

Det här alternativet används för att aktivera eller inaktivera emuleringen av slöjtabellen.

Direct3D anger att ett bildskärmskort som kan hantera Direct3D-maskinvaruacceleration bör kunna implementera antingen "vertex fog" eller "table fog". Vissa spel anropar inte funktionerna i Direct3D-maskinvaran på rätt sätt och förväntar sig därför stöd för "table fog". Väljer du det här alternativet körs sådana spel korrekt med NVIDIA-grafikprocessorn.

Det här alternativet medför att du kan inaktivera de nya DirectX-funktionerna i drivrutinerna.

Vissa spel som har skrivits för äldre versioner av DirectX kanske inte fungerar korrekt om DirectX 6 eller 7 har installerats och stödet aktiverats i drivrutinerna. Om du väljer det här alternativet tvingas drivrutinerna att köra i DirectX 5-kompatibilitetsläge, så att äldre spel fungerar på rätt sätt.

Använd det här alternativet till äldre spel som inte startar eller kör som de ska.

Tvingar maskinvaran att automatiskt justera djupet på Z-bufferten till det djup som programmet begär.

Ha det här alternativet aktiverat om inte ditt arbete måste ha ett specifikt Z-buffertdjup. Om detta alternativ är avstängt kommer bara program med Z-buffertdjup som överensstämmer med det som maskinvaran för tillfället är inställt på att kunna köras.

Aktiverar en annan metod för buffring av djupinformation.

Gör att maskinvaran använder en annan metod för buffring av djupinformation för 16-bitarsprogram. Aktivering av detta alternativ kan ge högre kvalitet på renderade 3D-bilder.

Aktiverar NVIDIA-logotypen i Direct 3D.

Aktivering av detta alternativ får NVIDIA-logotypen att visas i skärmens nedre hörn när ett Direct 3D-program körs.

NVIDIA-grafikprocessorn kan automatiskt generera mipappar för att öka hastigheten i texturöverföringar via bussen och ge högre programprestanda.

Vissa program visas emellertid inte korrekt när de automatiskt genererade mipapparna är aktiverade. Du kan åtgärda eventuella problem genom att minska antalet automatiskt genererade mipapps nivåer tills bilderna visas korrekt igen. Genom att minska antalet mipapps nivåer elimineras ofta feljustering av texturerna, så kallade "sömmar", (dock till viss prestandaförsämring).

Medför att du kan välja vilken automatisk mipmappningsmetod som ska användas av grafikprocessorn.

Du kan välja antingen bilinjär eller 8-steps anisotropisk mipmappningsmetod. Den bilinjära metoden ger i allmänhet bättre prestanda medan den anisotropiska metoden i allmänhet ger en bättre bildkvalitet.

Medför att du kan justera detaljnivåförhållandet för mipappar.

Ett lägre värde ger bättre bildkvalitet medan ett högre värde ger en högre prestanda. Du kan välja mellan fem förinställda värden, från "Bästa bildkvalitet" till "Bästa prestanda".



En lista över de egna inställningar som du har sparat. När du markerar ett objekt i listan aktiveras inställningen. Klicka på OK eller Använd för att använda inställningen.

Medför att du kan spara de aktuella inställningarna (inklusive sådana som du har angivit i dialogrutan Mera Direct3D) som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst Direct3D-spel kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera Direct3D innan du startar spelet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.

Tar bort den egna inställningen som är markerad i listan.

Återställer alla inställningar till standardvärdena.

Visar en dialogruta där du kan anpassa övriga Direct3D-inställningar.

Det här alternativet ändrar maskinvarans schema för texturadressering för texturelement.

Om du ändrar dessa värden ändras också positionen som definierar texturelementets origo. Standardvärdena följer Direct3D-specifikationerna. Vissa program kan förvänta sig att texturelementets origo ska definieras någon annanstans. Bildkvaliteten i sådana program förbättras om texturelementets origo definieras om. Använd reglaget för att flytta texturens origo till en plats mellan det övre vänstra hörnet och texturelementets mittpunkt.

Medför att grafikprocessorn kan utnyttja den angivna mängden systemminne för att lagra texturer (förutom minnet som har installerats på själva bildskärmskortet).

**Obs!** Den maximala del av systemminnet som kan användas till texturlagring beräknas utifrån den mängd fysiskt RAM-minne som har installerats i datorn. Ju mer system-RAM-minne, desto högre värde kan du ställa in.

Den här inställningen gäller bara för PCI-grafikkort (eller AGP-kort som körs i PCI-kompatibelt läge).

Välj detta alternativ för att stänga av vertikal synkronisering.

Medger att bilden kan ritas omedelbart på skärmen, utan väntan på synkronisering med elektronstrålens återgång. På så sätt kan du få bildfrekvenser som är högre än bildskärmens bildfrekvens, men du kan få bildstörningar, vilket kan ge lägre bildkvalitet.



Med de här alternativen kan du styra mängden kantutjämning för ett enskilt Direct3D-program.

Kantutjämningen är en funktion som jämnar ut de "trappsteg" som ibland kan ses utefter kanterna på 3D-objekt. Du kan välja allt från att ha kantutjämningen helt avstängd, upp till den högsta nivå som är möjlig i varje enskilt program.

Använd detta alternativ för att tvinga fram kantutjämning i program som inte har stöd för det.

