

Dette alternativet brukes til å slå tåketabellemuleringen av og på.

Direct3D spesifiserer at et skjermkort som klarer D3D-maskinvareakselerasjon, bør kunne klare å implementere enten vertex-tåke eller tabelltåke. Enkelte spill spør ikke etter D3D-maskinvarefunksjonene og forventer støtte for tabelltåke. Hvis du velger dette alternativet, sikrer du at slike spill vil kunne kjøres ordentlig på NVIDIA-skjermprosessen.

Med dette alternativet kan du deaktivere drivernes nyere DirectX-funksjoner.

Det kan hende at enkelte spill som er skrevet for tidligere versjoner av DirectX, ikke kjører ordentlig med DirectX versjon 6 eller 7 og støtten som driverne til disse versjonene kan gi. Velger du dette alternativet, tvinger du driverne til å kjøre i DirectX 5-kompatibilitetsmodus, slik at eldre spill kjøres ordentlig.

Bruk dette alternativet hvis du ønsker å kjøre enkelte eldre spill som ikke starter eller kjører slik de skal.

Tvinger maskinvaren til automatisk å justere dybden på Z-bufferen til den dybden programmet krever.

Vanligvis bør du ha dette alternativet aktivert, bortsett fra hvis noe absolutt krever en bestemt Z-bufferdybde. Hvis dette alternativet er deaktivert, vil programmer med angitt Z-bufferdybde som er forskjellig fra gjeldende maskinvarekonfigurasjon, ikke kjøre.

Aktiverer en alternativ teknikk for dybdebufring.

Slik kan maskinvaren bruke en annen mekanisme for dybdebufring i 16 bits-programmer. Når denne innstillingen aktiveres, kan gjengivelsen av 3D-bilder få en bedre kvalitet.

Aktiverer NVIDIA-logoen i Direct3D.

Når denne innstillingen aktiveres, vises NVIDIA-logoen i nederste hjørne av skjermen når du kjører Direct 3D-programmer.

NVIDIA-skjermprosessen kan automatisk generere MIP-gjengivelser for å øke effektiviteten til teksturoverføringer over bussen og gi en høyere programytelse.

Det kan imidlertid hende at enkelte programmer ikke vises korrekt hvis automatisk generering av MIP-gjengivelser aktiveres. Du kan løse eventuelle problemer ved å redusere antall MIP-nivåer som genereres automatisk, helt til bildene vises korrekt igjen. Redusering av antall MIP-nivåer kan ofte fjerne feiljusteringer av teksturene (på bekostning av noe ytelse).

Lar deg velge den automatiske MIP-gjengivelsesmetoden som skjermprosessen bruker.

Du kan velge enten en bilinear MIP-metode eller en 8-tap anisotropisk MIP-metode. Den bilineære metoden gir i det store og hele bedre ytelse, mens den anisotropiske metoden gir bedre bildekvalitet.

Lar deg justere LOD-styringen (detaljnivået) for MIP-gjengivelser.

En lavere LOD-styring gir bedre bildekvalitet, mens en høyere LOD-styring øker programytelsen. Du kan velge mellom fem forhåndsdefinerte verdier, fra Beste bildekvalitet til Beste ytelse.

En liste over egendefinerte innstillinger som du har lagret. Når du velger et element fra listen, aktiveres innstillingen. Klikk på OK eller Bruk for å bruke innstillingen.

Lar deg lagre gjeldende innstillinger (også de som er angitt i dialogboksen Flere Direct3D) som et egendefinert sett. Lagrede innstillinger vil deretter bli lagt til i nærmeste liste.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt Direct 3D-spill, og du lagrer innstillingene i et egendefinert sett, kan du raskt konfigurere Direct3D før du starter spillet, og du slipper å spesifisere hver innstilling for seg.

Sletter den egendefinerte innstillingen som er merket i listen.

Gjenoppretter alle innstillinger til standardverdien.

Viser en dialogboks der du kan skreddersy flere Direct3D-innstillinger.

Dette alternativet endrer maskinvareteksturenes adresseringsskjema for teksturelementer.

Endringer i disse verdiene vil endre definisjonen av teksturelementets origo. Standardverdiene stemmer med Direct3D-spesifikasjonene. Enkelte programvarer kan godta en annen definisjon av teksturelementorigoen. Bildekvaliteten i slike programmer vil bli bedre hvis teksturelementorigoen blir definert på nytt. Bruk glidebryteren for å justere origo mellom øverste venstre hjørne og midten av teksturelementet.

På denne måten kan skjermprosessen benytte systemminnet for teksturlagring opp til det som er angitt (i tillegg til minnet som er installert på selve skjermkortet).

Merk: Maksimalt systemminne som kan reserveres for teksturlagring, er beregnet ut fra mengden fysisk RAM som er installert i datamaskinen. Jo mer system-RAM, desto høyere verdi kan du angi.

