

Zapíná emulaci tabulky mlhy.

Direct3D specifikuje, že GPU NVIDIA, schopný hardwarové akcelerace Direct3D, by měl být schopen implementovat buď vertexové generování mlhy, nebo tabulkově definované generování mlhy.

Poznámka: Některé hry nevolají hardwarové funkce Direct3D správným způsobem a proto očekávají tabulkově definovanou podporu generování mlhy. Zapnutí této možnosti zajistí, že takovéto hry budou s vaším grafickým čipem NVIDIA pracovat správně.

Přinutí hardware automaticky nastavit hloubku svého Z-bufferu na takovou hodnotu, která byla vyžadována aplikací.

Poznámka: Pokud vaše práce nevyžaduje zcela zásadně specifickou hloubku Z-bufferu, je lepší ponechat tuto možnost zapnutou. Pokud je tato možnost vypnuta, budete moci spouštět pouze ty aplikace, které pracují s hloubkami Z-bufferu, jež odpovídají aktuální konfiguraci hardware.

Zapíná alternativní technologie pro práci hloubkového bufferu.

Zapnutí této možnosti umožní hardware použít různé mechanismy pro hloubkový buffer v 16-bitových aplikacích, které mohou vést k vykreslování 3D obrázků ve vyšší kvalitě.

Zapíná logo NVIDIA v Direct3D

Zapnutí této volby zobrazí logo společnosti NVIDIA v dolním rohu obrazovky při chodu aplikací Direct3D.

Váš grafický čip NVIDIA může automaticky generovat mipmapy ke zvýšení účinnosti přenosu textur na sběrnici a zajišťuje vyšší výkonnost aplikaci.

Poznámka: Nicméně některé aplikace nemusí být zobrazeny správně, pokud zapnete možnost automatického generování mipmap. Nápravu všech problémů zajistíte snížením počtu automaticky generovaných mipmap až na úroveň, kdy budou aplikace zobrazeny správně. Snížení počtu mipmap často eliminuje nesprávně zarovnané textury, nebo sesazení „švů“, ale na úkor části výkonnosti.

Nastavení polarizace **úrovně detailů** (*LOD – Level of Details*) pro mipmapy.

Nižší nastavení polarizace zajišťuje lepší kvalitu obrazu, zatímco vyšší úroveň polarizace zajišťuje zvýšenou výkonnost aplikací. Můžete si vybrat z celkem pěti přednastavených úrovní polarizace, od „Nejlepší kvality obrazu“ až po „Nejvyšší výkon“. Zobrazení seznamu uživatelských nastavení (neboli „tweaků“), které jste uložili.

Aktivaci nastavení provedete zvolením položky ze seznamu a klepnutím na **Použít**.

Klepnutím uložíte aktuální nastavení (včetně těch, která sou nastavena v dialogovém okně Více Direct3D...) jako uživatelské „tweaky“.

- Uložená nastavení jsou poté přidána k uvedenému seznamu.
- Jakmile jste našli optimální nastavení specifické Direct3D hry, umožní vám uložení konfigurace ve formě uživatelských tweaků rychle nakonfigurovat Direct3D před spuštěním hry a eliminuje potřebu nastavení každé volby samostatně.

Klepnutím smažete uživatelské nastavení aktuálně zvolené na seznamu.

Klepnutím obnovíte všechna nastavení na jejich výchozí hodnoty.

Klepnutím zobrazíte dialogové okno, které vám umožní uživatelsky upravit další nastavení Direct3D.

Přetáhnutím posuvníku změníte schéma hardwarové adresování textur pro texely (prvky textur).

Změna těchto hodnot je provedena tam, kde je definován počátek texelů. **Výchozí hodnoty** odpovídají specifikacím Direct3D. Některé softwarové aplikace mohou očekávat definování počátku texelů na jiném místě. Kvalita obrazu takových aplikací se vylepší v případě, že počátek texelu je předefinován. Pomocí posuvníku nastavte počátek texelu na libovolné místo mezi horním levým rohem a středem texelu.

Umožňuje grafickému čipu NVIDIA využít specifikované množství systémové paměti (kromě paměti již instalované na samotné grafické kartě) pro ukládání generovaných textur.

Poznámka: Maximální velikost systémové paměti, kterou lze vyhradit pro ukládání vygenerovaných textur je vypočtena na základě velikosti fyzické paměti RAM instalované ve vašem počítači. Čím větší je systémová operační paměť RAM, tím větší část z ní můžete vyhradit pro použití GPU.

Toto nastavení se týká pouze grafických karet ve slotu PCI, nebo karet ve slotu AGP, pracujících v režim kompatibility s PCI.

Omezuje počet rámců, které může CPU připravit předtím, než je rámeček zpracován grafickým procesorem v případě, že je vypnuta volba vertikální synchronizace.