Var försiktig med det här alternativet. Vissa program som inte har stöd för kantutjämning kanske inte kan visas korrekt eller visar felaktiga bilder. Stäng av det om du får problem med ett spel eller ett program som inte stödjer kantutjämning.

Det här alternativet medför att du kan begränsa antalet bilder som huvudprocessorn kan förbereda innan de bearbetas av grafikretsen (när VSYNC är inaktivt).

I vissa fall gäller att ju högre antal för-renderade bilder som tillåts, desto längre blir "indatafördröjningen" från enheter som styrpakar, spelkonsoler och tangentbord.

Ange ett lägre värde om fördröjningen från de anslutna indataenheterna blir märkbar när du spelar spel.

Medför att drivrutinerna kan använda OpenGL-tillägget **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Det kan ge ökade prestanda i 3D-modelleringsprogram som kan hantera detta tillägg.

Tillåter användning av lokalt bildminne när tillägget GL\_KTX\_buffer\_region har aktiverats.

Om det finns mindre än 8 MB lokalt bildminne tillgängligt aktiveras inte tillägget för dubbla plan.

Inställningen har ingen verkan om tillägget "Aktivera utökning av buffertområde" ovan inte är aktivt.

Aktiverar snabb linjär-mipmapp-linjär-filtrering, som ger högre prestanda till priset av något lägre bildkvalitet.

I många fall kommer försämringen i bildkvalitet inte att märkas, så du kanske vill dra nytta av den ökande prestandan genom att aktivera denna egenskap.

Detta alternativ anger att OpenGL får använda anisotropisk filtrering för att öka bildkvaliteten.

Välj det här alternativet om du vill inaktivera drivrutinens stöd för utökade instruktioner, som används av vissa CPU:er.

Vissa CPU-processorer kan hantera extra 3D-instruktioner, som utgör ett komplement till NVIDIA-grafikprocessorn och förbättrar prestanda i 3D-spel och program. Alternativet medför att du kan inaktivera stödet för dessa extra 3D-instruktioner i drivrutinerna. Det kan vara användbart när du vill jämföra prestanda eller felsöka program- eller maskinvaran.



Med det här alternativet kontrollerar du kantutjämning för helskärm för OpenGL-drivrutinen. Kantutjämning är en metod att jämna ut kanterna på objekt på skärmen, genom att minska "trappstegseffekten" man kan se ibland. 1,5 x 1,5-metoden ger kantutjämning med bästa prestanda, medan 2 x 2-metoden ger den bästa bildkvaliteten.

Tillåter drivrutinen att exportera stereobildpunktsformat. Detta gör att OpenGL-program kan använda stereo och kan aktivera 3D-glasögonen.

Tillåter drivrutinen att exportera överlagringsbildpunktsformat. Detta gör att OpenGL-program kan använda överlagringar.

Detta alternativ anger att OpenGL får använda anisotropisk filtrering för att öka bildkvaliteten. Observera att prestandan försämras om du aktiverar den här funktionen.

När den aktiveras tilldelar OpenGL-drivrutinen en bakbuffert och en djupbuffert med samma bildskärmsupplösning.

Detta medför ett mer ekonomiskt utnyttjande av grafikminnet för program som öppnar många fönster.

När den inaktiveras tilldelar OpenGL-drivrutinen en bakbuffert och en djupbuffert för varje fönster som skapas i ett program.

Den här funktionen kan förbättra prestandan hos OpenGL-program som använder flera fönster.

Anger optimala inställningar för det valda OpenGL-programmet.

Detta alternativ anger huruvida texturer med ett bestämt färgdjup alltid ska användas i OpenGL-program.

Med **Använd skrivbordets färgdjup** används alltid texturer med det färgdjup som för tillfället används av Windows.

Med alternativen **Använd alltid 16 bpp** och **Använd alltid 32 bpp** används texturer med det angivna färgdjupet, oavsett skrivbordets inställningar.

Med detta alternativ aktiveras buffertväxling för helskärms OpenGL-program.

Du kan välja metoderna bitblocksöverföring, sidväxling och automatiskt val. Med det automatiska valet avgör drivrutinen själv vilken som är den bästa metoden med hänsyn till maskinvarans konfigurering.



Med detta alternativ kan du ange hur vertikalsynken hanteras av OpenGL.

**Alltid av.** Alltid av inaktiverar vertikalsynken i OpenGL-program.

**Normalt av.** Vertikalsynken är inaktiverad om inte ett program specifikt kräver att den aktiveras.

**Normalt på.** Vertikalsynken är aktiverad om inte ett program specifikt kräver att den inaktiveras.

Gör att du kan spara inställningarna som en egen inställning som sedan läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst OpenGL-program kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera OpenGL innan du startar programmet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.

Du kan använda reglagen för att ändra värdena för ljusstyrka, kontrast och gamma för den markerade färgkanalen.

Kontrollerna för färgkorrigering hjälper dig att kompensera variationer i ljusstyrka mellan en källbild och visningen av bilden på en bildskärm. Detta är användbart när du arbetar med bildbearbetningsprogram, eftersom det ger en mer korrekt färgåtergivning i bilderna (exempelvis fotografier) när de visas på bildskärmen.

