

Denne indstilling slår 'fog'-tabelemulering til eller fra.

Direct3D angiver, at et skærmkort, der understøtter Direct3D-hardwareacceleration, skal kunne implementere enten 'vertex fog' eller 'table fog'. Nogle spil undersøger ikke Direct3D-hardwarens formåen og forventer understøttelse af 'table fog'. Hvis du vælger denne indstilling, sikrer du, at sådanne spil kører korrekt på din NVIDIA-grafikprocessor.

Denne indstilling giver dig mulighed for at deaktivere drivernes nyere DirectX-funktioner.

Nogle spil, der er skrevet til tidligere versioner af DirectX, vil muligvis ikke køre korrekt, når DirectX-versionerne 6 eller 7 er installeret, og understøttelse af disse versioner er aktiveret i driverne. Hvis du vælger denne indstilling, tvinges driverne til at køre i DirectX 5-kompatibilitetstilstand, så ældre spil kører korrekt.

Brug denne indstilling til ældre spil, der ikke starter eller kører, som de skal.

Tvinger hardwaren til automatisk at tilpasse dybden på Z-bufferen til den dybde, programmet ønsker.

Medmindre dit arbejde specifikt kræver en bestemt dybde på Z-bufferen, er det bedst at aktivere denne indstilling. Hvis denne indstilling er deaktiveret, kan kun programmer, hvis dybde på Z-bufferen svarer til den aktuelle hardwarekonfiguration, køre.

Aktiverer en alternativ teknik til dybde-buffering.

Dette lader hardwaren bruge en anden mekanisme til dybde-buffering i 16-bit programmer. Hvis denne indstilling aktiveres, kan det give højere kvalitet i gengivelsen af 3D-billeder.

Aktiverer NVIDIA-logoet i Direct3D.

Hvis denne indstilling aktiveres, vises NVIDIA-logoet i det nederste hjørne af skærmen, når Direct3D-programmer kører.

NVIDIA-grafikprocessoren kan automatisk generere mipmaps for at øge effektiviteten for teksturoverførsler via bus'en og give højere ydeevne til programmet.

Nogle programmer vises imidlertid ikke korrekt, når auto-genererede mipmaps er aktiveret. Hvis du vil løse eventuelle problemer, skal du reducere antallet af automatisk genererede mipmap-niveauer, indtil billederne vises korrekt. Reduktion af antallet af mipmap-niveauer fjerner ofte fejljustering af tekstur eller "sømme" (på bekostning af nogen ydeevne).

Giver dig mulighed for at vælge, hvilken auto-mipmapping-metode grafikprocessoren skal bruge.

Du kan vælge mellem mipmapping-metoderne bilinear og 8-tap anisotropic. Den bilineare metode giver generelt bedre ydeevne, og anisotropic-metoden giver generelt højere billedkvalitet.

Giver dig mulighed for at justere LOD (Level of Detail)-bias for mipmaps.

En lavere bias giver bedre billedkvalitet, mens en højere bias forøger ydeevnen for programmet. Du kan vælge mellem fem foruddefinerede bias-værdier, der varierer fra "Bedste billedkvalitet" til "Bedste ydeevne".

En liste over de brugerdefinerede indstillinger (eller "tweaks"), du har gemt. Hvis du vælger et emne på listen, aktiveres indstillingen. Hvis du vil anvende indstillingen, skal du vælge OK eller Anvend.

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle indstillinger (herunder dem, der er angivet i dialogboksen Mere Direct3D) som en brugerdefineret "tweak". Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt Direct3D-spil, kan du gemme indstillingerne som en brugerdefineret "tweak". Det giver dig mulighed for hurtigt at konfigurere Direct3D, før du starter spillet, så du ikke behøver angive alle indstillingerne en for en.

Sletter den brugerdefinerede indstilling, der i øjeblikket er valgt på listen.

Gendanner alle indstillinger til standardværdier.

Viser en dialogboks, der giver dig mulighed for at tilpasse yderligere indstillinger for Direct3D.

Denne indstilling ændrer hardwaretekstur-adresseskemaet for texel (teksturelementer).

Ændring af disse værdier ændrer, hvor texel-udgangspunktet er defineret. Standardværdierne stemmer overens med specifikationerne for Direct3D. Noget software vil muligvis forvente, at texel-udgangspunktet er defineret et andet sted. Billedkvaliteten for disse programmer forbedres, hvis texel-udgangspunktet omdefineres. Brug skyderen til at placere texel-udgangspunktet et hvilket som helst sted mellem øverste venstre hjørne og midten af den pågældende texel.

Dette giver grafikprocessoren mulighed for at bruge op til den angivne mængde af systemhukommelse til lagring af tekstur (i tillæg til den hukommelse, der er installeret på selve skærmkortet).

Bemærk! Den maksimale mængde af systemhukommelse, der kan reserveres til teksturlagring, er beregnet på basis af den mængde af fysisk RAM, der er installeret på computeren. Jo mere RAM, jo højere værdi kan du angive.

Denne indstilling gælder kun for PCI-skærmkort (eller AGP-skærmkort, der kører i PCI-kompatibel tilstand).

Vælg denne indstilling for at deaktivere lodret synkronisering.

Giver mulighed for, at et billede gengives øjeblikkeligt på skærmen uden først at skulle synkroniseres med skærmens lodrette gentegning. Dette giver mulighed for billedhastigheder, der er højere end skærmens opdateringshastighed, men det kan give visuelle forvrængninger og fejl, som forringer billedkvaliteten.

Denne indstilling giver dig mulighed for at bestemme mængden af anti-aliasing, der bruges i et bestemt Direct3D-program.

Anti-aliasing er en teknik, der bruges til at minimere "trappe"-effekten, der nogle gange ses langs kanterne af 3D-objekter.

