

Dette alternativet angir tåketabellemuleringen på eller av.

Direct3D angir at et skjermkort som klarer Direct3D-maskinvareakselerasjon, bør kunne klare å implementere enten toppunkttåke eller tabelltåke. Enkelte spill spør ikke etter Direct3D-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 kjøres ordentlig med DirectX versjon 6 eller 7, med 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 for eldre spill som ikke starter eller kjører som de skal.

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

Med mindre arbeidet ditt absolutt krever en spesifikk Z-bufferdybde, er det best å ha dette alternativet aktivert. Hvis dette alternativet er deaktivert, kan bare programmer med angitt Z-bufferdybde som er lik den for gjeldende maskinvarekonfigurasjon, kjøre.

Aktiverer en alternativ teknikk for dybdebufring.

Slik kan maskinvaren bruke en annen mekanisme for dybdebufring i 16-biters 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 fjerner ofte feiljusteringer av teksturene (på bekostning av noe ytelse).

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

Du kan velge enten en bilineær 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 Mer Direct3D) som et egendefinert sett. Lagrede innstillinger legges deretter 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 angi 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 endrer definisjonen av teksturelementets origo. Standardverdiene stemmer med Direct3D-spesifikasjonene. Noe programvare kan godta en annen definisjon av teksturelementorigoen. Bildekvaliteten i slike programmer blir 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 opptil 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 RAM systemet har, 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 Direct3D-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 fremtvinge anti-aliasing i programmer som ikke støtter det direkte.

Vær påpasselig når du bruker dette alternativet. Enkelte programmer som ikke eksplisitt støtter anti-aliasing, kan få en dårligere bildegjengivelse. Deaktiver 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 flere 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, aktiveres imidlertid ikke støtte for dobbeltnivåutvidelse.

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

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

I mange tilfeller vil du ikke merke at bildekvaliteten blir dårligere, så det kan lønne seg å aktivere denne funksjonen for å få større ytelse.

Med dette alternativet kan 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 kan 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. Dette gjør at OpenGL-programmer kan bruke stereo og aktivere stereolukkerbrillene.

Lar driveren eksportere pikselformater for overlapping. Dette gjør at OpenGL-programmer kan bruke overlapping.

Med dette alternativet kan 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 bruker alltid teksturer med den fargedybden som Windows-skrivebordet har.

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

Dette alternativet bestemmer buffervekslingsmodusen for OpenGL-fullskjermprogrammer.

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

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

Alltid av. Deaktiverer alltid vertikal synkronisering i OpenGL-programmer.

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

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

Lar deg lagre gjeldende innstillinger som et egendefinert sett, som deretter legges 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 angi 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. Når du bruker bildebehandlingsprogrammer, får du dermed en mer nøyaktig fargegjengivelse av bilder (for eksempel fotografier) som vises på skjermen.

I tillegg er det mange 3D-spill som kan se ut til å være for mørke til å spilles. Når du øker lysstyrken og/eller gammaverdien likt for alle kanaler, ser disse spillene lysere ut, og de blir lettere å spille.

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

Digital vibrering gir deg større kontroll over fargeseparasjon og -intensitet, noe som gir 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, blir fargejusteringene du har gjort, automatisk gjenopprettet når du starter Windows på nytt.

Merk: Hvis datamaskinen din er i et nettverk, justeres fargen etter at du har logget på 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 legges deretter til i nærmeste liste.

Sletter den egendefinerte fargeinnstillingen som er merket i listen.

Tilbakestill alle fargeverdiene til maskinvareinnstillingene.

Lar deg velge tidsberegningsmodus for skjermen.

Automatisk. Lar Windows motta korrekt tidsberegningssinformasjon 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 de fleste nye skjermene.

Discrete Monitor Timings (eller **DMT**) er en eldre standard som fremdeles er i bruk i noen skjermer. Aktiver dette alternativet hvis monitoren 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 flere funksjoner – for eksempel hurtigtaster for vindusbehandling, resentrering av dialogbokser, og zooming – når nView-konfigurasjoner for flere monitorer er i bruk. Desktop Manager gir også støtte for flere skrivebord, slik at det blir lettere å 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 trer i kraft når du klikker på OK eller Bruk i dialogboksen
Flere egenskaper.

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

Aktiverer eller deaktiverer bekreftelsesmeldinger.

Merk 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 vil at oppgavelinjemenyen skal vises i 3D.

Med disse alternativene kan du bestemme plasseringen av bildet på en flatskjerm når du bruker oppløsninger som er lavere enn den maksimale oppløsningen som støttes.

Bruk pilknappene til å justere plasseringen av skrivebordet på skjermen.

Tilbakestill skrivebordet til standardplassering for gjeldende oppløsning og oppdateringsfrekvens.