Dessutom blir många 3D-accelererade spel för mörka för att det ska gå att spela dem. Om du ökar värdena för ljusstyrka och/eller gamma med samma mängd i alla kanalerna, blir spelen ljusare och därmed också enklare att spela.

Medför att du kan välja vilken färgkanal som styrs av reglagen. Du kan ändra den röda, gröna eller blå kanalen separat eller alla kanaler samtidigt.

Digital vibration ger dig bättre kontroll över färgseparation och intensitet, vilket ger ljusare och klarare bilder i alla program.

En grafisk representation av färgkurvan. Kurvan ändras så fort du ändrar värdena för kontrast, ljusstyrka eller gamma.

När du väljer det här alternativet återställs dina färgändringarna automatiskt när Windows startas om.

**Obs!** Om datorn är ansluten till ett nätverk ändras färgen efter det att du har loggat in på Windows.

En lista över de egna färginställningar som du har sparat. När du markerar ett objekt i listan aktiveras inställningen.



Medför att du kan spara de aktuella färginställningarna som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

Tar bort den egna färginställningen som är markerad i listan.

Återställer alla färgvärden till maskinvarans fabriksinställningar.

Medför att du kan välja tidsinställning för bildskärmen:

**Identifiera automatiskt.** Medför att Windows får den rätta tidsinställningen direkt från själva bildskärmen. Detta är standardinställningen. Den här funktionen fungerar inte på vissa äldre bildskärmar.

**GTF (General Timing Formula)** är en standard som används i nyare bildskärmar.

**DMT (Discrete Monitor Timings)** är en äldre standard som fortfarande används i vissa bildskärmar. Aktivera det här alternativet om bildskärmen kräver DMT.

Lägger till ikonen för NVIDIA QuickTweak i Aktivitetsfältet i Windows.

Med ikonen kan du använda dina egna inställningar för Direct3D, OpenGL och färg direkt från en snabbmeny. På menyn finns också kommandon för att återställa standardinställningarna och öppna dialogrutan Egenskaper för bildskärm.

Medför att du kan välja vilken ikon som ska representera verktyget QuickTweak i Aktivitetsfältet i Windows.

Välj vilken ikon i listan som du vill använda. Klicka sedan på OK eller Använd för att uppdatera ikonerna i Aktivitetsfältet.

Aktiverar NVIDIA Skrivbordshanterare.

NVIDIA Skrivbordshanterare ger extra funktioner, t ex snabbtangenter för fönsterhantering, återcentrering av dialogrutor och zoomning, när du använder nView-flerskämskonfigurationer. Skrivbordshanteraren ger också stöd för flera skrivbord, så att du kan strukturera din programarbetsyta på ett bättre sätt.

Öppnar konfigurationsdialogrutan för NVIDIA Skrivbordshanterare.

Skrivbordshanterarens dialogruta innehåller kontroller för alla skrivbordshanteringsfunktioner och -inställningar, t ex återcentreringsalternativ, val av snabbtangenter och programhanteringsinställningar.



Stänger dialogrutan och sparar de införda ändringarna så att de börjar gälla när du klickar på knappen OK eller Använd i dialogrutan Övriga egenskaper.

Medför att du kan bestämma vilken musknapp som gör att menyn öppnas när du klickar på ikonerna i aktivitetsfältet.

Aktiverar eller inaktiverar bekräftelsemeddelanden.

Markera det här alternativet om du inte vill att det ska visas några bekräftelsemeddelanden när du väljer en 3D-konfiguration i menyn.

Välj det här alternativet om du vill att menyn i aktivitetsfältet ska visas med 3D-effekt.

De här alternativen medför att du kan bestämma var bilden ska placeras på den platta bildskärmen när du använder en upplösning som är lägre än den högsta tillåtna upplösningen.

Använd pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på bildskärmen.

Återställer skrivbordet till standardpositionen för den aktuella upplösningen och uppdateringshastigheten.

Med de här alternativen kan du välja utenhet (bildskärm, digital platt bildskärm eller TV), beroende på vilka enheter som bildskärmskortet kan hantera.



Öppnar ett fönster där du kan anpassa inställningarna för den aktuella visningsenheten.

Anger det aktuella formatet och de aktuella landsinställningarna för TV-utmatning.

Öppnar ett fönster där du kan ange ett visst signalformat för TV.

I den här listan kan du välja ett TV-signalformat baserat på det aktuella landet.

**Obs!** Om ditt land inte finns med i listan väljer du det närmaste landet.

Anger det markerade formatet som standardformat vid spänningstillslag.

När du startar datorn och bara har en tv kopplad till bildskärmskortet, medför det här alternativet att alla skärmmeddelanden som visas under starten, visas med det format som TV:n kan hantera.

Ange den typ av utsignal som ska skickas till TV:n.

Om du har rätt anslutningssladd kommer S-video normalt att ge mycket bättre bildkvalitet än Kompositvideo. Om du inte vet vilken av signaltyperna du bör välja, väljer du alternativet **Automatiskt val**.

Använd pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på TV:n.

**Obs!** Om TV-bilden blir förvrängd eller svart p.g.a. att du har valt ett för högt värde, kan du helt enkelt vänta i 10 sekunder. Bilden återgår automatiskt till standardläget och du kan börja justera igen. När du har placerat skrivbordet på rätt plats måste du klicka på OK eller Avbryt för att spara inställningarna innan 10-sekundersintervallet har gått ut.