Poznámka: V některých případech platí, že čím větší je počet povolených předem vykreslených rámců, tím vyšší může být „vstupní zpoždění“ odezvy na činnost takových zařízení, jako jsou joysticky, gamepady nebo klávesnice. Snížení této hodnoty je vhodné provést v případě, že při hraní her dochází ke zdatelnému zpoždění odezvy na činnost vstupních zařízení, připojených k vašemu počítači.

Vypíná podporu ovladačů pro rozšířené instrukce, používané některými CPU.

Některé procesory podporují dodatečné 3D instrukce, které doplňují grafický procesor NVIDIA a vylepšují výkonnost ve 3D hrách nebo aplikacích. Tato volba vám umožní vypnout podporu těchto dodatečných 3D instrukcí v ovladači. To může být vhodné pro srovnání výkonnosti nebo pro vyhledávání závad.

Umožňuje ovladači exportovat obrazové body ve formátu stereo tak, aby aplikace OpenGL mohly toto stereo zobrazení využít a zapnout tak použití 3D brýlí.

Umožňuje ovladači exportovat obrazové body v překrývaném formátu , takže aplikace OpenGL mohou využít této technologie (*overlay*).

Umožňuje ovladači OpenGL alokovat jeden záložní buffer a jeden hloubkový buffer pro shodné rozlišení obrazu.

- Pokud je tato volba zapnuta (zaškrtnuta), aplikace OpenGL, které vytváří více oken, použijí videopaměť účinnějším způsobem a vykáží tak zvýšenou výkonnost.
- Pokud je tato volba vypnuta (není zaškrtnuta), ovladač OpenGL alokuje záložní buffer a hloubkový buffer pro každé okno, vytvořené OpenGL aplikací.

Nastaví optimální konfiguraci pro vybranou OpenGL aplikaci. Klepnutím na šipku dolů zobrazíte seznam aplikací a poté z něj jednu vyberete.

Stanoví, zda-li by v aplikacích OpenGL měly být implicitně používány textury specifické barevné hloubky.

- **Použit barevnou hloubku pracovní plochy** vždy povede k použití textur s barevnou hloubkou, se kterou je aktuálně zobrazena pracovní plocha Windows.
- Volby **Vždy použít 16 bpp** a **Vždy použít 32 bpp** (bitů na obrazový bod) přinutí aplikaci použít textury se specifikovanou barevnou hloubkou, bez ohledu na nastavení pracovní plochy Windows.

Stanoví režim překlápění bufferu pro aplikace OpenGL pracující v celoobrazovkovém režimu. Můžete si vybrat mezi způsobem **blokového přenosu** anebo **automatické volby**.

Automatická volba umožňuje ovladači stanovit nejlepší způsob podle vaší hardwarové konfigurace.

Specifikuje způsob, jakým je využívána vertikální synchronizace v OpenGL.

- **Vždy vypnuto.** Vertikální synchronizace je vždy vypnuta v aplikacích OpenGL.
- **Implicitně vypnuto.** Vertikální synchronizace bude vypnuta, dokud si některá aplikace výslovně nevyžádá její zapnutí.
- **Implicitně zapnuto.** Vertikální synchronizace za, dokud si některá aplikace výslovně nevyžádá její vypnutí.

Klepnutím uložíte aktuální nastavení jako uživatelský „tweak“, který lze poté přidat na příslušný seznam.

Jakmile jste našli optimální nastavení specifické OpenGL aplikace, umožní vám uložení konfigurace ve formě uživatelských tweaků rychle nakonfigurovat OpenGL před spuštěním aplikace a eliminuje potřebu nastavení každé volby samostatně.

Přetažení posuvníku nastavíte jas, kontrast nebo gama pro vybraný barevný kanál.

Nastavení korekce barev se používá pro kompenzaci různých změn jasové složky mezi zdrojem obrazu a jeho výstupem na zobrazovacím zařízení. Pokud pracujete s aplikacemi zpracovávajícími obraz, nastavte tuto volbu tak, aby zajistila přesnější redukci barev obrazu (například u fotografií), které se zobrazují na vašem monitoru.

Rovněž mnoho 3D akcelerovaných her se může při hře zdát značně tmavých. Zvýšením jasu nebo hodnoty gama rovnoměrně na všech barevných kanálech zajistí jasnější zobrazení a vyšší míru hratelnosti.

Klepněte na šipku dolů a vyberte barevný kanál, ovládaný posuvníky. Samostatně můžete nastavit modrý, zelený nebo červený barevný kanál, nebo všechny tři současně.

Digitální rezonance vám poskytne větší míru kontroly nad oddělením barev a jejich intenzitou, a umožní jasnější a čistější obrazy ve všech aplikacích.