Denne innstillingen gjelder bare PCI-skjermkort (eller AGP-skjermkort som kjører i PCI-kompatibel modus).

Velg dette alternativet for å deaktivere vertikal synkronisering.

Lar bildet bli gjengitt på skjermen umiddelbart uten å vente på synkronisering med skjermens oppdateringshastighet. Du kan altså ha høyere rammefrekvens enn oppdateringshastigheten til skjermen, men det kan føre til noe redusert bildekvalitet.

Dette alternativet lar deg bestemme hvor mye anti-aliasing som skal brukes i et bestemt D3D-program.

Anti-aliasing er en teknikk som brukes til å minimere hakkete linjer som noen ganger vises langs kanten på 3D-objekter. Du har flere valgmuligheter: alt fra å slå anti-aliasing helt av til å velge maksimal anti-aliasing for et bestemt program.

Velg dette alternativet for å bruke påtvunget anti-aliasing i programmer som ikke støtter det direkte.

Legg merke til at enkelte programmer som ikke eksplisitt støtter anti-aliasing, kan få en dårligere bildegjengivelse. Vær nøye når du bruker dette alternativet. Slå av dette alternativet hvis du får skjermproblemer i et spill eller et program som ikke støtter anti-aliasing.

Med dette alternativet kan du begrense antall rammer som CPUen kan forberede før de behandles av skjermbrikken når VSYNC er deaktivert.

Jo større antall forhåndsdefinerte rammer du tillater, desto større forsinkelse kan det bli i svartiden for enheter som joystick, gamepad eller tastatur.

Reduser denne verdien hvis du opplever en merkbar forsinkelse i svartiden for enhetene som er koblet til datamaskinen når du spiller spill.

Tillater alle driverne å bruke OpenGL-utvidelsen **GL_KTX_buffer_region**.

Dette kan øke programytelsen i 3D-programmer som støtter denne utvidelsen.

Tillater bruk av lokalt videominne ved aktivering av utvidelsen GL_KTX_buffer_region.

Hvis det er mindre enn 8 MB lokalt videominne tilgjengelig, vil imidlertid ikke støtte for dobbeltnivåutvidelse bli aktivert.

Denne innstillingen har ingen virkning hvis alternativet Aktiver bufferregionutvidelse er deaktivert.

Rask lineær/MIP/lineær-filtrering vil gi økt programytelse på bekostning av noe bildekvalitet.

I mange tilfeller vil du ikke merke at bildekvaliteten blir dårligere, så det kan være ønskelig å dra nytte av den ekstra ytelsen du får ved å aktivere denne funksjonen.

Dette alternativet lar OpenGL bruke anisotropisk filtrering for forbedret bildekvalitet.

Velg dette alternativet for å deaktivere driverstøtten for forbedrede instrukser som brukes av enkelte CPUer.

Enkelte CPUer støtter ekstra 3D-instrukser som utfyller NVIDIA-skjermprosessen og forbedrer ytelsen i 3D-spill og 3D-programmer. Med dette alternativet kan du deaktivere støtten for disse ekstra 3D-instruksene i driverne. Dette kan være nyttig for ytelsessammenligning eller feilsøking.

Disse alternativene styrer full anti-aliasing for OpenGL-driveren. Anti-aliasing er en teknikk som brukes for å glatte ut kantene på objekter i en scene og minimere hakkete linjer som noen ganger vises i bildet. Metoden 1,5 x 1,5 gir anti-aliasing med best ytelse, mens metoden 2 x 2 gir høyest bildekvalitet.

Lar driveren eksportere pikselformater for stereo. OpenGL-programmer kan nå bruke stereo og vil aktivere stereolukkerbriller.

Lar driveren eksportere pikselformater for overlapping. OpenGL-programmer kan nå bruke overlapping.

Dette alternativet lar OpenGL bruke anisotropisk filtrering for forbedret bildekvalitet. Vær oppmerksom på at aktivering av denne funksjonen forbedrer bildekvaliteten på bekostning av ytelsen.

Når OpenGL-driveren er aktivert, tildeles én bakbuffer og én dybdebuffer ved samme oppløsning som skjermen.

Dette er en mer effektiv bruk av videominne for programmer som oppretter mange vinduer.

Når OpenGL-driveren er deaktivert, tildeler den en bakbuffer og en dybdebuffer for hvert vindu som opprettes av et program.

Denne funksjonen forbedrer ytelsen til OpenGL-programmer som bruke flere vinduer.

Angir de optimale innstillingene for det valgte OpenGL-programmet.

Dette alternativet bestemmer om teksturer med en bestemt fargedybde skal brukes som standard i OpenGL-programmer.

Bruk fargedybde for skrivebordet vil alltid bruke teksturer med den fargedybden som Windows-skrivebordet har.

Alternativene **Bruk alltid 16 bpp** og **Bruk alltid 32 bpp** vil fremtvinge bruk av teksturer med angitt fargedybde uansett hvilke innstillinger for fargedybde som gjelder for skrivebordet.