Valgmulighederne rangerer fra helt at slå anti-aliasing fra til at vælge den maksimalt mulige mængde til et bestemt program.

Brug denne indstilling til at gennemtvinge anti-aliasing i programmer, der ikke direkte understøtter det.

Vær forsigtig med at bruge denne indstilling. Nogle programmer, der ikke eksplicit understøtter anti-aliasing, vises muligvis ikke korrekt eller gengiver uensartede billeder. Deaktiver denne indstilling, hvis du oplever visningsproblemer i forbindelse med et spil eller et program, der ikke understøtter anti-aliasing.

Denne indstilling giver dig mulighed for at begrænse antallet af billeder, CPU'en kan forberede, inden de behandles af grafikchip'en, når lodret synkronisering er deaktiveret.

I nogle tilfælde vil et højere antal af tilladte forudbehandlede billeder give en større "input-forskydning" i forhold til enheder som f.eks. joystick, gamepad eller tastatur.

Reducer denne værdi, hvis du oplever en mærkbar forsinkelse i forhold til inputenheder, der er tilsluttet computeren, når du spiller spil.

Giver driverne mulighed for at bruge OpenGL-udvidelsen **GL_KTX_buffer_region**.

Dette kan forøge ydeevnen i programmer til 3D-tegning, der understøtter denne udvidelse.

Giver mulighed for brug af lokal video-hukommelse, når GL_KTX_buffer_region-udvidelsen er aktiveret.

Hvis der imidlertid er mindre end 8 MB ledig lokal video-hukommelse, aktiveres understøttelse af dual planes-udvidelsen ikke.

Denne indstilling har ingen betydning, hvis indstillingen "Aktiver områdeudvidelse for buffer" ovenfor er deaktiveret.

Anvendelse af hurtig linear-mipmap-linear-filtrering giver forøget ydeevne til programmet på bekostning af billedkvaliteten.

I mange tilfælde er tabet af billedkvalitet ikke mærkbart, så du vil måske foretrække fordelene ved den ekstra ydeevne, der opnås ved at aktivere denne funktion.

Denne indstilling giver mulighed for, at OpenGL kan bruge anisotropic-filtrering til at forbedre billedkvaliteten.

Vælg denne indstilling, hvis du vil deaktivere driverunderstøttelse af udvidede instruktionssæt, der bruges af visse CPU'er.

Nogle CPU'er understøtter yderligere 3D-instruktioner, der supplerer NVIDIA-grafikprocessoren og forbedrer ydeevnen i 3D-spil eller –programmer. Denne indstilling giver dig mulighed for at deaktivere drivernes understøttelse af disse yderligere 3D-instruktioner. Dette kan være nyttigt i forbindelse med sammenligning af ydeevne eller fejlfinding.

Disse indstillinger styrer anti-aliasing for hele skærmen for OpenGL-driveren. Anti-aliasing er en teknik, der bruges til at udjævne kanterne på objekter i en scene og derved minimere den takkede "trappe"-effekt, der nogle gange ses. 1,5 x 1,5-metoden giver anti-aliasing med den bedste ydeevne, mens 2 x 2-metoden giver den bedste billedkvalitet.

Giver driveren mulighed for at eksportere stereopixelformater. Dette giver OpenGL-programmer mulighed for at bruge stereo og for at deaktivere stereo-shutterbrillerne.

Giver driveren mulighed for at eksportere overlay-pixelformater. Dette giver OpenGL-programmer mulighed for at bruge overlay.

Denne indstilling giver mulighed for, at OpenGL kan bruge anisotropic-filtrering til at forbedre billedkvaliteten. Bemærk, at hvis denne funktion aktiveres, forbedres billedkvaliteten på bekostning af ydeevnen.

Når OpenGL-driveren er aktiveret, allokerer den én buffer til baggrund og én buffer til dybde med samme opløsning som skærmen.

Dette gør brugen af videohukommelse mere effektiv for de programmer, der opretter mange vinduer.

Når OpenGL-driveren er deaktiveret, allokerer den en buffer til baggrund og en buffer til dybde for hvert vindue, der er oprettet af et program.

Denne funktion kan forbedre ydeevnen i de OpenGL-programmer, der bruger mange vinduer.

Angiver optimale indstillinger for det valgte OpenGL-program.

Denne indstilling angiver, om der som standard skal bruges teksturer i en særlig skærmfarve i OpenGL-programmer.

Brug skrivebordets skærmfarver bruger altid teksturerne for den skærmfarve, der bruges på Windows-skrivebordet.

Indstillingerne **Brug altid 16 bpp** og **Brug altid 32 bpp** gennemtvinger teksturerne for den angivne skærmfarve, uafhængigt af skrivebordsindstillingerne.

Denne indstilling angiver buffer-spejlingstilstanden for OpenGL-programmer, der kører i fuld skærm.

Du kan vælge mellem metoderne blokeoverførsel, sidespejling eller vælg automatisk. Vælg automatisk giver driveren mulighed for at bestemme, hvilken metode der er den bedste på basis af hardwarekonfigurationen.

Denne indstilling giver dig mulighed for at angive, hvordan lodret synkronisering håndteres i OpenGL.

Altid deaktiveret. Deaktiverer altid lodret synkronisering i OpenGL-programmer.

Deaktiveret som standard. Deaktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det skal være aktiveret.

Aktiveret som standard. Aktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det skal være deaktiveret.

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle indstillinger som en brugerdefineret "tweak", som derefter føjes til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt OpenGL-program, kan du gemme indstillingerne som en brugerdefineret "tweak". Det giver dig mulighed for hurtigt at konfigurere OpenGL, før du starter programmet, så du ikke behøver angive alle indstillingerne en for en.

Skyderne giver dig mulighed for at justere lysstyrken, kontrasten eller gammaværdierne for den valgte farvekanal.