Pomocí posuvníku nastavte tyto úrovně digitální rezonance: **Vypnuto, nízká, střední, vysoká a maximální.**

Grafická prezentace barevné křivky. Tato křivka se mění v reálném čase současně s tím, jak se mění kontrast, jas nebo gama.

Klepněte pro automatické obnovování barevného nastavení, které se provede po restartování Windows.

Poznámka: Pokud váš počítač pracuje v síti, je barva nastavena poté, co se přihlásíte do Windows.

Zobrazení seznamu uživatelských nastavení barev, které jste uložili.

Aktivaci nastavení provedete výběrem položky ze seznamu.

Klepnutím uložíte aktuální nastavení barev jako uživatelské nastavení. Uložená nastavení jsou poté přidána k uvedenému seznamu.

Klepnutím smažete uživatelské nastavení barev aktuálně zvolené na seznamu.

Klepnutím obnovíte všechny barevné hodnoty továrního nastavení hardware.

Klepnutím vyberete režim nastavení frekvence monitoru nebo zobrazovacího zařízení:

- **Automatická detekce** Windows určí správný způsob přijetí informace o taktovací frekvenci, přímo ze samotného monitoru. Toto je výchozí nastavení. Uvědomte si, že některé starší monitory nemusí tuto funkci podporovat.
- **Obecná metoda nastavení frekvence (GTF)** je normou, používanou většinou nových monitorů nebo zobrazovacích zařízení.
- **Nespojité nastavení frekvence monitoru (DMT)** je starší normou, kterou některé monitory i nadále používají. Tuto volbu zapněte v případě, že váš monitor nebo zobrazovací zařízení vyžaduje DMT.

Přidává ikonu NVIDIA Media Center na hlavní panel Windows.

- Ikona umožní aplikovat kterékoliv uživatelské nastavení Direct3D, OpenGL nebo barev přímo „za letu“, pohodlně z rozbalovacího menu.
- Toto menu rovněž obsahuje položky pro obnovení výchozích nastavení a pro přístup k dialogovému oknu vlastností zobrazení.

Klepnutím vyberete ikonu, kterou chcete použít jako zástupce utility Media Center na hlavním panelu Windows.

1. Vybete ze seznamu ikonu, kterou chcete zobrazit.
2. Poté klepněte na **Použít** a aktualizujete ikonu na hlavní liště.

Zapíná správce pracovní plochy nView přidáním volby **Vlastnosti nView** do menu pracovní plochy.

Klepněte pravým tlačítkem myši na pracovní plochu, poté na **Vlastnosti nView** a zobrazte panel vlastností správce pracovní plochy nView.

Klepnutím otevřete panel vlastností správce pracovní plochy nView po zapnutí volby **Zapnout správce pracovní plochy**.

Panel vlastností správce pracovní plochy nView vám umožní konfigurovat množství funkcí správce pracovní plochy, jak pro zobrazení jediným monitorem, tak i pro použití více monitorů (zobrazovacích zařízení).

Tyto volby vám umožní definovat umístění obrazu na vašem plochem zobrazovacím zařízení, pokud je použito při nižším rozlišení, než je maximální podporované rozlišení.

Pomocí šipek nastavte polohu pracovní plochy na vašem zobrazovacím zařízení.

Klepnutím obnovíte výchozí polohu pracovní plochy při aktuálním rozlišení a obnovovací frekvenci.

Vyberte zobrazovací zařízení (monitor, plochý digitální displej, nebo TV), v závislosti na zařízení(ch), které podporuje vaše grafická karta s grafickým procesorem NVIDIA.

Klepnutím otevřete okno, ve kterém můžete upravit nastavit pro aktivní zobrazovací zařízení.

Klepnutím označíte aktuální formát a místní nastavení, použité pro TV výstup.

Klepnutím otevřete dialogové okno, kde můžete definovat specifický formát TV výstupu.

Tento seznam vám umožňuje vybrat formát TV výstupu podle země, ve které žijete.

Poznámka: Pokud vaše země na seznamu není uvedena, vyberte zemi, která je vám nejbližší.

Klepnutím specifikujete typ výstupního signálu, který bude odeslán na TV.

- Pokud máte správný propojovací kabel, poskytnete výstup **S-Video** obecně výstupní signál vyšší kvality, než výstupní signál kompozitního videa.
- Pokud si nejste jisti ohledně typu signálu, který máte specifikovat, vyberte **Automatickou volbu** nastavení.

Klepnutím na šipky nastavte polohu pracovní plochy na vaší TV.

Poznámka: Pokud se bude obraz vaší TV zobrazovat v zakódovaném stavu, nebo celý obraz zmizí vlivem změny nastavení, jednoduše 10 sekund vyčkejte. Obraz se automaticky vrátí do výchozí polohy a poté můžete nastavení provést znovu. Jakmile jste nastavili polohu pracovní plochy tam, kde si ji přejete mít, klepněte na Použít a uložte nastavení předtím, než uplyne 10 sekundový interval.