Dette alternativet bestemmer buffervekslemodusen for OpenGL-fullskjermprogrammer.

Du kan velge mellom blokkoverføring, sidevending eller automatisk. Med Automatisk vil driveren bestemme den beste metoden ut fra maskinvarekonfigurasjonen.

Med dette alternativet kan du angi hvordan vertikal synkronisering skal håndteres i OpenGL.

Alltid av vil alltid deaktivere vertikal synkronisering i alle OpenGL-programmer.

Av som standard vil la vertikal synkronisering være deaktivert, bortsett fra hvis et program spesielt krever at det aktiveres.

På som standard vil la vertikal synkronisering være aktivert, bortsett fra hvis et program spesielt krever at det deaktiveres.

Lar deg lagre gjeldende innstillinger som et egendefinert sett. Lagrede innstillinger vil deretter bli lagt til i nærmeste liste.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt OpenGL-program, og du lagrer innstillingene i et egendefinert sett, kan du raskt konfigurere OpenGL før du starter programmet, og du slipper å spesifisere hver innstilling for seg.

Med glidebryteren kan du justere lysstyrke-, kontrast- og gammaverdier for den valgte fargekanalen.

Fargekorrigeringen hjelper deg med å kompensere for variasjoner i lys mellom kildebildet og resultatet på skjermen. Dette er nyttig når du bruker bildebehandlingsprogrammer slik at du får en mer nøyaktig fargegjengivelse i bilder (for eksempel fotografier) når de vises på skjermen.

I tillegg er det mange 3D-spill som kan se ut til å være for mørke for å spille. Når du øker lysstyrken og/eller gammaverdien likt for alle kanaler, vil disse spillene se lysere ut, og det vil gjøre det bedre å spille dem.

Lar deg velge fargekanalen som kontrolleres av glidebryterne. Du kan justere rød, grønn eller blå kanal hver for seg eller alle tre samtidig.

Digital vibrering gir deg større kontroll over fargeseparasjon og -intensitet, noe som resulterer i klarere og renere bilder i alle programmer.

En grafisk visning av fargekurven. Denne kurven endrer seg i sanntid mens du justerer kontrast, lysstyrke eller gamma.

Velger du dette alternativet, gjenoppretter du automatisk de fargejusteringene du har gjort, når du starter Windows på nytt.

Merk: Hvis datamaskinen din er i et nettverk, vil fargen justeres etter at du har logget på i Windows.

En liste over egendefinerte fargeinnstillinger som du har lagret. Når du velger et element fra listen, aktiveres innstillingen.

Lar deg lagre gjeldende fargeinnstillinger som et egendefinert sett. Lagrede innstillinger vil deretter bli lagt til i nærmeste liste.

Sletter den egendefinerte fargeinnstillingen som er merket i listen.

Tilbakestill alle fargeverdiene til maskinvareinnstillingene.

Lar deg velge tidberegningsmodus for skjermen.

Automatisk lar Windows motta korrekt tidsberegningsinformasjon direkte fra selve skjermen. Dette er standardinnstillingen. Legg merke til at enkelte eldre skjermer ikke støtter denne funksjonen.

General Timing Formula eller **GTF** er en standard som brukes av det meste av ny maskinvare.

Discrete Monitor Timings eller **DMT** er en eldre standard som fremdeles er i bruk i noen typer maskinvare. Aktiver dette alternativet hvis maskinvaren krever DMT.

Legger til NVIDIA QuickTweak-ikonet på oppgavelinjen i Windows.

Med dette ikonet blir egendefinerte Direct3D-, OpenGL- og fargeinnstillinger direkte tilgjengelig i en hurtigmeny. Menyen inneholder også alternativer for å gjenopprette standardinnstillinger og åpne dialogboksen Skjermegenskaper.

Her kan du velge hvilket ikon som skal brukes for QuickTweak-funksjonen på oppgavelinjen i Windows.

Velg ønsket ikon fra listen. Klikk på OK eller Bruk for å oppdatere ikonet på oppgavelinjen.

Aktiverer NVIDIA Desktop Manager.

NVIDIA Desktop Manager aktiverer forbedret funksjonalitet, for eksempel hurtigtaster for vindusbehandling, resentrering av dialogbokser og zooming, ved bruk av TwinView-konfigurasjon for flere skjermer. Desktop Manager gir også støtte for flere skrivebord slik at du bedre kan organisere programarbeidsområdet.

Åpner konfigureringsdialogboksen for NVIDIA Desktop Manager.

Konfigureringsdialogboksen for Desktop Manager gir deg kontroll over alle Desktop Manager-funksjoner og -innstillinger, for eksempel alternativer for resentrering av dialogbokser, valg av hurtigtaster og innstillinger for programstyring.

Lukker dialogboksen og beholder endringene du har gjort, slik at de begynner å gjelde når du velger OK eller Bruk i dialogboksen Flere egenskaper.

