

Bu seçenek sis tablosu öykünmesini etkinleptirir veya devre dýpý býrakýr.

Direct3D standardý, Direct3D donaným ivmesi gerçekteptirebilen bir ekran baðdaptyýrcýsýnýn tepe sis veya tablo sis uygulayabilmesi gerektiðini belirtir. Bazý oyunlar Direct3D donaným yeteneklerini doðru biçimde sorgulamaz ve tablo sis desteði gerektirir. Bu seçeneðin seçilmesi, bu tür oyunların NVIDIA grafik iplemcinizde doðru çalyþmasýný saðlar.

Sürücülerin daha yeni DirectX özelliklerini devre dýþý býrakmak için bu seçeneði kullanýn.

DirectX arabiriminin daha önceki sürümleri için yazýlmýþ bazý oyunlar sürücülerde ilgili destek etkinleþtirilmiþ olsa da DirectX sürüm 6 veya 7 kurulu sistemlerde doðru çalyþmayabilir. Bu seçeneðin seçilmesi sürücülerin DirectX 5 ile uyumlu modda çalyþmasýný saðlayarak eski oyunlarýn doðru çalyþmasına olanak tanýr.

Gerektiði gibi çalyþmayan eski oyunlar için bu seçeneði kullanýn.

Donanýmýn Z-arabelleðinin derinliðini otomatik olarak uygulama tarafýndan istenen derinliðe ayarlar.

Yaptýðýnýz ip belirli bir Z-arabellek derinliði gerektiriyorsa bu seçeneði etkin durumda tutmanýz önerilir. Bu seçenek devre dýþý bırakýlýrsa, çalıþma Z-arabellek derinlikleri geçerli donaným yapılandýrmasýnýn derinliðine uymayan uygulamalar çalıþmaz.

Derinlikli arabellede alma iþlemi iþin alternatif bir tekniði etkinleþtirir.

Bu seþenek donanýmýn 16 bit uygulamalarda derinlikli arabellede alma iþlemi iþin farklý bir yöntem kullanmasýný saðlar. Bu ayarýn etkinleþtirilmesi 3D görüntülerin daha iyi oluþturulmasýný saðlar.

Direct3D içinde NVIDIA amblemini etkinleřtirir.

Bu ayar etkinleřtirilirse, Direct3D uygulamaları alıřırken ekranın alt köşesinde NVIDIA amblemi görüñtölenir.

NVIDIA grafik iþlemciniz veri yolu üzerinden doku transferlerinin verimliliðini arttırmak ve uygulamanın performansını yükseltmek için otomatik olarak mipmap dizileri üretebilir.

Ancak, otomatik olarak mipmap dizileri üretimi etkinleştirildiğinde bazı uygulamalar doğru biçimde görüntülenmeyebilir. Olası sorunları gidermek için, resimler doğru görüntülenene kadar, otomatik olarak üretilen mipmap dizilerinin sayısını azaltın. Mipmap dizilerinin sayısını azaltılması çoðu kez doku hizasızlıklarını veya "kusurlu doku tümleþmelerini" giderebilir, bununla birlikte performans da bir miktar düşebilir.

Grafik iþlemci tarafýndan kullanylan otomatik mipmap dizleri üretme yöntemini seçmenize olanak verir.

Çift yönlü veya 8 çýkýþlý eþyönsüz mipmap dizileri yöntemini seçebilirsiniz. Çift yönlü yöntemde genellikle performans daha yüksektir, eþyönsüz yöntemde ise daha iyi görüntü kalitesi elde edilir.

Mipmap dizileri için LOD (Ayrıntı Düzeyi) öndeğerlerini ayarlamaya olanak tanır.

Düşük bir öndeğer daha yüksek resim kalitesi sağlarken, daha yüksek öndeğerler uygulama performansını artırır. "En İyi Resim Kalitesi" - "En İyi Performans" arasında dâîlen beş farklı öndeğer arasından seçim yapabilirsiniz.

Kaydettiðiniz özel ayarların (veya "ince ayarlar") listesidir. Listedен bir öðe seçilmesi ilgili ayarý etkinleþtirir. Ayarın uygulanması için Tamam'ý veya Uygula'yý týklatýn.

Geçerli ayarlarý ("Ek Direct3D" iletipim kutusunda ayarlananlar dahil) özelleptirilmip "ince ayar" olarak kaydetmenize olanak tanýr. Sonra, kaydedilen ayarlar bitipikteki listeye eklenir.

Belirli bir Direct3D oyunu için en iyi ayarlarý saptadýktan sonra, ayarlarýn özelleptirilmip ince ayar olarak kaydedilmesi, seçenekleri teker teker ayarlamak yerine, oyunu baþlatmadan önce Direct3D özelliklerini hýzlý bir þekilde yapýlandýrmanýzý saðlar.

Listede seçili olan özel ayarý siler.

Tüm ayarları varsayılan değerlerine döndürür.

Başka Direct3D ayarlarını özelleştirebilmenize olanak veren bir iletişim kutusunu görüntüler.

Bu seçenek doku öðeleri için donaným doku adresleme düzenini deðiřtirir.

Bu deđerlerin deðiřtirilmesi doku öðesi kaynađýnýn tanýmlandýđý konumu deðiřtirir. Varsayýlan deđerler Direct3D koþullarýna uyar. Bazý yazýlýmlar için doku öðesi kaynađýnýn farklý bir konumda tanýmlanmasý gerekebilir. Doku öðesi kaynađý yeniden tanýmlandýđýnda bu uygulamalardaki resim kalitesi iyileřir. Kaydýrýcý denetimini kullanarak doku öðesi kaynađýný, doku öðesinin sol üst köşesi ile merkezi arasýnda herhangi bir konuma getirin.

Bu seçenek grafik işlemcisinin doku depolamasý için belirtilen miktarda sistem belleđini (ekran bađdaıtırıcýsýnda takýlý olan belleđe ek olarak) kullanmasýna olanak verir.

Not: Doku depolamasý için ayrılabilen en fazla sistem belleđi, bilgisayarýnýzda takýlý olan fiziksel RAM miktarý temel alýnarak hesaplanýr. Sistemin RAM deđeri ne kadar fazla ise, o kadar yüksek bir deđere ayarlayabilirsiniz.

Bu ayar yalnızca PCI ekran bađdaıtırıcýlarý (veya PCI uyumluluk modunda çalıřan AGP ekran bađdaıtırıcýlarý) için geçerlidir.

Dikey zaman uyumunu devre dýpý býrakmak için bu seçeneði seçin.

Monitörün dikey yeniden tarama işlemine zaman uyumunu beklemeden resmin ekranda hemen oluþturulmasýna olanak tanýr. Böylece monitörünüzün yenileme hýzýndan daha yüksek çerçeve hýzlarý elde edilebilir; ancak düþük resim kalitesine yol açan görsel kusurlar ve kopukluklar ortaya çýkabilir.

Bu seenek belirli bir Direct3D uygulamasýnda kullanýlan keskinliði yumuþatma oranýný belirlemenize olanak verir.

Keskinliði yumuþatma, bazen 3D nesnelerinin kenarlarýnda grlen "basamaklama" etkisini en aza dprmek iin kullanýlan bir tekniktir. Belirli bir uygulama iin keskinliði yumuþatma zelliğini tamamýyla devre dýþý býrakabilir veya olası en yksek dzeye ýkartabilirsiniz.

