

Deze optie dient om de emulatie van de misttabel aan of uit te zetten.

Direct3D gaat ervan uit dat een beeldschermadapter met Direct3D-hardwareversnelling in staat moet zijn om vertexmist of tabelmist uit te voeren. Sommige games vragen de mogelijkheden van de Direct3D-hardware niet op de juiste wijze op en verwachten ondersteuning voor tabelmist. Door deze optie te selecteren zorgt u dat dergelijke games op de grafische NVIDIA-processor goed functioneren.

Met deze optie kunt u de nieuwere DirectX-kenmerken van de stuurprogramma's uitschakelen.

Sommige games die voor eerdere versies van DirectX zijn geschreven, werken mogelijk niet correct wanneer de versies 6 en 7 van DirectX zijn geïnstalleerd en wanneer ondersteuning hiervan is geactiveerd in de stuurprogramma's. Wanneer u deze optie selecteert, dwingt u de stuurprogramma's om de compatibiliteitsmodus van DirectX 5 te gebruiken zodat oudere games correct zullen functioneren.

Gebruik deze optie voor oudere games die niet starten of niet naar behoren functioneren.

Dwingt de hardware automatisch de diepte van de Z-buffer aan te passen aan de diepte waar de toepassing om vraagt.

Het is beter deze optie ingeschakeld te houden, tenzij uw werk absoluut een bepaalde Z-bufferdiepte vereist. Als u deze optie uitschakelt, kunnen alleen toepassingen worden uitgevoerd waarvan de werkende Z-bufferdiepte overeenkomt met de gebruikte hardwareconfiguratie.

Maakt een alternatieve techniek voor dieptebuffering mogelijk.

Laat de hardware een ander mechanisme gebruiken voor dieptebuffering in 16-bits toepassingen. Door deze optie in te schakelen kunnen 3D-beelden van een hogere kwaliteit worden geproduceerd.

Activeert het NVIDIA-logo in Direct3D.

Als u deze optie inschakelt, wordt tijdens het uitvoeren van Direct3D-toepassingen het NVIDIA-logo weergegeven in de onderste hoek van het scherm.

De grafische NVIDIA-processor kan automatisch mipmaps genereren om de overdracht van patronen via de bus doeltreffender te laten verlopen, waardoor de toepassing beter presteert.

Bij sommige toepassingen is het echter mogelijk dat deze niet goed worden weergegeven als automatisch gegenereerde mipmaps is ingeschakeld. Problemen verhelpt u door het aantal automatisch gegenereerde mipmap-niveaus te verminderen totdat de afbeeldingen goed worden weergegeven. Door het aantal mipmap-niveaus te verminderen wordt een verkeerde uitlijning van patronen of "naadvorming" voorkomen (enigszins ten koste van de snelheid).

Hiermee kunt u de automatische mipmap-methode selecteren die door de grafische processor wordt gebruikt.

U kunt de bilineaire of de 8-taps anisotropische mipmap-methode selecteren. De bilineaire methode levert over het algemeen betere prestaties en de anisotropische methode een betere beeldkwaliteit.

Hiermee kunt u de LOD-vertekening (het detailniveau) voor mipmaps aanpassen.

Een lagere vertekening geeft een betere beeldkwaliteit, terwijl bij een hogere vertekening de toepassing beter werkt. U kunt kiezen uit vijf vooraf ingestelde waarden, variërend van "Beste beeldkwaliteit" tot "Beste prestatie".

Een lijst met aangepaste instellingen (of "tweaks") die u hebt opgeslagen. Als u een item uit de lijst selecteert, wordt de instelling geactiveerd. De instelling wordt toegepast door op OK of Toepassen te selecteren.

Hiermee slaat u de huidige instellingen (inclusief de instellingen die zijn ingesteld in het dialoogvenster Meer Direct3D) als een aangepaste instelling ("tweak") op. Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Zodra u voor een bepaalde Direct3D-game de optimale instellingen hebt gevonden en de instellingen opslaat als een aangepaste tweak, kunt u Direct3D snel configureren voordat u met de game begint en is het niet langer nodig om elke optie afzonderlijk in te stellen.

Verwijdert de aangepaste instelling die momenteel in de lijst is geselecteerd.

Herstelt alle instellingen naar hun standaardwaarde.

Toont een dialoogvenster waarin u aanvullende Direct3D-instellingen kunt aanpassen.

Met deze optie kunt u voor texels (patroonelementen) het hardware-adresseringsschema van het patroon wijzigen.

Als u deze waarden wijzigt, verandert de positie waar de texeloorsprong wordt gedefinieerd. De standaardwaarden zijn in overeenstemming met Direct3D-specificaties. Sommige toepassingen verwachten mogelijk dat de texeloorsprong ergens anders wordt gedefinieerd. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen verbetert als de texeloorsprong opnieuw wordt gedefinieerd. Gebruik de schuifregelaar om de texeloorsprong ergens tussen de linkerbovenhoek en het midden van de texel te plaatsen.

Hierdoor wordt de grafische processor in staat gesteld om, zover als nodig, de gespecificeerde hoeveelheid systeemgeheugen te gebruiken voor patroonopslag (naast het geheugen dat op de beeldschermadapter zelf is geïnstalleerd).

Opmerking: De maximale hoeveelheid systeemgeheugen die kan worden gereserveerd voor patroonopslag, wordt berekend op basis van de hoeveelheid fysieke RAM die op de computer is geïnstalleerd. Hoe meer systeem-RAM, hoe hoger de waarde die u kunt instellen.

Deze instelling is alleen van toepassing op PCI-beeldschermadapters (of AGP-beeldschermadapters die actief zijn in de PC-compatibiliteitsmodus).

Selecteer deze optie om verticale synchronisatie uit te schakelen.

Hiermee kunt u de afbeelding rechtstreeks op het scherm weergeven zonder dat u hoeft te wachten op synchronisatie met de verticale terugslag van de monitor. Hiermee is voor de frames een herhalingsfrequentie mogelijk die hoger is dan de vernieuwingsfrequentie van de monitor, maar dit kan tot gevolg hebben dat visuele misvormingen en scheureffecten ontstaan die leiden tot een mindere beeldkwaliteit.

Met deze optie kunt u de hoeveelheid interferentie instellen die in een bepaalde Direct3D-toepassing wordt gebruikt.

Interferentie is een techniek die wordt gebruikt om het 'traptreden-effect' te minimaliseren. Dit effect treedt soms op langs de randen van 3D-objecten. Interferentie is variabel instelbaar tussen volledige uitschakeling en een maximale hoeveelheid voor een bepaalde toepassing.