Lar deg bestemme hvilken museknapp som henter menyen når du klikker på oppgavelinjeikonet.

Slår av og på bekreftelsesmeldinger.

Kryss av for dette alternativet hvis du ikke ønsker at det skal vises bekreftelsesmeldinger når du henter en 3D-konfigurasjon fra oppgavelinjemenyen.

Velg dette alternativet hvis du ønsker at oppgavelinjemenyen skal vises i 3D.

Disse alternativene lar deg bestemme plasseringen av bildet på en flatskjerm når du bruker oppløsninger som er lavere enn den maksimale oppløsningen som støttes.

Bruk pilknappene for å justere plasseringen av skrivebordet på skjermen.

Tilbakestill skrivebordet til standardplassering for gjeldende oppløsning og oppdateringsfrekvens.

Disse alternativene lar deg velge utdataenhet (skjerm, digitalt flatpanel eller TV, avhengig av hvilke enheter skjermkortet støtter).

Åpner et vindu der du kan skreddersy innstillingene for den aktive skjermenheten.

Viser gjeldende format og landinnstillinger som brukes for TV-utdata.

Åpner et vindu der du kan angi et bestemt TV-utdataformat.

I denne listen kan du velge TV-utdataformat ut fra hvilket land du bor i.

Merk: Hvis du ikke finner landet ditt i listen, bør du velge et land som er nærmest der du er.

Gjør det valgte formatet til standard ved oppstart.

Når du starter datamaskinen med bare et TV koblet til skjermkortet, vil dette alternativet sikre at alle skjermmeldinger som vises i oppstartsprosessen, vil bli vist i et format som støttes av TV-apparatet.

Lar deg angi typen utdatasignal som sendes til TV-apparatet.

Hvis du har riktig tilkoblingskabel, vil S-video ut vanligvis gi bedre kvalitet enn Sammensatt video ut. Hvis du ikke er sikker på hvilken type signal du bør angi, kan du velge innstillingen **Automatisk**.

Bruk pilknappene for å justere plasseringen av skrivebordet på TV-apparatet.

Merk: Hvis TV-bildet blir stripete eller skjermen blir svart på grunn av overjustering, kan du bare vente ca 10 sekunder. Bildet vil da automatisk gå tilbake til standardplasseringen. Deretter kan du justere igjen. Når du har plassert skrivebordet der du vil ha det, må du klikke på OK eller Bruk før det har gått 10 sekunder, for å lagre innstillingene.

Tilbakestill skrivebordet til standardplassering på TV-apparatet for gjeldende oppløsning.

Bruk disse innstillingene til å justere lysstyrken og metningen til TV-bildet.

Bruk disse innstillingene til å justere lysstyrken og kontrasten til TV-bildet.

Bruk denne innstillingen til å justere mengden flimrefilter som skal brukes på TV-signalet.

Det anbefales at du slår av flimrefilteret fullstendig for å spille DVD-filmer fra en maskinvaredekode.

Bestemmer skjermopløsning og fargedybde for utdata til TV-apparatet.

Bruk disse innstillingene til å justere kvaliteten på video- eller DVD-avspilling på skjermen.

Du kan angi lysstyrken, kontrasten, nyansen og metningen hver for seg og oppnå en optimal bildekvalitet for avspilling av video- eller DVD-filmer på datamaskinen.

Lar deg justere kjerne- og minneklokkefrekvensen til NVIDIA-skjermprosessen.

Angir kjernekløkkehastigheten til NVIDIA-skjermprosessen.

Viser kjernekløkkehastigheten i megahertz.

Angir klokkehastigheten til minnegrensesnittet på skjermkortet.

Viser klokkehastigheten til minnegrensesnittet i megahertz.

Tester stabiliteten til de nye klokkefrekvensinnstillingene før bruk.

Merk: Du må teste alle nye innstillinger som er forskjellige fra produsentstandardene, før de kan tas i bruk.

Når du velger dette alternativet, vil alle endringer du gjør i klokkefrekvensene, automatisk bli brukt neste gang du starter Windows.

Merk: Du kan overstyre den automatiske klokkeinnstillingen ved oppstart ved å holde nede <Ctrl>-tasten mens Windows starter. Hvis datamaskinen er koblet til et nettverk, må du holde nede <Ctrl>-tasten rett etter at du har logget deg på Windows.

Tilbakestill alle klokkejusteringer og tvinger gjennom en gjenoppdagelse av skjermmaskinvaren før innstillingene kan aktiveres på nytt.

Det anbefales at du gjør en tilbakestilling hver gang du oppdaterer BIOSen til skjermkortet med et oppdatert BIOS-bilde.

Her kan du velge én av fire TwinView-moduser:

Standard – Velger standarden, enkeltskjermmodus. Bruk denne modusen hvis du bare har koblet én skjermenhet til NVIDIA-grafikkortet.