Styreenhederne for farvekorrektur hjælper dig med at kompensere for variationer i lysstyrken mellem et kildebillede og dets output på en visningsenhed. Når du arbejder med billedbehandlingsprogrammer, hjælper det med at give en mere præcis farvegengivelse af de billeder (f.eks. fotografier), der vises på skærmen.

Desuden kan mange 3D-accelererede spil blive vist så mørke, at man ikke kan spille. Hvis lysstyrken og/eller gammaværdien forøges jævnt over alle kanalerne, vises disse spil lysere, hvorved de bliver lettere at spille.

Giver dig mulighed for at vælge, hvilken farvekanal der kontrolleres af skydeobjekterne. Du kan justere den røde, grønne eller blå kanal individuelt eller alle kanaler på én gang.

Digital vibrering giver dig mere kontrol over farveadskillelse og -intensitet, hvilket giver klarere billeder i alle programmer.

En grafisk visning af farvekurven. Denne kurve ændres interaktivt, når du justerer kontrasten, lysstyrken eller gamma.

Hvis du vælger denne indstilling, gendannes de farvejusteringer, du har foretaget her, automatisk, når Windows genstartes.

Bemærk! Hvis din computer kører på et netværk, justeres farven, når du har logget på Windows

En liste over de brugerdefinerede farveindstillinger, du har gemt. Hvis du vælger et emne på listen, aktiveres indstillingen.

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle farveindstillinger som en brugerdefineret indstilling. Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Sletter den brugerdefinerede farveindstilling, der i øjeblikket er valgt på listen.

Gendanner alle farveværdier til standardindstillingerne.

Giver dig mulighed for at vælge timing-tilstand for skærmen.

Auto-Detect. Giver Windows mulighed for at modtage de rette timing-oplysninger direkte fra skærmen. Dette er standardindstillingen. Bemærk, at nogle ældre skærme muligvis ikke understøtter denne funktion.

General Timing Formula eller **GTF** er den standard, der bruges af de fleste nye skærme.

Discrete Monitor Timings eller **DMT** er en ældre standard, der stadig bruges på nogle skærme. Aktiver denne indstilling, hvis skærmen kræver DMT.

Føj NVIDIA QuickTweak-ikonet til Windows-proceslinjen.

Dette ikon giver dig mulighed for at anvende alle brugerdefinerede Direct3D-, OpenGL- eller farveindstillinger på et øjeblik fra en nemt tilgængelig pop-op-menu. Menuen indeholder også elementer til gendannelse af standardindstillinger og adgang til dialogboksen Egenskaber for Skærm.

Giver dig mulighed for at vælge det ikon, der repræsenterer hjælpeprogrammet QuickTweak på Windows-proceslinjen.

Vælg det ikon på listen, du vil have vist. Klik derefter på OK eller Anvend for at opdatere ikonet på proceslinjen.

Aktiverer NVIDIA Desktop Manager.

NVIDIA Desktop Manager aktiverer yderligere funktioner – f.eks. genvejstaster til vindueshåndtering, gencentrering af dialogbokse og zoom – når nView-flerskræmskonfigurationer bruges. Desktop Manager understøtter også flere skriveborde, så du bedre kan organisere programarbejdsområdet.

Åbner konfigurationsdialogboksen i NVIDIA Desktop Manager.

I konfigurationsdialogboksen i Desktop Manager kan du styre alle Desktop Manager-funktioner og -indstillingerne, f.eks. indstillinger for gencentrering af dialogbokse, valg af genvejstaster og programstyringsindstillinger.

Lukker denne dialogboks og bevarer de ændringer, du har foretaget, så de kan træde i kraft, når du klikker på OK eller Anvend i dialogboksen Yderligere egenskaber.

Giver dig mulighed for at angive, hvilken museknap der fremkalder menuen, når der klikkes på proceslinjeikonet.

Slår bekræftelsesmeddelelse til eller fra.

Vælg denne indstilling, hvis du ikke ønsker at få vist bekræftelsesmeddelelse, når du indlæser en 3D-konfiguration fra proceslinjemenuen.

Vælg denne indstilling, hvis proceslinjemenue skal vises i 3D.

Disse indstillinger giver dig mulighed for at angive placeringen af billedet på fladskærmen, når den bruges ved skærmopløsninger, der er lavere end den skærmopløsning, der maksimalt understøttes.

Brug piletasterne til at justere placeringen af skrivebordet på skærmen.

Nulstiller skrivebordet til standardplaceringen for den aktuelle opløsning og opdateringshastighed.

Disse indstillinger giver dig mulighed for at vælge output-visningsenheden (skærm, digital fladskærm eller TV), afhængigt af hvilke enheder skærmkortet understøtter.

Åbner et vindue, hvor du kan tilpasse indstillingerne for den aktive visningsenhed.

Angiver de aktuelle format- og landeindstillinger, der bruges til TV-output.

Åbner et vindue, hvor du kan angive et bestemt format for TV-output.

Denne liste giver dig mulighed for at vælge formatet for TV-output, baseret på det land, du bor i.

Bemærk! Hvis dit land ikke findes på listen, skal du vælge det land, der ligger tættest på.

Angiver det valgte format som standard ved start

Hvis du starter computeren med kun et TV forbundet til skærmkortet, sikrer denne indstilling, at alle skærmmeddelelser, der vises under opstarten, vises i et format, der understøttes af TV'et.

Giver dig mulighed for at angive, hvilken type outputsignal der sendes til TV'et.

Hvis du har det rette forbindelseskabel, giver S-Video-out generelt output i højere kvalitet end Sammensat video-out. Hvis du er usikker på, hvilken type signal du skal angive, kan du vælge indstillingen **Vælg automatisk**.

Brug piletasterne til at justere placeringen af skrivebordet på TV'et.

