják a simítást, esetleg nem jelennek meg helyesen, vagy szabálytalan képeket hoznak létre. Elővigyázatosan használja ezt az opciót. Kapcsolja ki, ha a játékban vagy olyan alkalmazásban, amely nem támogatja a simítást, megjelenítési problémát tapasztal.

Itt korlátozhatja a CPU által a grafikus lapka számára előkészített képkockák számát, ha a vertikális szinkronizálás le van tiltva.

Bizonyos esetekben minél nagyobb az előre elkészített képkockák száma, annál nagyobb lehet a beviteli eszközök, pl. botkormány, gamepad vagy billentyűzet "reakcióideje".

Csökkentse ezt a számot, ha játék közben a számítógéphez csatlakoztatott beviteli eszközök reagálásában késést észlel.

Engedélyezi az illesztőprogramoknak, hogy használják az OpenGL **GL_KTX_buffer_region** kiegészítést.

Ezáltal növelhető az olyan 3D modellezést használó alkalmazások teljesítménye, amelyek támogatják ezt a kiegészítést.

Lehetővé teszi a lokális videomemória használatát, ha a GL_KTX_buffer_region kiegészítés engedélyezve van.

Azonban ha kevesebb mint 8 MB lokális videomemória áll rendelkezésre, a kettős sík kiterjesztés támogatása nem lesz engedélyezve.

Ez a beállítás nem aktív, ha a fenti "Pufferterület kiterjesztésének engedélyezése" opció le van tiltva.

A gyors lineáris mipmapelés és gyors lineáris szűrő bekapcsolása növeli az alkalmazások teljesítményét a képminőség rovására.

Sok esetben a képminőség romlása nem észrevehető, így Ön élvezheti e beállítás teljesítménynövelő hatását.

Ez az opció lehetővé teszi, hogy az OpenGL a jobb képminőség elérése érdekében anizotropikus szűrést végezzen.

Válassza ezt az opciót, ha nem akarja, hogy az illesztőprogram támogassa a néhány CPU-ban megtalálható kiegészítő utasításkészletet.

Bizonyos CPU-k külön 3D utasításokat tartalmaznak, amelyek segítik az NVIDIA grafikus processzort, és hozzájárulnak a teljesítmény növeléséhez a 3D játékokban vagy alkalmazásokban. Ez az opció lehetővé teszi, hogy az illesztőprogramokban kikapcsolhassa a kiegészítő 3D utasítások támogatását. Ez hasznos lehet, ha teljesítményeket hasonlít össze, vagy hibát keres.

Ezekkel az opciókkal szabályozható az OpenGL illesztőprogram teljesképernyős simítási funkciója. A simítás az objektumok szélei körül olykor látható "lépcsőzetesség" csökkentésére szolgál. A $1,5 \times 1,5$ módszer kínálja a legjobb simítást, míg a 2×2 módszer eredményezi a legjobb képminőséget.

Lehetővé teszi a sztereó pixelformátumok exportját. Az OpenGL alkalmazásokban megjeleníthető sztereókép és működik a sztereó szemüveg.

Lehetővé teszi az átfedés pixelformátumok exportját. Az OpenGL alkalmazásokban használhatóvá válik az átfedés.

Ez az opció lehetővé teszi, hogy az OpenGL a jobb képminőség elérése érdekében anizotropikus szűrést végezzen. Ennek a funkciónak az engedélyezése a teljesítmény rovására javítja a képminőséget.

Bekapcsolva az OpenGL illesztőprogram egy háttérpuffert és egy mélységpuffert oszt ki azonos képernyőfelbontásnál.

Ezzel hatékonyabban használható a videomemória olyan alkalmazásokban, amelyek sok ablakot nyitnak meg.

Ha ki van kapcsolva, az OpenGL illesztőprogram egy háttérpuffert és egy mélységpuffert rendel az alkalmazás által megnyitott minden egyes ablakhoz.

Ezáltal nőhet a több ablakot használó OpenGL alkalmazások teljesítménye.

Beállítja az optimális értékeket a kiválasztott OpenGL alkalmazásban.

Ez az opció meghatározza, hogy egy adott színmélységű textúra alapértelmezett legyen-e az OpenGL alkalmazásokban.

Az **Asztal színmélységének használata** kiválasztása esetén mindig olyan színmélységű textúrák lesznek felhasználva, amelyek színmélysége megegyezik az aktuális Windows asztal színmélységével.

A **Mindig 16 bpp használata** és a **Mindig 32 bpp használata** opciók kiválasztása esetén az asztal beállításától függetlenül a megadott színmélységű textúrák lesznek felhasználva.

Ez az opció határozza meg a pufferváltási módot a teljesképernyős OpenGL alkalmazások számára.