Kloning – Denne modusen sender en nøyaktig kopi av den første skjermen til den andre enheten.

Horis. var.bredde – Ved hjelp av denne modusen kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises horisontalt på to skjermer. I denne modusen blir de to skjermene kombinert for å vise en stor sammensatt skjermoverflate.

Vertik. var.bredde – Ved hjelp av denne modusen kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises vertikalt på to skjermer. I denne modusen blir de to skjermene kombinert for å vise en stor sammensatt skjermoverflate.

TwinView Standard – Velger standarden, enkeltskjermmodus. Bruk denne modusen hvis du bare har koblet én skjermenhet til NVIDIA-grafikkortet.

TwinView Kloning – Denne modusen sender en nøyaktig kopi av den første skjermen til den andre enheten.

TwinView Horis. var.bredde – Ved hjelp av denne modusen kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises horisontalt på to skjermer. I denne modusen blir de to skjermene kombinert for å vise en stor sammensatt skjermoverflate, noe som er nyttig når du viser elementer som er bredere enn en enkelt skjerm.

TwinView Vertik. var.bredde – Ved hjelp av denne modusen kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises vertikalt på to skjermer. I denne modusen blir de to skjermene kombinert for å vise en stor sammensatt skjermoverflate, noe som er nyttig når du viser elementer som er bredere enn en enkelt skjerm.

En grafisk fremstilling av konfigurasjonen for TwinView-skjermen.

Ved å klikke på skjermgrafikken kan du velge den som gjeldende skjerm. Hvis du høyreklikker på skjermgrafikken, får du frem en rekke alternativer som lar deg justere den tilordnede skjermenheten .

Når du er i klonemodus, kan du definere en høyere skjermopløsning for den første skjermenheten i forhold til den andre skjermenheten. Hvis den fysiske oppløsningen på den andre enheten er lavere enn på den første, panoreres skrivebordet på den andre enheten automatisk når du beveger musen på kanten av skjermen.

Slår av den automatiske panoreringsfunksjonen på den andre enheten hvis alternativet Tillat virtuelt skrivebord for kloneenhet er valgt. Derved kan du effektivt "fryse" det virtuelle skrivebordet i en bestemt posisjon. Det er nyttig ved presentasjoner eller detaljert arbeid i programmer.

Hvis du slår på denne funksjonen, låses den gjeldende panoreringsposisjonen på den valgte skjermen. Derved kan du effektivt "fryse" det virtuelle skrivebordet i en bestemt posisjon. Det er nyttig ved presentasjoner eller detaljert arbeid i programmer.

Aktiverer funksjonen for virtuelt skrivebord for TwinView-breddemodus.

Hvis du slår på denne funksjonen, kan du angi et større skrivebord enn de fysiske dimensjonene til de kombinerte skjermene tillater.

Den kombinerte visningen panorerer over det utvidede skrivebordsområdet når du forsøker å flytte musen ut av visningsområdet.

En grafisk fremstilling av konfigurasjonen for den andre TwinView-enheten.

Ved å klikke på grafikken kan du konfigurere utdataenheten som er tilknyttet den andre utdataenheten på grafikkortet som støtter TwinView, hvis du har valgt modusen Kloning.

Aktiverer zoominnstillingene slik at du kan zoome inn et bestemt område av videoskjermen.

Her kan du velge hvilket område av videoskjermen du vil zoome. Når du har valgt dette alternativet, kan du zoome til ønsket del av skjermen ved å flytte på glidebryteren nedenfor.

Lar deg zoome inn eller ut på den valgte delen av videoskjermen.

Velger hvilken skjerm videoen skal spilles av på i full skjerm-modus.

Lar deg velge størrelsesforhold (horisontal til vertikal størrelse) for avspilling med full skjerm.

Når du aktiverer dette alternativet, kan videodriveren bestemme optimal oppløsning for videoavspilling med full skjerm.

Når du aktiverer dette alternativet, blir zoominnstillingen på siden Innstillinger for overlapping koblet slik at den også angir zoomfaktoren på full skjerm-enheten.

Ved å klikke på denne knappen får du tilgang til avanserte videofunksjoner i Kloning-modusen i TwinView. Vær oppmerksom på at Kloning-modusen må være aktivert for å få tilgang til disse funksjonene.

Hvis du aktiverer dette alternativet, tvinger du overlappingsprogramvaren til å bruke busmaster-modus. Det anbefales at du ikke merker av for dette alternativet med mindre du får problemer med videoavspillingen, for eksempel ødelagt bilde eller ikke noe bilde i det hele tatt.

Viser hvilken type monitor du bruker med det valgte skjermkortet.

Klikk for å vise enhets- og driveregenskapene for denne monitoren.

Viser en liste over tilgjengelige oppdateringsintervaller for denne monitoren. En høyere oppdateringsfrekvens reduserer flimring på skjermen.