Bemærk! Hvis der kommer støj på TV-billedet, eller det forsvinder på grund af overjustering, skal du blot vente i ti sekunder.

Dette billede vender automatisk tilbage til standardplaceringen, og du kan starte justeringen igen. Når du har placeret skrivebordet, hvor du ønsker det, skal du klikke på knappen OK eller Anvend for at gemme indstillingerne, inden der er gået ti sekunder.

Nulstiller skrivebordet til standardplaceringen på TV'et for den aktuelle skærmopløsning.

Brug disse styreenheder til at justere lysstyrke og mætning for TV-billedet.

Brug disse styreenheder til at justere lysstyrke og kontrast for TV-billedet.

Brug disse styringsenheder til at justere mængden af flimmerfilter, der skal anvendes på TV-signalet.

Det anbefales, at flimmerfilter deaktiveres ved afspilning af DVD-film fra en hardwaredekode.

Angiver skærmopløsningen og skærmfarverne for output til TV'et.

Brug disse styreenheder til at justere kvaliteten ved afspilning af video eller DVD på skærmen.

Du kan indstille lysstyrke, kontrast, nuance og mætning for at opnå optimal billedkvalitet, når du afspiller video eller DVD-film på computeren.

Giver dig mulighed for at justere den primære clock-frekvens og clock-frekvensen for hukommelse for NVIDIA-grafikprocessoren.

Angiver den primære clock-hastighed for NVIDIA-grafikprocessoren.

Angiver den primære clock-hastighed i megahertz.

Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden på skærmkortet.

Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden i megahertz.

Tester de nye indstillinger for clock-frekvens, før de anvendes.

Bemærk! Du skal teste alle nye indstillinger, der afviger fra producentens standardindstillinger, inden de kan anvendes permanent.

Hvis du vælger denne indstilling, anvendes ændringerne for clock-frekvenserne automatisk, hver gang Windows starter.

Bemærk! Du kan springe over den automatiske clock-indstilling ved start, hvis du holder CTRL nede, mens Windows starter.

Hvis din computer er forbundet til et netværk, skal du holde CTRL nede, umiddelbart efter du har logget på Windows.

Nulstiller alle clock-justeringsmuligheder og gennemtvinger en genopdagelse af grafikhardwaren, inden styreenhederne kan genaktiveres.

Det anbefales, at du foretager en nulstilling, hver gang du flasher BIOS'en på skærmkortet med en opdateret BIOS-version.

Giver dig mulighed for at vælge en af fire nView-tilstande:

Standard. Vælger standardmetoden, som er enkeltskærm. Brug denne tilstand, hvis du kun har én skærmenhed tilsluttet til NVIDIA-grafikkortet.

Klon. Denne tilstand sender en nøjagtig kopi af den primære skærm til den sekundære enhed.

Vandret vidde. Denne tilstand giver dig mulighed for at udvide Windows-skrivebordet vandret på tværs af to skærmenheder. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner en stor, bred skærmoverflade.

Lodret vidde. Denne tilstand giver dig mulighed for at udvide Windows-skrivebordet lodret på tværs af to skærmenheder. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner en stor, høj skærmoverflade.

nView Standard – Vælger standardmetoden, som er enkeltskærm. Brug denne tilstand, hvis du kun har én skærmenhed tilsluttet til NVIDIA-grafikkortet.

nView Klon – Denne tilstand sender en nøjagtig kopi af den primære skærm til den sekundære enhed.

nView Vandret vidde – Denne tilstand giver dig mulighed for at udvide Windows-skrivebordet vandret på tværs af to skærmenheder. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner én stor, bred skærmoverflade, hvilket er nyttigt, når der vises elementer, der er bredere end en enkelt skærm.

nView Lodret vidde – Denne tilstand giver dig mulighed for at udvide Windows-skrivebordet lodret på tværs af to skærmenheder. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner én stor, høj skærmoverflade, hvilket er nyttigt, når der vises elementer, der er højere end en enkelt skærm.

En grafisk gengivelse af konfigurationen af nView-enheden.

Hvis du klikker på skærmgrafikken, kan du vælge den som den aktuelle skærm. Hvis du højreklikker på skærmgrafikken, får du vist en række indstillinger, som kan bruges til at justere den tilknyttede skærmenhed.

Når du kører i klontilstand, kan du med denne indstilling køre den primære skærmenhed i en højere skrivebordsopløsning end den, den sekundære enhed kører i. Hvis den fysiske opløsning for den sekundære enhed er lavere end for den primære enhed, panoreres der automatisk hen over skrivebordet på den sekundære enhed, når musen rører ved skærmens kanter.

Deaktiverer den automatiske panoreringsfunktion på den sekundære enhed, hvis indstillingen "Tillad virtuelt skrivebord" er markeret. Dette giver dig mulighed for at fryse det virtuelle skrivebord på en bestemt placering, hvilket er praktisk i forbindelse med præsentationer eller detaljeret arbejde i programmer.

Hvis denne funktion aktiveres, låses den aktuelle panoreringsposition på sekundære klonskærm. Dette giver dig mulighed for at fryse det virtuelle skrivebord på en bestemt placering, hvilket er praktisk i forbindelse med præsentationer eller detaljeret arbejde i programmer.

Aktiverer den virtuelle skrivebordsfunktion til nView-viddetilstand.

Hvis du aktiverer denne funktion, kan du angive et større skrivebord, end de fysiske mål for de kombinerede skærme tillader.

Den kombinerede visning panoreres over det større skrivebordsområde, når du flytter musen uden for det synlige område.

En grafisk gengivelse af konfigurationen af den sekundære nView-enhed.

Hvis du klikker på billedet, kan du konfigurere den outputenhed, der er tilsluttet til det sekundære output på det nView-aktiverede grafikkort, når du kører i klontilstand.

