

Tällä asetuksella otetaan käyttöön tai poistetaan käytöstä sumutaulukkoemulointi.

Direct3D-rajapinta edellyttää, että Direct3D-laitteistokiihdytykseen kykenevän näytönohjaimen pitäisi pystyä käyttämään vertex fog- tai table fog -emulointia. Kaikki pelit eivät tarkista laitteiston Direct3D-tukea, vaan odottavat kaikilta table fog -tukea. Tämän asetuksen käyttöön ottaminen varmistaa, että kyseiset pelit toimivat oikein NVIDIA-grafiikkasuorittimessa.

Tällä asetuksella voit poistaa ohjaimien uusimmat DirectX-ominaisuudet käytöstä.

Jotkin aiemmille DirectX-versioille kehitetyt pelit eivät ehkä toimi oikein, jos DirectX 6 tai 7 on asennettuna tietokoneeseen ja ohjaimet tukevat niitä. Tämä asetus pakottaa ohjaimet toimimaan DirectX 5 -yhteensopivassa tilassa, jotta vanhemmat pelit toimisivat oikein.

Käytä tätä asetusta, kun vanhat pelit eivät käynnisty tai toimi oikein.

Asetus pakottaa laitteiston säätämään sen Z-puskuritason automaattisesti sovelluksen vaatimalle tasolle.

Jos tehtävä ei vaadi tiettyä Z-puskuritasoa, on suositeltavaa pitää tämä asetus valittuna. Jos tämä asetus ei ole käytössä, vain sovellukset, joiden Z-puskuritaso vastaa laitteistoasetuksissa määritettyä tasoa, toimivat.

Ottaa käyttöön vaihtoehtoisen puskurointitavan.

Asetus antaa laitteiston käyttää eri puskurointitapaa 16-bittisissä sovelluksissa. 3D-kuvien piirtolaatu on parempi, kun asetus on käytössä.

Näyttää NVIDIA-logon Direct3D-sovelluksissa.

Jos asetus on valittuna, NVIDIA-logo näkyy näytön alakulmassa, kun Direct3D-sovellusta käytetään.

NVIDIA-grafiikkasuoritin luo automaattisesti mipmap-tasoja, jotta pintakuvioden siirto väylän kautta olisi tehokkaampaa ja voitaisiin saavuttaa parempi sovelluksen suorituskyky.

Kaikkia sovelluksia ei kuitenkaan näytetä oikein näytössä, kun automaattinen mipmap-kartoitus on käytössä. Ratkaise ongelma vähentämällä automaattisesti luotujen mipmap-tasojen määrää, kunnes kuvat näkyvät oikein. Mipmap-tasojen vähentäminen estää yleensä pintakuvion väärän kohdistamisen ja saumojen näkymisen (suorituskyky kuitenkin huononee).

Voit valita grafiikkasuorittimen käyttämän automaattisen mipmapping-tavan.

Voit valita joko bilineaarisen tai 8-askelisen anisotrooppisen mipmapping-tavan. Bilineaarinen mipmapping takaa yleensä paremman suorituskyvyn, mutta anisotrooppinen tapa puolestaan parantaa kuvien laatua.

Voit määrittää mipmap-kartoituksen yksityiskohtatason.

Alhaisella tasolla kuvien laatu on parempi, mutta korkealla tasolla sovelluksen suorituskyky on parempi. Voit valita viidestä esiasetetusta tasosta sopivan. Asetukset vaihtelevat parhaasta kuvan laadusta parhaaseen suorituskykyyn. Tallentamiesi mukautettujen asetusten luettelo. Ota asetukset käyttöön valitsemalla se luettelosta. Käytä asetusta valitsemalla OK tai Ota käyttöön.

Voit tallentaa nykyiset asetukset (mukaan lukien Lisää Direct3D-ominaisuuksia -valintaikkunassa valitut) mukautettuina asetuksina. Tallennetut asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

Kun olet löytänyt parhaat mahdolliset asetukset tietylle Direct3D-pelille, voit tallentaa ne mukautettuina asetuksina. Näin voit valita haluamasi Direct3D-asetukset nopeasti ennen pelaamisen aloittamista, eikä sinun tarvitse määrittää jokaista asetusta erikseen.

Toiminto poistaa valitun mukautetun asetuksen luettelosta.

Toiminto palauttaa kaikki asetukset oletusarvoihinsa.

Toiminto avaa valintaikkunan, jossa voit määrittää Direct3D-lisäasetuksia.

Asetuksella muutetaan laitteiston tekseleiden (pintakuvioelementtien) osoituskaaviota.

Arvojen muuttaminen muuttaa tekselin nollakohdan paikkaa. Oletusarvot noudattavat Direct3D-määrittäjiä. Jotkin ohjelmat voivat odottaa, että tekselin nollakohta määritetään muualla. Näissä sovelluksissa kuvien laatu paranee, kun tekselien alkupiste määritetään uudelleen. Liukusäätimillä voi määrittää tekselin nollakohdan minne tahansa tekselin vasemman yläkulman ja keskustan välisellä alueella.

Tämän asetuksen avulla grafiikkasuoritin voi käyttää ennalta määritetyn määrän keskusmuistista pintakuvioelementtien tallennukseen (näytönohjaimen muistin lisäksi).

Huomautus: Pintakuvioiden tallennukseen varattavan keskusmuistin enimmäismäärä lasketaan tietokoneeseen asennetun fyysisen keskusmuistin määrän perusteella. Mitä enemmän keskusmuistia järjestelmässä on, sitä suuremman arvon voi määrittää.

Asetus koskee ainoastaan PCI-näytönohjaimia (tai PCI-tilassa käytettyjä AGP-näytönohjaimia).

Valitse tämä asetus, jos haluat poistaa pystytahdistuksen käytöstä.

Tämä asetus tuo kuvan suoraan näyttöön niin, ettei sinun tarvitse odottaa sen pystytahdistusta. Tämän ansiosta kuvataajuus voi olla näytön virkistystaajuutta korkeampi, mutta se saattaa johtaa myös kuvan laatua huonontaviin häiriöihin.

Tällä asetuksella voit määrittää tietyssä Direct3D-sovelluksessa käytettävän reunojen pehmennyksen.

Reunojen pehmennyksellä voidaan vähentää joidenkin kolmiulotteisten kohteiden reunoissa havaittavaa porrastumisilmiötä. Voit poistaa pehmennyksen kokonaan käytöstä tai valita maksimipehmennyksen tietyssä sovelluksessa – tai jotakin siltä väliltä.

Tällä asetuksella voit ottaa reunojen pehmennyksen käyttöön sellaisissa sovelluksissa, jotka eivät suoraan tue sitä.