Återställer skrivbordet till dess standardposition på TV:n för den aktuella upplösningen.



Använd de här kontrollerna om du vill ändra ljusstyrkan och mättnaden i TV-bilden.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra ljusstyrkan och kontrasten i TV-bilden.

Använd den här kontrollen om du vill ändra hur mycket TV-signalen ska flimmerfiltreras.

Du rekommenderas att stänga av flimmerfiltret helt och hållet vid uppspelning av DVD-filmer från en maskinvaruavkodare.

Väljer skärmapplösning och färgdjup för utdata till TV:n.

Använd dessa kontroller för att ange video- eller DVD-kvalitet vid uppspelning på bildskärm.

Du kan ställa in ljusstyrka, kontrast, färgton och mättnad oberoende av varandra för att få bästa möjliga bildkvalitet vid uppspelning av videoband eller DVD på datorn.

Medger justering av processor- och minnesklockfrekvens för NVIDIA-grafikprocessorn.

Ställer in kärnklockfrekvensen för NVIDIA-grafikprocessorn.

Anger kärnklockfrekvensen i megahertz.



Inställning av minnets klockfrekvens på grafikkortet.

Anger klockfrekvensen för minnesgränssnittet i megahertz.

Stabilitetsprovar de nya inställningarna av klockfrekvenserna innan de används.

**Obs!** Du måste prova alla nya inställningar som skiljer sig från fabriksinställningarna innan de används.

Genom att välja detta alternativ kommer de förändringar du gjort på klockfrekvenserna att användas automatiskt varje gång Windows startas.

**Obs!** Du kan gå förbi de automatiska inställningarna av klockfrekvenser, genom att hålla ned Ctrl-tangenten när Windows startar. Skulle datorn vara nätverksansluten håller du istället ned Ctrl-tangenten efter att du loggat in på Windows.

Återställer alla klockinställningar och tvingar fram en ny undersökning av grafikmaskinvaran i datorn, innan kontrollerna kan användas igen.

Vi rekommenderar att du utför en återställning efter att du bytt flash-BIOS i grafikkortet till nyare BIOS-bild.

Medför att du kan välja ett av fyra nView-lägen:

**Standard.** Väljer enkelt standardvisningsläge. Använd det här läget om du bara har anslutit en enhet till NVIDIA-grafikkortet.

**Klona.** Med det här alternativet placerar du en exakt kopia av den primära bildskärmen på den sekundära enheten.

**Horisontell utsträckning.** Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar horisontellt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en bred, gemensam bildyta.

**Vertikal utsträckning.** Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar vertikalt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en lång, gemensam bildyta.

**nView standard.** Väljer enkelt standardvisningsläge. Använd det här läget om du bara har anslutit en utenhet till NVIDIA-grafikkortet.

**nView klonar.** Med det här alternativet placerar du en exakt kopia av den primära bildskärmen på den sekundära enheten.



**nView horisontell utsträckning.** Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar horisontellt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en bred, gemensam bildyta, vilket är användbart när du betraktar objekt som är bredare än vad som ryms på en bildskärm.

**nView vertikal utsträckning** – Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar vertikalt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en gemensam bildyta, vilket är användbart när du betraktar objekt som är längre än vad som ryms på en bildskärm.

En grafisk representation av konfigurationen av nView-konfigurationen.

Genom att klicka på dess bild kan du välja bildskärmen som aktuell bildskärm. När du högerklickar på bilden, visas flera alternativ som du kan ange för att anpassa den anslutna bildskärmen.

När du kör i kloningsläge, medför det här alternativet att du kan använda högre skrivbordupplösning på den primära skärmen än på den sekundära. Om upplösningen på den sekundära enheten är lägre än på den primära, panoreras skrivbordet på den sekundära enheten automatiskt när musmarkören når skärmbildens ytterkant.

Stänger av den automatiska panoreringsfunktionen på den sekundära enheten om du har valt alternativet "Tillåt virtuellt skrivbord". Detta gör att du effektivt kan frysa det virtuella skrivbordet på en viss plats, vilket är användbart till presentationer eller detaljarbete i program.

När du aktiverar den här funktionen låser du den aktuella panoreringspositionen på den sekundära klonade bildskärmen. Detta gör att du effektivt kan frysa det virtuella skrivbordet på en viss plats, vilket är användbart till presentationer eller detaljarbete i program.

Aktiverar den virtuella skrivbordsfunktionen för nView-utsträckningsläge.

När du aktiverar den här funktionen kan du ange ett större skrivbord än vad den totala bildytan hos de kombinerade bildskärmarna tillåter.

Den kombinerade vyn utvidgas till en större skrivbordsyta när musen flyttas ut från det synliga området.

En grafisk representation av konfigurationen av den sekundära nView-enheten.

Om du klickar på den grafiska representationen kan du, när du kör i kloningsläge, konfigurera den utdataenhet som är ansluten till nView-grafikkortet som sekundär utdataenhet.



Medför att du kan använda zoomkontrollerna för att zooma in ett särskilt område på skärmen.

Här kan du välja det område på skärmen som du vill zooma in. När du väl har valt ett område kan du zooma in det genom att använda skjutreglaget nedanför.