Választhatja a blokkátvitel eljárást, az oldalváltó eljárást vagy az automatikus kiválasztást. Az automatikus kiválasztás lehetővé teszi az illesztőprogram számára, hogy a hardverkonfigurációnak leginkább megfelelő eljárást válassza.

Ezzel az opcióval kiválaszthatja, hogyan kezelje az OpenGL a vertikális szinkronizálást.

A **Mindig ki** érték választásával a vertikális szinkronizálás mindig ki lesz kapcsolva minden OpenGL alkalmazásban.

Az **Alapértelmezésben ki** érték választásával a vertikális szinkronizálás ki lesz kapcsolva mindaddig, amíg egy alkalmazás külön nem kéri a bekapcsolását.

Az **Alapértelmezésben be** érték választásával a vertikális szinkronizálás be lesz kapcsolva mindaddig, amíg egy alkalmazás külön nem kéri a kikapcsolását.

Lehetővé teszi a jelenlegi beállítás egyedi beállításként való elmentését. Az elmentett beállítás hozzáadódik az itt lévő listához.

Ha megtalálta a legjobb beállításokat egy OpenGL alkalmazáshoz, a beállítások egyedi beállításként való elmentésével gyorsan konfigurálhatja az OpenGL-t a program indítása előtt, és így nem kell minden opciót egyenként kiválasztania.

A csúszkával beállíthatja a fényerőt, a kontrasztot és a gamma-értékeket a kiválasztott színcsatornában.

A színtkorrekciós szabályzók segítségével kompenzálhatja a forráskép és a képernyőn megjelenő kép fényessége közti eltéréseket. Ez akkor hasznos, ha a képek (pl. fényképek) képernyőn történő pontosabb színvisszaadása érdekében képfeldolgozó alkalmazásokat használ.

Sok 3D-gyorsítást igénylő játék esetében is előfordulhat, hogy élvezhetetlenül sötét. A fényerő és/vagy a gamma-érték egyenlő növelése az összes csatornán világosabbá és játszhatóbbá teszi ezeket a játékokat.

Lehetővé teszi a csúszka által szabályozott színcsatorna kiválasztását. Beállíthatja a piros, zöld vagy kék csatornát egyenként, illetve mind a három csatornát egyszerre.

A Digital Vibrance segítségével jobban szabályozhatja a színelbontást és az intenzitást, és így minden alkalmazásban ragyogóbb képeket érhet el.

A színgörbe grafikus megjelenítése. Ez a görbe valós időben változik, ahogy szabályozza a kontrasztot, a fényerőt vagy a gamma-értéket.

Az opció kiválasztásával automatikusan visszaállnak az itt elvégzett színbeállítások amikor a Windows újraindul.

Megjegyzés: Ha a számítógépe hálózatlan van, a színbeállítás azután történik meg, hogy belépett a hálózatba.

Az elmentett egyedi színbeállítások listája. Egy tétel kiválasztásával aktiválhatja a beállítást.

Lehetővé teszi a jelenlegi színbeállítás egyedi beállításként való elmentését. Az elmentett beállítás hozzáadódik az itt lévő listához.

Törli a kiválasztott egyedi színbeállítást a listából.

Minden színértéket visszaállít a gyári értékre.

tt kiválaszthatja a monitor időzítési módját:

Auto Detect - Segítségével a Windows helyes időzítési információt kaphat közvetlenül a monitortól. Ez az alapértelmezett beállítás. Néhány régebbi monitor azonban nem támogatja ezt a szolgáltatást.

Általános időzítési képlet (General Timing Formula vagy GTF) - A legtöbb újabb hardvereszköz által használt szabvány.

Diszkrét monitoridőzítés (Discrete Monitor Timings vagy DMT) - Egy korábbi szabvány, amelyet még használ néhány régebbi eszköz. Válassza ezt az opciót, ha a hardver működéséhez DMT szükséges.

Megjeleníti az NVIDIA QuickTweak ikonját a Windows feladatsorában.

Az ikonra kattintva egy kényelmesen használható menüből gyorsan alkalmazhatja a Direct3D, OpenGL vagy a színek egyedi beállításait. A menüben lehetőség van az alapértelmezett beállítások visszaállítására, és a Képernyő tulajdonságai párbeszédpanel megnyitására is.

Itt kiválaszthatja, melyik ikonnal lehessen indítani a QuickTweak programot a Windows tálcáról.

Jelölje ki a kívánt ikont a listából. Ezután nyomja meg az "OK" vagy "Alkalmaz" gombot, hogy a tálcán megjelenjen az új ikon.

Bekapcsolja az NVIDIA Asztalkezelőt.

Az NVIDIA Asztalkezelő fejlett szolgáltatásokat biztosít a TwinView többképernyős konfiguráció használatakor, pl. ablakvezérlő gyorsbillentyűk, párbeszédpanel középre állítása és nagyítás. Az Asztalkezelő támogatja a többszörös asztalt is, amellyel jobban elrendezheti az alkalmazások munkafelületét.