Käytä tätä asetusta varoen. Jotkin sovellukset, jotka eivät tue reunojen pehmennystä, eivät ehkä toimi oikein. Niissä näkyvät kuvat voivat myös muuttua epäsäännöllisiksi. Jos pelissä tai sovelluksessa, joka ei tue reunojen pehmennystä, on näyttöongelmia, poista asetukset käytöstä.

Kun pystytahdistus ei ole käytössä, voit tällä asetuksella rajoittaa kehysmäärää, jonka keskusyksikkö valmistelee ennen niiden siirtämistä näytönohjaimeen.

Joissakin tapauksissa esipiirrettyjen kehysten suuri määrä johtaa pidempään vasteaikaan, kun käytetään esimerkiksi ohjainsauvaa, ristiohjainta tai näppäimistöä.

Jos yllä mainittuja peliohjaimia käytettäessä ilmenee selvästi havaittava viive, pienennä tätä arvoa.

Tämä asetus antaa ohjainten käyttää **GL_KTX_buffer_region**-OpenGL-laajennusta.

Laajennus voi parantaa kolmiulotteisten mallinnussovellusten suorituskykyä.

Tällä asetuksella voit käyttää paikallista näyttömuistia, kun GL_KTX_buffer_region-laajennus on käytössä.

Jos käytettävissä on alle 8 Mt paikallista muistia, kaksitasolaajennuksen tukea ei voi ottaa käyttöön.

Asetuksella ei ole mitään vaikutusta, jos edellä mainittu Ota puskurialueen laajennus käyttöön -asetus ei ole käytössä.

Nopean lineaarinen-mipmap-lineaarinen-suodatuksen käyttöön ottaminen parantaa sovellusten suorituskykyä kuvan laadun kustannuksella.

Usein kuvan laadun huononemista ei huomaa, joten voi olla järkevää ottaa asetus käyttöön ja hyödyntää parantunutta suorituskykyä.

Tällä asetuksella OpenGL-grafiikkakirjasto parantaa kuvan laatua käyttämällä anisotrooppista suodatusta.

Tällä asetuksella voit poistaa tiettyjen keskusyksiköiden parannettujen ohjeiden ohjaintuen käytöstä.

Jotkin keskusyksiköt tukevat kolmiulotteisia lisäohjeita, jotka täydentävät NVIDIA-grafiikkasuoritinta ja parantavat kolmiulotteisten pelien ja sovellusten suorituskykyä. Tällä asetuksella voit poistaa lisäohjeiden tuen käytöstä ohjaimissa. Tämä voi olla hyödyllistä, jos haluat vertailla suorituskykyä eri asetuksilla tai vianmäärityksen aikana.

Näillä asetuksilla säädetään OpenGL-ohjaimen koko näkymän reunojen pehmennystä. Reunojen pehmennys on tekniikka, jolla voidaan tasoittaa näkymässä olevien kohteiden reunoja ja vähentää niiden reunojen porrastumista. 1,5 x 1,5 -menetelmä on hyvä reunojen pehmennyksen ja suorituskyvyn yhdistelmä, kun taas 2 x 2 -menetelmä tuottaa parhaan kuvanlaadun.

Tämä asetus mahdollistaa stereokuvapistemuotojen viemisen ohjaimella. Kun asetus on valittuna, OpenGL-sovelluksissa voidaan käyttää stereotilaa ja ottaa suljinlasit käyttöön.

Tämä asetus mahdollistaa tasokuvapistemuotojen viemisen ohjaimella. Kun asetus on valittuna, OpenGL-sovelluksissa voidaan käyttää päällekkäistasoja.

Tällä asetuksella OpenGL-grafiikkakirjasto parantaa kuvan laatua käyttämällä anisotrooppista suodatusta. Jos tämä ominaisuus otetaan käyttöön, kuvan laatu paranee suorituskyvyn kustannuksella.

Kun tämä asetus on käytössä, OpenGL-ohjain varaa yhden takapuskurin ja yhden syvyyspuskurin samalla näytön tarkkuudella.

Tämä tehostaa näyttömuistin käyttöä sovelluksissa, joissa luodaan paljon ikkunoita.

Kun asetus ei ole käytössä, OpenGL-ohjain varaa taka- ja syvyyspuskurin jokaiselle sovelluksen luomalle ikkunalle.

Tämä asetus voi parantaa niiden OpenGL-sovellusten suorituskkyä, joissa käytetään useita ikkunoita.

Toiminnolla voit määrittää optimaaliset asetukset valitulle OpenGL-sovellukselle.

Tällä asetuksella voidaan määrittää, käytetäänkö tietyn värimäärän pintakuvioita oletuksina OpenGL-sovelluksissa.

Käytä työpöydän värimäärää -asetuksella käytössä ovat aina Windowsin työpöydän väriasetukset.

Käytä aina arvoa 16 bpp- ja **Käytä aina arvoa 32 bpp** -asetuksilla otetaan käyttöön tietyt asetukset huolimatta työpöydän asetuksista.

Tällä asetuksella voidaan määrittää koko näytön OpenGL-sovellusten puskurinvaihtotila.

Voit valita ryhmäsiirtoasetuksen, kuvanvaihtoasetuksen tai automaattisen valinnan. Automaattinen valinta antaa ohjaimen valita parhaan menetelmän laitteistoasetusten perusteella.

Tällä asetuksella voidaan määrittää, miten OpenGL-grafiikkakirjasto käsittelee pystytahdistusta.

Aina poissa käytöstä. Poistaa pystytahdistuksen käytöstä OpenGL-sovelluksissa.

Oletusasetus: ei käytössä. Poistaa pystytahdistuksen käytöstä, ellei sovellus erityisesti vaadi sen ottamista käyttöön.

Oletusasetus: käytössä. Ottaa pystytahdistuksen käyttöön, ellei sovellus erityisesti vaadi sen poistamista käytöstä.

Tämä asetus antaa tallentaa nykyiset asetukset mukautettuna asetuksena, joka lisätään viereiseen luetteloon.

Kun olet löytänyt parhaat mahdolliset asetukset jollekin OpenGL-sovellukselle, voit tallentaa ne mukautettuna asetuksena. Näin voi valita haluamasi OpenGL-asetukset nopeasti ennen ohjelman käyttöä, eikä sinun tarvitse määrittää jokaista asetusta erikseen.

Voit säätää liukusäätimillä valitun värikanavan kirkkautta, kontrastia ja gamma-arvoa.

Värienkorjaussäätimillä voit tasata lähdekuvan ja näyttölaitteessa näkyvän kuvan kirkkauseroja. Tästä on hyötyä, kun käytät kuvankäsittelysovelluksia, sillä tällä asetuksella voit säätää kuvat (mm. valokuvat) tarkemmin alkuperäisten mukaisiksi myös näytössä.