Angir om listen under Oppdateringsfrekvens skal inneholde moduser som ikke støttes av monitoren. Hvis du velger en modus som ikke er gyldig for monitoren, kan det oppstå alvorlige feil på skjermen, og maskinvaren kan bli ødelagt.

Dette alternativet tvinger OpenGL-driveren til å bruke 16 biters dybdebuffer uavhengig av pikselformatet programmet har valgt.

Dette forbedrer ytelsen ved sletting og operasjoner i dybdebufferen og gir lavere presisjon i dybdebufferen.

Når OpenGL er aktivert, brukes den avanserte den avanserte flerskjermssfunksjonen i Windows2000.

Bruk dette alternativet til å velge skjermen som skal inneholde det øverste venstre hjørnet av skrivebordet. Den tydeligste virkningen av dette alternativet er at det endrer plassering for monitorbildene.

Viser alle gjeldende TwinView-skjermer. Hvis mer enn én enhet er tilknyttet, og du har byttet til en annen modus enn Standard, velger du hvilken skjerm som skal være gjeldende skjerm.

Du kan også klikke på monitorgrafikken i innstillingen ovenfor, hvis du vil bruke den som gjeldende skjerm.

Klikk på denne knappen hvis du vil angi eller endre innstillinger som er knyttet til utdataenheten som brukes for den gjeldende skjermen.

Ved hjelp av innstillingene for panorering kan du definere størrelsen på skjermområdet som skal vises i forhold til skrivebordsområdet. Dette gjør at du kan vise skrivebord som er større enn det du vanligvis kan vise på skjermen, flatpanelet eller TVen.

Klikk for å finne alle skjermene som er koblet til dette skjermkortet. Bruk denne funksjonen hvis du har koblet til en skjerm etter at kontrollpanelet ble åpnet.

Kryss av i denne boksen hvis du har en monitor koblet til den sekundære skjermtilkoblingen som ikke blir funnet. Dette er nyttig for eldre monitører eller monitører koblet til med BNC-tilkoblinger.

Klikk for å få tilgang til informasjon om det NVIDIA-baserte grafikkortet.

Klikk for å få tilgang til flere funksjoner for det NVIDIA-baserte grafikkortet.

Klikk for å få tilgang til NVIDIA-websiden for den nyeste informasjonen og drivere for det NVIDIA-baserte grafikkortet.

Denne informasjonen beskriver maskinvareforholdene til det valgte grafikkortet.

Denne informasjonen beskriver valgte forhold ved systemet som kan påvirke den generelle grafikkytelsen.

Denne tabellen viser en liste over filer og tilhørende versjonsinformasjon som for øyeblikket brukes av det NVIDIA-baserte grafikkortet.

På siden med innstillinger for programstyring kan du angi plassering av programvinduer over flere skjermer og skrivebord, på en per-program basis.

Dette er listen over programmer som styres av Desktop Manager. Velg et program fra listen for å konfigurere innstillingene for programstyring. Rediger listen ved hjelp av knappene Legg til og Fjern til høyre.

Trykk på denne knappen for å legge til et nytt program på listen over programmer som styres av Desktop Manager.

Trykk på denne knappen for å fjerne det merkede programmet fra listen over programmer som styres av Desktop Manager.

Trykk på denne knappen for å slette alle oppføringer fra programlisten.

Advarsel: Dette tilbakestiller alle egendefinerte innstillinger av programmene.

Hvis du velger dette alternativet, tvinger du programvinduet til å alltid starte på skjermen du velger.

Dette feltet angir hvilken skjerm (monitor) det valgte programmet alltid skal starte på hvis alternativet Start alltid dette programmet på skjerm nummer: er valgt.

Hvis du velger dette alternativet, registrerer Desktop Manager programvinduets størrelse og posisjon. Neste gang du starter programmet, gjenoppretter Desktop Manager den sist lagrede størrelsen og posisjonen for programvinduet.

Med dette alternativet kan du angi at bare skjermen som er i bruk, skal brukes ved maksimering av programvinduet, og ikke hele skrivebordet, som kan være sammensatt av flere skjermer.

Velg dette alternativet hvis du vil starte dette programmet på et eget, navngitt programskrivebord.

Du kan for eksempel lage egne skrivebord for nettleseren og e-postleseren, i tillegg til standardskrivebordet for Windows.

Angi navnet for det separate programskrivebordet her. Du kan også bruke rullegardinknappen til å velge mellom skrivebordene du allerede har opprettet for andre programmer.

Dette feltet er bare tilgjengelig hvis du merker av for alternativet Start dette programmet på et eget skrivebord.

På siden for hurtigtaster kan du definere hurtigtastkombinasjoner som du kan bruke når du skal angi plassering for programvinduene på skrivebordet.

Denne tastekombinasjonen flytter det aktive vinduet til en tilsvarende posisjon på en annen monitor.