Megnyitja az NVIDIA Asztalkezelő konfigurációs párbeszédpanelét.

Az Asztalkezelő konfigurációs párbeszédpaneléről vezérelheti az Asztalkezelő minden funkcióját és beállítását, pl. a párbeszédpanel középre állítása, gyorsbillentyű kijelölése vagy az alkalmazások kezelésével kapcsolatos beállítások.

Bezárja ezt a párbeszédpanelt, megtartva az elvégzett változtatásokat, amelyek akkor lépnek életbe, ha rákattint az "OK" vagy "Alkalmaz" gombra az "Egyéb tulajdonságok" párbeszédpanelen.

Itt meghatározhatja, hogy a tálcán lévő ikonra kattintva melyik egérgomb nyissa ki a menüt.

Ki- és bekapcsolja a megerősítésre vonatkozó üzeneteket.

Jelölje meg ezt az opciót, ha nem kívánja, hogy a megerősítést váró üzenet megjelenjen amikor betölt egy 3D konfigurációt a tálca menüjéből.

Válassza ezt az opciót, ha a tálca menüjét 3D-effektussal szeretné megjeleníteni.

Ezekkel az opciókkal meghatározhatja a kép elhelyezését a lapos kijelzőn, ha azt a maximális felbontásnál alacsonyabb felbontáson működteti.

Az asztal elhelyezkedését a monitoron a nyilakkal szabályozhatja.

Visszaállítja az asztal jelenlegi felbontás és frissítési frekvencia esetén alapértelmezett elhelyezkedését.

Ezekkel az opciókkal megválaszthatja a megjelenítő eszközt (monitor, digitális laposképernyős kijelző vagy televízió, attól függően, milyen eszközt támogat a képernyőcsatoló).

Megnyitja az aktuális megjelenítő eszköz beállítására szolgáló ablakot.

Jelzi a TV-kimenet jelenlegi formátumát és országbeállítását.

Megnyitja a TV-kimenet formátumának megadására szolgáló ablakot.

Erről a listáról kiválaszthatja az országnak megfelelő TV-kimeneti formátumot.

Megjegyzés: Ha az Ön országa nem szerepel a listán, válassza a tartózkodási helyéhez legközelebb eső országot.

Beállítja a kiválasztott formátumot a bekapcsoláskor életbe lépő alapértelmezett értéknek.

Ha úgy indítja el a számítógépet, hogy csak televízió van a képernyőcsatolóhoz kapcsolva, ez a szolgáltatás biztosítja, hogy a rendszerindítás során megjelenített szöveges üzenetek a televízió számára megfelelő formátumban kerülnek a kimenetre.

Itt megadhatja a televíziónak továbbított kimeneti jel típusát.

Ha rendelkezik szabályos csatlakozókábelrel, az S-Video kimenet általában jobb minőséget szolgáltat, mint a kompozit videokimenet. Amennyiben nem biztos benne, melyik típust kellene megadnia, válassza az **Auto-select** beállítást.

Az asztal elhelyezkedését a tévén a nyilakkal szabályozhatja.

Megjegyzés: Ha a tévé képe zavaros lesz vagy elsötétül a rossz beállítás miatt, várjon 10 másodpercet. A kép automatikusan az alapértelmezett beállításoknak megfelelőre áll vissza. Ezután ismét elkezdheti a beállítást. Miután a kívánt helyzetbe állította az asztalt, nyomja meg az "OK" vagy az "Alkalmaz" gombot 10 másodpercen belül, hogy elmentse a beállításokat.

Visszaállítja az asztalt a televízió jelenlegi felbontásában alapértelmezett helyére.

Ezekkel a beállítógombokkal határozhatja meg a televízió képének fényerejét és telítettségét.

Ezekkel a szabályzókkal határozhatja meg a televízió képének fényerejét és kontrasztját.

Ezzel a szabályzóval a TV-jelen alkalmazott villódzásszűrés mértékét adhatja meg.
Ajánlott a villódzásszűrő teljes kikapcsolása, ha hardveres dekóderrel játszik le DVD-filmet.

Beállítja a képernyő felbontását és a színmélységet a televízió való megjelenítéshez.

Ezekkel a szabályzókkal állíthatja be a videó vagy DVD monitoron történő lejátszásának minőségét.

Egyenként szabályozhatja a fényerőt, kontrasztot, színnyalatot és telítettséget, hogy a videók és DVD-filmek számítógépen való lejátszásánál elérje a lehető legjobb képminőséget.

Lehetővé teszi az NVIDIA grafikus processzor belső és memória órajelének beállítását.

Beállítja az NVIDIA grafikus processzor belső órajelét.