Myös monet kolmiulotteiset, kiihdytetyt pelit voivat näyttää liian tummilta pelattaessa. Kun lisäät kirkkautta tai gamma-arvoa kaikilla kanavilla, pelit kirkastuvat ja niitä on helpompi pelata.

Tällä asetuksella voit valita liukusäätimillä säädettävän kanavan. Voit säätää punaista, vihreää tai sinistä kanavaa erikseen tai kaikkia yhtä aikaa.

Digitaalinen värinä -toiminnolla voidaan säädellä värierottelua ja värien voimakkuutta. Tällöin kaikkien sovellusten kuvat ovat kirkkaampia ja puhtaampia.

Värikäyrän graafinen esitys. Värikäyrä muuttuu reaaliajassa samalla kun kirkkautta, kontrastia tai gamma-arvoa säädetään.

Tällä asetuksella voit palauttaa tekemäsi värisäädöt automaattisesti aina, kun Windows käynnistetään uudelleen.

Huomautus: Jos tietokone on yhdistetty verkkoon, väriarvot säädetään sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

Tallentamiesi mukautettujen väriasetusten luettelo. Ota asetus käyttöön valitsemalla se luettelosta.

Tällä toiminnolla voit tallentaa nykyiset väriasetukset mukautettuna asetuksena. Tallennetut asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

Toiminto poistaa luettelosta valitun mukautetun väriasetuksen.

Toiminto palauttaa värien oletusasetukset.

Tällä asetuksella voit valita näytön ajoitustilan:

Automaattinen lähettää oikeat ajoitustiedot suoraan monitorista Windowsiin. Tämä on oletusasetus. Kaikki vanhat näytöt eivät tue tätä ominaisuutta.

General Timing Formula (GTF) on yleensä käytössä kaikissa uusissa näytöissä.

Discrete Monitor Timings (DMT) on vanha standardi, jota käytetään edelleen joissakin näytöissä. Ota tämä asetus käyttöön vain, jos näyttö vaatii DMT-ajoituksen käyttämistä.

Toiminto lisää NVIDIA QuickTweak -kuvakkeen Windowsin tehtäväpalkkiin.

Kuvakkeella voi käyttää mitä tahansa mukautettua Direct3D-, OpenGL- tai väriasetusta kätevän ponnahdusvalikon kautta. Valikosta voi myös palauttaa oletusasetukset tai avata Näytön ominaisuudet -valintaikkunan.

Tällä toiminnolla voit valita haluamasi kuvakkeen edustamaan QuickTweak-apuohjelmaa Windowsin tehtäväpalkissa.

Valitse kuvake luettelosta. Päivitä tehtäväpalkin kuvake napsauttamalla OK- tai Ota käyttöön -painiketta.

Toiminto ottaa käyttöön NVIDIA Desktop Manager –ohjelman.

NVIDIA Desktop Manager -ohjelma ottaa käyttöön lisätoimintoja, kuten ikkunoiden hallinnan pikanäppäimet, valintaikkunoiden uudelleenkeskityksen ja zoomauksen, kun käytössä on useita monitoreja. Desktop Manager tukee myös useiden työpöytien käyttöä. Useiden työpöytien käyttäminen helpottaa sovellusten työtilojen järjestelyä.

Toiminto avaa NVIDIA Desktop Managerin määrittysikkunan.

Desktop Managerin määrittysikkunassa voidaan hallita kaikkia Desktop Manager -ohjelman toimintoja ja asetuksia, esimerkiksi valintaikkunan uudelleenkeskitystä, pikanäppäinasetuksia ja sovellushallinta-asetuksia.

Toiminto sulkee tämän valintaikkunan ja tallentaa valitsemasi asetukset niin, että ne tulevat voimaan, kun napsautat Lisäasetukset-valintaikkunan OK- tai Ota käyttöön –painiketta.

Toiminnolla voit määrittää, mikä hiiren painike avaa valikon, kun napsautat tehtäväpalkin kuvaketta.

Toiminto ottaa vahvistusviestin käyttöön tai poistaa sen käytöstä.

Valitse tämä asetus, jos et halua vahvistusviestiä näyttöön, kun lataat kolmiulotteisuusasetuksen tehtäväpalkin valikosta.

Valitse tämä asetus, jos haluat, että tehtäväpalkin valikossa käytetään kolmiulotteisia tehosteita.

Näillä asetuksilla voit määrittää kuvan asemoinnin litteässä näytössä, kun käytössä oleva tarkkuus on alempi kuin suurin mahdollinen tuettu tarkkuus.

Valitse työpöydän paikka näytössä nuolinäppäimillä.

Palauttaa työpöydän oletustarkkuuden ja oletusvirkistystaajuuden.

Näillä asetuksilla voit valita näyttölaitteen (monitori, litteä digitaalinäyttö tai TV, sen mukaan, mitä laitteita näytönohjain tukee).

Toiminto avaa ikkunan, jossa voi mukauttaa käytössä olevan näyttölaitteen asetuksia.

Toiminto näyttää TV-ulostulossa käytettävän lähetysjärjestelmän ja maa-asetukset.

Toiminto avaa ikkunan, josta voit määrittää haluamasi TV-järjestelmän.

Luettelosta voit valita oman maasi TV-järjestelmän.

Huomautus: Jos omaa maatasi ei ole luettelossa, valitse lähin maa.

Toiminto tekee valitusta lähetysjärjestelmästä oletusasetuksen käynnistettäessä.

Kun tietokone käynnistetään ja ainoa näytönohjaimeen yhdistetty näyttölaite on televisio, asetus varmistaa, että kaikki käynnistyksen aikana näyttöön tulevat viestit näytetään television tukemassa järjestelmässä.

Tällä asetuksella voit määrittää televisiolle lähetettävän ulostulosignaalin tyyppin.

Jos käytössä on oikea liitântäkaapeli, kuvan laatu on yleensä parempi, kun käytetään S-videosignaalin ulostuloa, kuin Komposiittivideosignaalin ulostuloa. Jos et ole varma, kumpi asetus on parempi, valitse **Automaattinen**.

Valitse nuolinäppäimillä työpöydän sijainti television näytössä.

Huomautus: Jos television kuva muuttuu rakeiseksi tai kuva pimenee kokonaan liiallisten säätöjen takia, odota 10 sekuntia. Kuvan oletusasetukset palautuvat automaattisesti, ja voit määrittää säädöt uudelleen. Kun olet sijoittanut työpöydän haluamaasi paikkaan, tallenna asetukset 10 sekunnin kuluessa painamalla OK- tai Ota käyttöön -painiketta.