Gebruik deze optie om interferentie af te dwingen in toepassingen die deze functie niet direct ondersteunen.

Wees voorzichtig met het gebruik van deze optie. Bij sommige toepassingen die interferentie niet expliciet ondersteunen, worden afbeeldingen mogelijk niet goed of onregelmatig weergegeven. Schakel deze optie uit als u beeldschermproblemen ondervindt met games of toepassingen die interferentie niet ondersteunen.

Met deze optie kunt u het aantal frames beperken dat de CPU kan voorbereiden voordat deze worden verwerkt door de grafische chip bij uitgeschakelde verticale synchronisatie.

Soms is het zo dat hoe hoger het toegestane aantal vooraf geproduceerde frames, des te groter de "invoer vertraging" kan zijn in reactie op apparaten zoals joysticks, gamepads of toetsenborden.

Verminder deze waarde als u tijdens het spelen van een game een duidelijk waarneembare vertraging merkt in de reactie op invoerapparaten die op de computer zijn aangesloten.

Stelt de stuurprogramma's in staat de OpenGL-uitbreiding **GL_KTX_buffer_region** te gebruiken.

Hierdoor is het mogelijk dat de snelheid van de toepassing verbetert in 3D-modellerings toepassingen die deze uitbreiding ondersteunen.

Hiermee is het mogelijk het lokale videogeheugen te gebruiken wanneer de uitbreiding GL_KTX_buffer_region is ingeschakeld.

Als er echter minder dan 8 MB lokaal videogeheugen beschikbaar is, wordt ondersteuning van dual planes-uitbreiding niet ingeschakeld.

Deze instelling heeft geen effect als de bovengenoemde optie "Uitbreiding buffergebied inschakelen" is uitgeschakeld.

Hiermee is snelle lineair-mipmap-lineair filtering mogelijk, waardoor de snelheid van de toepassing toeneemt, enigszins ten koste van de beeldkwaliteit.

In veel gevallen is een verlies aan beeldkwaliteit niet waar te nemen. Mogelijk wilt u daarom profiteren van een grotere snelheid door deze optie in te schakelen.

Deze optie stelt OpenGL in staat gebruik te maken van anisotropische filtering om een betere beeldkwaliteit te bewerkstelligen.

Selecteer deze optie om de stuurprogrammaondersteuning voor de door sommige CPU's gebruikte enhanced instructies uit te schakelen.

Sommige CPU's ondersteunen extra 3D-instructies die de grafische NVIDIA-processor complementeren en de snelheid in 3D-games of -toepassingen verbeteren. Met deze optie kunt u de ondersteuning voor deze extra 3D-instructies in de stuurprogramma's uitschakelen. Dit kan van pas komen bij prestatievergelijkingen of bij het oplossen van problemen.

Met deze opties kunt u interferentie van volledige scènes regelen voor het OpenGL-stuurprogramma. Interferentie is een techniek waarmee op het scherm de randen van objecten worden afgevlakt om eventuele rafelige "traptreden"-effecten tegen te gaan. De 1,5 x 1,5-methode biedt interferentie met de hoogste snelheid terwijl de 2 x 2-methode de beste beeldkwaliteit biedt.

Hiermee kan het stuurprogramma stereopixelformaten exporteren. OpenGL-toepassingen kunnen zo stereo gebruiken en de stereobril kan worden ingeschakeld.

Hiermee kan het stuurprogramma overlay-pixelformaten exporteren. Zo kunnen OpenGL-toepassingen overlays gebruiken.

Deze optie stelt OpenGL in staat gebruik te maken van anisotropische filtering om een betere beeldkwaliteit te bewerkstelligen. Denk erom dat door het inschakelen van deze optie de beeldkwaliteit zal verbeteren ten koste van de snelheid.

Als deze optie is ingeschakeld, kent het OpenGL-stuurprogramma één achtergrondbuffer en één dieptebuffer toe met dezelfde beeldschermresolutie.

Hierdoor wordt het videogeheugen efficiënter gebruikt bij toepassingen die veel vensters aanmaken.

Als deze optie is uitgeschakeld, kent het OpenGL-stuurprogramma aan elk venster dat door een toepassing wordt aangemaakt, een achtergrondbuffer en een dieptebuffer toe.

Met deze functie kunnen de prestaties worden verbeterd van OpenGL-toepassingen die meerdere vensters gebruiken.

Stelt optimale instellingen in voor de geselecteerde OpenGL-toepassing.

Met deze optie bepaalt u of standaard in OpenGL-toepassingen patronen van een specifieke kleurendiepte worden gebruikt.

Kleurendiepte bureaublad gebruiken maakt altijd gebruik van patronen met een kleurendiepte die wordt gebruikt door het bureaublad van Windows.

De opties **Altijd 16 bpp gebruiken** en **Altijd 32 bpp gebruiken** forceren het gebruik van patronen van de opgegeven kleurendiepte, ongeacht de instellingen van het bureaublad.

Met deze optie bepaalt u de bufferspiegelmodus voor OpenGL-toepassingen met een volledig scherm.

U hebt de keuze uit de blokoeverdrachtmethode, de paginaspiegelmethode of automatische selectie. Met automatische selectie laat u het stuurprogramma op basis van de hardwareconfiguratie de beste methode bepalen.

Met deze optie specificeert u hoe verticale synchronisatie in OpenGL wordt afgehandeld.

Altijd uit. Hiermee wordt in alle OpenGL-toepassingen verticale synchronisatie altijd uitgeschakeld.

Standaard uit. Hiermee blijft verticale synchronisatie uitgeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie in te schakelen.

Standaard aan. Hiermee blijft verticale synchronisatie ingeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie uit te schakelen.

Laat u de huidige instellingen opslaan als een aangepaste "tweak", die vervolgens wordt toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Zodra u voor een bepaalde OpenGL-toepassing de optimale instellingen hebt gevonden en de instellingen opslaat als een aangepaste tweak, kunt u OpenGL snel configureren voordat u met het programma begint en is het niet langer nodig om elke optie afzonderlijk in te stellen.

Met de schuifregelaars kunt u voor het geselecteerde kleurkanaal de helderheids-, contrast- of gammawaarden opgeven.