Med disse alternativene kan du velge utdataenhet (skjerm, digital flatskjerm 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 en TV koblet til skjermkortet, vil dette alternativet sikre at alle skjermmeldinger som vises i oppstartsprosessen, vises i formatet som støttes av TV-apparatet.

Lar deg angi hvilken type utdatasignal som skal sendes til TV-apparatet.

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

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

Merk: Hvis TV-bildet blir stripe eller skjermen blir svart på grunn av overjustering, venter du bare i 10 sekunder. Bildet settes automatisk til utgangspunktet, og du kan begynne å justere på nytt. 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.

Angir 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 de tas i 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 CTRL-tasten nede mens Windows starter. Hvis datamaskinen er koblet til et nettverk, må du holde CTRL-tasten nede rett etter at du har logget deg på Windows.

Tilbakestill alle klokkejusteringer og fremtvinger en ny registrering 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 nView-moduser:

Standard. Velger standarden, enkeltskjermmodus. Bruk denne modusen hvis du bare har én skjermenhet koblet 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 bred, 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 høy, sammensatt skjermoverflate.

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

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

nView 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 bred, sammensatt skjermoverflate, noe som er nyttig når du viser elementer som er bredere enn én enkelt skjerm.

nView 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 høy, sammensatt skjermoverflate, noe som er nyttig når du viser elementer som er høyere enn én enkelt skjerm.

En grafisk fremstilling av konfigurasjonen for nView-skjermen.

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

Når du kjører 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 langs kanten av skjermen.

Deaktiverer den automatiske panoreringsfunksjonen på den andre enheten hvis alternativet Tillat virtuelt skrivebord er valgt. Da kan du effektivt fryse det virtuelle skrivebordet i en bestemt posisjon, noe som er nyttig ved presentasjoner eller detaljert arbeid i programmer.

Hvis du aktiverer denne funksjonen, låses den gjeldende panoreringsposisjonen på den sekundære kloneskjermen. Da kan du effektivt fryse det virtuelle skrivebordet i en bestemt posisjon, noe som er nyttig ved presentasjoner eller detaljert arbeid i programmer.

Aktiverer funksjonen for virtuelt skrivebord for nView-breddemodus.

Hvis du aktiverer 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 flytter musen ut av visningsområdet.

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

Ved å klikke på grafikken kan du konfigurere utdataenheten som er tilknyttet den andre utdataenheten på grafikkortet som støtter nView, 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 i forhold 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 nView. Vær oppmerksom på at Kloning-modusen må være aktivert for at du skal 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 inneholder 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 andre operasjoner i dybdebufferen, og gir lavere presisjon i dybdebufferen.

Når dette alternativet er aktivert, bruker OpenGL den avansert flerskjermfunksjonen i Windows 2000.

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

Viser alle gjeldende nView-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, flatskjermen 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.

Merk av for dette hvis du har en monitor koblet til den sekundære skjermtilkoblingen som ikke blir funnet. Dette er nyttig for eldre monitører eller monitører som er tilkoblet med BNC-tilkoblinger.

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

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

Klikk for å få tilgang til NVIDIAS Web-område for den nyeste informasjonen og de nyeste driverne for NVIDIA-grafikkortet.

Denne informasjonen beskriver maskinvareaspektene til det valgte grafikkortet.

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

Denne tabellen er en liste over filene, inkludert filbeskrivelser og -versjoner, som brukes av NVIDIA-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.

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

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

Klikk 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 opprette 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 programvindue på skrivebordet.

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

Denne tastekombinasjonen flytter alle vinduer på skjermen sammen 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, brukes denne tastekombinasjonen til å bytte 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 skjermer.

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) skjermer, ved at Desktop Manager flytter popup-vinduene slik at de passer på én skjerm.

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

Velg hvilken skjerm 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 skjermer, 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 skjerm, flytter Desktop Manager det slik at det passer på skjermen for programvinduet.

Klikk 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.

Klikk på OK for å lagre eventuelle endringer i Desktop Manager-innstillingene og lukke kontrollpanelvinduet.

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

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

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

I 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 klikke på Bla gjennom.

Klikk 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.

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

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

Idenne 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 vil for eksempel kanskje ha et skrivebord kalt Web for nettleserne, og et annet kalt Post for e-postprogrammet. Ved hjelp av hurtigtastfunksjonen i Desktop Manager kan du uten problemer bytte mellom disse programskrivebordene.

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

Klikk på Avbryt hvis du ikke vil angi navn på skrivebordet nå.

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 i henhold til gjeldende nView-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 popup-vinduer, inkludert meldingsbokser og dialogbokser for programmer.