Dođrudan desteklemeyen uygulamalarda keskinliđi yumuřatma özelliđinin uygulanmasýný sađlamak için bu seęeneđi kullanýn.

Bu seęeneđi dikkatle kullanýn. Keskinliđi yumuřatma özelliđini dođrudan desteklemeyen bazý uygulamalarýn dođru görüntülenmeyebileceđini veya ekranda düzensiz resimler oluřturabileceđini unutmayýn. Keskinliđi yumuřatma özelliđini desteklemeyen bir oyun veya uygulamada görüntü sorunlarý yařýyorsanız bu seęeneđi devre dýřý býrakýn.

Bu seçenek, dikey zaman uyumu devre dýpý býrakýldýdýnda, grafik iþlemci tarafýndan iþlenmeden önce CPU'nun hazýrlayabileceði çerçeve sayýsýný sýnýrlamanýza olanak tanýr.

Bazý durumlarda, izin verilen önceden oluþturulmuþ çerçeve sayýsý ne kadar yüksek olursa, oyun çubuklarý, oyun konsollarý veya klavye gibi aygýtlarda görülen "tepki gecikmesi" o kadar yüksek olur.

Oyun oynarken bilgisayarýnýza baðlý giriþ aygýtlarýnýn tepkisinde hissedilebilir bir gecikme yaþýyorsanız bu deðeri düþürün.

Sürücülerin bir OpenGL uzantısı olan **GL_KTX_buffer_region** kullanmasına olanak tanır.

Bu seçenek, bu uzantıyı destekleyen 3D modelleme uygulamalarında uygulama performansını artırabilir.

GL_KTX_buffer_region uzantýsý etkinleptirildiðinde yerel görüntü belleðinin kullanýlmasýna olanak tanýr.

Bununla birlikte, kullanýlabilir yerel görüntü belleði 8 MB'den küçükse, çift düzlemler uzantýsý desteði etkinleptirilmez.

Bu ayar, yukarıdaki "Arabellek bölge uzantýsýnı etkinleptir" seçeneði devre dýþý býrakýldýðýnda etkisizdir.

Hızlı linear-mipmap-linear süzme işlemine izin verilmesi uygulama performansını yükseltir, ancak resim kalitesi bir ölçüde düşer.

Çoğu durumda, resim kalitesindeki kayıp fark edilebilir düzeyde olmayacağından, bu özelliğin etkinleştirilmesiyle kazanılan performans iyileşmesi tercih edilir.

Bu seçenek, resim kalitesinde iyileştirme sağlamak için OpenGL arabiriminin epyönsüz süzmeyi kullanmasını sağlar.

Bazý CPU'lar tarafýndan kullanylan gelipmiþ yönergelere ilipkin sürücü desteđini devre dýþý býrakmak için bu seçeneđi seçin.

Bazý CPU'lar, NVIDIA grafik iþlemcinizde bulunan ve 3D oyunlar ile uygulamalarda performansý arttıran ek 3D yönergeleri de desteklemektedir. Bu seçeneđi kullanarak, ek 3D yönergeleri için sürücülerde bulunan bu desteđi devre dýþý býrakabilirsiniz. Bu özellik, performans karþılařtırmalarında veya sorun gidermede yardımcı olabilir.

Bu seçenekler OpenGL sürücüsü için tam ekran keskinliği yumuşatma özelliklerini denetler. Keskinliği yumuşatma, bir ekrandaki nesnelerin kenarlarını yumuşatarak bazen görülen testere dişli "basamaklama" etkisini azaltmak için kullanılır. 1.5 x 1.5 yöntemi keskinliği yumuşatma işlevini gerçekleştirirken en iyi performans sağlar, 2 x 2 yöntemi ise en yüksek resim kalitesini verir.

Sürücünün stereo piksel biçimleri dý arý vermesine olanak tanýr. Bu seçenek OpenGL uygulamalarynýn stereo özelliði kullanmasýný ve stereo perde camlar özelliðini etkinle tirmesini saðlar.

Sürücünün yer paylaýmı piksel biçimlerini dı arı vermesine olanak tanır. OpenGL uygulamalarının yer paylaýmlarını kullanmasına olanak verir.

Bu seçenek, resim kalitesinde iyileştirme sağlamak için OpenGL arabiriminin epyönsüz süzmeyi kullanmasını sağlar. Bu özelliğin etkinle tirilmesinin resim kalitesini yükseltirken performans dü üreceğini unutmayın.

Bu seçenek etkinleştirildiğinde, OpenGL sürücüsü ekranla aynı çözünürlüğe sahip bir geri arabelleği ve bir derinlik arabelleği oluşturur.

Böylece, çok sayıda pencere oluşturan uygulamalarda görüntü belleği daha verimli kullanılmıy olur.

Devre dışı bırakıldığında, OpenGL sürücüsü uygulamanın oluşturduğu her pencere için bir geri arabelleği ve bir derinlik arabelleği oluşturur.

Bu özellik birden fazla pencere kullanan OpenGL uygulamalarının performansını yükseltebilir.

Seilen OpenGL uygulamasý iin en iyi ayarlarý belirler.

Bu seçenek, OpenGL uygulamalarında belirli renk derinliğine sahip dokuların varsayılan olarak kullanılıp kullanılmayacağını belirtir.

Masaüstü renk derinliğini kullan seçeneği her zaman Windows masaüstünde kullanılan renk derinliğine sahip dokuları kullanır.

Her zaman 16 bpp kullan ve **Her zaman 32 bpp kullan** seçenekleri, masaüstü ayarlarına bakılmaksızın, her zaman belirtilen renk derinliğine sahip dokuların kullanılmasını sağlar.

Bu seçenek, tam ekran OpenGL uygulamalary için arabellek ters çevirme modunu saptar.

Aktarmayý engelle, sayfayý ters çevir veya otomatik seç modlary arasýndan istediðinizi seçebilirsiniz. Otomatik seç modu, donaným yapýlandýrmanýzý dikkate alarak sürücünün en iyi yöntemi seçmesini saðlar.

Bu seçenek, dikey zaman uyumunun OpenGL içinde nasıl kullanılacağını belirlemenize olanak verir.

Her zaman kapalı. OpenGL uygulamalarında dikey zaman uyumunu her zaman devre dışı bırakır.

Varsayılan ayar olarak kapalı. Bir uygulama tarafından özellikle gerekmediği sürece, dikey zaman uyumunu devre dışı durumda tutar.

Varsayılan ayar olarak açık Bir uygulama için özellikle devre dışı olması gerekmediği sürece, dikey zaman uyumunu açık durumda tutar.

Geçerli ayarlarý, daha sonra bitipikteki listeye eklenecek özel “ince ayar” olarak kaydetmenize olanak verir.

Belirli bir OpenGL uygulamasý için en iyi ayarlarý saptadıktan sonra ayarlarýn özel ince ayar olarak kaydedilmesi programý bağlatmadan OpenGL özelliklerini hýzlý bir þekilde yapılandırmanýza olanak verir, seçenekleri teker teker ayarlamanýz gerekmez.

Kaydýrýcý denetimleri, seçilen renk kanaly için parlaklyk, karpýtlýk veya gamma deđerlerini ayarlamanýza olanak verir.