Met de kleurcorrectieregelaars kunt u tegenwicht bieden aan variaties in de helderheid tussen een bronafbeelding en de uitvoer hiervan op beeldapparatuur. Dit komt van pas als u werkt in beeldbewerkingstoepassingen. U kunt de kleuren van afbeeldingen (zoals foto's) die op de monitor worden weergegeven dan nauwkeuriger reproduceren.

Ook zijn er veel door 3D versnelde games die te donker zijn om goed mee te kunnen spelen. Door de helderheids- en/of gammawaarde over alle kanalen in gelijke mate te verhogen, wordt het beeld van deze games helderder waardoor het spelplezier toeneemt.

Hiermee kunt u de kleurkanalen selecteren die worden ingesteld door de schuifknoppen. U kunt het rode, groene of blauwe kanaal afzonderlijk instellen of alle kanalen tegelijkertijd.

Digital Vibrance geeft u meer mogelijkheden bij het regelen van de kleurscheiding en -intensiteit. Hierdoor kunnen de afbeeldingen in alle toepassingen helderder en scherper worden.

Een grafische weergave van de kleurcurve. Deze curve verandert in real-time terwijl u wijzigingen aanbrengt in contrast, helderheid of gamma.

Als u deze optie selecteert, worden automatisch de door u ingevoerde kleuraanpassingen hersteld wanneer Windows opnieuw wordt opgestart.

Opmerking: Als de computer deel uitmaakt van een netwerk, wordt de kleur aangepast nadat u Windows hebt geactiveerd.

Een lijst met aangepaste kleurinstellingen die u hebt opgeslagen. Als u een item uit de lijst selecteert, wordt de instelling geactiveerd.

Laat u de huidige kleurinstellingen opslaan als een aangepaste instelling. Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Verwijdert de aangepaste kleurinstelling die momenteel in de lijst is geselecteerd.

Stelt alle kleurwaarden weer in op basis van de fabrieksinstellingen van de hardware.

Hiermee kunt u de timing-modus van de monitor selecteren:

Automatische detectie. Laat Windows de juiste timing-informatie rechtstreeks ontvangen van de monitor zelf. Dit is de standaardinstelling. Denk erom dat sommige oudere monitoren deze optie mogelijk niet ondersteunen.

General Timing Formula of **GTF** is een standaard die wordt gebruikt door de meeste nieuwe monitoren.

Discrete Monitor Timings of **DMT** is een oudere standaard die door sommige monitoren nog wordt gebruikt. Schakel deze optie in als de monitor DMT vereist.

Voegt het pictogram NVIDIA QuickTweak toe aan de taakbalk van Windows.

Het pictogram stelt u tijdens uw werk in staat om via een gemakkelijk keuzemenu direct een van de Direct3D-, OpenGL- of kleurinstellingen toe te passen. Het menu bevat ook opties waarmee standaardinstellingen kunnen worden hersteld en het dialoogvenster met beeldschermeigenschappen kan worden geopend.

Stelt u in staat het pictogram te kiezen dat wordt gebruikt om in de taakbalk van Windows het Quick Tweak-hulpprogramma te symboliseren.

Selecteer het door u gewenste pictogram uit de lijst. Klik vervolgens op OK of Toepassen om het pictogram in de taakbalk bij te werken.

Schakelt NVIDIA Bureaubladbeheer in.

Als u gebruikmaakt van de meervoudige monitorinstellingen van nView, beschikt u via NVIDIA Bureaubladbeheer over extra functies zoals sneltoetsen voor vensterbeheer, het centreren van dialoogvensters en zoomen. Bureaubladbeheer ondersteunt ook het gebruik van meerdere bureaubladen, zodat u de werkruimte van toepassingen beter kunt organiseren.

Opent het configuratievenster van NVIDIA Bureaubladbeheer.

Via het configuratievenster van Bureaubladbeheer kunt u alle functies en instellingen configureren, zoals het centreren van dialoogvensters, het selecteren van sneltoetsen en de instellingen voor het beheer van de toepassing.

Sluit dit dialoogvenster en bewaart de door u aangebrachte wijzigingen zodat deze van kracht worden wanneer u op OK of Toepassen klikt in het dialoogvenster met aanvullende eigenschappen.

Laat u bepalen met welke muisknop het menu wordt opgeroepen als u op het pictogram van de taakbalk klikt.

Schakelt bevestigingsberichten in of uit.

Selecteer deze optie als u niet wilt dat bevestigingsberichten worden weergegeven wanneer u een 3D-configuratie laadt via het taakbalkmenu.

Selecteer deze optie als u wilt dat het taakbalkmenu wordt weergegeven met een 3D-effect.

Deze opties stellen u in staat om te bepalen waar de afbeelding op het platte beeldscherm wordt weergegeven als een resolutie actief is die lager is dan de maximale resolutie die wordt ondersteund.

Gebruik de pijlknoppen om op de monitor de positie van het bureaublad aan te passen.

Herstelt op basis van de huidige resolutie en vernieuwingsfrequentie de standaardpositie van het bureaublad.

Met deze opties kunt u het uitvoerapparaat (monitor, digitaal plat scherm of TV) selecteren, afhankelijk van welke apparaten door de beeldschermadapter worden ondersteund.

Opent een venster waarin u de instellingen voor het actieve beeldapparaat kunt aanpassen.

Geeft voor TV-uitvoer het huidige formaat en de huidige landinstellingen aan.

Opent een venster waarin u een specifiek TV-uitvoerformaat kunt opgeven.

Met deze lijst kunt u het TV-uitvoerformaat selecteren dat geschikt is voor het land waarin u woont.

Opmerking: Als uw land niet in de lijst staat, moet u het land kiezen dat het dichtst bij u in de buurt ligt.

Zorgt ervoor dat bij het opstarten het geselecteerde formaat de standaard is.

Als u een computer opstart met een beeldschermadapter waarop alleen een TV is aangesloten, zorgt deze optie ervoor dat alle tijdens het opstarten getoonde schermberichten in het door de televisie ondersteunde formaat worden uitgevoerd.

Hiermee kunt u opgeven welk type uitvoersignaal naar de TV wordt gestuurd.

Als u de juiste aansluitkabel hebt, zal S-Video-Uit over het algemeen uitvoer van een hogere kwaliteit geven dan Samengestelde Video-Uit. Als u er niet zeker van bent welk signaaltype u moet opgeven, kies dan de instelling **Automatische selectie**.

Gebruik de pijlknoppen om op de TV de positie van het bureaublad aan te passen.