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

Zoomfunksjonen fungerer bare når du har flere monitorer tilkoblet, 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 zoomfunksjonen. På samme måte som i kategorien Hurtigtaster, angir du en hurtigtast ved å klikke på et felt og deretter trykke på ønsket tastekombinasjon.

Merk: Så lenge kategoriene Zoom eller Hurtigtaster er åpne, er hurtigtastene deaktivert for å forhindre at eksisterende hurtigtaster skal ha innvirkning på defineringen av nye hurtigtaster.

Denne hurtigtasten aktiverer eller deaktiverer zoomfunksjonen.

Denne hurtigtasten øker forstørrelsen i zoomvisning.

Denne hurtigtasten minsker forstørrelsen i zoomvisning.

Denne parameteren angir hvor mange ganger i sekundet zoomvisningen oppdateres når musen ikke beveges. (Zoomvisningen 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 zoomvisningen bytter fra en monitor til en annen. Denne forsinkelsen er laget for å forhindre at zoomvisningen "hopper" fra monitor til monitor hvis musepekeren et kort øyeblikk kommer over på monitoren med zoomvisning. Denne parameteren kan settes til null for ingen forsinkelse.

Hvis du velger dette alternativet, kan du endre forstørrelsen av zoomvisningen direkte ved å bruke musehjulet og holde nede en kombinasjon av CTRL, ALT og SKIFT.

Velg hvilken kombinasjon av CTRL, ALT og SKIFT som skal holdes nede for å bruke musehjulet til å endre zoomvisningens forstørrelsesnivå.

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

Merk: Så lenge kategoriene Zoom eller Hurtigtaster er åpne, er hurtigtastene deaktivert for å forhindre at eksisterende hurtigtaster skal ha innvirkning på defineringen av nye hurtigtaster.

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

Velg dette 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 GeForce GPU-serien.

Quincunx anti-aliasing gjengir kvaliteten i den mer langsomme 4x-modusen for anti-aliasing med omtrent den samme ytelsen som i den raskere 2x-modusen.

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

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

Dette alternativet aktiverer anti-aliasing ved hjelp av modusen for 4x, 9-tap (gaussisk).
Det gir bedre bildekvalitet på bekostning av noe ytelse i 3D-programmer

Dette alternativet aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 6x-modusen.

Det gir bedre kvalitet enn 4x-modusen gjennom noe lavere ytelse i 3D-programmer.

Merk: Denne innstillingen påvirker bare Direct3D-programmer. Når du kjører OpenGL-programmer, vil OpenGL bruke neste innstilling for anti-aliasing som støttes (det vil si alternativet rett før 6x-innstillingen).

Dette alternativet aktiverer automatisk de optimale innstillingene for anti-aliasing for de 3D-programmene som støtter anti-aliasing.

Med dette alternativet kan du manuelt velge den anti-aliasingmodusen som skal brukes når du kjører 3D-programmer.

Informasjon om de gjeldende AGP-innstillingene på datamaskinen.

Med dette alternativet kan du manuelt velge AGP-hastigheten som skal brukes av grafikkdelsystemet. Hvis du ikke er sikker på hvilken AGP-hastighet du skal bruke, merker du ikke av for dette alternativet. Systemet bestemmer da automatisk den optimale AGP-hastigheten.

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

Gjør at du kan velge hvilken metode driveren skal bruke for å styre videominnet som er tildelt fra systemminnet.

Gjør at du kan angi størrelsen på systemminnet som brukes i tilknytning til metoden som er angitt av gjeldende rammebuffermodus.

Gjør at du kan angi behandlingsstrategien for rammebufferminnebehandlingen når du bruker dynamisk rammebuffermodus.

NVIDIA PowerMizer gjør at du kan regulere strømforbruket til GPUen. Du kan enten forlenge batteriets levetid ved å angi maksimal strømsparing, eller dra nytte av full grafikk ytelse fra GPUen ved å velge maksimal ytelse.

Dette alternativet gjør at skjermkort med flere utdatakilder behandles av Windows som om de er egne, separate skjermkort installert i systemet. Dette vil gi deg tilgang til å velge en egen oppløsning og/eller fargedybde for hver skjermenhet som er koblet til skjermkortet med flere utdatakilder.

Hvis du kjører to skjermer med én GPU/minnekonfigurasjon, legges visse begrensninger på skjerminnstillingene. Modusene som vises i dialogboksen Skjermegenskaper i Windows, kan håndteres av skjermkortet i en enkeltskjermskonfigurasjon. Når skjermkortets ressurser deles mellom to skjermer, er noen av modusene med høyere oppløsning ikke tilgjengelige for noen av skjermene. Hvis dette er tilfelle, bør du prøve deg frem og velge en kombinasjon av skjermmoduser som kan håndteres på riktig måte av skjermkortet.