Låter dig zooma in och ut över den markerade delen av uppspelningsskärmen.

Anger vilken skärm som ska användas för att spela upp video i helskrämsläge.

Låter dig välja bildförhållande (dvs. förhållandet mellan horisontell och vertikal storlek) för uppspelningen i helskrämsläge.

När du aktiverar det här alternativet kan videodrivrutinen fastställa den optimala upplösningen för videouppspelning i helskärmsläge.

När du aktiverar det här alternativet länkas zoomkontrollen på sidan överlagringskontroller, så att även zoomning på helskärmsevenheten kontrolleras.

När du klickar på den här knappen får du tillgång till de avancerade grafikfunktioner som nView-kloningsläget erbjuder. Observera att kloningsläget måste ha aktiverats för att du ska få tillgång till de här funktionerna.



När du aktiverar det här alternativet, tvingas överlagringsprogrammet att använda busmastering. Vi rekommenderar att du inte markerar det här alternativet, såvida du inte har problem med videouppspelning, t ex dålig bildkvalitet eller ingen bild alls.

Visar vilken typ av bildskärm som du använder till det markerade grafikkortet.

Klicka här så visas bildskärmens enhets- och drivrutinsegenskaper.

Listar bildskärmens uppdateringsintervall. Ju högre uppdateringsintervallet är desto mindre blir flimret på skärmen.

Anger om listan under Uppdateringsintervall även inkluderar lägen som inte stöds av bildskärmen. Om du väljer ett läge som inte är lämpligt för bildskärmen, kan detta leda till allvarliga skärmproblem och skador på maskinvaran.

Med det här alternativet tvingar du OpenGL-drivrutinen att använda 16 bitars djupbuffring, oavsett vilket bildpunktsformat som programmet har valt.

Detta förbättrar prestandan för djupbuffringsraderingar och andra åtgärder, samtidigt som djupbuffringen förlorar i precision.

När det här alternativet har aktiverats använder OpenGL Windows 2000:s avancerade flerskärmfunktion.

Använd det här alternativet när du ska ange på vilken skärm skrivbordets övre vänstra hörn ska visas. Den mest påtagliga effekten av det här alternativet är att bildskärmarnas bilder byter plats.



Visar alla aktuella nView-skärmar. Om mer än en enhet är ansluten och du har växlat till ett annat läge än Standard, markerar du vilken skärm som är aktuell.

Du kan också välja aktuell skärm genom att klicka på motsvarande bild i kontrollen ovanför.

Klicka på den här knappen om du vill ange eller ändra inställningar för den utenhet som används till aktuell skärm.

Med panoreringskontrollerna kan du ange den synliga skärmytans dimensioner i förhållande till den faktiska skrivbordsytan. På så vis kan du ta hänsyn till skrivbord som är större än vad du vanligtvis kan visa på din bildskärm, digitala platta bildskärm eller TV.

Klicka här om du vill identifiera alla bildskärmar som är anslutna till grafikkortet. Använd den här funktionen om du har anslutit några bildskärmar efter det att du öppnade Kontrollpanelen.

Markera den här rutan om du har anslutit en bildskärm till den sekundära bildskärmsanslutning som inte identifieras. Den här funktionen är användbar för äldre bildskärmar som har anslutits med BNC-anslutningar.

Klicka här om du vill ha information om ditt NVIDIA-grafikkort.

Klicka här om du vill ha tillgång till ytterligare funktioner hos ditt NVIDIA-grafikkort.

Klicka här om du vill komma till NVIDIA:s webbplats och få information om och drivrutiner till ditt NVIDIA-grafikkort.



Det rör sig om detaljerad maskinvaruinformation om det valda grafikkortet.

Den här informationen rör olika aspekter av systemet som kan påverka den övergripande grafiska prestandan.

Den här tabellen är en lista över filerna – inklusive beskrivningar och versioner – som används av ditt NVIDIA-grafikkort.

Med inställningarna under Programhantering kan du hantera placeringen av programfönster på flera bildskärmar och skrivbord på per-programbasis.

Detta är den lista över program som hanteras av Skrivbordshanteraren. Välj ett program i listan när du vill konfigurera dess programhanteringsinställningar. Du kan redigera listan med knapparna Lägg till och Ta bort.

Klicka på den här knappen om du vill lägga till ett nytt program i listan över program som hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen om du vill ta bort det markerade programmet från listan över program som hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen om du vill ta bort alla poster från programlistan.

Varning! Detta innebär att du tar bort alla de inställningar som du har gjort för dina program.



Om du väljer det här alternativet, öppnas programfönstret alltid på den skärm som du anger.

I det här fältet anges den bildskärm på vilken det aktuella programmet alltid startas, om du har markerat alternativet "Starta alltid programmet på skärm nr".

Om du väljer det här alternativet, kontrollerar Skrivbordshanteraren programfönstrets storlek och placering. När du sedan startar programmet, återställer Skrivbordshanteraren programfönstret till dess senast sparade storlek och placering.

Med det här alternativet anger du att maximering av programfönstret leder till att fönstret enbart fyller den skärm där det är placerat, snarare än hela skrivbordet, som kanske täcker flera bildskärmar.

Välj det här alternativet om du vill starta programmet på ett separat namngivet skrivbord.