Aktiverer zoomstyreenhederne, så du kan zoome ind på et bestemt område på video-output-skærmen.

Her kan du vælge det område på videoskærmen, som du vil zoome ind på. Når det er markeret, kan du zoome til denne del af skærmen ved at flytte skyderen nedenfor.

Giver dig mulighed for at zoome ind eller ud på den valgte del af videoafspilningsskærmen.

Vælger den skærmenhed, som video skal afspilles på, i fuld skærm-tilstand.

Giver dig mulighed for at vælge aspektforholdet (vandret størrelse i forhold til lodret størrelse) for afspilning i fuld skærm.

Hvis du aktiverer denne indstilling, kan videodriveren finde den optimale opløsning for videoafspilning i fuld skærm.

Hvis du aktiverer denne indstilling, sammenkædes zoomstyring på siden Overlay-styringsenheder, så det samtidig styrer zoom på den fulde skærmenhed.

Hvis du klikker på denne knap, får du adgang til de avancerede videofunktioner, der findes i nView Klon-tilstand. Bemærk, at Klon-tilstanden skal være aktiveret, for at du kan få adgang til disse funktioner.

Aktivering af denne indstilling tvinger overlay-softwaren til at bruge busmastering. Det anbefales, at du lader denne indstilling forblive umarkeret, medmindre du får problemer med videoafspilning, f.eks. billedkorrumpning eller intet billede.

Viser den skærmtypen, du bruger sammen med det valgte videokort.

Klik her for at vise egenskaber for enheden og driveren for denne skærm.

Viser de tilgængelige opdateringshastigheder for denne skærm. En højere opdateringshastighed reducerer flimren på skærmen.

Angiver, om listen under Opdateringshastighed indeholder tilstande, der ikke understøttes af din skærm. Hvis du vælger en metode, der ikke passer til din skærm, kan det forårsage alvorlige skærmproblemer og beskadige hardwaren.

Denne Indstilling tvinger OpenGL-driveren til at bruge en 16-bit dybde-buffer, uafhængigt af det pixelformat der er valgt af programmet.

Herved forbedres ydeevnen i dybde-bufferens sletninger og andre handlinger på bekostning af mindre nøjagtighed i dybde-bufferen.

Når denne indstilling aktiveres, bruger OpenGL Windows 2000-funktionen Avancerede flerskærme.

Brug denne indstilling til at vælge, hvilken skærm der indeholder skrivebordets øverste venstre hjørne. Den mest åbenbare effekt af denne indstilling er, at den ændrer billedernes placering på skærmen.

Viser alle aktuelle nView-skærme. Hvis der er tilsluttet mere end én enhed, og du har skiftet til en tilstand, der ikke er Standard, skal du vælge, hvilken skærm der er den aktuelle skærm.

Du kan også klikke på skærmgrafikken i styreenheden direkte ovenfor for at vælge den som den aktuelle skærm.

Klik på denne knap for at angive eller ændre de indstillinger, der er relateret til den outputenhed, som bruges til den aktuelle skærm.

Styreenhederne til panorering giver dig mulighed for at angive dimensionerne for det synlige skærmområde i forhold til det faktiske skrivebordsområde. Dette tilgodeser de skriveborde, der er større, end du normalt kan vise på skærmen, fladskærmen eller TV'et.

Klik her for at registrere alle de skærme, der er tilsluttet dette videokort. Brug denne funktion, hvis du har tilsluttet skærme, efter at kontrolpanelet blev åbnet.

Marker dette afkrydsningsfelt, hvis du har en skærm tilsluttet til det sekundære skærmstik, som ikke registreres. Dette er nyttigt i forbindelse med ældre skærme eller skærme, der er tilsluttet ved hjælp af BNC-stik.

Klik her for at få adgang til oplysninger om NVIDIA-grafikkortet.

Klik her for at få adgang til yderligere funktioner i forbindelse med NVIDIA-grafikkortet.

Klik her for at få adgang til NVIDIA-Webstedet, hvor du kan finde de nyeste oplysninger og drivere til NVIDIA-grafikkortet.

Disse oplysninger beskriver hardwareaspekterne i forbindelse med det aktuelt valgte grafikkort.

Disse oplysninger beskriver udvalgte systemaspekter, der kan have indflydelse på den samlede grafikkvalitet.

Denne tabel viser en liste over de filer, herunder beskrivelse og version, der bruges af NVIDIA-grafikkortet.

Siden med programstyringsindstillinger giver dig mulighed for at styre placeringen af programvinduet på tværs af flere skærme og skriveborde for hvert program.

Dette er listen over de programmer, der i øjeblikket styres af Desktop Manager. Vælg et program på listen for at konfigurere programstyringsindstillingerne. Rediger listen ved hjælp af knapperne Tilføj og Fjern til højre.

Tryk på denne knap for at føje et nyt program til listen over de programmer, der styres af Desktop Manager.

Tryk på denne knap for at fjerne det aktuelt valgte program fra listen over de programmer, der styres af Desktop Manager.

Tryk på denne knap for at fjerne alle elementerne på programlisten.

Advarsel! Herved nulstilles alle de tilpasninger, du har foretaget i dine programmer.

Hvis du vælger denne indstilling, tvinges programvinduet til altid at starte på den skærm, du angiver.

Dette felt angiver, hvilken skærm det aktuelt valgte program altid starter på, hvis indstillingen "Start altid dette program på skærm nummer" er markeret.

Hvis du vælger denne indstilling, holder Desktop Manager altid styr på programvinduerne størrelse og placering. Næste gang du starter programmet, gendannes programvinduet til den tidligere gemte størrelse og placering.

Med denne indstilling kan du angive, at maksimering af programvinduet kun får programmet til at fylde den skærm, den i øjeblikket findes på, i stedet for hele skrivebordet, der kan sprede sig over flere skærme.