Klikk på denne knappen for å tilpasse flere OpenGL-stereo- og overlappingsinnstillinger. Vær oppmerksom på at denne knappen bare er tilgjengelig når du aktiverer alternativet Aktiver firebufret stereo API i den første listen i dette vinduet.

Aktiverer overlapping i OpenGL. Enkelte programmer (for eksempel Softimage3D) krever overlappingsnivåer. Overlappingsnivåer brukes som en palettoverflate i tillegg til den normale fargebufferen (RGB). Overlapper er spesielt nyttige for overlappende tegneområder som er uavhengige i forhold til selve 3D-bildet, for eksempel menyer og markører. Overlapper støttes i 16-biters og 32-biters fargemoduser.

Merk: OpenGL-stereo og overlapper kan ikke brukes samtidig. Overlapper krever ytterligere grafikkminne på skjermkortet og er ikke alltid tilgjengelig for alle oppløsninger. Det kan være nyttig å redusere oppløsningen eller fargedypen hvis du har problemer med tilgangen til overlappingsfunksjonalitet.

Aktiverer stereo i OpenGL. Hvis du kjører stereoprogrammer med lukkerbriller eller annen maskinvare, eksporterer NVIDIA-driveren pikselformater i OpenGL-stereo og organiserer minnet for å tillate at stereoskopiske og monoskopiske programmer kan brukes samtidig.

Merk: Aktiver dette alternativet bare hvis det er nødvendig. Enkelte programmer velger automatisk et stereoformat, mens det kan hende at andre programmer ikke fungerer ordentlig i et stereopikselformat.

Merk: OpenGL-stereo og overlappinger kan ikke brukes samtidig. Stereovisning krever ytterligere grafikkminne på skjermkortet og er ikke alltid tilgjengelig for alle oppløsninger. Det kan være nyttig å redusere oppløsningen eller fargedybden hvis du har problemer med visning i stereo.

NVIDIA-driveren støtter en rekke typer stereomaskinvare. Hvis du bruker en annen stereomaskinvare enn standard, velger du en skjermmodus fra listen.

Velg dette alternativet bare hvis du bruker et ELSA 3D REVELATOR™-skjermkort eller et kompatibelt skjermkort. Disse skjermkortene omformer monitorsignalet til standardisert 3-pinnere DIN, som brukes av de fleste typer tilgjengelig stereomaskinvare.

Merk: Du trenger ikke bruke skjermkortet hvis grafikkortet har en innebygd tilkobling for 3-pinnere DIN.

Velg dette alternativet hvis du har koblet en flatskjerm med auto-stereo til grafikkortet.

Velg dette alternativet hvis du har passiv stereomaskinvare.

Hvis du vil bruke dette alternativet, må du ha koblet fremviserne til et grafikkort med to utganger basert på en NVIDIA GPU, for eksempel Quadro 2 MXR (eller en GeForce2 MX / GeForce 2 Go) og aktivert Kloning-modusen i nView fra nView-panelet. En utgang vil vise det venstre øyet av bildet, mens den andre utgangen vil vise det høyre øyet.

Dette alternativet er bare tilgjengelig på skjermkort med flere utganger.

Hvis grafikkortet har en innebygd tilkobling for 3-pinnere DIN, velger du dette alternativet for å aktivere funksjonen. I så fall trenger du ikke ekstra skjermkort slik som de som leveres sammen med ELSA 3D REVELATOR™- eller StereoGraphics®-briller. Ved hjelp av tilkoblingen for 3-pinnere DIN kan du koble en hvilken som helst stereomaskinvare direkte til skjermkortet.

Velg dette alternativet hvis du bruker et skjermkort som ble levert med StereoGraphics® StereoEyes® eller compatible produkter. Disse skjermkortene omformer monitorsignalet til standardisert tilkobling for 3-pinnere DIN, som brukes av de fleste typer tilgjengelig stereomaskinvare.

Merk: Du trenger ikke bruke skjermkortet hvis grafikkortet har en innebygd tilkobling for 3-pinnere DIN.

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Hvis du ikke kan vise en stereoeffekt, velger du dette alternativet for å bytte venstre og høyre bilde. Generelt kan du ha behov for å aktivere dette alternativet bare på monitører med vertikal sammenfletting og i passiv modus.

Dette alternativet setter av så mye minne som mulig for bruk til teksturkart. Dette kan øke ytelsen for programmer med høy teksturintensitet, på bekostning av noe ytelse for programmer som ikke bruker teksturer.

Dette alternativet vil fremtvinge bruken av trelineær filtrering, uansett om et program ber om at det brukes eller ikke. Dette kan forbedre bildekvaliteten i de fleste 3D-programmer.