Kijelzi a belső órajel frekvenciáját megahertzben.

Beállítja a képernyőcsatoló memóriainterfészének órajelét.

Kijelzi a memóriainterfész órajelének frekvenciáját megahertzben.

Alkalmazás előtt teszteli az új órajelfrekvencia stabilitását.

Megjegyzés: Minden új beállítást, amely különbözik a gyártól alapbeállításától tesztelni kell a végleges alkalmazás előtt.

Az opció választásával a megváltoztatott órajelfrekvencia a Windows indulásakor automatikusan alkalmazásra kerül.

Megjegyzés: Megkerülheti az automatikus órabeállítást, ha megnyomja a <Ctrl> billentyűt, amikor a Windows betöltése folyik. Ha a számítógépe hálózathoz csatlakozik, nyomja le a <Ctrl> billentyűt közvetlenül azután, hogy bejelentkezett a Windowsba.

Alapállapotba hoz minden órajelbeállítást, és újra végrehajtja a grafikus eszközök észlelését, mielőtt ismét lehetővé tenné a beállításukat.

Ajánlatos a visszaállítást elvégezni minden alkalommal, amikor képernyőcsatoló BIOS-át frissíti.

Itt választhatja ki a négy TwinView mód egyikét:

Szokásos - A szokásos egyképernyős üzemmód. Használja ezt a módot, ha csak egy megjelenítő eszköz van az NVIDIA képernyőcsatlóhoz kapcsolva.

Klón - Ebben a módban az elsődleges képernyő pontos másolata lesz a másodlagos eszköz.

Vízszintes nyújtás - Ez az üzemmód lehetővé teszi, hogy vízszintesen két képernyőre terjessze ki a Windows asztalt. Ebben a módban a két képernyő egyetlen nagy megjelenítő felületet képez.

Függőleges nyújtás - Ez az üzemmód lehetővé teszi, hogy függőlegesen két képernyőre terjessze ki a Windows asztalt. Ebben a módban a két képernyő egyetlen nagy megjelenítő felületet képez.

TwinView szokásos - A szokásos egyképernyős üzemmód. Használja ezt a módot, ha csak egy megjelenítő eszköz van az NVIDIA képernyőcsatlóhoz kapcsolva.

TwinView klón - Ebben a módban az elsődleges képernyő pontos másolata lesz a másodlagos eszköz.

TwinView vízszintes nyújtás - Ez az üzemmód lehetővé teszi, hogy vízszintesen két képernyőre terjessze ki a Windows asztalt. Ebben a módban a két képernyő egyetlen nagy megjelenítő felületet képez, ami hasznos, ha a megjelenítendő kép szélesebb, mint egy képernyő.

TwinView függőleges nyújtás - Ez az üzemmód lehetővé teszi, hogy függőlegesen két képernyőre terjessze ki a Windows asztalt. Ebben a módban a két képernyő egyetlen nagy megjelenítő felületet képez, ami hasznos, ha a megjelenítendő kép szélesebb, mint egy képernyő.

A TwinView képernyő-konfiguráció grafikus megjelenítése.

A monitor ábrájára kattintva az aktuális megjelenítő eszközzé teheti azt. Ha a monitor ábrájára kattint a jobb egérgommbal, megjelenik egy sor opció, amelyekkel szabályozhatja az illető monitor beállításait.

Klón üzemmódban ezzel az opcióval lehetősége van arra, hogy az elsődleges képernyőn az asztalt magasabb felbontásban jelenítse meg, mint a másodlagos eszközön. Ha a másodlagos eszköz fizikai felbontása kisebb, mint az elsődleges képernyőé, a másodlagos eszköz asztala automatikusan kibővül, amikor az egér a képernyő széléhez ér.

Kapcsolja ki az automatikus kibővítés szolgáltatást, ha a másodlagos eszközön a "Virtuális asztal engedélyezése a klónozott eszközön" opciót választotta. Ezáltal egy adott helyzetben rögzítheti a virtuális asztalt. Ez bemutató tartásakor vagy aprólékos, pontosságot igénylő munka végzésénél hasznos.

E szolgáltatás bekapcsolása rögzíti a kibővítés helyét az aktuális képernyőn. Ezáltal egy adott helyzetben rögzítheti a virtuális asztalt. Ez bemutató tartásakor vagy aprólékos, pontosságot igénylő munka végzésénél hasznos.

Engedélyezi a virtuális asztal szolgáltatást a TwinView nyújtás üzemmódban.

A szolgáltatás bekapcsolása esetén lehetősége van a képernyők összfelületénél nagyobb méretű asztal beállítására.

A két képernyő kibővül a nagy asztalterület többi részével, amikor az egeret kiviszi a látható területről.

A TwinView másodlagos képernyő konfigurációjának grafikus megjelenítése.