Opmerking: Als het TV-beeld door te veel aanpassing vervormt of zwart wordt, wacht dan 10 seconden. Het beeld keert automatisch terug naar de standaardpositie en u kunt dan opnieuw met het aanpassen beginnen. Zodra u het bureaublad hebt geplaatst waar u het wilt hebben, moet u op OK of Toepassen klikken om de instellingen op te slaan voordat de 10 seconden zijn verstreken.

Herstelt op de TV de standaardpositie van het bureaublad op basis van de huidige resolutie.

Gebruik deze regelaars om de helderheid en verzadiging van het TV-beeld aan te passen.

Gebruik deze regelaars om de helderheid en het contrast van het TV-beeld aan te passen.

Gebruik deze regelaar om in te stellen hoeveel flikkerfilter u wilt toepassen op het TV-sigitaal.

Het verdient aanbeveling het flikkerfilter volledig uit te schakelen als u een DVD-film via een hardware-decoder afspeelt.

Stelt de schermresolutie en kleurendiepte in voor uitvoer naar de TV.

Gebruik deze regelaars om op de monitor de kwaliteit van video- of DVD-weergave aan te passen.

U kunt de helderheid, het contrast en de verzadiging onafhankelijk van elkaar instellen om een optimale beeldkwaliteit te verkrijgen wanneer u op de computer video's of DVD's afspeelt.

Hiermee kunt u de klokfrequenties aanpassen van de kern en het geheugen van de grafische NVIDIA-processor.

Stelt de kloksnelheid in van de kern van de grafische NVIDIA-processor.

Geef de kloksnelheid van de kern aan in megahertz.

Stelt op de beeldschermadapter de kloksnelheid in van de geheugeninterface.

Geef de kloksnelheid van de geheugeninterface aan in megahertz.

Test of de nieuwe klokfrequentie-instellingen stabiel zijn voordat deze worden toegepast.

Opmerking: Instellingen die afwijken van de standaardinstellingen van de fabrikant, dient u te testen voordat ze permanent kunnen worden toegepast.

Als u deze optie selecteert, wordt gezorgd dat elke door u aangebrachte wijziging in de klokfrequenties automatisch wordt toegepast als u Windows opstart.

Opmerking: Door de CTRL-toets ingedrukt te houden terwijl Windows wordt gestart, kunt u bij het opstarten de automatische klokinstelling negeren. Als de computer deel uitmaakt van een netwerk, houd de CTRL-toets dan ingedrukt onmiddellijk nadat Windows is geactiveerd.

Hiermee worden alle klokinstelfuncties gereset en vindt opnieuw detectie van de grafische hardware plaats voordat de regelaars weer kunnen worden ingeschakeld.

Het verdient aanbeveling om te resetten telkens wanneer u de BIOS van de beeldschermadapter flasht met een bijgewerkt BIOS-beeld.

Hiermee kunt u een van de vier nView-modi selecteren:

Standaard. Voor het selecteren van één standaardweergavemodus. Gebruik deze modus wanneer u slechts één beeldapparaat hebt aangesloten op de grafische NVIDIA-adapter.

Kloon. Hiermee wordt een exacte kopie van het primaire beeldscherm naar het secundaire apparaat uitgevoerd.

Horizontale uitbreiding. Hiermee kunt u het bureaublad van Windows horizontaal op twee beeldapparaten weergeven. In deze modus worden beide beeldschermen gecombineerd en vormen samen één breed schermoppervlak.

Verticale uitbreiding. Hiermee kunt u het bureaublad van Windows verticaal op twee beeldapparaten weergeven. In deze modus worden beide beeldschermen gecombineerd en vormen samen één lang schermoppervlak.

nView Standaard. Voor het selecteren van één standaardweergavemodus. Gebruik deze modus wanneer u slechts één beeldapparaat hebt aangesloten op de grafische NVIDIA-adapter.

nView Kloon. Hiermee wordt een exacte kopie van het primaire beeldapparaat naar het secundaire beeldapparaat uitgevoerd.

nView Horizontale uitbreiding. Hiermee kunt u het bureaublad van Windows horizontaal op twee beeldapparaten weergeven. In deze modus worden de twee beeldschermen gecombineerd tot één breed beeldoppervlak. Dit is handig als u dingen wilt weergeven die de breedte van één enkel beeldscherm te boven gaan.

nView Verticale uitbreiding. Hiermee kunt u het bureaublad van Windows verticaal op twee beeldapparaten weergeven. In deze modus worden de twee beeldschermen gecombineerd tot één lang beeldoppervlak. Dit is handig als u dingen wilt weergeven die de hoogte van één enkel beeldscherm te boven gaan.

Een grafische voorstelling van de nView-beeldschermconfiguratie.

Als u op de afbeelding van de monitor klikt, kunt u deze selecteren als het huidige beeldscherm. Als u met de rechtermuisknop op de afbeelding van de monitor klikt, wordt u een aantal verschillende opties geboden om het desbetreffende beeldapparaat in te stellen.

In de kloonmodus kunt u met deze optie het primaire beeldapparaat bij een hogere bureaubladresolutie gebruiken dan het secundaire beeldapparaat. Wanneer de fysieke resolutie van het secundaire beeldapparaat lager is dan die van het primaire beeldapparaat, zal het bureaublad van het secundaire beeldapparaat automatisch verschuiven zodra de muisaanwijzer in aanraking komt met de randen van het scherm.

Schakelt de automatische panfunctie van het secundaire apparaat uit wanneer de optie "Virtueel bureaublad toestaan" is geselecteerd. Hiermee kunt u het virtuele bureaublad in een bepaalde positie "bevriezen". Dit is handig voor presentaties of detailwerk in toepassingen.

Als u deze functie inschakelt, wordt de huidige panpositie vergrendeld op het secundaire kloonbeeld. Hiermee kunt u het virtuele bureaublad in een bepaalde positie "bevriezen". Dit is handig voor presentaties of detailwerk in toepassingen.

Schakelt de virtuele bureaubladfunctie in ten behoeve van de nView-uitbreidingsmodus.

Als u deze functie inschakelt, kunt u een bureaublad instellen dat breder is dan de fysieke afmetingen van de beeldschermen die u combineert.

Het gecombineerde beeld wordt verdeeld over het bredere bureaubladgebied als u de muisaanwijzer buiten het zichtbare gebied plaatst.

Een grafische voorstelling van de secundaire nView-beeldschermconfiguratie.

Wanneer u op de afbeelding klikt, kunt u in de kloonmodus het uitvoerapparaat configureren dat is aangesloten op het secundaire uitvoerapparaat op de grafische nView-kaart.