Klepnutím obnovíte umístění pracovní plochy na TV pro aktuální rozlišení.

Přetažením posuvníku nastavte jas TV obrazu.

Přetažením posuvníku nastavte kontrast TV obrazu.

Přetažením posuvníku nastavte sytost obrazu TV obrazu.

Přetažením posuvníku nastavte hodnotu filtru blikání, který chcete použít pro TV signál.

Poznámka: Doporučuje se, abyste filtr blikání vypnuli zcela, pokud přehráváte filmy z DVD pomocí hardwarového dekodéru.

Tyto ovladače použijte pro nastavení kvality přehrávaného videa nebo DVD na vašem monitoru.

Jas, kontrast, barevný tón a sytost barev můžete nastavit nezávisle tak, abyste dosáhli optimální kvality obrazu pro přehrávání videa nebo DVD filmů na pozadí ve vašem počítači.

Nastavuje taktovacích frekvenci jádra a paměti vašeho grafického procesoru NVIDIA.

Nastavuje taktovací frekvence jádra vašeho grafického procesoru NVIDIA.

Označuje taktovací frekvenci jádra v megahertzích (MHz).

Nastavuje taktovací frekvenci paměťového rozhraní vaší grafické karty.

Označuje taktovací frekvenci paměťového rozhraní v megahertzích (MHz).

Testuje nové nastavení taktovací frekvence s ohledem na jeho stabilitu, před definitivním použitím.

Poznámka: Před trvalým použitím nového nastavení taktovací frekvence, které se odlišuje od výchozího nastavení výrobce, musíte vždy provést jeho otestování.

Zajišťuje, že všechny změny, které provedete v taktovací frekvenci, jsou automaticky použity pokaždé, kdy spustíte Windows.

Poznámka: Automaticky nastavení taktovací frekvence při spuštění můžete obejít tak, že podržíte klávesu **CTRL** při spuštění Windows. Pokud je váš počítač zapojen do sítě, podržte klávesu **CTRL** ihned poté, co se přihlásíte do Windows.

Resetuje všechna nastavení taktovací frekvence a vynutí si opakovanou detekci grafického hardware předtím, než lze ovládací prvek znovu aktivovat.

Poznámka: Doporučuje se provést resetování nastavení po každém provedení aktualizace flash BIOSu vaší grafické karty aktualizovaným obrazem BIOSu.

Standardní režim **nView Standard** je režim práce jediného zobrazovacího zařízení. Tento režim použijte tehdy, pokud máte k vaší grafické kartě s procesorem NVIDIA připojeno pouze jediné zobrazovací zařízení.

Režim kopie **nView Clone** zobrazí přesnou kopii primárního zobrazení na druhém zobrazovacím zařízení.

Režim horizontálního rozšíření **nView Horizontal Span** vám umožní rozšířit pracovní plochu Windows horizontálně na dvě zobrazovací zařízení. V tomto režimu se kombinují dvě různá zobrazení a vytvářejí širokou zobrazenou plochu, která je výhodná pro náhled obrazů, které jsou širší, než pro jediné zobrazovací zařízení.

Režim vertikálního rozšíření **nView Vertical Span** vám umožní rozšířit pracovní plochu Windows vertikálně na dvě zobrazovací zařízení. V tomto režimu se kombinují dvě různá zobrazení a vytvářejí vysokou zobrazenou plochu, která je výhodná pro náhled obrazů, které jsou vyšší, než pro jediné zobrazovací zařízení.

Zobrazí grafické znázornění vaší konfigurace nView.

- § Klepněte na ikonu monitoru a vyberte jej jako aktuální zobrazovací zařízení.
- § Pokud klepnete pravým tlačítkem na ikonu monitoru, objeví se rozbalovací menu, ze kterého můžete provést nastavení příslušného zobrazovacího zařízení a přistupovat ke kartě úprav barev.

Klepnutím uzamknete aktuální polohu umístění sekundárního zobrazení v režimu kopie **Clone**.

Toto nastavení vám umožní účinně „zmrazit“ virtuální pracovní plochu v jisté poloze, což je vhodné pro prezentaci práce v aplikaci s jemnými detaily.

Klepnutím do středu nebo na ikony šipek vyberete oblast obrazovky, kterou chcete zvětšit. Jakmile je výběr proveden, můžete zvětšit příslušnou část obrazovky přetažením posuvníku zvětšení.

Přetažením posuvníku zvětšíte nebo zmenšíte vybranou oblast přehrávaného videa.

Klepněte na šipku dolů a poté vyberte buď **Primární zobrazovací zařízení** nebo **Sekundární zobrazovací zařízení** v závislosti na tom, kde chcete přehrávat video v celoobrazovkovém režimu.