Az ábrára kattintva beállíthatja a TwinView szolgáltatásra képes grafikus kártya másodlagos kimenetére csatlakoztatott megjelenítő eszközt klón üzemmódban.

Bekapcsolja a nagyítás kezelőgombjait, amelyekkel ráközelíthet a képernyő egy tetszőleges pontjára.

Itt választhatja ki a kinagyítani kívánt képernyőterületet. A kiválasztott területre az alább elhelyezett csúszka segítségével közelíthet rá.

Kinagyíthatja vagy lekicsinyítheti a képernyő kiválasztott területét.

Kijelöli, hogy melyik megjelenítő eszközön legyen a teljesképernyős videó lejátszva.

Itt adhatja meg a teljesképernyős lejátszás méretarányát (vízszintes méret/függőleges méret).

Az opció választásával engedélyezi a videovezérlnőnek, hogy meghatározza a teljesképernyős videolejátszás optimális felbontását.

Az opció választásával lehetővé teszi, hogy az Átfedés beállítása oldalon lévő nagyítást vezérlő gombok egyidejűleg a teljesképernyős eszközön is meghatározzák a nagyítás mértékét.

A gombra kattintva igénybe vehetőek a TwinView Klón üzemmódjának fejlett videoszolgáltatásai. A szolgáltatások igénybe vételéhez a Klón üzemmódnak bekapcsolva kell lennie.

Az opció választásával az átfedést létrehozó programnak buszfővezérlést kell használnia. Ajánlatos nem választani ezt az opciót, ha nem észlel problémákat, pl. rossz képminőséget vagy üres képernyőt a videó lejátszása közben.

Jelzi a kiválasztott videocsatolóval használt monitor típusát.

Rákattintva megjelennek a monitor és illesztőprogramjának tulajdonságai.

Megjeleníti a monitoron használható frissítési frekvenciákat. A magasabb frissítési frekvencia csökkenti a képernyő villódzását.

Jelzi, hogy a frissítési frekvenciák listájában található-e olyan beállítás, amelyet nem támogat a monitor. A monitornak nem megfelelő beállítás kiválasztása súlyos megjelenítési zavarokkal járhat, és az eszköz meghibásodását eredményezheti.

Az opció megszabja az OpenGL vezérlőnek, hogy 16-bites mélységpuffert használjon az alkalmazás által választott pixelformátumtól függetlenül.

Ez növeli a puffer írási és műveleti teljesítményét, de csökkenti a pontosságot.

a be van kapcsolva, az OpenGL a Windows2000 Fejlett többképernyős szolgáltatását használja.

Ezzel az opcióval választhatja ki, hogy melyik monitoron jelenjen meg az asztal bal felső sarka. Az opció legnyilvánvalóbb hatása az, hogy megcseréli a monitor képeit.

Megjeleníti az összes aktív TwinView eszközt. Ha több eszköz van csatlakoztatva, és a Szokásostól eltérő módot állított be, kiválaszthatja, hogy melyik monitor legyen aktív.

Az aktív monitor kiválasztásához fentebb rákattinthat közvetlenül a monitor ábrájára is.

Kattintson erre a gombra, ha telepíteni vagy beállítani kívánja az aktuális megjelenítő eszközként használt monitort.

A kibővítés szabályzóival beállíthatja a megjeleníthető képernyőfelület méretét a tényleges asztalfelülethez képest. Így nagyobb asztalt jeleníthet meg, mint ami egyébként elfér a monitoron, lapos képernyőn vagy televízión.

Az ehhez a videovezérlőhöz csatlakoztatott összes kijelző észleléséhez kattintson ide. Akkor használja ezt a szolgáltatást, ha a Vezérlőpult megnyitása után csatlakoztatott egy megjelenítő eszközt.

Jelölje be ezt a négyzetet, ha csatlakoztatott a másodlagos monitorcsatlakozóhoz egy monitort, amelyet nem észlelt a rendszer.
Ez a régebbi, vagy BNC-csatlakozós monitorok esetében lehet hasznos.

Ide kattintva információkhoz juthat az NVIDIA-alapú grafikus csatolóról.

Ide kattintva információhoz juthat az NVIDIA-alapú grafikus csatoló további szolgáltatásairól.

Ide kattintva beléphet az NVIDIA honlapjára, ahol megtalálja a legfrissebb tudnivalókat és az NVIDIA-alapú grafikus csatoló illesztőprogramjait.

Részletes információ a kiválasztott grafikus csatoló hardvertulajdonságairól.

Részletes információ a rendszer azon jellemzőiről, amelyek hatással lehetnek a grafikus teljesítményre.

Ez a táblázat felsorolja az NVIDIA-alapú grafikus csatoló által jelenleg használt állományokat és azok verziószámát.