Vælg denne indstilling for at starte dette program på et separat, navngivet programskrivebord.

Ud over standardskrivebordet i Windows kan du f.eks. oprette separate skriveborde til Webbrowseren og dine e-mails.

Indtast navnet på det separate programskrivebord her. Du kan også bruge rulleknappen til at vælge mellem de skriveborde, du allerede har oprettet til andre programmer.

Dette felt er kun tilgængeligt, hvis du markerer indstillingen "Start dette program på et separat skrivebord".

Siden Genvejstaster giver dig mulighed for at tilpasse de genvejskombinationer, du kan bruge til at styre placeringen af programvinduer på skrivebordet.

Denne tastekombination flytter det aktive vindue til en tilsvarende placering på en anden skærm.

Denne tastekombination flytter alle vinduer, der er på skærmen, med det aktive program til en anden skærm.

Denne tastekombination flytter alle programvinduer til den skærm, hvor musemarkøren findes.

Når du har flere aktive programskriveborde, skifter denne tastekombination fra et skrivebord til et andet. Gentagen brug af denne kombination bevirker, at der rulles gennem listen over aktive programskriveborde.

Siden Globale indstillinger indeholder indstillinger, der er globale for Desktop Manager og programmets håndtering af alle programmer.

Hvis du vælger at maksimere et program til "hele skrivebordet", betyder det, at maksimeringen fylder hele skrivebordet, selv når skrivebordet fylder flere skærme.

Hvis du vælger at maksimere et program til "den aktuelle skærm" betyder det, at maksimeringen som standard får et program til kun at fylde den skærm, det oprindeligt var på.

Hvis du aktiverer denne funktion, indsættes "NVIDIA Desktop Manager"-undermenuen i systemmenuerne i alle programvinduer på øverste niveau. Denne undermenu giver hurtig og nem adgang til alle programstyringsfunktioner, uden at du behøver at åbne Desktop Manager-kontrolpanelet.

Du kan få adgang til et programvindues systemmenu ved at højreklikke på titellinjen eller ved at klikke på det lille programikon yderst til venstre i titellinjen.

Hvis du vælger denne indstilling, kan Desktop Manager forhindre pop-op-vinduer på øverste niveau i at sprede sig eller fordele sig over to eller flere skærme ved at ændre placeringen af pop-op-vinduet, så det passer til én skærm.

Vælg denne indstilling for altid at centrere generelle pop-op-vinduer på en skærm efter eget valg.

Vælg den skærm, som pop-op-vinduet skal centreres på. Dette felt er kun tilgængeligt, når du markerer afkrydsningsfeltet "Centrer generelle pop-op-vinduer på skærm nummer".

Denne indstilling får generelle pop-op-vinduer, der spreder sig over flere skærme, til at blive centreret på den skærm, der indeholder musemarkøren, da det er mest sandsynligt, at det er denne skærm, du ser på.

Med denne indstilling beholdes pop-op-vinduer på samme skærm som det programvindue, der genererede dem. Hvis et pop-op-vindue forvilder sig hen på en anden skærm, flyttes det af Desktop Manager, så det passer på programvinduet skærm.

Klik på denne knap for at gendanne de globale Desktop Manager-standardindstillinger og -genvejstaster.

Bemærk! Dette påvirker ikke de programmæssige tilpasninger, du måtte have foretaget på siden Programstyring.

Klik på OK for at acceptere og anvende de ændringer, du måtte have foretaget af Desktop Manager-indstillingerne, og for at lukke kontrolpanelvinduet.

Klik på Annuller for at lukke Desktop Manager-kontrolpanelvinduet uden at gemme eller anvende nogen af ændringerne.

Advarsel! Eventuelle ændringer i indstillinger annulleres.

Klik på Anvend for at anvende og gemme alle ændringerne af indstillinger og for at lade Desktop Manager-kontrolpanelvinduet forblive åbent.

Med denne dialogboks kan du vælge et nyt program, der skal styres af Desktop Manager.

Dette er listen over de programmer, der i øjeblikket kører på skrivebordet. Du kan vælge et program på listen eller angive et andet program, f.eks. et, der ikke kører i øjeblikket, ved at klikke på knappen Gennemse.

Klik på denne knap for at åbne en fildialogboks, hvorfra du kan vælge Windows-programmer, der skal styres af Desktop Manager.

Klik på denne knap for at godkende den valgte programfil som et nyt program, der skal styres af Desktop Manager.

Klik på denne knap, hvis du ikke vil vælge et program på nuværende tidspunkt. Dialogboksen Nyt program lukkes, uden at indstillinger ændres.

I denne dialogboks kan du indtaste navnet på et nyt programskrivebord.

Indtast et navn på det nye programskrivebord her. Du kan også vælge mellem de skrivebordsnavne, du har angivet til andre programmer.

Du kan f.eks. have et skrivebord, der kaldes "Web", til dine Webbrowserne eller et, der hedder "Mail", til dit e-mail-program. Desktop Manager-funktionen Genvejstaster gør det let at skifte mellem de forskellige programskriveborde.

Klik på OK for at acceptere det nye navn til skrivebordet. Du kan ikke klikke på knappen, før du har indtastet et gyldigt navn til skrivebordet.

Klik på Annuller, hvis du ikke vil indtaste et skrivebordsnavn på dette tidspunkt.

Denne tastekombination udløser en række animerede, konvergerende rektangler, der hjælper dig med at finde musemarkøren.

Aktiver denne indstilling for at fastgøre vinduet helt på én af skærmene, når du trækker dem med musen.

Disse indstillinger påvirker elementerne i brugergrænsefladen i Windows-klientsessionen, f.eks. proceslinjens funktionalitet og vinduerne til opgaveskift.