Hiermee kunt u de zoomfuncties activeren waarmee u kunt inzoomen op een bepaald gedeelte van het video-uitvoerscherm.

Hiermee kunt u het gedeelte van het videoscherm selecteren waarop u wilt inzoomen. Nadat u het gedeelte hebt geselecteerd, kunt u hierop inzoomen door de schuifregelaar onderaan te verplaatsen.

Hiermee kunt u in- en uitzoomen op het geselecteerde gedeelte van het videoscherm.

Hiermee kunt u het beeldapparaat selecteren waarop het beeld op een volledig scherm moet worden weergegeven.

Hiermee kunt u de aspectverhouding (horizontale versus verticale afmeting) selecteren van het volledig scherm waarop de video wordt afgespeeld.

Met behulp van deze optie kunt u het videostuurprogramma de optimale resolutie laten bepalen voor het afspelen van video's op een volledig scherm.

Wanneer deze optie is geactiveerd, worden de zoominstellingen op de pagina met overlay-instellingen gekoppeld aan de simultane regeling van de zoomfactor van het volledig scherm.

Als u op deze knop klikt, hebt u toegang tot de geavanceerde videofuncties die horen bij de nView-kloonmodus. Denk erom dat de kloonmodus moet zijn ingeschakeld op het moment dat u over deze functies wilt beschikken.

Wanneer deze optie is geactiveerd, wordt de overlay-software gedwongen busmastering te gebruiken. U wordt aangeraden deze optie niet te selecteren tenzij u problemen ondervindt bij het afspelen van video's, zoals een verwrongen beeld of helemaal geen beeld.

Geef het type monitor weer dat u met de geselecteerde videoadapter gebruikt.

Klik hier om de eigenschappen van het apparaat en het stuurprogramma weer te geven die gelden voor deze monitor.

Geef een overzicht van de vernieuwingsfrequenties die voor deze monitor beschikbaar zijn. Een hogere vernieuwingsfrequentie vermindert het flikkeren van het scherm.

Geef aan of de lijst onder Vernieuwingsfrequentie modi bevat die niet door de monitor worden ondersteund. Wanneer u een modus kiest die ongeschikt is voor de monitor, kan dit leiden tot ernstige weergaveproblemen en kan de hardware beschadigd raken.

Deze optie dwingt het OpenGL-stuurprogramma een 16-bits dieptebuffer te gebruiken ongeacht het pixelformaat dat is gekozen door de toepassing.

Hierdoor worden de wisselheid en andere activiteiten van de dieptebuffer verbeterd, hetgeen ten koste gaat van de precisie in de dieptebuffer.

Wanneer deze optie geactiveerd is, gebruikt OpenGL de geavanceerde meervoudige monitorfunctie van Windows 2000.

Gebruik deze optie om het beeldscherm te selecteren die de linkerbovenhoek van het bureaublad weergeeft. Het meest in het oog vallende effect van deze optie is dat de posities van de monitorbeelden worden omgewisseld.

Geeft alle huidige nView-beeldschermen weer. Als u meer dan één apparaat hebt aangesloten en wanneer u een andere modus dan de standaardmodus hebt ingeschakeld, selecteert u het huidige beeldscherm.

U kunt ook op de afbeelding van de monitor klikken op de knop direct erboven om de monitor als het huidige beeldscherm te selecteren.

Klik op deze knop om de instellingen te wijzigen die betrekking hebben op het uitvoerapparaat dat voor de huidige weergave wordt gebruikt.

Met behulp van de panknoppen kunt u de afmetingen van de beschikbare ruimte voor weergave op het scherm afstellen op het bureaublad. Dit is voor bureaubladen die breder zijn dan de gebruikelijke schermbreedte van monitor, plat beeldscherm of TV.

Klik erop om alle beeldschermen te detecteren die op deze videoadapter zijn aangesloten. Gebruik deze functie als u na het openen van het configuratiescherm een of meer beeldschermen hebt aangesloten.

Selecteer dit vakje als u op de secundaire beeldschermaansluiting een monitor hebt aangesloten die niet is gedetecteerd. Deze functie komt van pas als u een oudere monitor gebruikt of als u een monitor met een BNC-stekker aansluit.

Klik hierop voor gegevens die verband houden met de grafische NVIDIA-adapter.

Klik hierop voor extra functies van de grafische NVIDIA-adapter.

Klik hierop om toegang te krijgen tot de NVIDIA-website voor de laatste informatie en voor stuurprogramma's voor de grafische NVIDIA-adapter.

Deze informatie omvat nadere gegevens over de hardwarematige aspecten van de grafische adapter die op dat moment is geselecteerd.

Deze informatie omvat nadere gegevens over de geselecteerde aspecten van het systeem die de algemene grafische prestaties kunnen beïnvloeden.

Dit overzicht toont een lijst van bestanden met bijbehorende beschrijving en versiegegevens die worden gebruikt door de grafische NVIDIA-adapter.

Met behulp van de pagina met instellingen voor toepassingsbeheer kunt u per toepassing de positie van het toepassingsvenster over meerdere beeldschermen en bureaubladen instellen.

Dit is een lijst met toepassingen die op dit moment worden beheerd door Bureaubladbeheer. Kies een toepassing uit de lijst om het beheer van deze toepassing in te stellen. U kunt de lijst bewerken met behulp van de knoppen Toevoegen en Verwijderen aan de rechterkant.

Klik op deze knop om een nieuwe toepassing toe te voegen aan de lijst met toepassingen die worden beheerd door Bureaubladbeheer.

Klik op deze knop om de geselecteerde toepassing te verwijderen uit de lijst met toepassingen die worden beheerd door Bureaubladbeheer.

Klik op deze knop om alle items uit de lijst met toepassingen te verwijderen.

Waarschuwing: hiermee worden alle instellingen verwijderd die u voor de toepassingen hebt gemaakt.

Als u deze optie selecteert, start het toepassingsvenster altijd op het door u opgegeven beeldscherm.

In dit veld wordt het beeldscherm (de monitor) weergegeven waarop de geselecteerde toepassing altijd moet starten als de optie "Deze toepassing altijd starten op schermnummer" is geselecteerd.

Wanneer u deze optie kiest, houdt Bureaubladbeheer de afmeting en de positie van het toepassingsvenster bij. Wanneer u vervolgens de toepassing start, herstelt Bureaubladbeheer de opgeslagen afmeting en positie van het toepassingsvenster.