Vypnutí celoobrazovkového režimu provedete vybráním volby **Vypnout**.

Přinutí software využívající překrývání použít busmastering.

Poznámka: Doporučuje se, abyste ponechali tuto volbu nezaškrtnutou, pokud nedochází k problémům s přehráváním videa, například k poškození obrazu, nebo chybějícím zobrazením, atd.

Ukáže typ zobrazovacího zařízení, které používáte s vybranou grafickou kartou.

Klepnutím zobrazíte vlastnosti zobrazovacího zařízení a ovladače pro dané zobrazovací zařízení.

Vypíše seznam obnovovacích frekvencí dostupných pro tento monitor. Vyšší obnovovací frekvence snižuje blikání obrazovky.

Specifikuje, zda-li seznam obnovovacích frekvencí obsahuje režimy, které nejsou podporovány vaším zobrazovacím zařízením.

Upozornění: Volba režimu, který není vhodný pro vaše zobrazovací zařízení, může způsobit závažné problémy zobrazení a může dokonce vést k poškození hardware.

Specifikuje, že zobrazovací zařízení, odpovídající ikoně, kterou jste vybrali, je primární zobrazovací zařízení.

Při spuštění počítače se zobrazí přihlašovací dialogové okno na primárním zobrazovacím zařízení. Většina oken aplikací jako výchozí nastavení zobrazuje na primárním displeji, pokud je otevřete. Primární zobrazovací zařízení zahrnuje levý horní roh pracovní plochy.

Zobrazí všechny aktuální zobrazovací zařízení nView. Pokud máte připojeno více než jediné zobrazovací zařízení a přepnuli jste do režimu jiného než Standardního, můžete vybrat to zobrazovací zařízení, které chcete učinit svým aktuálním zobrazovacím zařízením.

Rovněž můžete klepnout na ikonu monitoru nahoře a vybrat jej jako aktuální zobrazovací zařízení.

Klepnutím nastavíte nebo změníte nastavení příslušného výstupního zařízení, používaného pro aktuální zobrazovací zařízení.

Klepnutím detekujete všechna zobrazovací zařízení připojená k vaší grafické kartě.

Poznámka: Tuto funkci použijte, pokud jste připojili po otevření ovládacího panelu libovolné zobrazovací zařízení.

Toto pole zaškrtněte v případě, že je k sekundárnímu konektoru připojen monitor, který není detekován. To je vhodné obzvláště pro starší monitory nebo monitory připojení konektory BNC.

Klepnutím zpřístupníte dodatečné funkce vašeho grafického procesoru NVIDIA.

Klepnutím zpřístupníte webové stránky NVIDIA, kde jsou k dispozici nejnovější informace a ovladače grafického procesoru NVIDIA.

Tato informace poskytuje detaily o hardwarových parametrech aktuálně vybraného grafického procesoru NVIDIA.

Tato informace poskytuje detaily o vybraných parametrech vašeho systému, které mohou ovlivnit celkovou výkonnost grafického zobrazení.

Uvádí seznam souborů, včetně jejich popisu a verzí, které grafický procesor NVIDIA používá.

Vypíná antialiasing v 3D aplikacích.

Poznámka: Tuto volbu zapněte, pokud požadujete dosažení maximálního výkonu ve vašich aplikacích.

Zapíná antialiasing s využitím režimu 2x.

Poznámka: Tento režim nabízí vylepšenou kvalitu obrazu a vysokou výkonnost ve 3D aplikacích.

Zapíná patentovanou technologii antialiasingu, která je dostupná pro řadu grafických procesorů NVIDIA GeForce.

Poznámka: Antialiasing Quincunx nabízí kvalitu pomalejšího režimu antialiasingu 4x téměř při výkonnosti rychlejšího režimu 3x.

Zapíná antialiasing s využitím režimu 4x.

Poznámka: Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu na úkor části výkonnosti ve 3D aplikacích.

Zapíná antialiasing s využitím režimu 4x, 9-stupňového (Gaussova).

Poznámka: Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu, avšak na úkor části výkonnosti ve 3D aplikacích.

Zapíná antialiasing s pomocí režimu 4xS. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu než režim 4x, avšak s částečně nižší výkonností ve 3D aplikacích.

Poznámka: Toto nastavení ovlivňuje pouze aplikace Direct3D. Pokud spouštíte aplikace OpenGL, pak OpenGL použije následující dostupné nastavení antialiasingu (tj. volbu nastavení, která předchází nastavení režimu 4xS).

Automaticky zapíná optimální nastavení antialiasingu pro ty 3D aplikace, které antialiasing podporují.

Umožní ručně zvolit používaný režim antialiasingu při spouštění 3D aplikací.

Zobrazí informace o aktuálním nastavení sběrnice AGP na vašem počítači.

Ručně vyberte přenosovou rychlost sběrnice AGP, používanou grafickým subsystemem.