Toiminto palauttaa työpöydän sen oletussijaintiin television ruudulla.

Näillä ohjaimilla voi säätää televisiokuvan kirkkautta ja värikylläisyyttä.

Näillä ohjaimilla voi säätää televisiokuvan kirkkautta ja kontrastia.

Tällä toiminnolla säädetään TV-signaalin välkyntäsuodatinta.

On suositeltavaa poistaa välkyntäsuodatin kokonaan käytöstä, kun DVD-elokuvaa katsellaan laitteiston dekooderin kautta.

Toiminto säätää TV-ulostulokuvan tarkkuuden ja värien määrän.

Näillä ohjaimilla voit säätää monitorissa näytettävän video- tai DVD-kuvan laatua.

Voit säätää kirkkautta, kontrastia, värisävyä ja värikylläisyyttä erikseen, jotta kuvan laatu olisi mahdollisimman hyvä katsellessasi videokuvaa tai DVD-elokuvaa tietokoneen näytöstä.

Tällä toiminnolla voit säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen ja muistin kellotaajuuksia.

Tällä toiminnolla voi säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen kellotaajuuden.

Tämä toiminto näyttää suorittimen kellotaajuuden megahertseinä.

Tällä toiminnolla voi säätää näytönohjaimen muistin kellotaajuuden.

Tämä toiminto näyttää muistin kellotaajuuden megahertseinä.

Tämä toiminto testaa uusien kellotaajuusasetusten vakauden ennen niiden ottamista käyttöön.

Huomautus: Oletusasetuksista poikkeavat uudet asetukset pitää testata, ennen kuin ne voidaan ottaa käyttöön.

Valitsemalla tämän asetuksen voit varmistaa, että kaikki kellotaajuuksiin tehdyt muutokset otetaan käyttöön automaattisesti aina, kun Windows käynnistetään.

Huomautus: Voit ohittaa automaattisen kellotaajuusasetuksen painamalla CTRL-näppäintä, kun Windowsia käynnistetään. Jos tietokone on liitetty verkkoon, paina CTRL-näppäin alas heti sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

Tämä toiminto palauttaa kaikkien kellotaajuusasetusten oletusarvot ja pakottaa järjestelmän tunnistamaan näyttölaitteet uudelleen, ennen kuin ohjaimia voidaan käyttää.

On suositeltavaa, että asetukset palautetaan aina, kun päivität näytönohjaimen BIOS-asetukset.

Tällä toiminnolla voit valita yhden neljästä TwinView-tilasta:

Standardi. Normaali yhden näytön tila. Ota tämä tila käyttöön, jos NVIDIA-näytönohjaimeen on liitetty ainoastaan yksi näyttölaite.

Klooni. Tässä tilassa toissijaiseen näyttöön syötetään ensisijaisen näytön kuvan tarkka kopio.

Vaakajako. Tässä tilassa Windows-työpöytä laajennetaan kahteen näyttölaitteeseen vaakasuunnassa. Kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi leveäksi näyttöpinnaksi.

Pystyjako. Tässä tilassa Windows-työpöytä laajennetaan kahteen näyttölaitteeseen pystysuunnassa. Kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi korkeaksi näyttöpinnaksi.

nView-standardi. Normaali yhden näytön tila. Ota tämä tila käyttöön, jos NVIDIA-näytönohjaimeen on liitetty ainoastaan yksi näyttölaite.

nView-klooni. Tässä tilassa toissijaiseen näyttöön syötetään ensisijaisen näytön kuvan tarkka kopio.

nView-vaakajako. Tässä tilassa Windows-työpöytä laajennetaan kahteen näyttölaitteeseen vaakasuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi leveäksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä tarkasteltaessa yhtä näyttöä leveämpiä kohteita.

nView-pystyjako. Tässä tilassa Windows-työpöytä laajennetaan kahteen näyttölaitteeseen pystysuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi korkeaksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä tarkasteltaessa yhtä näyttöä korkeampia kohteita.

nView-näyttöasetukset graafisena esityksenä.

Näytön kuvaa napsauttamalla voidaan valita se nykyiseksi näytöksi. Kun näytön kuvaa napsautetaan hiiren oikealla painikkeella, näyttöön tulee valintoja, joilla voidaan säätää kyseistä näyttölaitetta. Kun kloonitila on käytössä, tällä toiminnolla ensisijaisessa näyttölaitteessa voidaan käyttää suurempaa tarkkuutta kuin toissijaisessa näytössä. Jos toissijaisen näytön tarkkuus on pienempi kuin ensisijaisen näytön, toissijaisen näytön työpöytä panoroi (vierittää vaakasuunnassa) automaattisesti, kun hiiri koskettaa näytön reunoja. Tämä toiminto poistaa toissijaisen näytön automaattisen panoroinnin käytöstä, jos toissijaisen näytön Salli virtuaalinen työpöytä -toiminto on valittu. Toiminnolla voi jähdyttää virtuaalisen työpöydän tiettyyn kohtaan. Tästä on hyötyä esitysten muokkaamisessa ja tarkkuutta vaativissa sovellustöissä.

Tämän ominaisuuden käyttöön ottaminen lukitsee toissijaisen klooninäytön nykyiseen panorointiasentoon. Toiminnolla voi jäädättää virtuaalisen työpöydän tiettyyn kohtaan. Tästä on hyötyä esitysten muokkaamisessa ja tarkkuutta vaativissa sovellustöissä.

Tämä asetus ottaa käyttöön virtuaalisen työpöydän nView-jakotilassa.

Tällä asetuksella voi ottaa käyttöön suuremman työpöydän kuin yhdistettyjen näyttöjen fyysiset mitat sallivat.

Yhdistetty näkymä panoroi suuren työpöytäalueen yli, kun hiirtä liikutetaan näkyvän alueen ulkopuolelle.

Toissijaisen nView-laitteen asetukset graafisena esityksenä.

Napsauttamalla kuvaa voi määrittää nView-ohjelmaa tukevan näytönohjaimen toissijaisen näyttölaitteen määrittäykset kloonitilassa. Toiminto ottaa käyttöön zoomausasetukset , joilla voit zoomata haluamaasi näytön alueeseen.

Tällä toiminnolla voit valita zoomattavan näytön alueen. Kun näytön alue on valittu, voit zoomata siihen liikuttamalla alla olevaa liukusäädintä.

Tällä toiminnolla voi lähentää tai loitontaa näytön valittua osaa.

Toiminto valitsee näyttölaitteen, jossa kuva esitetään koko näytössä.

Tällä toiminnolla voi valita kokonäyttötoiston kuvasuhteen (vaaka- ja pystysivujen välisen suhteen).