Met deze optie kunt u aangeven dat bij het maximaliseren van het toepassingsvenster alleen het scherm wordt gevuld waarop het venster wordt weergegeven, in plaats van het volledige bureaublad dat mogelijk meerdere beeldschermen omvat.

Kies deze optie om de toepassing te starten op een afzonderlijk, benoemd toepassingsbureaublad.

Naast het standaardbureaublad van Windows kunt u bijvoorbeeld een apart bureaublad aanmaken voor uw webbrowser en e-mailprogramma.

Voer hier de naam in van het afzonderlijke bureaublad voor de toepassing. U kunt ook via de knop met het pijltje naar beneden een van de bureaubladen kiezen die u reeds hebt aangemaakt voor andere toepassingen.

Dit veld is uitsluitend beschikbaar als u de optie "Deze toepassing starten op een apart bureaublad" hebt ingeschakeld.

Op de pagina met sneltoetsen kunt u sneltoetscombinaties instellen waarmee u de plaatsing van de toepassingsvensters op het bureaublad kunt beheren.

Met behulp van deze toetscombinatie verplaatst u het actieve venster naar een overeenkomstige positie op een andere monitor.

Met behulp van deze toetscombinatie verplaatst u alle vensters op het beeldscherm met de actieve toepassing naar een ander beeldscherm.

Met behulp van deze toetscombinatie kunt u alle toepassingsvensters verplaatsen naar het beeldscherm dat wordt aangegeven door de muisaanwijzer.

Wanneer bureaubladen van meerdere toepassingen actief zijn, kunt u met behulp van deze toetscombinatie tussen de bureaubladen wisselen. Wanneer u deze combinatie herhaaldelijk gebruikt, wordt door de lijst met actieve bureaubladen van toepassingen gebladerd.

De pagina met algemene instellingen bevat de algemene opties voor Bureaubladbeheer en voor de wijze waarop dit programma alle toepassingen beheert.

Wanneer u een toepassing wilt maximaliseren over het gehele bureaublad, wordt het gehele bureaublad gevuld, zelfs wanneer het bureaublad meerdere beeldschermen omvat.

Wanneer u een toepassing maximaliseert op het actieve scherm, wordt standaard alleen het scherm gevuld waarop de toepassing oorspronkelijk werd weergegeven.

Wanneer deze functie wordt geactiveerd, wordt een submenu van NVIDIA Bureaubladbeheer in de systeemmenu's van alle toepassingshoofdvensters ingevoegd. Via dit submenu zijn alle functies van Toepassingsbeheer snel en gemakkelijk toegankelijk zonder dat het configuratiescherm van Bureaubladbeheer geopend hoeft te worden.

U kunt een systeemmenu van een toepassingsvenster openen door met de rechtermuisknop op de titelbalk van het venster te klikken of door op het kleine toepassingspictogram te klikken aan de linkerzijde van de titelbalk van het venster.

Wanneer u deze optie selecteert, zorgt Bureaubeheer ervoor dat de pop-up hoofdvensters niet over twee (of meer) monitoren worden verdeeld, maar zodanig worden gepositioneerd dat ze op één scherm passen.

Kies deze optie om systeembrede pop-up vensters altijd te centreren op het scherm van uw keuze.

Kies de monitor waarop u pop-up vensters wilt centreren. Dit veld is uitsluitend beschikbaar wanneer u de knop "Systeembrede pop-ups centreren op schermnummer" selecteert.

Met behulp van deze optie worden systeembrede pop-up vensters die over meerdere monitoren worden afgebeeld, gecentreerd op het beeldscherm waar zich de muisaanwijzer bevindt, omdat dit waarschijnlijk het beeldscherm is waarnaar u kijkt.

Met behulp van deze optie worden pop-up vensters van toepassingen op hetzelfde beeldscherm afgebeeld als het toepassingsvenster waaruit zij zijn voortgekomen. Wanneer een pop-up venster op een andere monitor terecht dreigt te komen, verplaatst Bureaubladbeheer het venster zodanig dat het op het beeldscherm met het toepassingsvenster past.

Klik op deze knop om de algemene standaardinstellingen en de standaardsneltoetsen van Bureaubladbeheer te herstellen.

Opmerking: Dit heeft geen invloed op de aangepaste instellingen die u mogelijk per toepassing hebt ingesteld op de pagina voor Toepassingsbeheer.

Klik op OK voor het accepteren en toepassen van wijzigingen die u hebt aangebracht in de instellingen van Bureaubladbeheer en het configuratiescherm te sluiten.

Klik op Annuleren om het configuratiescherm van Bureaubeheer te sluiten zonder de wijzigingen op te slaan of toe te passen.

Waarschuwing: De wijzigingen die u eventueel in de instellingen hebt aangebracht, worden genegeerd.

Klik op Toepassen om de gewijzigde instellingen op te slaan en toe te passen en het configuratiescherm van Bureaubladbeheer open te laten.

In dit dialoogvenster kunt u een nieuwe toepassing kiezen die u via Bureaubladbeheer wilt laten beheren.

Dit is een lijst met toepassingsprogramma's die op dit moment actief zijn op het bureaublad. U kunt een toepassing kiezen uit de lijst. Door op Bladeren te klikken, kunt u ook een toepassing opgeven die bijvoorbeeld op dat moment niet actief is.

Klik op deze knop om een dialoogvenster van een bestand te openen. Hierin kunt u Windows-toepassingen selecteren die u wilt laten beheren door Bureaubladbeheer.

Klik op deze knop om het geselecteerde programmabestand te accepteren als nieuwe toepassing die door Bureaubladbeheer moet worden beheerd.

Klik op deze knop wanneer u op dit moment geen programmabestand wilt selecteren. Het dialoogvenster van de nieuwe toepassing wordt gesloten zonder dat er instellingen worden gewijzigd.

In dit dialoogvenster kunt u de naam invoeren van een bureaublad van een nieuwe toepassing.

Voer hier de naam in van het bureaublad van de nieuwe toepassing. U kunt ook kiezen uit de bureaubladnamen die u hebt toegekend aan andere toepassingen.

Zo kunt u bijvoorbeeld een bureaublad toevoegen met de naam "Web" voor uw webbrowsers en een bureaublad genaamd "E-mail" voor uw e-mailprogramma. Met behulp van de sneltoetsfunctie voor Bureaubladbeheer kunt u moeiteloos tussen deze bureaubladen van toepassingen schakelen.

Klik op OK om de nieuwe naam van het bureaublad te accepteren. De knop is alleen actief als u een geldige bureaubladnaam hebt ingevoerd.