Renk düzeltme denetimleri, bir kaynak resimle resmin bir görüntü birimi üzerindeki çýkýpý arasýndaki aydýnlýk farklýlýklarýný ayarlamanýza yardýmcý olur. Bu özellik, resim iþleme uygulamalarýyla çalyþýrken, resimlerin (örneđin, fotođraflar) monitörünüzde daha gerçekçi renklerle görüntülenmesine yardýmcý olur.

Ayrýca, 3D ivmeli oyunlarýn çođu oynanamayacak kadar karanlýk görüntülenebilir. Parlaklýđýn ve/veya gamma deđerinin tüm kanallarda eþit olarak artýrýlmasý bu oyunlarýn daha aydýnlýk görüntülenmesini ve daha rahat biçimde oynanmasýný sađlar.

Kaydýrýcýlar tarafýndan denetlenen renk kanallarýný seçmenize olanak tanýr. Kýrmýzy, yeþil veya mavi kanallarý ayrý ayrý veya tümünü birden ayný anda ayarlayabilirsiniz.

Sayýsal Titrepim özelliði renk ayrýmý ve renk yoðunluðu üzerinde daha fazla denetim saðlar ve tüm uygulamalarýnýzda daha parlak ve net resimler elde etmenize olanak tanýr.

Renk eđrisinin grafiksel gđsterimidir. Bu eđri; karđýtlýk, parlaklýk veya gamma ayarlarý yaparken deđipiklikleri geręek zamanlý olarak yansýtýr.

Bu seçeneğin seçilmesi, yaptığınız renk ayarlarının Windows yeniden başlatıldığında otomatik olarak geri yüklenmesini sağlar.

Not: Bilgisayarınız bir ağa bağlı ise, renk yarız siz Windows'da oturum açtıktan sonra yapılır.

Kaydettiðiniz özel renk ayarlarıнын listesidir. Listedен bir öðe seçilmesi ilgili ayarý etkinleþtirir.

Geçerli renk ayarýný özel ayar olarak kaydetmenize olanak tanýr. Sonra, kaydedilen ayarlar bitipikteki listeye eklenir.

Listede seçili olan özel renk ayarını siler.

Tüm renk deđerlerini donanýmın fabrika ayarlarına döndürür.

Monitörünüzün zamanlama modunu seçmenize olanak tanır:

Otomatik Algıla. Windows'un, uygun zamanlama bilgilerini doğrudan monitörün kendisinden almasına olanak verir. Varsayılan ayar budur. Bazı eski monitörler bu özelliği desteklemeyebilir.

Genel Zamanlama Formülü veya **GTF** çoğu yeni monitör tarafından kullanılan bir standarttır.

Ayrı Monitör Zamanlamaları veya **DMT** bazı donanımlarda halen kullanılan daha eski bir standarttır. Donanımınız DMT kullanıyorsanız bu seçeneği etkinleştirin.

NVIDIA QuickTweak simgesini Windows görev çubuđuna ekler.

Bu simge; özel Direct3D, OpenGL veya renk ayarlarýný kullanyplý bir açýlan menüden kolayca uygulamanýza olanak tanýr.
Menüde ayrıca, varsayılan ayarlarý geri yüklemek ve Görüntü Özellikleri iletipim kutusuna eripmek için öđeler yer almaktadır.

QuickTweak yardımcı programını Windows görev çubuğunda göstermek için kullanılabacak simgeyi seçmenize olanak verir.

Görüntülenmesini istediğiniz simgeyi listeden seçin. Ardından Tamam veya Uygula düğmesini tıklayarak görev çubuğundaki simgeyi güncelleştirin.

NVIDIA Masaüstü Yöneticisini etkinleştirir.

NVIDIA Masaüstü Yöneticisi, nView çok monitörlü yapılandırmalar kullanılırken çapıtli ek iþlevler sağlar. Örneðin, pencere yönetimi kısayol tuþları, iletiþim kutusunu yeniden ortalama, yakýnlaþtırma. Masaüstü Yöneticisi birden fazla masaüstü desteði vererek, uygulama çalıþma alanınızy daha iyi düzenlemenize yardımcı olur.

NVIDIA Masaüstü Yöneticisi yapılandırma iletişim kutusunu açar.

Masaüstü Yöneticisi yapılandırma iletişim kutusu tüm Masaüstü Yöneticisi işlevlerini ve ayarlarını (iletim kutusu yeniden ortalama seçenekleri, kısayol tufları seçimi ve uygulama yönetimi ayarları) denetleyebilmenize olanak verir.

Bu iletipim kutusunu kapatır ve yaptığınız deđipiklikleri saklayarak Ek Özellikler iletipim kutusundaki Tamam veya Uygula düđmesini tıklattığınızda etkinleřmelerini sağlar.

Görev çubuđu simgesi tıkladıđđında hangi fare düđmesinin menüü açmak için kullanılacađđını belirlemenize olanak verir.

Onay iletilerinin görüntülenmesini etkinleştirir veya devre dýþý býrakýr.

Görev çubuðu menüsünden bir 3D yapılandırması yüklediðinizde onay iletilerinin görüntülenmesini istemiyorsanız bu seçeneði iþaretleyin.

Görev çubuđu menüsünün 3D etkisiyle görüntülenmesini istiyorsanız bu seçeneđi seçin.

Bu seçenekler, desteklenen en yüksek çözünürlüğün altındaki çözünürlüklerde çalışırken görüntünün yassı panel ekranı üzerindeki konumunu belirleme olanağı verir.

Masaüstünün monitör üzerindeki konumunu ayarlamak için ok tuplarını kullanın.

Geçerli çözünürlük ve yenileme hızında masaüstünü varsayılan konumuna döndürür.

Bu seçenekler ekran baǵdaǵtırýcýnýzýn desteklediði aygýtlara baǵlý olarak çýkýp görüntü aygýtýný (monitör, sayýsal yassý panel veya TV) seçmenize olanak verir.

Etkin görüntü aygıtı için ayarları özelleştirebileceğiniz bir pencere görüntüler.

TV çýkýpý için kullanylan geerli biimi ve lke ayarlarýný gsterir.

Belirli bir TV çýkýp biçimi seçebileceðiniz bir pencere açar.

Bu liste yapađýđýnýz ýlkeye bađlý olarak TV çýkýp biçimini seçmenize olanak verir.

Not: Ýlkeniz listede yoksa, size en yakýn ýlkeyi seçin.

Seçili biçimi bilgisayar başlarken kullanılabacak varsayılan ayar yapar.

Ekran adaptörüne yalnızca bir TV takılı olarak bilgisayarı başlatırken, bu seçenek önyükleme işlemi sırasında görüntülen tüm iletilerin televizyonunuz tarafından desteklenen biçimde görüntülenmesini sağlar.

TV'ye gönderilen ýkýp sinyalinin türünü belirtmenize olanak verir.

Uygun bađlantý kablonuz varsa, S-Video ýkýpý Bilepik video ýkýpýna göre daha yüksek kaliteli ýkýp sađlar. Hangi türde sinyal seçmeniz gerektiđinden emin deđilseniz **Otomatik seç** ayarýný kullanýn.

Masaüstünün TV ekranındaki konumunu ayarlamak için ok tuplarını kullanın.