Kun tämä asetus otetaan käyttöön, näytönohjain voi määrittää parhaan mahdollisen tarkkuuden kokonäyttötoiston aikana.

Kun tämä asetus otetaan käyttöön, voit ohjata Päällekkäisten tasojen asetukset -sivun zoomausasetuksella myös kokonäyttölaitteen zoomausta.

Tätä painiketta napsauttamalla voidaan muokata nView-kloonitilan lisäasetuksia. Kloonitilan on oltava käytössä, jotta asetuksia voidaan käyttää.

Tämän asetuksen käyttöön ottaminen pakottaa päällekkäistaso-ohjelmiston käyttämään väylähallintatoimintoa. Tätä asetusta ei kannata valita, jollei kuvan toistossa ole ongelmia, esimerkiksi kuvan vääristymistä tai videokuvan puuttumista kokonaan.

Toiminto näyttää valittuun näytönohjaimeen liitetyn näyttötyypin.

Napsauttamalla tätä painiketta voit näyttää nykyisen monitorin laite- ja ohjainominaisuudet.

Tässä luettelossa ovat näytössä käytettävät virkistystaajuudet. Korkea virkistystaajuus vähentää näytön välkkymistä.

Tällä asetuksella määritetään, näkyvätkö virkistystaajuuksien luettelossa myös sellaiset taajuudet, joita nykyinen näyttö ei tue. Sopimattoman tilan valitseminen voi aiheuttaa näyttöongelmia ja vahingoittaa laitteistoa.

Tämä asetus pakottaa OpenGL-ohjaimen käyttämään 16-bittistä syvyyspuskuriä sovelluksen valitsemasta kuvapistemuodosta huolimatta.

Tämä asetus parantaa syvyyspuskurin toimintojen suorituskykyä, mutta tinkii samalla syvyyspuskurin tarkkuudesta.

Kun tämä asetus on valittuna, OpenGL käyttää Windows 2000 -käyttöjärjestelmän Advanced Multi-Monitor -toimintoa.

Tällä asetuksella voi valita, kummassa näytössä työpöydän vasen yläkulma esitetään. Tämän asetuksen selvin vaikutus on se, että näytöissä olevien kuvien paikat vaihtuvat.

Tämä asetus näyttää kaikki nykyiset nView-näytöt. Jos ohjaimen on yhdistetty useampia kuin yksi laite ja tilaksi on valittu jokin muu kuin standarditila, voit määrittää nykyisen näytön valitsemalla sen luettelosta.

Voit valita nykyisen näytön myös napsauttamalla haluamasi näytön kuvaketta yllä olevassa graafisessa esityksessä.

Napsauttamalla tätä painiketta voit määrittää tai vaihtaa nykyisen näytön näyttölaitteen asetuksia.

Panorointiasetuksilla voi määrittää tarkasteltavan näyttöalueen mitat suhteessa todelliseen työpöytäalueeseen. Tämä mahdollistaa näytössä, litteässä näytössä tai televisiossa tavallisesti näytettäviä työpöytiä suuremmat työpöydät.

Tätä painiketta napsauttamalla voit etsiä kaikki tähän näytönohjaimen kytkeytyt näytöt. Käytä tätä ominaisuutta, jos olet kytkenyt tietokoneeseen näyttöjä Ohjauspaneelin avaamisen jälkeen.

Valitse tämä ruutu, jos toissijaiseen näyttöliitintään on kytketty näyttö, jota ohjelma ei tunnista. Asetuksesta on hyötyä, jos käytössä on vanhoja näyttöjä tai BNC-liittimillä kytkettyjä näyttöjä.

Napsauttamalla tätä saat lisätietoja NVIDIA-näytönohjaimestasi.

Napsauttamalla tätä voit muokata NVIDIA-näytönohjaimesi lisäasetuksia.

Napsauttamalla tätä painiketta voit avata NVIDIA:n Web-sivuston, jossa on uusia ohjaimia ja tietoja NVIDIA-näytönohjaimestasi.

Näissä tiedoissa käsitellään valitun näytönohjaimen laitevaatimuksia.

Näissä tiedoissa käsitellään käyttöjärjestelmän piirteitä, jotka voivat vaikuttaa näytönohjaimen yleiseen suorituskykyyn.

Tässä taulukossa luetellaan NVIDIA-näytönohjaimen käyttämät tiedostot sekä näiden tiedostojen kuvaukset ja versiot.

Sovellushallinta-sivulla voi määrittää sovellusikkunoiden sijoittelun näyttöihin ja työpöydille.

Tässä luettelossa ovat Desktop Manager -ohjelman parhaillaan hallitsevat sovellukset. Voit määrittää sovelluksen sovellushallinta-asetukset valitsemalla sen luettelosta. Voit muokata luetteloa oikealla olevilla Lisää- ja Poista-painikkeilla.

Napsauttamalla tätä painiketta voit lisätä uuden sovelluksen Desktop Managerin hallitsemien sovellusten luetteloon.

Napsauttamalla tätä painiketta voit poistaa valitun sovelluksen Desktop Managerin hallitsemien sovellusten luettelosta.

Napsauttamalla tätä painiketta voit poistaa kaikki sovellukset sovellusluettelosta.

Varoitus: Tämä poistaa kaikki sovelluksiin tehdyt mukautetut asetukset ja palauttaa oletusasetukset.

Kun valitset tämän asetuksen, sovellusikkuna avautuu aina käyttäjän määrittämään näyttöön.

Tässä kentässä määritetään näyttö, jossa valittu sovellus avautuu, kun Käynnistä tämä sovellus aina näytössä -asetus on valittu.

Kun valitset tämän asetuksen, Desktop Manager muistaa sovellusikkunan koon ja sijainnin. Kun käynnistät sovelluksen seuraavan kerran, Desktop Manager avaa sovellusikkunan aiemmin määritetyn kokoisena ja aiemmin määritetyssä paikassa.

Tällä asetuksella voit määrittää, että suurennettava sovellusikkuna täyttää vain yhden näyttöruudun. Tällöin ikkuna ei täytä koko työpöytää, jos se on jaettu useaan näyttöön.

Kun valitset tämän asetuksen, voit käynnistää tämän sovelluksen erikseen nimetyllä sovellustyöpöydällä.

Voit esimerkiksi luoda Windows-oletustyöpöydän lisäksi erillisiä työpöytiä Web-selaimelle ja sähköpostiohjelmalle.

Kirjoita erillisen sovellustyöpöydän nimi tähän. Voit myös valita alasvetovalikosta jollekin muulle sovellukselle luodun työpöydän.

Tämä kenttä on käytettävissä vain silloin, kun Käynnistä sovellus erillisellä työpöydällä -asetus on valittu.