Klik op Annuleren als u op dit moment geen bureaubladnaam wilt invoeren.

Met behulp van deze toetscombinatie kunt u een aantal bewegende samenkomende rechthoeken laten verschijnen waarmee u de muiscursor kunt lokaliseren.

Schakel deze optie in om vensters volledig naar een van de beeldschermen te verplaatsen wanneer u de schermen met de muis sleept.

Deze opties zijn van invloed op onderdelen van de gebruikersinterface van de Windows-clientsessie, zoals het gedrag van de taakbalk en de vensters voor het instellen van een andere taak.

Selecteer deze optie voor het activeren van een ander venster voor het instellen van een andere taak dat correct gecentreerd is volgens de huidige nView-configuratie en met behulp waarvan u kunt schakelen tussen toepassingen op verschillende bureaubladen.

U kunt het venster voor het instellen van een andere taak activeren door op ALT+TAB te drukken.

Wanneer u deze optie selecteert, wordt het venster voor het instellen van een andere taak gedwongen om altijd op de opgegeven monitor te verschijnen.

Selecteer de monitor voor weergave van het venster voor het instellen van een andere taak. U kunt uitsluitend een monitor selecteren die op dit moment actief is.

Selecteer deze optie wanneer u de taakbalk op slechts één monitor wilt weergeven. Zo voorkomt u dat de taakbalk over meerdere monitoren wordt weergegeven.

Met behulp van deze opties kunt u bepalen hoe Bureaubladbeheer de positie en de plaatsing beheert van de pop-up vensters, waaronder berichtenvensters en toepassingsvensters.

Met behulp van deze optie kunt de zoomfunctie activeren. Met behulp van de zoomfunctie wordt op één monitor een vergroting afgebeeld van het schermgedeelte dat door de muisaanwijzer wordt aangewezen. Het ingezoomde beeld verschijnt op de monitor tegenover de muisaanwijzer. Wanneer u de muisaanwijzer over de monitor verplaatst, wordt het ingezoomde beeld automatisch naar de andere monitor verplaatst.

De zoomfunctie kan uitsluitend worden geactiveerd wanneer u meerdere monitoren hebt aangesloten en wanneer u de horizontale of verticale weergavemodus op meerdere monitoren hebt ingeschakeld.

Met behulp van deze optie kunt u de vergrootfunctie uitvoeren met gefilterde (geïnterpoleerde) schaling.

Met behulp van de volgende sneltoetsen kunt u de zoomfunctie instellen. Stel een sneltoets in door op een veld te klikken en toets vervolgens de toetscombinatie van uw keuze in, op dezelfde wijze als in het tabblad "Sneltoetsen".

Opmerking: Wanneer de tabbladen Zoomen of Sneltoetsen zijn geopend, worden de sneltoetsen uitgeschakeld om te voorkomen dat bestaande sneltoetsen met nieuwe sneltoetsen worden verward.

Met deze sneltoets kunt u de zoomfunctie in- en uitschakelen.

Met deze sneltoets kunt u de vergroting van de zoomfunctie laten toenemen.

Met deze sneltoets kunt u de vergroting van de zoomfunctie laten afnemen.

Deze parameter bepaalt het aantal malen per seconde dat de zoomweergave wordt bijgewerkt wanneer de muis niet wordt bewogen. (De zoomweergave wordt automatisch bijgewerkt wanneer de muis wordt bewogen.) Het verhogen van dit aantal kan een negatief effect hebben op de snelheid van het systeem of van de toepassing.

Deze parameter geeft de tijdsvertraging aan in milliseconden voordat de zoomweergave van de ene naar de andere monitor wordt overgebracht. Door deze vertraging wordt voorkomen dat de zoomweergave halverwege de monitoren verschijnt wanneer de muisaanwijzer even op de monitor met de zoomweergave achterblijft. Deze parameter kan op nul worden ingesteld voor geen vertraging.

Met deze optie kunt u de vergroting van de zoomweergave direct aanpassen door het muiswiel te gebruiken in combinatie met CTRL, ALT, SHIFT ingedrukt houden.

Kies de gewenste combinatie van CTRL, ALT en SHIFT bij het gebruik van het muiswiel voor het aanpassen van de vergroting van de zoomweergave.

Op de pagina met sneltoetsen kunt u sneltoetscombinaties instellen waarmee u de plaatsing van de toepassingsvensters op het bureaublad kunt beheren.

Opmerking: Wanneer de tabbladen Zoomen of Sneltoetsen zijn geopend, worden de sneltoetsen uitgeschakeld om te voorkomen dat bestaande sneltoetsen met nieuwe sneltoetsen worden verward.

Deze optie schakelt interferentie in 3D-toepassingen uit.

Selecteer deze optie voor maximale prestaties in toepassingen.

Deze optie schakelt interferentie in met behulp van de 2x-modus.

De optie biedt in 3D-toepassingen een verbeterde beeldkwaliteit en een hoge snelheid.

Deze optie schakelt een gepatenteerde interferentietechniek in die beschikbaar is in de GeForce GPU-familie.

Quincunx-interferentie biedt de kwaliteit van de langzamere 4x-interferentiemodus met een prestatieniveau dat de snellere 2x-modus benadert.

Deze optie schakelt interferentie in met behulp van de 4x-modus.

Deze optie biedt een hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen, enigszins ten koste van de snelheid.

Deze optie schakelt interferentie in met behulp van de 4x, 9-taps (normaal)-modus.

Deze optie biedt een hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen, enigszins ten koste van de snelheid.

Deze optie schakelt interferentie in met behulp van de 6x-modus.

Deze optie biedt een hogere kwaliteit in 3D-toepassingen dan de 4x-modus, enigszins ten koste van de snelheid.

Opmerking: Deze instelling heeft alleen invloed op Direct3D-toepassingen. Bij de uitvoering van OpenGL-toepassingen gebruikt OpenGL de volgende geschikte interferentie-instelling (dat wil zeggen de optie-instelling direct vóór de 6x-instelling).

Deze optie schakelt automatisch de meest optimale interferentie-instelling in voor 3D-toepassingen die interferentie ondersteunen.

Met deze optie kunt u handmatig de interferentiemodus selecteren die u wilt gebruiken als 3D-toepassingen actief zijn.

Informatie over de huidige AGP-instellingen op de computer.