Not: TV'deki görüntü abırır sayıda ayar nedeniyle bozulur veya kararırsa 10 saniye kadar bekleyin. Görüntü otomatik olarak varsayılan konumuna geri döner, ayarlarınızı yapmaya yeniden başlayabilirsiniz. Masaüstünü istediğiniz konuma getirdikten sonra, 10 saniyelik süre dolmadan önce ayarları kaydetmek için Tamam veya Uygula düğmesini tıklayın.

Masaüstünü geçerli çözünürlükte TV ekranındaki varsayılan konumuna döndürür.

TV görüntüsünün parlaklýđýný ve doygunluđunu ayarlamak için bu denetimleri kullanýn.

TV görüntüsünün parlaklıđını ve karşıtlıđını ayarlamak için bu denetimleri kullanın.

TV sinyaline uygulanmasýný istediðiniz titreþim süzgeci oranýný ayarlamak için bu denetimi kullanýn.

Bir donaným dekodeinden DVD filmleri oynatýrken titreþim süzgecini devre dýþý býrakmanýz önerilir.

TV'ye çýkýp iin ekran özünürlüđünü ve renk derinliđini ayarlar.

Monitörünüzdeki DVD veya video kaydının kalitesini ayarlamak için bu denetimleri kullanın.

Bilgisayarınızda videolar veya DVD filmleri oynatırken en iyi görüntü kalitesini elde etmek için parlaklık, kontrast, renk tonu ve doygunluk ayarlarını ayrı ayrı denetleyebilirsiniz.

NVIDIA grafik işlemcinizin çekirdek ve bellek saat frekanslarını ayarlamanıza olanak tanır.

NVIDIA grafik iþlemcinizin çekirdek saat hızýný ayarlar.

Çekirdek saat hízýný megahertz cinsinden gösterir.

Ekran baðdaptýrýcýnýzdaki bellek arabiriminin saat hýzýný ayarlar.

Bellek arabiriminin saat h yz n  megahertz cinsinden g sterir.

Yeni saat frekansý ayarlarýný uygulamadan önce kararlýlýk bakýmýndan sýnar.

Not: Üreticinin varsayılan ayarlarýndan farklı olan tüm yeni ayarlarý kalýcý olarak uygulamadan önce sýnamanız gerekir.

Bu seçeneğin seçilmesi, saat frekanslarında yapılan değişikliklerin Windows her başlatıldığında otomatik olarak uygulanmasını sağlar.

Not: Başlangıçtaki otomatik saat ayarını atlamak istiyorsanız, Windows başlatılırken CTRL tuşunu basılı tutun. Bilgisayarınız bir ağa bağlı ise, Windows'a oturum açar açmaz CTRL tuşunu basılı tutun.

Tüm saat ayarý özelliklerini sýfýrlar ve denetimlerin yeniden etkinleptirilmesinden önce grafik donanýmýnýn yeniden algýlanmasýný saðlar.

Ekran baðdaýtýrcýnýzýn BIOS'unu güncelleptirilmip bir BIOS ile her yansýtýpýnýzdan sonra sýfýrlama iþlemine uygulamanýz önerilir.

Dört nView modundan birini seçmenize olanak verir:

Standart. Standart, tek görüntü birimi modunu seçer. NVIDIA grafik bağırtırcınyza tek bir görüntü birimi bağıly ise bu modu kullanýn.

Çođalt. Bu mod birincil görüntü birimindeki görüntünün aynýsýný ikincil görüntü birimine kopyalar.

Yatay Geniřletme. Bu mod Windows masaüstünü yatay olarak iki görüntü birimine yaymanýza olanak verir. Bu modda, iki ekran tek, geniř bir görüntü oluřturur.

Dikey Geniřletme. Bu mod Windows masaüstünü dikey olarak iki görüntü birimine yaymanýza olanak verir. Bu modda, iki ekran tek, uzun bir görüntü oluřturur.

nView Standardý. Standart, tek görüntü birimi modunu seçer. NVIDIA grafik baðdaptýrýcýnýza tek bir görüntü birimi baðlý ise bu moduullanýn.

nView Çođalt. Bu mod birincil görüntü birimindeki görüntünün aynýsýný ikincil görüntü birimine kopyalar.

nView Yatay Geniřletme. Bu mod Windows masařstřnř yatađ olarak iki gřrřntř birimine yaymanřza olanak verir. Bu modda, iki ekran tek břyřřk gřrřntř yřzeyi oluřturacak biřimde birleřir ve tek ekrana sřđmayacak geniřlikteki řđelerin izlenmesini kolaylařtırır.

nView Dikey Geniřlet – Windows masařstřnř dikey olarak iki gřrřntř birimine yaymanřza olanak tanřr. Bu modda, iki ekran tek břyřk gřrřntř yřzeyi oluřturacak biřimde birleřir ve tek ekrana sřđmayacak boydaki řđelerin izlenmesini kolaylařtırřr.

nView ekran yapılandırmanın grafiksel bir gösterimidir.

Monitör grafiklerinden birini tıklayarak geçerli ekran olarak seçebilirsiniz. Monitör grafiği sağ tıklayıldığında, ilgili görüntü birimiyle ilişkili olarak ayarlama yapmaya olanak tanıyan çapıtli seçenekler görüntülenir.

Bu seenek, ođalt modunda alıbpırken birincil grnt biriminizi ikincil grnt biriminize gre daha yksek bir masast znrlđnde alıptırma olanađı tanır. Ykincil aygıtın fiziksel znrlđ birincil aygıtta gre dpkse, fare ekranın kenarına dokunduka ikincil aygıtın masast otomatik olarak kayar.

"Sanal masaüstüne izin ver" seçeneđi iřaretlenmiř ise, ikincil aygıttaki otomatik kaydıırma özelliđini devre dıııı bırakıır. Böylece sanal masaüstünü belirli bir konumda dondurarak, sunular için veya uygulamalardaki ince ayrıntıı ıııııı için kolaylık sađlamııı olursunuz.

Bu özelliđin etkinleřtirilmesi ikincil ođaltma grnt birimi zerinde geerli kaydırma konumunu kilitlet. Bylece sanal masastn belirli bir konumda dondurarak, sunular iin veya uygulamalardaki ince ayrıntı ieriniz iin kolaylık sađlamıř olursunuz.

nView genişletme modu için sanal masaüstü özelliğini etkinleştirir.

Bu özelliğin etkinleştirilmesi, birleşik görüntü birimlerinin izin verdiğinden daha büyük bir masaüstü ayarlamaya olanak tanır.

Fare görüntülenebilen alanın derinliğinde birleşik görünüm daha geniş masaüstü alanına yayılır.

nView ikincil aygıt yapılandırmanızı grafiksel bir gösterimdir.

Grafiği tıklayarak, çeşitli modunda çalışırken nView özelliğine sahip grafik adaptörünüzün ikincil çıkışına bağlı çıkış aygıtını yapılandırabilirsiniz.

Video çýkýp ekranýn ýn belirli bir bölgesini yakýnlaptýrmanýza olanak tanýyan yakýnlaptýrma denetimlerini etkinleptirir.

Buradan, yakýnlaýtýrmak istediňiniz video ekraný alanýny seçebilirsiniz. Alaný seçtikten sonra, aþaõýdaki kaydýrýcý denetimini kullanarak ekranýn ilgili bölgesini yakýnlaýtýrabilirsiniz.

Video oynatma ekranının seçili bölümünü yakınlıptırma veya uzaklıptırma olanağı tanır.