Pikanäppäimet-sivulla voit määrittää näppäinyhdistelmät, joilla voi muuttaa sovellusikkunoiden sijoittelua työpöydällä.

Näppäinyhdistelmä siirtää käytössä olevan ikkunan toiseen näyttöön, mutta samaan kohtaan.

Tämä näppäinyhdistelmä siirtää kaikki käytössä olevan sovelluksen ikkunat toiseen näyttöön.

Tämä näppäinyhdistelmä siirtää kaikki sovellusikkunat siihen näyttöön, jossa hiirisoitin on.

Kun käytössä on useita sovellustyöpöytiä, tällä näppäinyhdistelmällä siirrytään työpöydästä toiseen. Painamalla näppäinyhdistelmää toistuvasti voit tuoda vuorotellen näyttöön kaikki käytössä olevat sovellustyöpöydät.

Yleiset asetukset -sivulla on Desktop Manager -ohjelmaan ja sen kaikkien sovellusten käsittelyyn liittyviä yleisiä asetuksia.

Sovelluksen suurentaminen koko työpöydän kokoiseksi tarkoittaa sitä, että sovellus täyttää koko työpöydän. Näin tapahtuu myös silloin, kun työpöytä on jaettu useaan näyttöön.

Sovelluksen suurentaminen sen nykyisen näytön kokoiseksi tarkoittaa, että sovellus oletuksen mukaan täyttää vain alkuperäisen näytön.

Kun tämä toiminto otetaan käyttöön, NVIDIA Desktop Manager -alivalikko liitetään kaikkien ylempien sovellusikkunoiden järjestelmävalikoihin. Alivalikosta voit siirtyä helposti ja nopeasti kaikkiin sovellushallinnan toimintoihin avaamatta Desktop Manager -ohjauspaneelia.

Sovellusikkunan järjestelmävalikko avataan napsauttamalla hiiren oikealla painikkeella ikkunan otsikkoa (otsikkoriviä) tai napsauttamalla ikkunan otsikon vasemmalla puolella olevaa pientä sovelluskuvaketta.

Kun tämä asetus valitaan, Desktop Manager estää ponnahdusikkunoiden jakamisen useisiin näyttöihin sovittamalla ponnahdusikkunat yhteen näyttöön.

Tällä asetuksella voi keskittää järjestelmän ponnahdusikkunat valittuun näyttöön.

Valitse näyttö, jossa kaikki ponnausikkunat näytetään. Tämä kenttä on käytettävissä vain silloin, kun Keskitä järjestelmän ponnausikkunat näyttöön numero -asetus on valittu.

Tällä asetuksella järjestelmän ponnahdusikkunat (jotka jaetaan useisiin näyttöihin) keskitetään näyttöön, jossa hiirisoitin on, sillä se on todennäköisin käytössä oleva näyttö.

Kun tämä asetus on valittuna, sovelluksen ponnahdusikkunat pysyvät siinä näytössä, jossa ne luonut sovellusikkuna on. Jos ikkuna joutuu johonkin muuhun näyttöön, Desktop Manager siirtää sen sovellusikkunan näyttöön.

Napsauttamalla tätä painiketta voit palauttaa Desktop Manager -ohjelman yleisten asetusten ja pikanäppäinten oletusasetukset.

Huomautus: Tämä ei vaikuta Sovellushallinta-sivulla tehtyihin sovelluskohtaisiin mukautuksiin.

Napsauttamalla OK-painiketta voit hyväksyä ja ottaa käyttöön Desktop Managerin asetuksiin tehdyt muutokset ja sulkea ohjauspaneeli-ikkuna.

Napsauttamalla Peruuta-painiketta voit sulkea Desktop Managerin ohjauspaneelin. Muutoksia ei tallenneta, eikä oteta käyttöön.

Varoitus: Kaikki asetuksiin tehdyt muutokset hylätään.

Napsauttamalla Ota käyttöön -painiketta voit ottaa käyttöön ja tallentaa kaikki asetuksiin tehdyt muutokset ja jättää Desktop Managerin ohjauspaneeli-ikkunan auki.

Tästä valintaikkunasta voit valita uuden Desktop Manager -toiminnolla hallittavan sovelluksen.

Tässä luettelossa ovat työpöydän käytössä olevat sovellusohjelmat. Selaa-painikkeella voit valita luettelosta sovelluksen tai määrittää jonkin muun sovelluksen, esimerkiksi sovelluksen, joka ei ole tällä hetkellä käytössä.

Tätä painiketta napsauttamalla voit avata valintaikkunan, josta voit valita minkä tahansa Desktop Manager -toiminnon hallitseman Windows-sovelluksen.

Hyväksy valitsemasi ohjelmatiedosto uudeksi Desktop Managerin hallitsemaksi sovellukseksi (?? epäselvä alku, puuttuuko jotakin) napsauttamalla tätä painiketta.

Jos et halua valita sovellusohjelmaa, napsauta tätä painiketta. Uusi sovellus -valintaikkuna sulkeutuu, eivätkä asetukset muutu.

Tähän valintaikkunaan voit kirjoittaa uuden sovellustyöpöydän nimen.

Kirjoita tähän uuden sovellustyöpöydän nimi. Voit myös valita jonkin muille sovelluksille määritetyistä työpöytien nimistä.

Voit esimerkiksi määrittää Web-selaimelle työpöydän, jonka nimi on Web, tai sähköpostiohjelmalle työpöydän, jonka nimi on Posti. Desktop Managerin pikanäppäimillä voit siirtyä helposti sovellustyöpöydältä toiselle.

Napsauttamalla OK-painiketta voit hyväksyä työpöydän uuden nimen. Painiketta ei voi napsauttaa, ennen kuin olet kirjoittanut kelvollisen työpöydän nimen.

Jos et tällä kertaa halua antaa työpöydälle nimeä, napsauta Peruuta-painiketta.

Tällä näppäinyhdistelmällä saat näkyviin sarjan animoituja suorakulmioita, jotka helpottavat hiirisoittimen löytämistä.

Ota käyttöön tämä asetus, jos haluat kiinnittää ikkunat johonkin näyttöön, kun siirrät ikkunoita vetämällä niitä hiirellä.

Nämä asetukset vaikuttavat Windows-istunnon käyttöliittymäkomponentteihin, kuten tehtäväpalkkiin ja tehtävänvaihtokunoihin.

Valitse tämä asetus, kun haluat ottaa käyttöön tehtävänvaihtoikkunan, joka on keskitetty nykyisten nView-määritysten mukaisesti ja jonka avulla voit vaihtaa eri työpöydällä olevasta sovelluksesta toiseen.