Az Alkalmazáskezelő beállítási oldalán minden egyes alkalmazásnál megszabhatja az alkalmazásablakok elhelyezését a képernyőkön és asztalokon.

Az Asztalkezelő által jelenleg kezelt alkalmazások listája. Válassza ki azt az alkalmazást, amelyiknek az alkalmazáskezelési beállításait meg kívánja adni. A listát a jobb oldalon lévő "Hozzáad" és "Eltávolít" gombokkal szerkesztheti.

Nyomja meg ezt a gombot, ha új alkalmazást kíván adni az Asztalkezelő által kezelt alkalmazások listájához.

Nyomja meg ezt a gombot, ha el kívánja távolítani a kijelölt alkalmazást az Asztalkezelő által kezelt alkalmazások listájából.

Nyomja meg ezt a gombot, ha törölni kíván minden bejegyzést az alkalmazások listájából.

Figyelmeztetés: ezzel eltöröl az alkalmazásokban esetleg elvégzett minden egyedi beállítást.

Az opció választásával megszabhatja, hogy az alkalmazásablak mindig a kijelölt képernyőn nyíljon meg.

Ez a mező határozza meg, hogy a jelenleg kijelölt alkalmazás melyik képernyőn (monitoron) nyíljon meg, ha az "Ezt az alkalmazást mindig ezen a képernyőn nyissa meg" opciót kiválasztotta.

Ha ezt az opciót választja, az Asztalkezelő megjegyzi az alkalmazásablakok méretét és helyzetét. Amikor legközelebb elindítja az alkalmazást, az Asztalkezelő az előzőleg elmentett méretben és helyzetben nyitja meg az alkalmazásablakot.

Ezzel az opcióval megszabhatja, hogy a teljes méretűre növelt ablak csak az eredeti képernyőt foglalja el, ne az esetleg több képernyőre kibővített teljes asztalt.

Az opció kiválasztásával egy külön, névre szóló asztalon indíthatja el ezt az alkalmazást.

Létrehozhat az alapértelmezett Windows asztalon kívül egy külön asztalt például a webböngészőnek és egyet a levelezőprogramnak.

Gépelje be az alkalmazás saját asztalának nevét. Használhatja a legördülő lista gombját is, ha a más alkalmazások számára létrehozott asztalok közül kíván választani.

Ez a mező csak aktív, ha bejelöli a "Ez az alkalmazás külön asztalon induljon" opciót.

A Gyorsbillentyűk oldalon definiálhat egyéni gyorsbillentyű-kombinációkat is, amelyeket az alkalmazásablakok asztalon való elhelyezéséhez használhat.

Ez a billentyűkombináció átteszi az aktív ablakot a másik monitor azonos helyére.

Ez a billentyűkombináció a képernyőn lévő összes ablakot az aktív alkalmazással együtt áthelyezi egy másik képernyőre.

Ez a billentyűkombináció áthelyezi az össze alkalmazásablakot arra a képernyőre, amelyen az egérmutató van.

Ha több alkalmazásablak is aktív, ezzel a billentyűkombinációval válthat az egyik asztalról a másikra. A billentyűkombinációt folyamatosan használva átfuthatja az aktív asztalokat.

A Globális beállítások oldalon olyan opciók találhatók, amelyek általános érvénnyel vonatkoznak az Asztalkezelőre és arra, ahogyan az az összes alkalmazást kezeli.

Egy alkalmazás teljes asztalméretűre nagyítása azt jelenti, hogy felnagyítva betölti a teljes asztalt akkor is, ha az asztal több képernyőre van kibővítvé.

Egy alkalmazás jelenlegi képernyőméretre nagyítása azt jelenti, hogy felnagyítva alapbeállításban csak azt a képernyőt fedi le, amelyiken eredetileg megjelent.

A szolgáltatás bekapcsolásával egy "NVIDIA Asztalkezelő" almenü jelenik meg minden felső szintű alkalmazásablak rendszermenüjében. Erről az almenüről az Alkalmazáskezelő minden funkcióját gyorsan és könnyen elérheti anélkül, hogy meg kellene nyitnia az Asztalkezelő vezérlőpanelét.

Az alkalmazásablak rendszermenüjét úgy érheti el, ha a jobb egérgombbal rákattint az ablak címsorára, vagy ha a bal gombbal rákattint a címsor bal szélén lévő kis alkalmazásikonra.

Az opció kiválasztásával engedélyezi az Asztalkezelőnek, hogy a felső szintű felbukkanó ablakokat, amelyek átnyúlnának egy (vagy több) másik monitorra áthelyezze úgy, hogy elférjenek egy képernyőn.

Válassza ezt az opciót, ha mindig a kiválasztott képernyő közepére kívánja helyezni a rendszer felbukkanó ablakait.