Till exempel kan du skapa separata skrivbord utöver Windows standardskrivbord till din webbläsare och ditt e-postprogram.

Skriv namnet på det separata programskrivbordet här. Du kan även använda nedrullningsknappen och välja något av de skrivbord som du redan har skapat för andra program.

Det här fältet är endast tillgängligt om du har markerat alternativet "Starta programmet på ett separat skrivbord".

Under Snabbtangenter kan du anpassa snabbtangenter som du använder för att placera programfönster på skrivbordet.

Med den här tangentkombinationen flyttar du det aktiva fönstret till motsvarande position på en annan bildskärm.



Med den här tangentkombinationen flyttar du alla fönster på skärmen med det aktiva programmet till en annan bildskärm.

Med den här tangentkombinationen flyttar du alla programfönster till den bildskärm där muspekaren befinner sig.

Om du har flera aktiva programskrivbord, kan du växla mellan dem med den här tangentkombinationen. Om du använder den flera gånger efter varandra går du igenom hela listan med aktiva programskrivbord.

Globala inställningar innehåller globala alternativ för Skrivbordshanterarens hantering av alla program.

Om du väljer att maximera ett program över "hela skrivbordet" innebär detta att programfönstret fyller hela skrivbordet, även om det sträcker sig över flera bildskärmar.

Om du väljer att maximera ett program till "dess aktuella bildskärm" innebär detta att programfönstret enbart fyller den bildskärm där det befinner sig.

Om du aktiverar den här funktionen infogas undermenyn NVIDIA Skrivbordshanterare under systemmenyn i varje programfönster på toppnivå. Med den här undermenyn får du snabb och lätt åtkomst till olika programhanteringsfunktioner, utan att du behöver öppna kontrollpanelen Skrivbordshanteraren.

Du når ett programs systemmeny genom att högerklicka på fönstrets namnlist, eller genom att klicka på den lilla programikonen längst till vänster på namnlistan.

Om du väljer det här alternativet kan du använda Skrivbordshanteraren för att förhindra att popup-fönster sträcker sig över två eller flera bildskärmar och istället anpassas till en skärm.

Välj det här alternativet om du vill att system-popup-fönster alltid ska centreras på den skärm du anger.



Välj den bildskärm på vilken du vill att system-popup-fönstren ska centreras. Det här fältet är enbart tillgängligt om du väljer "Centrera system-popup-fönster på skärm nr".

Det här alternativet medför att system-popup-fönster (som sträcker sig över flera bildskärmar) centreras på den bildskärm där musmarkören befinner sig, eftersom detta sannolikt är den bildskärm som du betraktar.

Det här alternativet samlar alla program-popup-fönster på samma skärm där det program finns som genererade dem. Om ett popup-fönster råkar hamna på en annan bildskärm, flyttar Skrivbordshanteraren det till den skärm där programfönstret finns.

Klicka på den här knappen om du vill återställa inställningarna och snabbtangenterna till standardvärdena i Skrivbordshanteraren.

Obs! Detta påverkar inte de programspecifika anpassningar som du har gjort under Programhantering.

Klicka på OK för att bekräfta och tillämpa de ändringar som du har gjort i Skrivbordshanteraren och stäng därefter kontrollpanelens fönster.

Klicka på Avbryt om du vill stänga Skrivbordshanterarens fönster utan att spara eller tillämpa ändringarna.

Varning! Alla eventuella ändringar som du har gjort i inställningarna ignoreras.

Klicka på Använd för att spara och tillämpa de ändringar som du har gjort och lämna Skrivbordshanterarens fönster öppet.

I den här dialogrutan kan du välja ett nytt program som ska hanteras av Skrivbordshanteraren.



Detta är den lista över program som körs på skrivbordet. Du kan markera ett program i listan, eller ange ett annat program, t ex ett som inte körs för tillfället, genom att klicka på Bläddra.

Klicka på den här knappen för att öppna en dialogruta där du kan välja ett valfritt Windows-program som du vill ska hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen för att bekräfta att det markerade programmet ska hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen om du inte vill markera något program. Dialogrutan Nytt program stängs utan att några inställningar ändras.

I den här dialogrutan kan du ange namnet på det nya programskrivbordet.

Skriv namnet på det nya programskrivbordet här. Du kan också välja bland de skrivbordsnamn som du har angett för andra program.

Till exempel kanske du vill kalla webbläsarens skrivbord "Webb" och e-postprogrammets skrivbord "Post". Skrivbordshanterarens snabbtangentsfunktion gör att du enkelt kan växla mellan dessa programskrivbord.

Klicka på OK för att bekräfta det nya namnet på skrivbordet. Du kan inte klicka på knappen förrän du har angett ett giltigt skrivbordsnamn.

Klicka på Avbryt om du inte vill ange något skrivbordsnamn nu.



Med den här tangentkombinationen aktiverar du en serie animerade konvergerande rektanglar, med vilka du lättare kan hitta markören.

Aktivera det här alternativet om du vill placera fönstren helt och hållet vid den ena eller andra skärmen när du drar dem med musen.

De här alternativen påverkar olika delar av användargränssnittet i din Windows-klientsession, t ex aktivitetsfältet eller aktivitetsväxlarfönstret.

Välj det här alternativet om du vill öppna ett alternativt aktivitetsväxlingsfönster, som är korrekt centrerat enligt den aktuella nView-konfigurationen, och som tillåter växling mellan program på olika skrivbord.