Tehtävänvaihtoikkuna otetaan käyttöön painamalla ALT+sarkain-näppäinyhdistelmää.

Tämän asetuksen valitseminen pakottaa tehtävänvaihtoikkunan näkymään aina määritetyssä näytössä.

Tällä asetuksella valitaan näyttö, jossa tehtävänvaihtoikkuna näkyy. Voit valita jonkin parhaillaan käytössä olevista näytöistä.

Valitse tämä asetus, kun haluat rajoittaa tehtäväpalkin yhteen näyttöön ja estää sen jakamisen useisiin näyttöihin.

Näillä asetuksilla määritetään, miten Desktop Manager hallitsee ponnahtusikkunoiden asemointia ja sijoittelua. Ponnahtusikkunoita ovat mm. viesti-ikkunat ja sovellusikkunat.

Tällä asetuksella voi ottaa käyttöön zoomaustoiminnon. Zoomaustoiminto näyttää hiirisoittimen alla olevan alueen suurennettuna yhdessä näytössä. Zoomattu näkymä näytetään näytössä, jossa ei ole hiirisoitinta. Jos hiirisoitin siirretään näytöstä toiseen, zoomattu näkymä siirtyy automaattisesti toiseen näyttöön.

Zoomaustoimintoa voi käyttää vain silloin, kun käytössä on useita näyttöjä ja olet valinnut joko näytön vaaka- tai pystyjaon.

Ota tämä asetus käyttöön, kun haluat käyttää suurennettaessa suodatettua (interpoloitua) skaalausta.

Zoomaustoimintoa käytetään seuraavilla pikanäppäimillä. Määritä pikanäppäin normaaliin tapaan (kuten Pikanäppäimet-välilehdellä) napsauttamalla ensin kenttää ja valitsemalla sitten haluamasi näppäinyhdistelmä.

Huomautus: Pikanäppäimet eivät ole käytettävissä, kun zoomaus- ja pikanäppäinsivut ovat käytössä. Näin pyritään estämään olemassa olevien ja uusien määritettävien pikanäppäinten väliset ristiriidat.

Tällä pikanäppäimellä zoomaustoiminto otetaan käyttöön ja poistetaan käytöstä.

Tällä pikanäppäimellä lisätään zoomausnäkyvän suurennusta.

Tällä pikanäppäimellä vähennetään zoomausnäkyvän suurennusta.

Tällä parametrilla määritetään, kuinka monta kertaa sekunnissa zoomausnäkyvä päivitetään, kun hiirtä ei liikuteta.
(Zoomausnäkyvä päivittyy automaattisesti aina, kun hiirtä liikutetaan.) Päivitystaajuuden nostaminen voi alentaa järjestelmän tai sovelluksen suorituskykyä.

Tämä parametri ilmoittaa millisekunteinä zoomausnäkyman siirtoviiveen, jonka ohjelma odottaa ennen kuin se siirtää näkyman näytöstä toiseen. Viiveellä estetään zoomausnäkyman vaihtaminen, kun hiirisoitin käy tilapäisesti näytössä, jossa zoomausnäkymä esitetään. Jos viivettä ei haluta, tämän parametrin arvoksi voidaan määrittää nolla.

Valitse tämä asetus, kun haluat muuttaa zoomausmäkymän suurennustasoa hiiren rullalla ja pitämällä alhaalla jotakin CTRL-, ALT- ja vaihtonäppäimen yhdistelmää.

Määritä, millä CTRL-, ALT- ja vaihtonäppäimen yhdistelmällä (pidä alhaalla ja käytä hiiren rullaa) zoomausnäkyvän suurennustasoa voidaan muuttaa.

Pikanäppäimet-sivulla voi määrittää näppäinyhdistelmät, joilla muutetaan sovellusikkunoiden sijoittelua työpöydällä.

Huomautus: Pikanäppäimet eivät ole käytettävissä, kun zoomaus- ja pikanäppäinsivut ovat käytössä. Näin pyritään estämään olemassa olevien ja uusien määritettävien pikanäppäinten väliset ristiriidat.

Tällä asetuksella poistetaan reunojen pehmennys käytöstä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Valitse tämä asetus, jos vaadit sovelluksilta parasta mahdollista suorituskykyä. Tällä asetuksella otetaan käyttöön 2 x -reunojen pehmennystila.

Asetus parantaa kuvan laatua ja suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Tällä asetuksella otetaan käyttöön GeForce3 GPU -ohjainten patentoitu reunojen pehennystekniikka.

Quincunx Antialiasing -tekniikan reunojen pehennystilan laatu on hitaamman 4 x -tilan tasoinen ja suorituskyky nopeamman 2 x -tilan tasoinen.

Tällä asetuksella otetaan käyttöön 4 x -reunojen pehmennystila.

Se tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskkyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Tällä asetuksella otetaan käyttöön 4 x (9-askelinen gaussitettu) -reunojen pehmennystila.

Se tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskkyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Tällä asetuksella otetaan käyttöön 6 x -reunojen pehmennystila.

Se tarjoaa 4 x -tilaa paremman suorituskyvyn, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Huomautus: Asetus on käytössä vain Direct3D-sovelluksissa. Kun käytetään OpenGL-sovelluksia, OpenGL käyttää seuraavaksi parasta reunojen pehmennysasetusta.

Tällä asetuksella otetaan automaattisesti käyttöön parhaat mahdolliset reunojen pehmennysasetukset reunojen pehmennystä tukevissa 3D-sovelluksissa.

Tällä asetuksella voi valita manuaalisesti kolmiulotteisissa sovelluksissa käytettävän reunojen pehmennystilan.

Tietoja tietokoneen nykyisistä AGP-asetuksista.

Tällä asetuksella voit valita manuaalisesti grafiikka-alijärjestelmän AGP-kertoimen. Jos et ole varma siitä, mitä AGP-kertointa pitää käyttää, jätä valintaruutu tyhjäksi. Järjestelmä määrittää tällöin automaattisesti parhaan mahdollisen AGP-kertoimen.

Siirtämällä liukusäädintä voi valita manuaalisesti grafiikka-alijärjestelmän käyttämän AGP-kertoimen.

Tällä asetuksella voi valita, millä menetelmällä ohjain varaa kuvankäsittelymuistin järjestelmämuistista.

Tällä asetuksella voi määrittää, kuinka paljon järjestelmämuistia nykyisen kehyspuskuritilan mukainen menetelmä käyttää.

Tällä asetuksella voi määrittää dynaamisen kehyspuskuritilan kanssa käytettävän kehysmuistin hallintastrategian.