Válassza ki azt a monitort, amelyik középre szeretné rendezni a felbukkanó ablakokat. Ez a mező csak akkor aktív, ha bejelöli a "A rendszer felbukkanó ablakait ezen a monitoron rendezze középre" sort.

Ezzel az opcióval a rendszer felbukkanó ablakait (amelyek több monitorra is kiterjednek) annak a monitornak a közepére rendezheti, amelyiken az egérmutató látható, mivel legvalószínűbben úgyis ezt a képernyőt nézi.

Ezzel az opcióval az alkalmazás felbukkanó ablakait ugyanazon a képernyőn tarthatja, amelyiken az őket létrehozó alkalmazás található. Ha a felbukkanó ablak "átvándorol" egy másik monitorra, az Asztalkezelő áthelyezi az alkalmazás ablakába.

Nyomja meg ezt a gombot, ha vissza kívánja állítani az Asztalkezelő alapértelmezett beállításait és gyorsbillentyűit.

Megjegyzés: ez nem lesz befolyással az egyes alkalmazások esetleges egyedi beállításaira, amelyeket az Alkalmazáskezelő oldalon végzett el.

Nyomja meg az "OK" gombot, ha elfogadja és alkalmazni kívánja az Asztalkezelő beállításaiban megtett változtatásokat, majd zárja be a vezérlőpanelt.

Nyomja meg a "Mégse" gombot, ha be akarja zárni az Asztalkezelőt anélkül, hogy elmentené vagy alkalmazná a változtatásokat.

Figyelmeztetés: minden elvégzett változtatás törlésre kerül.

Nyomja meg az "Alkalmaz" gombot, ha a változtatásokat szeretné alkalmazni és elmenteni, majd hagyja nyitva az Asztalkezelő vezérlőpanelét.

Ezen a párbeszédpanelen kiválaszthatja az Asztalkezelőben kezelni kívánt új alkalmazást.

Ez a lista tartalmazza az asztalon jelenleg futó összes alkalmazást. Választhat egy alkalmazást a listáról, vagy a "Tallózás" gombra kattintva kijelölhet egy más - éppen nem futó - alkalmazást.

Nyomja meg ezt a gombot egy fájlablak megnyitásához, amelyen kiválaszthatja azt a Windows alkalmazást, amelynek kezelését az Asztalkezelőre kívánja bízni.

Nyomja meg ezt a gombot, ha biztos benne, hogy a kiválasztott programfájl legyen az Asztalkezelőben kezelt új alkalmazás.

Nyomja meg ezt a gombot, ha nem kíván most alkalmazást választani. Az Új alkalmazás párbeszédpanel a beállítások megváltoztatása nélkül bezáródik.

Ezen a párbeszédpanelen gépelheti be az új alkalmazás asztalának nevét.

Ide gépelje be az új alkalmazás asztalának nevét. Választhat a más alkalmazásoknál megadott nevek közül is.

Felvehet például egy "Web" nevű asztalt a böngészőprogramok számára, egy "Mail" nevűt a levelezőprogramoknak, stb. Az Asztalkezelő "Gyorsbillentyű" funkciója segítségével kényelmesen váltogathatja a különböző alkalmazások asztalait.

Nyomja meg az "OK" gombot, ha elfogadja az asztal új nevét. A gombot addig nem lehet megnyomni, amíg nem adott meg egy érvényes asztalnevet.

Nyomja meg a "Mégse" gombot, ha most nem kíván megadni egy asztalnevet.

Ezzel a billentyűkombinációval megjeleníthető egy sor egymás felé tartó animált négyszög, amelyek segítségével megtalálhatja az egérmutatót.

Válassza ezt az opciót, ha azt szeretné, hogy az ablakok teljesen igazodjanak a képernyőhöz, amikor az egérrel vontatja őket.

Ezek az opciók hatással vannak a Windows kliens-módú futására, pl. megváltozik a tálca és a feladatválasztó ablak működése.

Válassza ezt az opciót, ha be kíván kapcsolni egy másik feladatválasztót, amely a jelenlegi TwinView konfigurációnak megfelelően van középre rendezve, és amellyel különböző asztalokon lévő alkalmazások közt is válthat.

A feladatválasztó ablakot az Alt+Tab megnyomásával aktiválhatja.

Az opció bejelölésével a feladatválasztó ablak mindig a meghatározott monitoron fog megjelenni.

Válassza ki azt a monitort, amelyiken meg szeretné jeleníteni a feladatválasztó ablakot. Csak a jelenleg aktív monitorok közül választhat.

Válassza ezt az opciót, ha a tálcát csak az egyik monitorhoz kívánja kötni, azaz meg szeretné akadályozni, hogy a tálca átnyúljon a többi monitorra.

Ezek az opciók határozzák meg, hogy az Asztalkezelő hogyan kezeli a felbukkanó ablakok, illetve az üzenetpanelek és az alkalmazások párbeszédpaneleinek helyét és elrendezését.