Du aktiverar aktivitetsväxlingsfönstret genom att trycka på Alt + Tab.

Om du markerar det här alternativet visas aktivitetsväxlingsfönstret alltid på den angivna skärmen.

Välj den bildskärm på vilken du vill att aktivitetsväxlingsfönstret ska visas. Du kan bara välja bland de bildskärmar som för tillfället är aktiva.

Välj det här alternativet om du vill begränsa aktivitetsfältet till en bildskärm, eller, med andra ord, förhindra att det sträcker sig över flera bildskärmar.

De här alternativen reglerar hur Skrivbordshanteraren placerar popup-fönster, t ex meddelanderutor och programdialogrutor.



Välj det här alternativet om du vill aktivera zoomfunktionen. Zoomfunktionen visar på en bildskärm en förstord bild av det bildskärmsområde som ligger under markören. Zoomvyn visas på bildskärmen mitt emot markören. Om du flyttar markören till den andra bildskärmen, flyttas zoomvyn automatiskt till den första.

**Zoomfunktionen fungerar enbart om du har anslutit flera bildskärmar och valt horisontell eller vertikal utsträckning.**

Aktivera det här alternativet om du vill förstora med filtrerad (interpolerad) skalning.

Du kontrollerar zoomfunktionen med följande snabbtangenter. När det gäller snabbtangenter på fliken "Snabbtangenter" anger du en snabbtangent genom att klicka på ett fält och sedan trycka på önskad tangentkombination.

**Obs!** Snabbtangenterna inaktiveras när du öppnar någon av flikarna "Zoom" eller "Snabbtangenter", så att befintliga snabbtangenter inte ska ligga i vägen när du definierar nya snabbtangenter.

Med den här snabbtangente aktiverar och inaktiverar du zoomfunktionen.

Med den här snabbtangenter ökar du zoomfunktionens förstöringsgrad.

Med den här snabbtangente minskar du zoomfunktionens förstöringsgrad.

Med den här parameter anger du hur många gånger per sekund som zoomvyn ska uppdateras när musen är orörlig. (Zoomvyn uppdateras automatiskt varje gång du rör musen.) Observera att om du ökar det här värdet, kan systemets eller programmets prestanda försämrast.

Den här parametern anger i millisekunder fördröjningen innan zoomvyn flyttas från en bildskärm till en annan. Den här fördröjningen är till för att förhindra att zoomvyn "hoppa" fram och tillbaka mellan bildskärmarna om markören av misstag hamnar på den skärm där zoomvyn finns. Du kan ge parametern värdet noll, om du inte vill ha någon fördröjning.



Välj det här alternativet för att aktivera möjligheten att kunna ändra zoomvyns förstöringsgrad genom att använda mushjulet och hålla ned en tangentkombination med Ctrl, Alt och Skift.

Välj den tangentkombination med Ctrl, Alt eller Skift som ska användas tillsammans med mushjulet för att ändra zoomvyns förstöringsgrad.

Under Snabbtangenter kan du anpassa snabbtangenter som du använder för att placera programfönster på skrivbordet.

**Obs!** Snabbtangenterna inaktiveras när du öppnar någon av flikarna "Zoom" eller "Snabbtangenter", så att befintliga snabbtangenter inte ska ligga i vägen när du definierar nya snabbtangenter.

Det här alternativet inaktiverar bildpunktsutjämning i 3D-program.

Välj det här alternativet om du vill ha maximal prestanda i dina program.

Det här alternativet aktiverar bildpunktsutjämning med hjälp av 2x-läget.

Det ger förbättrad bildkvalitet och hög prestanda i 3D-program.

Det här alternativet aktiverar en patenterad bildpunktsutjämnningsteknik som ingår i GeForce3 GPU-serien.

Quincunx Antialiasing tillhandahåller kvaliteten hos det långsammare 4x AA-läget med nästan samma prestanda som det snabbare 2x AA-läget.

Det här alternativet aktiverar bildpunktsutjämning med hjälp av 2x-läget.

Det ger högre bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

Det här alternativet aktiverar bildpunktsutjämning med hjälp av 4x 9-stegsläget (gaussiskt).  
Det ger bättre bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.



Det här alternativet aktiverar bildpunktsutjämning med hjälp av 6x-läget.  
Det ger högre kvalitet än 4x-läget till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

**Obs!** Denna inställning påverkar bara Direct3D-program. När OpenGL-program körs använder OpenGL nästa möjliga kantutjämningsinställning (t ex alternativet just före 6x-inställningen)

Det här alternativet aktiverar automatiskt inställningarna för optimal bildpunktsutjämning för de 3D-program som stöder bildpunktsutjämning.

Med det här alternativet kan du manuellt välja den bildpunktsutjämningsmetod som ska användas när du kör 3D-program.

Information om datorns aktuella AGP-inställningar.

Med det här alternativet kan du manuellt välja vilken AGP-frekvens som ska användas av det grafiska delsystemet. Om du inte vet vilken AGP-frekvens som ska användas, kan du låta kryssrutan vara omarkerad. Systemet fastställer då automatiskt den optimala AGP-frekvensen.

Välj manuellt den AGP-frekvens som ska användas av det grafiska delsystemet genom att flytta skjutreglaget.