Videonun tam ekran modunda oynatılacađı görüntü birimini seçmenize olanak tanır.

Tam ekran oynatma modunda görüntünün en/boy oranını seçmenize olanak tanır.

Bu seçeneğin etkinleştirilmesi, video sürücüsünün tam ekran video oynatma için en uygun çözünürlüğü belirlemesini sağlar.

Bu seçenek etkinleştirildiğinde, Yer Paylaşım Denetimleri sayfasındaki yakınlaştırma denetimi tam ekran aygıtındaki yakınlaştırmayı da denetleyebilir.

nView ođalt modunun sađladýđý gelipmiđ video zelliklerine eriřmek iin bu dđmeyi týklatýn. Bu zelliklere eriřebilmek iin ođalt modunun etkin olmasý gerekir.

Bu seçeneğin etkinleştirilmesi, yer paylaşım yazılımının veri yolu yönetimi kullanmasını gerektirir. Görüntü bozukluğu veya video görüntüsü alamama gibi video oynatma sorunları yapılmadıkça bu seçeneğin etkinleştirilmesi önerilmez.

Seçili video baðdaþtýrýcýsý ile kullandýðýnýz monitör türünü gösterir.

Bu monitörün görüntü birimi ve sürücü özelliklerini görüntülemek için bunu tıklayın.

Bu monitör için kullanýlabilecek yenileme hýzlarýnýn listesini görüntüler. Yüksek yenileme frekanslarý ekranýnýzdaki titreþimleri azaltýr.

Yenileme Frekansý alanýndaki listede monitörünüzün desteklemediði modlarýn yer alýp almayacađýný belirtir. Monitörünüz için uygun olmayan bir modun seçilmesi ciddi görüntü birimi sorunlarýna, hatta donanýmýnýzýn zarar görmesine yol açabilir.

Bu seçenek OpenGL sürücüsünün, uygulama tarafından seçilen piksel biçimine bakılmaksızın, 16 bit derinlik arabelleği kullanmasını gerektirir.

Böylece, derinlik arabelleği temizliklerinde ve diğer işlemlerde performans artar, bununla birlikte derinlik arabelleği hassasiyeti bir ölçüde azalır.

Bu seçenek etkinle tirildiğinde, OpenGL Windows 2000 Geli mi Çoklu Monitör özelliğini kullanır.

Masaüstünün sol üst köşesinin hangi görüntü biriminde görüntüleneceğini belirlemek için bu seçeneği kullanın. Bu seçeneğin en belirgin etkisi monitör görüntülerinin konumlarını değiştirmesidir.

Tüm geçerli nView görüntü birimlerini gösterir. Birden fazla aygıt bađlý ise ve Standart mod dýbýnda bir moda geđmiþseniz, hangi görüntü biriminin geçerli olacađýný belirleyebilirsiniz.

Ayrýca, hemen üstte bulunan denetimdeki monitör grafiđini týklatýp geçerli görüntü birimi olarak ayarlayabilirsiniz.

Geçerli görüntü birimi için kullanılan çýkýp aygýtýyla ilgili ayarlarý belirlemek veya deđiřtirmek için bu düđmeyi týklatýn.

Kaydırma denetimleri görülebilir ekran alanınızın boyutlarının gerçek masaüstü alanınıza göre ayarlama olanağı tanır. Böylece, normalde monitör, yassı panel veya TV üzerinde görüntülenebilecek masaüstlerinden daha büyük masaüstleri elde edilebilir.

Bu video baǵdaptýrýcýsýna baǵlý tm grnt birimlerini algýlamak iin bunu týklatýn. Denetim paneli aýldýktan sonra taktýǵýnýz grnt birimlerini algýlamak iin bu zelliǵi kullanýn.

Ýkincil görüntü birimi baðlayýçýsýna takýlý olan ve algýlanmayan bir monitörünüz varsa bu onay kutusunu iþaretleyin. Bu, daha eski monitörler için veya BNC baðlayýçýларыla baðlý monitörler için kullanýlý bir özelliktir.

NVIDIA grafik baðdaptýrýcýnýzla ilgili bilgilere eripmek için bunu týklatýn.

NVIDIA grafik baðdaptýrýcýnýzla ilgili diðer özelliklere eriþmek için bunu týklatýn.

NVIDIA grafik baðdaptýrýcýnýz için en son bilgilerin ve sürücülerin bulunduđu NVIDIA Web sitesine eriřmek için bunu týklatýn.

Seçili olan grafik baðdaptýrýcýsýnýn donaným özelliklerine ilipkin ayrýntýlar saðlar.

Sisteminizde bulunan ve genel grafik performansını etkileyebilecek özelliklere ilişkin ayrıntılı bilgi sađlar.

Bu tabloda, NVIDIA grafik baǝdaıtırıcýnýz tarafýndan kulanýlan dosyalarýn listesi, aıýklamalary ve sürüm bilgileri verilmektedir.

Uygulama Yönetimi ayarları sayfası, uygulama pencerelerinin birden fazla görüntü birimi ve masaüstleri üzerindeki konumlarını, her uygulama için ayrı ayrı yönetmenize olanak verir.

Masaüstü Yöneticisi tarafından yönetilmekte olan uygulamaların listesidir. Listedен bir uygulamayı seçerek uygulama yönetimi ayarlarını yapılandırın. Sağdaki Ekle ve Kaldır düğmelerini kullanarak listeyi düzenleyin.

Masaüstü Yöneticisi tarafından yönetilen uygulamalar listesine yeni bir uygulama programı eklemek için bu düğmeyi tıklayın.

Seçili olan uygulamayı Masaüstü Yöneticisi tarafından yönetilen uygulamalar listesinden kaldırmak için bu düğmeyi tıklayın.

Uygulama listesindeki tüm girişleri silmek için bu düğmeyi tıklayın.

Uyarı: bu işlem uygulamalarınızı için yaptığınız tüm özel ayarları sıfırlar.

Bu seçenek seçildiğinde, uygulama penceresi her zaman belirttiğiniz görüntü biriminde başlar.

Bu alan, "Bu uygulamanýn her zaman baýlatýlacađý ekranýn numarasý" seęeneđi iparetlenmiþse, seęili uygulamanýn her zaman baýlatýlacađý ekraný (monitörü) belirtir.

Bu seçeneđi seçerseniz, Masaüstü Yöneticisi uygulamanın pencere büyüklüğü ve konumunu kaydeder. Uygulamayı bir sonraki başlatışpınızda, Masaüstü Yöneticisi uygulama penceresini önceki boyut ve konumuna geri yükler.

Bu seçeneđi kullanarak, uygulama penceresi ekraný kaplar duruma getirildiđinde, birden fazla ekraný deđil yalnızca içinde bulunduđu ekraný kaplamasýný sađlayabilirsiniz.

Bu uygulamayı ayrı, adlandırılmış bir masaüstünde başlatmak için bu seçeneği seçin.

Örneğin, varsayılan Windows masaüstüne ek olarak, başka masaüstleri de oluşturabilir, bunları Web tarama ve e-posta okuma gibi amaçlarla, ayrı ayrı kullanabilirsiniz.

Ayrý uygulama masaüstü için kullanacađýnýz adý bu alana girin. Diđer uygulamalar için daha önce oluřturduđunuz masaüstleri arasýndan seřim yapmak için ačýlan düđmeyi týklatýn.