Válassza ezt az opciót, ha be kívánja kapcsolni a Nagyítás funkciót. A Nagyítás funkcióval megjeleníthető az egyik monitoron az egérmutató alatt lévő terület nagyított képe. A nagyított kép azon a monitoron jelenik meg, amelyiken épp nem tartózkodik az egérmutató; ha átviszi az egérmutatót az egyik monitorról a másikra, a nagyítás automatikusan áthelyeződik.

A Nagyítás funkció csak akkor működik, ha több monitort is csatlakoztatott, és kiválasztotta a vízszintes vagy a függőleges nyújtás módot.

Kapcsolja be ezt az opciót, ha szűrt (interpolált) méretezéssel kíván nagyítani.

A következő gyorsbillentyűk használhatóak a Nagyítás funkcióban. Ahogy a "Gyorsbillentyűk" panelen is, itt is úgy állíthat be egy gyorsbillentyűt, hogy rákattint egy mezőre, majd leüti a kívánt billentyűkombinációt.

Megjegyzés: a gyorsbillentyűk nem használhatóak, ha a "Nagyítás" vagy a "Gyorsbillentyűk" oldalak meg vannak nyitva, nehogy a meglévő billentyűkombinációk zavarják az új kombinációk definiálását.

Ezzel a gyorsbillentyűvel ki- és bekapcsolhatja a Nagyítás funkciót.

Ezzel a gyorsbillentyűvel növelheti a nagyítás mértékét.

Ezzel a gyorsbillentyűvel csökkentheti a nagyítás mértékét.

Ez a paraméter szabja meg, hogy másodpercenként hányszor van frissítve a kinagyított terület, ha az egérmutató nem mozog. (A kinagyított terület képe automatikusan frissül, amikor az egér elmozdul.) E szám növelése esetleg ronthatja a rendszer vagy az alkalmazás teljesítményét.

Ez a paraméter az az idő milliszekundumokban, amely eltelik mielőtt a nagyítás áthelyeződik az egyik képernyőről a másikra. Ez a késés azt a célt szolgálja, hogy ne "ugráljon" a nagyított kép a monitorok közt, ha az egér kis időre a nagyított képet mutató monitor szélére téved. Ezt a paramétert nullára is állíthatja, ha nem akar késleltetést.

Válassza ezt az opciót, ha szeretné a Nagyítás mértékét futás közben változtatni úgy, hogy lenyom egy Ctrl/Alt/Shift-kombinációt és mozgatja az egér tekerőgombját.

Adja meg, hogy a Ctrl, Alt és Shift milyen kombinációját kelljen megnyomni ahhoz, hogy az egér tekerőgombjával változtatható legyen a Nagyítás mértéke.

A Gyorsbillentyűk oldalon definiálhat egyéni gyorsbillentyű-kombinációkat is, amelyeket az alkalmazásablakok asztalon való elhelyezéséhez használhat.

Megjegyzés: a gyorsbillentyűk nem használhatóak, ha a "Nagyítás" vagy a "Gyorsbillentyűk" oldalak meg vannak nyitva, nehogy a meglévő billentyűkombinációk zavarják az új kombinációk definiálását.

Ez az opció megakadályozza a simítást a 3D alkalmazásokban.

Válassza ezt az opciót, ha az alkalmazásaiban a maximális teljesítményt szeretné elérni.

Ezzel az opcióval bekapcsolja a simítást a 2x módban.

Ez jobb képminőséget és nagy teljesítményt eredményez a 3D alkalmazásokban.

Ezzel az opcióval bekapcsolja a GeForce GPU termékcsaládban használt szabadalmaztatott simítási technológiát.

A Quincunx Antialiasing simítással elérhető a lassabb 4x AA mód minősége, miközben a teljesítmény megközelíti a gyorsabb 2x AA módét.

Ezzel az opcióval bekapcsolja a simítást a 4x módban.

Ezzel elérheti a lehető legjobb képminőséget, de némileg rosszabb lesz a 3D alkalmazások teljesítménye.

Ez az opció automatikusan elvégzi az optimális simítási beállításokat azokban a 3D alkalmazásokban, amelyek támogatják a simítást.

Ez az opció lehetővé teszi, hogy manuálisan válassza meg a simítási módot, ha 3D alkalmazást futtat.

Információ a számítógép jelenlegi AGP beállításairól.

Ez az opció lehetővé teszi, hogy manuálisan válassza meg a grafikus alrendszer által használt AGP frekvenciát. Ha nem biztos benne, melyik AGP frekvenciát kell használnia, hagyja a kockát üresen. A rendszer automatikusan meghatározza az optimális AGP frekvenciát.

Tolja a csúszkát a grafikus alrendszer által használandó AGP frekvenciához, ha manuálisan állítja be az értéket.