Med denna funktion kan du välja med vilken metod drivrutinen hanterar videominne allokerat från systemminnet.

Med denna funktion kan du ange mängden systemminne som används i samband med den metod som angetts av det aktuella läget för rambuffring.



Med det här alternativet kan du ange hanteringsstrategi för rambuffertminne när du använder det dynamiska rambuffertläget.

Med NVIDIA PowerMizer kan du reglera energikonsumtionen från din GPU. Du kan förlänga batteriets livslängd genom att ställa in Maximal energibesparing eller utnyttja din GPU:s hela grafiska prestanda genom att välja Maximal prestanda.

Det här alternativet gör att Windows kan behandla grafikkort med flera utenheter som om de vore separat installerade grafikkort. Detta gör att du kan välja en oberoende upplösning och/eller färgdjup för varje skärmenhet som är kopplad till grafikkortet med flera utenheter.

Att använda två bildskärmar med en enda GPU/minneskonfiguration begränsar till viss del dina skärminställningar. Lägena i dialogrutan Egenskaper för bildskärm i Windows kan hanteras av grafikkortet i en enskrämskonfiguration. När grafikkortets resurser delas av två bildskärmar är några av de högre upplösningsslägena inte tillgängliga på bildskärmarna. I så fall rekommenderas att du experimenterar och väljer en kombination av visningslägen som kan hanteras korrekt av grafikkortet.

Klicka på den här knappen för att anpassa ytterligare stereo- och överlagringsinställningar för OpenGL. Observera att den här knappen endast är tillgänglig när du aktivererar alternativet "Aktivera fyrbuffrad stereo-API" i första listrutan i den här panelen.

Aktiverar överlagringar i OpenGL. Vissa program (t ex Softimage3D) kräver överlagringsplan. Överlagringsplan används som palettyta utöver den normala färgbuffringen (RGB). Överlagringar är särskilt användbara för att överlappa ritområden som är oberoende av 3D-bilden, såsom menyer och markörer. Överlagringar stöds i 16-bitars och 32-bitars färglägen.

**Obs!** OpenGL kan inte användas med både stereo och överlagringar samtidigt. Överlagringar kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få överlagringsfunktionen att fungera.

Aktiverar stereo i OpenGL. För att köra stereoprogram med 3D-glasögon eller annan maskinvara exporterar NVIDIA-drivrutinen OpenGL -stereobildpunktsformat och organiserar minnet så att stereoskopiska och monoskopiska program ska kunna användas samtidigt.

**Obs!** Aktivera endast alternativet om det är nödvändigt. Vissa program väljer automatiskt stereoformat medan andra kanske inte fungerar korrekt i stereobildpunktsformat.

**Obs!** OpenGL kan inte användas med både stereo och överlagringar samtidigt. Stereovisning kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få stereovisningen att fungera.

NVIDIA-drivrutinen stöder ett antal stereomaskinvaror. Om du använder andra stereomaskinvaror än standardmaskinvaran, måste du välja ett visningsläge i listrutan.



Välj bara det här alternativet om du använder en ELSA 3D REVELATOR™ eller kompatibel adapter. Dessa grafikkort översätter bildskärmssignalen till standardiserad 3-steps-DIN som används av de flesta stereomaskinvaror.

**Obs!** Du behöver inte använda adaptern om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps-DIN-anslutning!

Välj det här alternativet om du har anslutit en platt bildskärm med automatisk stereo till ditt grafikkort.

Välj det här alternativet om du har passiv stereomaskinvara.

För att använda det här alternativet måste du ha anslutit projektorerna till ett dubbelhuvudgrafikkort baserat på NVIDIA GPU som till exempel Quadro2 MXR (eller GeForce2 MX / GeForce2 Go) och aktiverat nView-stängningsläge från nView-panelen. Ett huvud visar bildens vänstra öga och det andra det högra ögat.

Det här alternativet är bara tillgängligt på flerhuvudskort.

Om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps-DIN-anlutning, markerar du det här alternativet för att aktivera funktionen. I det här fallet behöver du inga extra adaptrar, som dem som levereras med ELSA 3D REVELATOR™ eller StereoGraphics®-glasögonen. Du kan ansluta vilken stereomaskinvara som helst med 3-steps-DIN-anlutningen direkt till grafikkortet.

Markera det här alternativet om du använder en adapter som levererades med StereoGraphics® StereoEyes® eller kompatibla produkter. Dessa adapterar översätter bildskärmssignalen till den standardiserade 3-steps-DIN-anlutningen som används av de flesta stereomaskinvarorna.

**Obs!** Du behöver inte använda adaptern om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps-DIN-anlutning!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Om du inte kan se stereoeffekten markerar du det här alternativet för att växla mellan höger och vänster bild. I allmänhet behöver du endast aktivera det här alternativet på vertikalt sammankopplade bildskärmar och i passivt läge.

Det här alternativet åsidosätter så mycket minne som möjligt för att kunna använda texturmappning. Detta kan höja prestandan för program med högintensiv textur på bekostnad av lägre prestanda för icke-texturprogram.

Det här alternativet påtvingar användning av trilinear filtrering, oavsett om programmet behöver det eller inte. Detta kan förbättra bildkvaliteten i de flesta 3D-program.