Denne tastekombinasjonen flytter alle vinduer på skjermen med det aktive programmet til en annen skjerm.

Denne tastekombinasjonen flytter alle programvinduer til skjermen der musepekeren står.

Når du har aktivert flere programskrivebord samtidig, flytter denne tastekombinasjonen fra ett skrivebord til et annet. Hvis du bruker denne kombinasjonen gjentatte ganger, blar du gjennom listen med aktive programskrivebord.

Siden med de globale innstillingene inneholder globale alternativer for Desktop Manager og dets håndtering av alle programmer.

Hvis du velger å maksimere et program til "hele skrivebordet", fyller du hele skrivebordet, selv om det går over flere monitorer.

Hvis du velger å maksimere et program til "gjeldende skjerm", vil maksimering av et program som standard bare fylle skjermen det opprinnelig fylte.

Hvis du aktiverer denne funksjonen, settes det inn en NVIDIA Desktop Manager-undermeny i systemmenyene i alle vinduer på øverste nivå i programmet. Denne undermenyen gir rask tilgang til alle programstyringsfunksjoner, uten at du må åpne kontrollpanelet for Desktop Manager.

Du får tilgang til vindussystemmenyen i et program ved å høyreklikke på tittellinjen, eller ved å klikke på det lille programikonet helt til venstre på tittellinjen.

Hvis du velger dette alternativet, kan du unngå at popup-vinduer på øverste nivå går over to (eller flere) monitorer, ved at Desktop Manager flytter popup-vinduet slik at det passer på én skjerm.

Velg dette alternativet hvis du alltid vil midtstille popup-vinduer for hele systemet på valgfri skjerm.

Velg hvilken monitor du vil midtstille popup-vinduer på. Dette feltet er bare tilgjengelig når du merker av for Samle popup-vinduer for hele systemet på skjerm:.

Med dette alternativet samles popup-vinduer for hele systemet (som går over flere monitorer) på skjermen som inneholder musepekeren, siden det er mest sannsynlig at det er den skjermen du ser på.

Dette alternativet samler popup-vinduer for programmer på samme skjerm som programvinduet de ble opprettet i. Hvis et popup-vindu "går" over på en annen monitor, flytter Desktop Manager det slik at det passer på skjermen for programvinduet.

Trykk på denne knappen for å gjenopprette standard globale innstillinger og hurtigtaster for Desktop Manager.

Merk: Dette har ingen innvirkning på eventuelle tilpasninger per program på siden for programstyring.

Trykk på OK for å lagre eventuelle endringer i Desktop Manager-innstillingene og lukk deretter kontrollpanelvinduet.

Trykk på Avbryt hvis du vil lukke kontrollpanelvinduet for Desktop Display Manager uten å lagre endringene.

Advarsel: Alle endringer i innstillingene du har utført, blir slettet.

Trykk på Bruk hvis du vil lagre endringene i innstillingene og la kontrollpanelvinduet for Desktop Manager være åpent.

Ved hjelp av denne dialogboksen kan du velge et nytt program som skal styres av Desktop Manager.

Dette er listen over programmer som kjøres på skrivebordet. Du kan velge et program fra denne listen, eller angi et annet program – for eksempel et som ikke er aktivt – ved å trykke på Bla gjennom.

Trykk på denne knappen for å åpne en fildialogboks der du kan velge et hvilket som helst Windows-program som du vil skal styres av Desktop Manager.

Trykk på denne knappen for å godta programfilen du har valgt som et nytt program som skal styres av Desktop Manager.

Trykk på denne knappen hvis du ikke vil velge et program nå. Dialogboksen Nytt program lukkes uten at noen av innstillingene endres.

Ved hjelp av denne dialogboksen kan du angi navnet på et nytt programskrivebord.

Angi et navn på det nye programskrivebordet her. Du kan også velge ett av skrivebordsnavnene du har angitt for andre programmer.

Du ønsker for eksempel kanskje et skrivebord kalt Web for nettleserne, et annet kalt Post for e-postprogrammet og så videre. Ved hjelp av funksjonen for hurtigtaster i Desktop Manager kan du uten problemer bytte mellom de forskjellige programskrivebordene.

Trykk på OK for å godta det nye navnet på skrivebordet. Du kan ikke trykke på knappen før du har angitt et gyldig navn på skrivebordet.

Tryk på **Avbryt** hvis du ikke vil angive navn på skrivebordet nu.

Denne tastekombinasjonen starter flere animerte konvergerende rektangler som hjelper deg med å finne musepekeren.

Hvis du aktiverer dette alternativet, kan du flytte vinduer raskt over til en annen skjerm ved å dra dem med musen.

Disse alternativene påvirker brukergrensesnittelementer for Windows-klienttøkten, for eksempel hvordan oppgavelinjen og vinduene for oppgavebytting oppfører seg.

Hvis du aktiverer dette alternativet, får du et vindu for oppgavebytting som er riktig sentrert ifølge gjeldende TwinView-konfigurasjon, og som tillater bytting mellom programmer på forskjellige skrivebord.