NVIDIA PowerMizer -virransäästötekniikalla voi vähentää grafiikkasuorittimen virrankulutusta. Maksimoi energiansäästö -asetuksella voi vähentää virrankulutusta ja Maksimoi suorituskyky -asetuksella hyödyntää grafiikkasuorittimen suorituskykyä mahdollisimman tehokkaasti.

Tällä asetuksella näytönohjain, jossa on useita ulostuloja, käsitellään Windowsissa useina erillisinä näytönohjaimina. Näin voidaan määrittää näytönohjaimen jokaisen ulostulon tarkkuus ja värimäärä erikseen.

Kahden näytön ohjaaminen yhdellä grafiikkasuorittimella- ja muistilla rajoittaa joidenkin näyttöasetusten käyttöä. Näytönohjan pystyy käsittelemään Windowsin näyttöominaisuudet -valintaikkunassa olevia tiloja, kun käytössä on yksi näyttö. Kun näytönohjaimen resurssit jaetaan kahden näytön kesken, suurimmat näytön tarkkuudet eivät ole käytettävissä kummassakaan näytössä. Tällaisissa tapauksissa voit kokeilla erilaisia näytön tarkkuuksia ja valita yhdistelmän, jonka näytönohjain pystyy käsittelemään.

Napsauttamalla tätä painiketta voit mukauttaa OpenGL-grafiikan stereotilaa ja päällekkäistasoja koskevat lisäasetukset. Tämä painike on käytettävissä vain silloin, kun tämän valintaikkunan ensimmäisestä luetteloruudusta on valittu Ota quadbuffered stereo API -liittymä käyttöön -vaihtoehto.

Otaa OpenGL-grafiikan päällekkäistasot käyttöön. Joissakin sovelluksissa (esimerkiksi Softimage3D) tasojen käyttäminen on pakollista. Päällekkäistasoa voidaan käyttää normaalia RGB-väripuskuria täydentävänä palettipintana. Päällekkäistasot ovat erityisen käyttökelpoisia kolmiulotteisesta kuvasta riippumattomien päällekkäisten alueiden, kuten valikoiden kohdistinten, käyttämiseen. Ohjain tukee päällekkäistasoja 16- ja 32-bittisissä väritiloissa.

Huomautus: OpenGL-grafiikan stereotilaa ja päällekkäistasoja ei voi käyttää samanaikaisesti. Päällekkäistasojen käyttäminen vaatii näytönohjainkortin lisämuistin. Ominaisuutta ei voi käyttää kaikilla näytön tarkkuuksilla. Jos päällekkäistasojen käyttämisessä on ongelmia, pienennä näytön tarkkuutta tai värien määrää.

Otaa OpenGL-grafiikan stereotilan käyttöön. Jos haluat suorittaa stereosovelluksia, joissa käytetään suljinlaseja tai muita vastaavia laitteita, NVIDIA-ohjain vie OpenGL stereokuvapistemuodot sovellukseen ja järjestää muistin niin, että stereo- että monosovellusten samanaikainen käyttö on mahdollista.

Huomautus: Ota tämä toiminto käyttöön vain tarvittaessa. Jotkin sovellukset valitsevat stereokuvapistemuodon automaattisesti, mutta joidenkin sovellusten toiminnassa voi olla ongelmia, kun käytetään stereomuotoa.

Huomautus: OpenGL-grafiikan stereotilaa ja päällekkäistasoja ei voi käyttää samanaikaisesti. Stereotilan käyttäminen vaatii näytönohjainkortin lisämuistia. Ominaisuutta ei voi käyttää kaikilla näytön tarkkuuksilla. Jos stereotilan käyttämisessä on ongelmia, pienennä näytön tarkkuutta tai värien määrää.

NVIDIA-ohjain tukee lukuisia eri laitteita. Jos käytät muuta kuin oletusasetuksen mukaista stereolaitetta, valitse luetteloruudusta asianmukainen näyttötila.

Valitse tämä asetus vain, kun käytät ELSA 3D REVELATOR™ -suljinlasien mukana toimitettavaa sovitinta. Nämä sovittimet muuntavat näyttösignaalin normaaliin 3-piikkiseen DIN-liittimeen, jota käytetään useimmissa stereotilaa tukevissa laitteissa.

Huomautus: Jos näytönohjainkortissa on 3-piikkinen DIN-liitin, sovitinta ei tarvita.

Valitse tämä asetus, jos näytönohjainkorttiin on liitetty automaattisesti stereotilan valitseva litteä paneelinäyttö.

Valitse tämä asetus, jos käyttämäsi näyttö on passiivinen.

Jotta tätä asetusta voi käyttää, täytyy projektorit liittää NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvaan kahta näyttöä tukevaan näyttöohjainkorttiin, esimerkiksi Quadro2 MXR (tai GeForce2 MX/GeForce2 Go). Lisäksi nView-paneelistä täytyy olla käytössä Sulje nView -tila. Yhdessä näytössä näkyy vasemman silmän kuva ja toisessa oikean silmän kuva.

Tämä ominaisuus on käytettävissä vain silloin, kun käytetään useita näyttöjä tukevaa korttia.

Jos näytönohjainkortissa on 3-piikkinen DIN-liitin, ota se käyttöön valitsemalla tämä asetus. Tällöin ei tarvita esimerkiksi ELSA 3D REVELATOR™- tai StereoGraphics® -suljinlasien mukana toimitettavia ylimääräisiä sovittimia. 3-piikkisellä DIN-liittimellä voit liittää minkä tahansa stereotilaa tukevan näyttölaitteen suoraan näytönohjainkorttiin.

Valitse tämä asetus, jos käytät StereoGraphics® StereoEyes® -suljinlasien mukana toimitettavaa sovitinta. Nämä sovittimet muuntavat näytösignaalin normaaliin 3-piikkiseen DIN-liittimeen, jota käytetään useimmissa stereotilaa tukevissa laitteissa.

Huomautus: Jos näytönohjainkortissa on 3-piikkinen DIN-liitin, sovitinta ei tarvita.

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Jos stereotehoste ei näy, vaihda vasemman ja oikean kuvan paikkaa tällä asetuksella. Yleensä tätä asetusta käytetään vain pystylomitusmonitoreissa ja passiivitulassa.

Tällä asetuksella varataan mahdollisimman paljon muistia pintakuviolle. Tämä parantaa sellaisten sovellusten suorituskykyä, joissa käytetään runsaasti pintakuvioita, mutta heikentää hieman sellaisten sovellusten suorituskykyä, joissa ei käytetä pintakuvioita.

Tällä asetuksella otetaan käyttöön pakotettu trilineaarinen suodatus sovelluksen asetuksista huolimatta. Tämä parantaa kuvanlaatua useimmissa kolmiulotteissa sovelluksissa.