Bu alan yalnızca, "Bu uygulamayý ayrý bir masaüstünde bařlat" seřeneđi iparetli ise kullanýlabilir.

Kýsayol Tuýlarý sayfasý, masaüstünüzde uygulama pencerelerinin konumunu yönetmek için kullanabileceğiniz kýsayol tuðu bilepimlerini özelleptirmenize olanak tanýr.

Bu tuþ bilepimi etkin (odaklanýlmýþ) pencereyi baþka bir monitörde ayný yere taþýr.

Bu tuş bileşimi görüntü birimindeki tüm pencereleri, etkin uygulama ile birlikte, başka bir görüntü birimine taşıır.

Bu tuş bileşimi tüm uygulama pencerelerini fare imaretçisinin bulunduğu görüntü birimine taşıır.

Birden fazla uygulama masaüstü etkinse, bu tuş bileşimi bir masaüstünden diğerine geçiş yapmanızı sağlar. Bu tuş bileşiminin arka arkaya kullanılması etkin uygulama masaüstleri listesinde sürekli ilerlemenizi sağlar.

Genel Ayarlar sayfasýnda Masaüstü Yöneticisi'ni ve uygulamalary ípleyip biçimini genel olarak etkileyen seçenekler bulunur.

Bir uygulama penceresinin "tüm masaüstünü" kaplayacak şekilde büyütülmesi, birden fazla monitör üzerinde olsa dahi tüm masaüstüne yayılması anlamına gelir.

Bir uygulama penceresinin "geçerli ekranı" kaplayacak şekilde büyütülmesi, yalnızca içinde bulunduđu ekranı doldurması anlamına gelir.

Bu özellik etkinleştirildiğinde tüm üst düzey uygulama pencerelerinin sistem menülerine bir NVIDIA Masaüstü Yöneticisi alt menüsü eklenir. Bu alt menü, Masaüstü Yöneticisi denetim panelini açmak zorunda kalmadan tüm Uygulama Yönetimi işlevlerine hızlı ve kolay erişim sağlar.

Bir uygulama penceresinin sistem menüsüne, pencerenin başlık çubuğunu sağ tıklayarak veya pencere başlık çubuğunun sol ucundaki küçük uygulama simgesini tıklayarak erişebilirsiniz.

Bu seçenek seçildiğinde, Masaüstü Yöneticisi üst düzey beliren pencereleri tek bir ekrana sığacak halde yerleştirerek, iki veya daha fazla monitöre yayılmalarını veya bölünmelerini önler.

Sistem apýndaki beliren pencerelerin her zaman istediđiniz ekrana ortalanmalarýný sađlamak iin bu seeneđi sein.

Beliren pencerelerin ortalanmasýný istediðiniz monitörü seçin. Bu alan yalnızca "Sistem çapýndaki belirlen pencerelerin ortalanacađý ekranýn numarasý" düðmesi iřaretlendiðinde kullanýlabilir.

Bu seçenek sistem çapýndaki (birden fazla monitöre yayýlan) beliren pencerelerin fare imlecinin bulunduđu görüntü birimine ortalanmasýný sađlar. Çünkü büyük olasýlýkla bakýyor olduđunuz ekran budur.

Bu seçenek uygulamaların beliren pencerelerinin kendilerini açan uygulama penceresiyle aynı ekranda kalmasını sağlar. Bir beliren pencere başka bir monitöre yayılırsa, Masaüstü Yöneticisi bu pencereyi uygulama penceresinin görüntü birimine sığacak şekilde taşır.

Varsayýlan Masaüstü Yöneticisi genel ayarlarýný ve kýsayol tuþlarýný geri yüklemek için bu düðmeyi týklatýn.

Not: Bu iþlem, Uygulama Yöneticisi sayfasýnda uygulamalar için ayrý ayrý yaptýðýnýz özel ayarlarý etkilemez.

Masaüstü Yöneticisi ayarlarında yaptığınız değişiklikleri onaylayıp uygulamak ve denetim paneli penceresini kapatmak için Tamam düğmesini tıklayın.

Deđıplıklerınızı kaydetmeden ve uygulamadan Masaüstü Yöneticisi denetim paneli penceresini kapatmak için Ýptal'i tıkladın.

Uyarı: Ayarlarda yaptđđnız tüm deđıplıkler yoksayılr.

Ayarlarda yaptığınız tüm deđiřiklikleri uygulayıp kaydetmek ve Masaüstü Yöneticisi denetim paneli penceresini açık tutmak için Uygula düğmesini tıklayın.

Bu iletiþim kutusu, Masaüstü Yöneticisi tarafından yönetilecek yeni bir uygulama seçmenize olanak verir.

Bu, Masaüstünüzde çalışmakta olan uygulama programlarının listesidir. Listedeki bir uygulamayı seçebilir veya Gözet düğmesini tıklayarak farklı bir uygulama (örneğin, o anda çalışmayan bir uygulama) seçebilirsiniz.

Bu düðmeyi tklattđnzda, Masast Yneticisi tarafndan ynetilmesini istediðiniz bir Windows uygulamas semenize olarak veren bir dosya iletiðim kutusu alr.

Masaüstü Yöneticisi tarafından yönetilecek yeni uygulama olarak seçtiğiniz program dosyasını onaylamak için bu düğmeyi tıklayın.

Herhangi bir uygulama programý seçmek istemiyorsanız bu düðmeyi týklatýn. Yeni Uygulama iletipim kutusu herhangi bir ayarda deðiþiklik yapılmadan kapatýlýr.

Bu iletipim kutusu yeni bir uygulama masaüstünün adýný girmenize olanak verir.

Yeni uygulama masaüstü için bu alana bir ad girin. Başka uygulamalar için belirttiğiniz masaüstü adları arasından da seçim yapabilirsiniz.

Örneğin, Web tarayıcılarınız için kullanacağınız masaüstüne "Web", e-posta programınız için kullanacağınız masaüstüne de "Posta" adı verebilirsiniz. Masaüstü Yöneticisi Kısayol Tuşları özelliği bu uygulama masaüstleri arasında kolayca geçiş yapmanızı sağlar.

Masaüstünüzün yeni adýný onaylamak için Tamam'ý týklatýn. Bu düðmeyi týklatabilmeniz için geçerli bir masaüstü adý girmeniz gerekir.

Bir masaüstü adý girmek istemiyorsanız Ýptal'i týklatýn.

Bu tuþ bileþimi, k¼c¼lerek odaklanan d¼rtgenlerden olup ve fare imlecinizin yerini g¼rmenize yard¼mcy olan bir canlandýrma baplatýr.

Pencereleri fareyle sürükleyerek taşıırken ekranlardan birine veya diğörine tam olarak oturtmak için bu seçeneđi etkinleştirin.

Bu seçenekler Windows istemci oturumunuzun kullanıcı arabirimi öğelerini (örneğin, görev çubuğu ve görevler penceresinin) ipleyip tarzını etkiler.

Geçerli nView yapılandırmasına göre doğru biçimde ortalannmıř olan ve farklı masaüstlerindeki uygulamalar arasında geip yapmanıza olanak tanıyan başka bir Görevler penceresini etkinleptirmek için bu seçeneđi seçin.

Görevler penceresi Alt+SEKME tuplarına basılarak etkinleptirilir.