Vælg denne indstilling for at aktivere et alternativt vindue til opgaveskift, der er præcist centreret i følge den aktuelle nView-konfiguration, og som tillader skift mellem programmer på forskellige skriveborde.

Vinduet til opgaveskift aktiveres ved at trykke på ALT+TAB.

Hvis du markerer denne indstilling, tvinges vinduet til opgaveskift til altid at blive vist på den angivne skærm.

Vælg den skærm, hvor vinduet til opgaveskift skal vises. Du kan kun vælge de skærme, der i øjeblikket er aktive.

Vælg denne indstilling for at begrænse proceslinjen til en enkelt skærm for med andre ord at forhindre den i at sprede sig over flere skærme.

Disse indstillinger afgør, hvordan Desktop Manager håndterer positionen og placeringen af pop-op-vinduer, herunder dialogbokse med meddelelser og programdialogbokse.

Vælg denne indstilling for at aktivere Zoom-funktionen. Med Zoom-funktionen kan du på én skærm vise en forstørret visning af skærmområdet under musemarkøren. Den zoomede visning vises på skærmen over for musemarkøren, og flytning af musemarkøren på tværs af skærme får den zoomede visning til automatisk at skifte til den anden skærm.

Zoom-funktionen fungerer kun, når du har flere skærme tilsluttet, og du har valgt vandret eller lodret spredningstilstand.

Aktiver denne indstilling for at udføre forstørrelsen vha. filtreret skalering (indskudt).

Følgende genvejstaster bruges til at styre Zoom-funktionen. Som det er tilfældet under fanen Genvejstaster, kan du angive en genvejstast ved at klikke i et felt og derefter trykke på den ønskede tastekombination.

Bemærk! Genvejstaster deaktiveres, mens siderne Zoom eller Genvejstaster er åbne, for at forhindre, at eksisterende genvejstaster er i vejen for definitionen af nye genvejstaster.

Med denne genvejstast kan du aktivere og deaktivere Zoom-funktionen.

Med denne genvejstast øges forstørrelsesniveauet for Zoom-visningen.

Med denne genvejstast mindskes forstørrelsesniveauet for Zoom-visningen.

Dette parameter angiver, hvor mange gange i sekundet Zoom-visningen opdateres, når musen ikke bevæges. (Zoom-visningen opdateres automatisk, når musen bevæges). Bemærk, at hvis dette tal øges, kan det have en negativ effekt på systemets eller programmets ydeevne.

Dette parameter er forsinkelsen i millisekunder, før der skiftes til Zoom-visning fra én skærm til den anden. Denne forsinkelse er beregnet til at forhindre Zoom-visningen i at "hoppe" mellem skærme, hvis musemarkøren et kort øjeblik forvilder sig hen på skærmen med Zoom-visning. Dette parameter kan angives til nul, hvis der ikke skal være en forsinkelse.

Vælg denne indstilling for at aktivere hurtig ændring af Zoom-visningens forstørrelsesniveau ved at bruge musehjulet og en kombination med CTRL, ALT og SKIFT.

Vælg den kombination af CTRL, ALT og SKIFT, der skal holdes nede, for at bruge musehjulet til at ændre Zoom-visningens forstørrelsesniveau.

Siden Genvejstaster giver dig mulighed for at tilpasse de genvejskombinationer, du kan bruge til at styre placeringen af programvinduer på skrivebordet.

Bemærk! Genvejstaster deaktiveres, mens siderne Zoom eller Genvejstaster er åbne, for at forhindre, at eksisterende genvejstaster er i vejen for definitionen af nye genvejstaster.

Denne indstilling deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer.

Vælg denne indstilling, hvis du kræver maksimal ydeevne i programmerne.

Denne indstilling aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 2x-tilstanden.

Den tilbyder forbedret billedkvalitet og høj ydeevne i 3D-programmer.

Denne indstilling aktiverer en patentbeskyttet anti-aliasing-teknik, der findes i GeForce GPU-familien.

Quincunx Antialiasing tilbyder samme kvalitet som ved den langsomme 4x anti-aliasing-tilstand med næsten den samme ydeevne som ved den hurtigere 2x-tilstand.

Denne indstilling aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden.

Den tilbyder bedre billedkvalitet på bekostning af ydeevnen i 3D-programmer.

Denne indstilling aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden, 9-tap (Gaussian).
Den tilbyder bedre billedkvalitet på bekostning af ydeevnen i 3D-programmer.

Denne indstilling aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 6x-tilstanden.
Den tilbyder bedre kvalitet end 4x-tilstanden, mens ydeevnen reduceres lidt i 3D-programmer.

Bemærk! Denne indstilling påvirker kun Direct3D-programmer. Når du kører OpenGL-programmer, bruger OpenGL den næste tilgængelige anti-aliasing-indstilling (dvs. den indstilling, der findes umiddelbart før 6x-indstillingen).

Denne indstilling aktiverer automatisk de optimale anti-aliasing-indstillinger for de 3D-programmer, der understøtter anti-aliasing.

Med denne indstilling kan du manuelt vælge den anti-aliasing-tilstand, der skal benyttes ved kørsel af 3D-programmer.

Oplysninger om de aktuelle AGP-indstillinger på computeren.

Med denne indstilling kan du manuelt vælge den AGP-hastighed, der skal benyttes af grafikundersystemet. Lad afkrydsningsfeltet stå umarkeret, hvis du ikke er sikker på, hvilken AGP-hastighed der skal benyttes. Systemet angiver derefter automatisk den optimale AGP-hastighed.

Flyt skyderen for manuelt at vælge den AGP-hastighed, der skal benyttes af grafikundersystemet.

Giver dig mulighed for at vælge den metode, som driveren bruger til at styre den videohukommelse, der er allokeret fra systemhukommelsen.