Met deze optie kunt u handmatig de AGP-frequentie selecteren die door het grafische subsysteem wordt gebruikt. Als u niet zeker weet welke AGP-frequentie u moet gebruiken, selecteer deze optie dan niet. Het systeem bepaalt dan automatisch de optimale AGP-frequentie.

Verplaats de schuifregelaar om handmatig de AGP-frequentie te selecteren die moet worden toegepast door het grafische subsysteem.

Hiermee kunt u de methode selecteren waarmee het stuurprogramma het videogeheugen beheert dat vanuit het systeemgeheugen is toegewezen.

Hiermee kunt u de omvang van het systeemgeheugen opgeven dat wordt gebruikt bij de methode die is opgegeven door de huidige framebuffermodus.

Hiermee kunt u de beheerstrategie voor het framebuffergeheugen opgeven voor als de dynamische framebuffermodus wordt gebruikt.

Met NVIDIA PowerMizer kunt u het stroomverbruik van de GPU regelen. U kunt ervoor zorgen dat de batterij langer meegaat door maximale energiebesparing in te stellen. Als u maximale prestatie instelt, kunt u alle grafische mogelijkheden van de GPU benutten.

Met deze optie kunnen beeldschermadapters met meerdere uitvoermogelijkheden door Windows worden behandeld alsof ze afzonderlijke, apart geïnstalleerde adapters in het systeem zijn. Zo kunt u voor elk op de adapter aangesloten beeldapparaat een onafhankelijke resolutie en/of kleurendiepte instellen.

Het gebruik van twee beeldschermen met één GPU/geheugenconfiguratie houdt wel bepaalde beperkingen in van de beeldscherminstellingen. De modi in het dialoogvenster met beeldschermeigenschappen van Windows kunnen door de beeldschermadapter in een configuratie met één beeldscherm worden gebruikt. Wanneer de bronnen van de adapter door twee beeldschermen worden gedeeld, zijn enkele modi met hoge resoluties niet op beide beeldschermen beschikbaar. In dat geval is het aan te raden te experimenteren en een combinatie van weergavemodi te selecteren die de beeldschermadapter goed kan verwerken.

Klik op deze knop om aanvullende OpenGL-stereo- en overlay-instellingen aan te passen. Deze knop is alleen beschikbaar wanneer u de optie "Stereo-API met vier buffers inschakelen" in het eerste keuzevak in dit beeldscherm selecteert.

Schakelt overlay in OpenGL in. Sommige toepassingen (zoals Softimage3D) vereisen overlay planes. Overlay planes worden als oppervlakken met paletten gebruikt naast de normale kleurenbuffer (RGB). Overlays zijn vooral handig voor overlappende tekengebieden los van het 3D-beeld zelf, zoals menu's en cursors. Overlays worden ondersteund in 16-bits en 32-bits kleurmodi.

Opmerking: OpenGL-stereo en overlays kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Overlays vereisen extra beschikbaar grafisch geheugen en zijn mogelijk niet bij alle resoluties beschikbaar. U kunt de resolutie of kleurendiepte verlagen als u geen toegang hebt tot de overlay-functies.

Schakelt stereo in OpenGL in. Voor de uitvoering van stereotoepassingen met een stereobril of andere hardware exporteert het NVIDIA-stuurprogramma stereopixelformaten en wordt het geheugen zo ingedeeld dat stereoscopische en monoscopische toepassingen tegelijkertijd kunnen worden gebruikt.

Opmerking: Schakel deze optie alleen in als dit nodig is. Sommige toepassingen kiezen automatisch een stereoscopische indeling, terwijl andere toepassingen mogelijk niet goed werken in een stereopixelformaat.

Opmerking: OpenGL-stereo en overlays kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Stereoweergave vereist extra beschikbaar grafisch geheugen en is mogelijk niet bij alle resoluties mogelijk. U kunt de resolutie of kleurendiepte verlagen als u geen stereo kunt weergeven.

Het NVIDIA-stuurprogramma ondersteunt diverse stereoscopische hardware. Als u afwijkende stereoscopische hardware gebruikt, selecteer dan een weergavemodus in het keuzevak.

Selecteer deze optie alleen als u een ELSA 3D REVELATOR™ of compatibele adapter gebruikt. Deze adapters zetten het monitorsignaal om in de gestandaardiseerde 3-pins DIN die door de meeste stereoscopische hardware wordt gebruikt.

Opmerking: U hoeft de adapter niet te gebruiken als de grafische kaart een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting heeft!

Selecteer deze optie als u een plat beeldscherm met automatische stereo op de grafische kaart hebt aangesloten.

Selecteer deze optie als u over passieve stereoscopische hardware beschikt.

Om deze optie te gebruiken dienen de projectoren op een grafische kaart met twee koppen op basis van een NVIDIA GPU te zijn aangesloten, zoals Quadro2 MXR (of een GeForce2 MX /GeForce2 Go), en de nView-kloonmodus via het nView-scherm te zijn ingeschakeld. Eén kop toont het linkeroog van de afbeelding en de andere kop het rechteroog.

Deze optie is alleen beschikbaar op kaarten met meerdere koppen.

Als de grafische kaart een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting heeft, selecteert u deze optie om de functie te activeren. In dat geval hebt u geen adapters nodig, zoals die bij brillen van ELSA 3D REVELATOR™ of StereoGraphics® worden meegeleverd. U kunt alle stereoscopische hardware met behulp van de 3-pins DIN-aansluiting rechtstreeks op de grafische kaart aansluiten.

Selecteer deze optie als u een adapter gebruikt die bij StereoGraphics® StereoEyes® of compatibele producten is meegeleverd. Deze adapters zetten het monitorsignaal om in de gestandaardiseerde 3-pins DIN-aansluiting die door de meeste stereoscopische hardware wordt gebruikt.

Opmerking: U hoeft de adapter niet te gebruiken als de grafische kaart een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting heeft!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Als u geen stereoscopisch effect waarneemt, selecteert u deze optie om de beelden links en rechts te verwisselen. In het algemeen hoeft u deze optie mogelijk alleen in te schakelen op monitoren met verticale interlacing en in de passieve modus.

Deze optie maakt zo veel mogelijk geheugen beschikbaar voor patroontoewijzingen. Hierdoor kunnen de prestaties van toepassingen met intensief patroongebruik toenemen, enigszins ten koste van de prestaties van toepassingen zonder patroongebruik.

Deze optie forceert het gebruik van trilineaire filtering, ongeacht of de toepassing erom vraagt of niet. Dit kan in 3D-toepassingen een verbeterde beeldkwaliteit opleveren.