Bu seçeneğin iparetlenmesi görevler penceresinin daima belirtilen monitörde görüntülenmesini sağlar.

Görevler penceresinin görüntülenmesini istediğiniz monitörü seçin. Yalnızca etkin durumda olan monitörler seçilebilir.

Görev çubuğunun tek bir monitörde görüntülenmesi sağlamak, başka bir deyişle birden fazla monitöre yayılmasını önlemek için bu seçeneği seçin.

Bu seçenekler beliren pencerelerin (ileti kutuları ve uygulama iletipim kutuları dahil) konum ve yerleşiminin Masaüstü Yöneticisi tarafından nasıl yönetileceğini belirler.

Yakýnlaþtırma özelliđini etkinleþtirmek için bu seęeneđi seęin. Yakýnlaþtırma özelliđi, bir ekranda fare imlecinin altýnda bulunan ekran alanýnýn büyütölmöþ bir görünumünü verir. Yakýnlaþtırýlmýþ görünum fare imlecinin karpýsýndaki monitörde görüntülenir; fare imlecinin monitörler arasýnda taþýdýđýnýzda yakýnlaþtırýlmýþ görünum otomatik olarak diđer ekrana geęer.

Yakýnlaþtırma özelliđi yalnızca birden fazla monitör bađlý olduđuunda ve yatay veya dikey geniþletme modlarý seęili olduđuunda kullanýlabilir.

Süzülmüp (araya eklenmiş) ölçeklendirme kullanarak büyütme gerçekleştirmek için bu seçeneği etkinleştirin.

Yakýnlaýtýrma özelliđini denetlemek iin aþaðýdaki kýsayol tuþlarý kullanylýr. Kýsayol Tuþlarý sekmesinde olduđu gibi, kýsayol tuþlarýný atamak iin nce bir alaný, sonra da istediđiniz tuþ bilepimini týklatýn.

Not: Yakýnlaýtýrma ve Kýsayol Tuþlarý sekmeleri aýk iken (varolan kýsayol tuþlarýnýn yeni tanýmlanan kýsayol tuþlarýyla akýþmasýný nlemek amacyyla) tm kýsayol tuþlarýnýn kullanylý devre dýþý býrakýlýr.

Bu kysayol tu pu Yakynlaptyrma i plevini etkinleptirir veya devre dypy byrakyr.

Bu kysayol tupu yakynlaptyrlymyp görünümün büyütölme oranyny arttırır.

Bu kysayol tupu yakynlaptýrýlmýp görüñümün büyütlme oranýný azaltýr.

Bu parametre, yakýnlaptýrýmýp görýnümün fare hareket etmezken saniyede ne kadar sýklýkla güncelleptirileceđini belirtir. (Yakýnlaptýrýmýp görýnüm farenin her hareketiyle güncelleptirilir.) Bu sayýýý arttýrýrsanýz sistem veya uygulama performansý olumsuz yönde etkilenebilir.

Bu parametre, yakýnlaýtýrýlmýp görüñüñü bir monitörden diðerine aktarýrken mili saniye birimiyle uygulanacak gecikmeyi belirtir. Bu gecikme, farenin kýsa bir süreyle yakýnlaýtýrýlmýp görüñüñüñ bulunduðu monitöre geçmesi durumunda yakýnlaýtýrýlmýp görüñüñüñ monitörler arasýnda atlamasýný önlemek için tasarlanmýýptýr. Gecikme istenmiyorsa bu parametre sýfýr deðerine ayarlanabilir.

Fare tekerini kullanýp bir CTRL, ALT ve ÜST KARAKTER tuþ bileþimini basýlý tutarak yakýnlaptýrýlmýþ görünümün büyütölme oranýnýn deðiþtirilmesini etkin duruma getirmek için bu seçeneði seçin.

Yakýnlařtýrýlmýp görüñmün büyütme oranýný deđiptirmek için fare tekeriyle birlikte CTRL, ALT ve ÜST KARAKTER tuplarýnýn hangi bilepiminin kullanýlacađýný seçin.

Kýsayol Tuþlarý sayfasý, masaüstünüzde uygulama pencerelerinin konumunu yönetmek için kullanabileceðiniz kýsayol tuþu bileþimlerini özelleptirmenize olanak verir.

Not: Yakýnlaþtırma ve Kýsayol Tuþlarý sekmeleri açık iken (varolan kýsayol tuþlarınýn yeni tanımlanan kýsayol tuþlarıyla çakýþmasýný önlemek amacıyla) tüm kýsayol tuþlarınýn kullanýmý devre dýþý býrakýlýr.

Bu seenek 3B uygulamalarýnda keskinliđi yumuřatma zelliđini devre dýpý býrakýr.

Uygulamalarýnýzda en yýksek performansý elde etmek istiyorsanız bu seeneđi sein.

Bu seçenek 2x modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma özelliđini etkinleřtirir.

3D uygulamalarında iyileştirilmiş bir görüntü kalitesi ve yüksek performans sağlar.

Bu seçenek, GeForceGPU ailesinde kullanılabilen patentli bir keskinliği yumuşatma tekniğini etkinleştirir.

Quincunx antialiasing (Quincunx Keskinliği Yumuşatma) özelliği, daha yavaş olan 4x keskinliği yumuşatma modunun kalitesini, daha hızlı olan 2x modunun performansına çok yakın bir düzeyde sağlar.

Bu seçenek 4x modunu kullanarak keskinliði yumuŕatma özelliđini etkinleřtirir.

3D uygulamaların performansı bir ölçüde düpürse de, daha iyi bir görüntü kalitesi sađlar.

Bu seenek 4x, 9 ykıpl (Gaussian) modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir.
3D uygulamalarnn performansn bir lde dprse de, daha iyi bir grnt kalitesi sađlar.

Bu seçenek 6x modunu kullanarak keskinliði yumuŖatma özelliđini etkinleřtirir.

3D uygulamalarında performansý bir ölçüde düŖürse de, 4x modundan daha iyi bir görüntü kalitesi sađlar.

Not: Bu ayar yalnızca Direct3D uygulamalarını etkiler. OpenGL uygulamalarını çalıştırırken, OpenGL bir sonraki kullanılabilir keskinliđi yumuŖatma ayarını (örneğin, 6x ayarından hemen sonra gelen seçenek ayarını) kullanacaktır.

Bu seçenek, keskinliđi yumuřatma özelliđini destekleyen 3D uygulamaları için otomatik olarak en iyi keskinliđi yumuřatma ayarlarını etkinleřtirir.

Bu seçenek, 3D uygulamalarınýzý çalyptýrýrken kullanýlacak keskinliði yumuþatma modunu el ile seçmenize olanak verir.

Bilgisayarınızdaki geçerli AGP ayarlarına ilişkin bilgiler.

Bu seenek grafik alt sistemi tarafýndan kullanýlan AGP hýzýný el ile semenize olanak verir. Hangi AGP hýzýný kullanacađýnýzdan emin deđilseniz, bu onay kutusunu iparetlemeden býrakýn. Bu durumda, sistem en uygun AGP hýzýný otomatik olarak belirler.

Grafik alt sistemi tarafından kullanılacak AGP h yz n y el ile se mek i in kayd yr c y denetimini hareket ettirin.