Poznámka: Pokud si nejste jisti, kterou přenosovou rychlost AGP chcete použít, ponechte toto pole nezaškrtnuté. Systém poté automaticky stanoví optimální přenosovou rychlost sběrnice AGP.

Přetáhněte posuvník a ručně vyberte přenosovou rychlost sběrnice AGP, kterou má grafický systém použít.

Zvolte způsob, kterým ovladač řídí videopaměť, přidělenou ze systémové paměti počítače.

Specifikujte velikost systémové paměti používané ve spojení se způsobem, definovaným aktuálním režimem bufferu rámců.

Specifikujte strategii správy vyrovnávací paměti rámců, při použití režimu dynamického bufferu rámců.

Funkce NVIDIA **PowerMizer** vám umožní regulovat spotřebu energie grafickým procesorem.

Můžete buď zachovat stav baterií nastavení **Maximální úspora energie** nebo využít výhod plného výkonu grafického procesoru vybráním možnosti **Maximální výkon**.

Umožní grafické kartě s více výstupy práci ve Windows jako by se jednalo o více samostatných karet, instalovaných v systému.

Poznámka: Zapnutí této volby vám umožní vybrat nezávislé rozlišení a/nebo barevnou hloubku pro každé zobrazovací zařízení připojené ke grafické kartě s možností vícenásobného zobrazení (připojení více zobrazovacích zařízení).

Klepnutím otevřete dialogové okno, kde budete moci upravit další nastavení režimu OpenGL stereo (stereoskopické zobrazení) nebo překryvání (overlay).

Poznámka: Toto tlačítko je aktivováno *pouze* tehdy, pokud vyberete možnost „Zapnout stereo API se čtyřnásobnou vyrovnávací pamětí“ v prvním roletovém seznamu tohoto panelu.

Zapíná režim překrývání v OpenGL.

Některé aplikace (například Softimage3D), vyžadují překrývací roviny. Překrývací roviny jsou používány jako povrch, opatřený škálou barev kromě normálního barevného (RGB) bufferu. Překrývání je obzvláště výhodné pro překrývání oblastí kreslení, které jsou nezávislé na samotném 3D obrazu, jako jsou menu a kurzory. Překrývání je podporováno v 16-bitovém a 32-bitovém barevném režimu.

Poznámka: Režimy OpenGL stereoskopického zobrazení a překrývání nelze používat současně. Překrývání vyžaduje dodatečnou videopaměť na základní desce a nemusí být proto dostupné pro všechna rozlišení. Můžete vyžadovat snížení rozlišení nebo barevné hloubky, pokud budete mít problémy s přístupem k funkci překrývání.

Zapíná režim stereo (stereoskopické zobrazení) v OpenGL.

Pro spuštění stereo aplikací s 3D brýlemi nebo s jiným hardware ovladače NVIDIA exportují formát OpenGL stereo obrazového bodu a organizuje paměť tak, aby umožnil stereoskopickým a monoskopickým aplikacím současné použití.

Poznámka: Zapněte tuto funkci pouze v případě, že je to nutné. Některé aplikace si automaticky volí stereo formát, zatímco jiné nemusí pracovat v režimu stereo obrazového bodu správně.

Poznámka: Režimy OpenGL stereoskopického zobrazení (stereo) a překrývání nelze používat současně. Zobrazení stereo vyžaduje dodatečnou videopaměť na základní desce a nemusí být proto dostupné pro všechna rozlišení. Můžete vyžadovat snížení rozlišení nebo barevné hloubky, pokud budete mít problémy se zobrazením stereo.

Ovladače NVIDIA podporují různý hardware pro stereoskopické zobrazení. Pokud budete používat hardware pro stereoskopické zobrazení, vyberte si příslušný režim zobrazení z pole se seznamem.

Použití 3D brýle: Tuto volbu zapněte pouze tehdy, pokud používáte adaptér ELSA 3D REVELATOR™ nebo kompatibilní adaptér. Tyto grafické karty provedou překlad signálu monitoru na standardní 3-kolíkový konektor DIN, používaný většinou dostupného hardware pro stereo zobrazení.

Poznámka: Adaptér nemusíte používat v případě, že vaše grafická karta má instalovaný 3-kolíkovaný konektor DIN.

Použit monitor s vertikálním prokládáním: Tuto volbu zapněte pouze tehdy, pokud máte ke grafické kartě připojen plochý displej.

Použití režim nView Clone: Tuto volbu zapněte v případě, že máte pasivní hardware pro stereo zobrazení. K použití této volby musíte zapojit projektor ke grafické kartě s grafickým čipem NVIDIA s možností připojení dvou zobrazovacích zařízení a také aktivovaný režim kopie nView Clone (na kartě režimu zobrazení nView). Jedno zobrazovací zařízení bude zobrazovat obraz pro levé oko a druhé pro pravé.