Vinduet for oppgavebytting aktiveres ved å trykke på Alt+Tab.

Hvis du merker av for dette alternativet, vises alltid vinduet for oppgavebytting på den angitte monitoren.

Velg monitoren du vil at vinduet for oppgavebytting skal vises på. Du kan bare velge monitorer som er aktive for øyeblikket.

Velg dette alternativet hvis du vil holde oppgavelinjen på én monitor, med andre ord forhindre at den vises på flere monitorer.

Disse alternativene angir hvordan Desktop Manager håndterer plasseringen av hurtigmenyer, blant annet dialogbokser for meldingsbokser og programmer.

Velg dette alternativet hvis du vil aktivere Zoom-funksjonen. Zoom-funksjonen viser en forstørrelse av området på skjermen under musepekeren på én monitor. Zoom-visningen vises på monitoren som befinner seg på motsatt side av musepekeren. Ved å flytte musepekeren fra monitor til monitor, flyttes Zoom-visningen automatisk til neste monitor.

Zoom-funksjonen fungerer bare når du har flere monitorer koblet til, og du har valgt modusen for horisontal eller vertikal visning på skjermen.

Aktiver dette alternativet hvis du vil utføre forstørringen ved hjelp av filtrert (innføyd) skalering.

Følgende hurtigtaster brukes til å styre Zoom-funksjonen. På samme måte som med hurtigtaster i kategorien “Hurtigtast”, angir du en hurtigtast ved å klikke på et felt og deretter trykke på ønsket tastekombinasjon.

Merk: Hurtigtaster er deaktivert så lenge sidene “Zoom” eller “Hurtigtaster” er åpne, for å forhindre at eksisterende hurtigtaster skal ha innvirkning på defineringen av nye hurtigtaster.

Denne hurtigtasten slår Zoom-funksjonen på og av.

Denne hurtigtasten øker forstørrelsen i Zoom-visning.

Denne hurtigtasten minsker forstørrelsen i Zoom-visning.

Denne parameteren angir hvor mange ganger i sekundet Zoom-visningen oppdateres når musen ikke beveges. (Zoom-visningen oppdateres automatisk hver gang musen beveges.) Vær oppmerksom på at hvis du øker dette tallet, kan dette ha negativ innvirkning på system- eller programytelsen.

Denne parameteren er antallet millisekunder forsinkelse før Zoom-visningen bytter fra en monitor til en annen. Denne forsinkelsen er laget for å forhindre at Zoom-visningen "hopper" fra monitor til monitor hvis musepekeren et kort øyeblikk kommer over på monitoren med Zoom-visning. Denne parameteren kan angis til null for ingen forsinkelse.

Hvis du velger dette alternativet, kan du endre forstørrelsen av Zoom-visningen på sekunder ved å holde nede en kombinasjon av Ctrl/Alt/Skift og bruke musehjulet.

Velg hvilken kombinasjon av Ctrl, Alt og Skift som skal holdes nede for å bruke musehjulet til å endre Zoom-visningens forstørrelsesnivå.

På siden for hurtigtaster kan du definere hurtigtastkombinasjoner som du kan bruke når du skal angi plassering for programvindue på skrivebordet.

Merk: Hurtigtaster er deaktivert så lenge sidene “Zoom” eller “Hurtigtaster” er åpne, for å forhindre at eksisterende hurtigtaster skal ha innvirkning på defineringen av nye hurtigtaster.

Dette alternativet deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer.

Velg det alternativet hvis du krever maksimal ytelse av programmene.

Dette alternativet aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 2x-modusen.

Det gir forbedret bildekvalitet og høyere ytelse i 3D-programmer.

Dette alternativet aktiverer en patentert anti-aliasingteknikk tilgjengelig i GeForce3 GPU-serien.

Quincunx Antialiasing gir kvaliteten til 4x AA-modusen med omtrent den samme ytelsen som i den raskere 2x AA-modusen.

Dette alternativet aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 4x-modusen.

Det gir høyest mulig bildekvalitet på bekostning av noe ytelse i 3D-programmer.

Dette alternativet vil automatisk aktivere de optimale innstillingene for anti-aliasing for de 3D-programmer som støtter anti-aliasing.

Dette alternativet lar deg manuelt velg den anti-aliasingmodusen som skal brukes når du kjører 3D-programmer.

Informasjon om de gjeldende AGP-innstillingene på datamaskinen.

Dette alternativet lar deg manuelt velge AGP-hastigheten som skal brukes av grafikkundersystemet. Hvis du ikke er sikker på hvilken AGP-hastighet du skal bruke, krysser du ikke av for dette alternativet. Systemet vil da automatisk bestemme den optimale AGP-hastigheten.

Flytt glidebryteren for manuelt å velge AGP-hastigheten som skal brukes av grafikkundersystemet.