Sistem belleđinden ayrılan görüntü belleđinin sürücü tarafýndan nasýl yönetileceđini belirlemenize olanak verir.

Geçerli çerçeve arabelleði modu tarafýndan belirlenmiþ yöntemle birlikte kullanýlan sistem belleði miktarýný belirlemenize olanak verir.

Dinamik çerçeve arabelleđi modunu kullanýrken çerçeve arabelleđi bellek yönetim stratejsini belirlemenize olanak verir.

NVIDIA PowerMizer, GPU'nuzun güç tüketimini ayarlamanýza olanak verir. Maksimum Güç Tasarrufu'nu ayarlayarak pil ömrünü uzatabilir veya Maksimum Performans'ý seçerek GPU'nuzun tam grafik performansýndan yararlanabilirsiniz.

Bu seenek birden fazla ykypı bulunan grnt baėdaptırcırlarında, bu ykıpların Windows tarafından sisteminize ayrı ayrı takılmıř baėdaptırcırlar olarak algılanmasınđ saėlar. Bylece birden fazla ykıpa sahip bir baėdaptırcırya baėlı her bir grnt biriminin znrlđn ve/veya renk derinliđini ayrı ayrı ayarlayabilirsiniz.

Ýki görüntü birimi tek GPU/bellek yapılandırması ile kullanıldığında görüntü ayarlarınızda bazı sınırlamalar görülür. Windows Görüntü Özellikleri iletişim kutusundaki modlar tek bir görüntü yapılandırması bulunan görüntü adaptörçüleri tarafından kullanılabilir. Adaptörçünün kaynakları iki görüntü birimi tarafından paylaşıldığında, bazı yüksek çözünürlük modları her iki birimde de kullanılamaz. Görüntü adaptörçüsünün gerektiği gibi kullanılabileceği bir görüntü modu bileşimini deneyip seçmeniz önerilir.

Diğer OpenGL stereo ve yer paylaşımı ayarlarını özelleştirmek için bu düğmeyi tıklayın. Bu düğmenin yalnızca, bu paneldeki ilk liste kutusunda bulunan “Dörtlü arabellek özellikli stereo API’i’ni etkinleştir” seçeneği etkinleştirildiğinde kullanılabileceğini unutmayın.

OpenGL içinde yer paylaşımını etkinleştirir. Bazı uygulamalar (örneğin, Softimage 3D) yer paylaşımı düzlemleri gerektirir. Yer paylaşımı düzlemleri, normal renk (RGB) arabelleğine ek olarak, paletli yüzey olarak kullanılır. Yer paylaşımları özellikle 3D görüntünün kendisinden bağımsız olan, örtüben çizim alanları (örneğin, menüler ve imleçler) için kullanışlıdır. Yer paylaşımları 16 ve 32 bit renk modlarında desteklenir.

Not: OpenGL stereo ve yer paylaşımları aynı anda kullanılamaz. Yer paylaşımları ek, yerleşik grafik belleği gerektirir ve tüm çözünürlüklerde kullanılamayabilir. Yer paylaşımı ile ilgili sorunu yaşıyorsanız, çözünürlüğü veya renk derinliğini azaltmayı deneyebilirsiniz.

OpenGL içinde stereo özelliđini etkinleřtirir. Perde camlar veya bařka donaným iřeren stereo uygulamalarý řalıřtırmak iřin, NVIDIA sürücüsü OpenGL stereo piksel biřimleri dıřarı alır, stereoskopik ve monoskopik uygulamaların aynı anda kullanılabilmelerini sađlayacak biřimde belleđi düzenler.

Not: Bu seřeneđi yalnızca gerektiđinde etkinleřtirin. Bazı uygulamalar bir stereo piksel biřiminde düzgün řalıřmazken, bazıları otomatik olarak bir stereo biřim seřer.

Not: OpenGL stereo ve yer paylařımları aynı anda kullanılamaz. Stereo görüntüleme ek, yerleřik grafik belleđi gerektirir ve tüm çözünürlüklerde kullanılamayabilir. Stereo olarak görüntülemede sorun yapıyorsanız, .çözünürlüđü veya renk derinliđini azaltmayı deneyebilirsiniz.

NVIDIA sürücüsünde epitli stereo donanýmlar iin destek vardýr. Varsayýlan donanýmdan farklı bir stereo donaným kullanýyorsanýz, liste kutusundan bir görüntü modu seçin.

Bu seçeneđi yalnızca ELSA 3D REVELATOR veya uyumlu bir bađdaptırcýý kullanýyorsanız seçin. Bu bađdaptırcýlar monitör sinyalinii, çođu stereo donaným tarafından kullanýlan standartlaıtırılmýp 3-pin-DIN'e çevirir.

Not: Grafik kartýnýzda yerleþik bir 3-pin-DIN bađlantýsý varsa bađdaptırcýýý kullanmanız gerekmez!

Bu seeneđi yalnzca grafik kartnza bir otomatik stereo yass panel bađladysanz sein.

Pasif stereo donanýmýnýz varsa bu seçeneđi seçin.

Bu seçeneđi kullanabilmeniz için projektörleri, Quadro2 MXR veya GeForce2 MX /GeForce2 Go gibi bir NVIDIA GPU'yu temel alan çift kafalı bir grafik kartýna bađlamanýz ve nView panelinden nView Kapat modunu etkinleřtirmeniz gerekir. Bir kafa görüntünün sol yanýný, diđeri de sađ yanýný gösterecektir.

Bu seçenek yalnızca çok kafalı kartlarda kullanýlabilir.

Grafik kartýnýzda yerlepik bir 3-pin DIN bađlantýsý varsa, iþlevi etkinleþtirmek iþin bu seþeneđi seþin. Bu durumda, ELSA 3D REVELATOR™ or StereoGraphics® ile birlikte verilen bađdaþtýrýcýlar gibi fazladan bađdaþtýrýcýlara gerek yoktur. 3-pin DIN bađlantýsý bulunan bir stereo donanýmý dođrudan grafik kartýna bađlayamazsýnýz.

StereoGraphics® StereoEyes® veya uyumlu ürünlerle birlikte verilen baðdaþtırýcýlardan birini kullanýyorsanýz bu seçeneði seçin.
Bu baðdaþtırýcýlar monitör sinyalinin
çoðu stereo donaným tarafýndan kullanýlan standartlaþtırýlmýþ 3-pin DIN'e çevirir.

Not: Grafik kartýnýzda yerleþik bir 3-pin DIN baðlantýsý varsa baðdaþtırýcýyı kullanmanýz gerekmez!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Stereo etkiyi göremiyorsanız, sağ ve sol görüntüleri birbiriyle değiştirmek üzere bu seçeneği seçin. Genel olarak, bu seçeneği yalnızca dikey geçmeli monitörlerde ve pasif modda etkinleştirmeniz gerekebilir.

Bu seenek dokulu grafikler tarafýndan kullanýlmak üzere olabildiđi kadar fazla bellek ayýrýr. Böylece, yüksek derecede dokulu uygulamalarda performans artýpý görülebilir. Bununla birlikte dokulu olmayan uygulamalarda ise performans kaybý olabilir.

Bu seenek, uygulama iin gerekli olup olmadıđına bakılmaksızın, üçlü süzme kullanımıđınđı gerekli kılar. Böylece, ođu 3D uygulamada görüntü kalitesi daha iyi bir duruma gelebilir.