Poznámka: Tato volba je dostupná pouze u grafických karet s možností zobrazení na dvou zobrazovacích zařízeních (nebo na více).

Použit instalovaný DIN konektor: Tuto volbu zapněte pouze tehdy, pokud je grafická karta vybavena instalovaným 3-kolíkovým konektorem DIN. V tomto případě nemusíte používat další adaptér, jako ty, jenž jsou dodávány s 3D brýlemi ELSA 3D REVELATOR nebo StereoGraphics. S pomocí 3-kolíkového konektoru DIN můžete ke grafické kartě připojit libovolný hardware pro stereo zobrazení.

Použití kódování modré řádky pro **StereoGraphics StereoEyes**: Tuto volbu zapněte pouze v případě, že používáte adaptér dodaný se StereoGraphics StereoEyes nebo kompatibilním výrobkem. Tyto grafické karty provedou překlad signálu monitoru na standardní 3-kolíkový DIN, používaný většinou dostupného hardware pro stereo zobrazení.

Poznámka: Adaptér nemusíte používat v případě, že vaše grafická karta má instalovaný 3-kolíkový konektor DIN.

V případě, že nemůžete zobrazit stereoskopický efekt obrazu, použijte tuto volbu k výměně pravého a levého obrazu.

Poznámka: Obecně bude pravděpodobně nutné zapnout tuto volbu pouze pro monitory s vertikálním prokládáním a v pasivním režimu.

Tato volba odkládá co největší část paměti, pro použití texturovými mapami. Tímto lze zvýšit výkonost aplikací náročných na tvorbu textur, ale na úkor části výkonosti aplikací, které textury nevyužívají.

Zaostřuje textury v případě spuštění 3D aplikací se zapnutým antialiasingem. Tímto lze vylepšit kvalitu obrazu.

Přetažením posuvníku nastavíte stupeň anizotropního filtrování použitého pro textury. Nejvyššího hodnota nastavení poskytuje nejlepší kvalitu obrazu, zatímco nastavení nejnižší umožňuje využít maximální výkon.

Vynutí detekci TV připojené ke grafické kartě, a to i v případě, že ovládací panel nezobrazí, že je některá TV připojena. Tato volba je vhodná v případě, že připojený specifický model TV nedokáže správným způsobem načíst signály, nicméně umožňuje grafické kartě detekovat svou přítomnost.

Zapnutí tohoto nastavení TV provedete takto:

1. Klepněte na zaškrtačkové pole.
2. Restaurujte počítač, jakmile k tomu budete vyzváni. Jakmile se znovu přihlásíte, můžete použít ovládací prvky TV.

„Výchozí“ režim pracovní plochy je na šířku (krajinka).

Režim na výšku (portrét) vede k otočení o 90°.

Překlopený režim na šířku (krajinka) vede k otočení o 180°.

Překlopený režim na výšku (portrét) vede k otočení o 270°.

Můžete použít tlačítko se šipkou doprava (->) k provedení otočení obrazu. Nebo můžete klepnout na kruhovou šipku vpravo nahoře a přetáhnout ji ve směru otáčení.

Můžete použít tlačítko se šipkou doleva (<-) k provedení otočení obrazu.

Definuje rozšířené možnosti vykreslování při použití více zobrazovacích zařízení anebo odlišných typů grafického procesoru NVIDIA.

Poznámka: Volba hardwarové akcelerace při použití více zobrazovacích zařízení nemůže být použita v režimu vícenásobného zobrazení nView ve systému Windows NT 4.0.

- **Režim jediného zobrazovacího zařízení:** Pokud máte aktivní pouze jediné zobrazovací zařízení, je toto výchozí nastavení. Rovněž můžete specifikovat toto nastavení v případě, že máte problémy s režimy práce s několika zobrazovacími zařízeními, jak je vysvětleno níže:
- **Režim kopie / rozšíření nView Clone / nView Span:** Toto je výchozí nastavení v případě, že konfigurace zobrazení nView je nastavena do režimu kopie nView Clone nebo rozšířeného režimu nView Span. Pokud v systému používáte grafické karty s procesorem NVIDIA s aktivními zobrazovacími zařízeními, je toto nastavení nahrazeno jedním z režimů vícenásobného zobrazení, které jsou popsány níže.
- **Kompatibilní režim více zobrazovacích zařízení:** Tento režim je k dispozici v případě, že máte při zapnutí režimu duálního zobrazení nView aktivovány dvě či více zobrazovacích zařízení, nebo pokud používáte různé typy karet s grafickými procesory NVIDIA.