Giver dig mulighed for at angive den mængde systemhukommelse, der benyttes sammen med den metode, der er angivet af den aktuelle billedbuffertilstand.

Giver dig mulighed for at angive strategien for styring af billedbufferhukommelsen, når du benytter den dynamiske billedbuffertilstand.

Med NVIDIA PowerMizer kan du regulere GPU'ens strømforbrug. Du kan enten forlænge batteriernes levetid ved at vælge Maksimal strømbesparelse eller udnytte GPU'ens fulde grafiske ydeevne ved at vælge Maksimal ydeevne.

Med denne indstilling kan skærmkort med flere output behandles af Windows som separate, individuelle kort, der er installeret på systemet. Det giver dig mulighed for at vælge en uafhængig opløsning og/eller farvedybde for hver skærmenhed, der er tilsluttet til kortet med flere output.

Hvis du kører to skærme med en enkelt GPU/hukommelse, er der visse begrænsninger i forbindelse med skærmindstillingerne. De tilstande, der findes i Windows-dialogboksen Egenskaber for Skærm, kan behandles af skærmkortet i en konfiguration med en enkelt visning. Når kortets ressourcer deles af to skærme, er ikke alle tilstande med høj opløsning tilgængelig på begge skærme. I dette tilfælde anbefales det, at du eksperimenterer og vælger en kombination af skærmtilstande, der kan behandles korrekt af skærmkortet.

Klik på denne knap for at tilpasse yderligere indstillinger for OpenGL-stereo og -overlay. Bemærk, at denne knap kun er tilgængelig, når du aktiverer indstillingen "Aktiver quad-bufferlagret stereo-API" på første liste i dette panel.

Aktiverer overlay i OpenGL. Nogle programmer (f.eks. Softimage3D) kræver overlay-planes. Overlay-planes bruges som en paletteoverflade ud over den normale farvebuffer (RGB). Overlay er særligt egnet til overlappende tegneområder, der er uafhængige af selve 3D-billedet, f.eks. menuer og markører. Overlay understøttes i 16-bit og 32-bit farvetilstande.

Bemærk! OpenGL-stereo og -overlay kan ikke bruges samtidig. Overlay skal bruge ekstra hukommelse på grafikkortet og er måske ikke tilgængelig i alle opløsninger. Du kan reducere opløsningen eller farvedybden, hvis du har problemer med at få adgang til overlay-funktioner.

Aktiverer stereo i OpenGL. Hvis du vil køre stereoprogrammer med shutterbriller eller anden hardware, skal NVIDIA-driveren eksportere OpenGL-stereopixelformater og organisere hukommelse, for at stereoskopiske og monoskopiske programmer kan bruges samtidig.

Bemærk! Aktiver kun denne indstilling, hvis det er nødvendigt. Nogle programmer vælger automatisk et stereoformat, mens andre programmer ikke fungerer korrekt i et stereopixelformat.

Bemærk! OpenGL-stereo og -overlay kan ikke bruges samtidig. Stereovisning skal bruge ekstra hukommelse på grafikkortet og er måske ikke tilgængelig i alle opløsninger. Du kan reducere opløsningen eller farvedybden, hvis du har problemer med at vise i stereo.

NVIDIA-driveren understøtter et bredt udvalg af stereohardware. Hvis du bruger anden stereohardware end standardhardwaren, skal du vælge en skærmtilstand på listen.

Vælg kun denne indstilling, hvis du bruger ELSA 3D REVELATOR™ eller et kompatibelt kort. Disse kort oversætter skærmsignalet til den standard-3-bens DIN, der bruges i det meste af den tilgængelig stereohardware.

Bemærk! Du behøver ikke at bruge kortet, hvis grafikkortet har et indbygget 3-bens DIN-stik!

Vælg denne indstilling, hvis du har tilsluttet en auto-stereofladskærm til grafikkortet.

Vælg denne indstilling, hvis du har passiv stereohardware.

Hvis du vil bruge denne indstilling, skal du tilslutte projektorerne til et grafikkort med dobbelthoved, der er baseret på en NVIDIA GPU, f.eks. Quadro2 MXR (eller GeForce2 MX /GeForce2 Go), og aktivere nView Klon-tilstanden i nView-panelet. På det ene hoved vises billedets venstre øje, og på det andet det højre øje.

Denne indstilling er kun tilgængelig på kort med flere hoveder.

Hvis grafikkortet har et indbygget 3-bens DIN-stik, skal du vælge denne indstilling for at aktivere funktionen. I dette tilfælde behøver du ikke ekstra kort, f.eks. dem, der leveres sammen med ELSA 3D REVELATOR™, eller StereoGraphics®-briller. Du kan forbinde al stereohardware direkte til grafikkortet ved hjælp af 3-bens DIN-stikket.

Vælg denne indstilling, hvis du bruger et kort, der er leveret sammen med StereoGraphics®, StereoEyes® eller kompatible produkter. Disse kort oversætter skærmsignalet til standard-3-bens DIN-stikket, der bruges i det meste af den tilgængelige hardware.

Bemærk! Du behøver ikke at bruge kortet, hvis grafikkortet har et indbygget 3-bens DIN-stik!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Hvis du ikke kan se en stereoeffekt, kan du vælge denne indstilling for at bytte rundt på venstre og højre billede. Generelt kan det være nødvendigt kun at aktivere denne indstilling på lodrette interlaced skærme og i passiv tilstand.

Denne indstilling tilsidesætter så meget hukommelse som muligt til fordel for teksturmapper. Dette kan forbedre ydeevnen for programmer med meget tekstur på bekostning af ydeevnen for programmer uden tekstur.

Denne indstilling gennemtvinger brugen af trilinear filtrering, uanset om et program kræver det eller ej. Dette kan forbedre billedkvaliteten i de fleste 3D-programmer.