Poznámka: Pokud je tento režim aktivní, OpenGL používá režim „kompatibility“ pro všechna zobrazovací zařízení. V tomto režimu, pokud jsou použity různé grafické procesory, bude nejnižší společná nastavená sada funkcí všech aktivních grafických procesorů zpřístupněna aplikacím OpenGL. Výkonnost vykreslování OpenGL je mírně nižší, než u režimu s jediným zobrazovacím zařízením.

- **Výkonový režim více zobrazovacích zařízení:** Tento režim je k dispozici v případě, že máte při zapnutí režimu duálního zobrazení nView aktivovány dvě či více zobrazovacích zařízení, nebo pokud používáte různé typy karet s grafickými procesory NVIDIA.

Poznámka: Pokud je tento režim aktivní, OpenGL používá režim „výkonnosti“ pro všechna zobrazovací zařízení. Podobně jako v režimu „kompatibility“, pokud jsou použity různé grafické procesory, bude nejnižší společná nastavená sada funkcí všech aktivních grafických procesorů zpřístupněna aplikacím OpenGL. Nicméně vykreslování je „rychlejší“ než ve režimu kompatibility, ačkoliv přepínání nebo rozšiřování zobrazovacích zařízení může vést k menším přechodovým problémům vykreslení.

Zapíná kompatibilní chování zachycování textur OpenGL.

Zachycování textur popisuje způsob, jak jsou souřadnice textur ovládány v případě, že se dostanou mimo tělo vlastní textury. Lze je zachytit k okraji nebo dovnitř obrazu.

Spojuje stupeň otočení, specifikovaný pro překrývající se video na Primárním zobrazovacím zařízení i na Sekundární zobrazovací zařízení. To znamená, že stupeň otočení, který si vyberete na panelu NVRotate, se odrazí jak na Primárním zobrazovacím zařízení, tak i na Sekundární zobrazovací zařízení.

Ovladače zvětšení vám umožní zvětšit vykreslované video.

Klepněte na tlačítko roletového menu a vyberte zobrazení, které chcete zvětšit.

- **Obraz videa** nastaví zvětšený výřez na sekundární zobrazovací zařízení, kde se vykreslí zrcadlený obraz videa.
- **Překrytí videa** nastaví zvětšený výřez na primární zobrazovací zařízení, kde se vykreslí překrytý obraz videa.
- **Obě** se týká zvětšeného výřezu jak na primárním zobrazovacím zařízení, tak i na sekundární zobrazovací zařízení a zde se video vykreslí.

Zapíná dialogové okno výstražného indikátoru teploty.

Pokud hodnota teploty jádra grafického procesoru NVIDIA dosáhne prahové hodnoty zpomalení jádra, pak se dialogové okno výstražného indikátoru teploty automaticky zobrazí a popíše nastalou situaci a činnost, kterou je nutné provést k zabránění možného poškození specifického grafického procesoru ve vašem systému.

Toto je aktuální teplota zvoleného grafického procesoru NVIDIA ve vašem systému.

Toto je aktuální teplota oblasti okolo zvoleného grafického procesoru NVIDIA ve vašem systému. Tato teplota se značně mění, v závislosti na dalších zdrojích tepla, umístěných v blízkosti GPU.

Klepněte na jednotky teploty (Fahrenheit nebo Celsius), ve kterých se má zobrazovat hodnota teplota v tomto dialogovém okně.

Klepněte na šipku nahoru nebo dolů a změňte hodnotu, na kterou se má grafický procesor sám zpomalit, aby nedošlo k jeho přehřátí.

Pokud se tato hodnota rovná teplotě jádra grafického procesoru, a zároveň je na tomto panelu zapnutá volba „Zapnout výstražný indikátor teploty...“, pak se automaticky zobrazí dialogové okno s výstrahou a popíše nastalou situaci a činnost, kterou je nutné provést k zabránění možného přehřátí a poškození specifického grafického procesoru ve vašem systému.

Poznámka: Doporučená hodnota tohoto nastavení je výchozí hodnota, nastavená výrobcem. Jakákoliv změna této hodnoty by měla být provedena s nejvyšší opatrností.

Zobrazí aktuální teplotu jádra grafického procesoru NVIDIA na hlavním panelu.

Tato informace popisuje parametry systému, týkající se AGP sběrnice.

Tato část uvádí identifikační údaje výrobce a parametry AGP sběrnice čipové sady základní desky počítače.

Tato část popisuje parametry AGP sběrnice grafického procesoru NVIDIA.

Tato část shrnuje parametry AGP sběrnice, kterou lze aktuálně ve vašem systému použít. Jednotlivé uvedené položky jsou funkce AGP, společně jak čipové sadě základní desky, tak i grafickému procesoru NVIDIA.

Toto nastavení vám umožní ručně upravit maximální přenosovou rychlost sběrnice AGP, s jakou bude pracovat grafická karta.

Poznámka: Úprava tohoto nastavení může způsobit nestabilitu vašeho systému v případě, že nastavení bude provedeno na rychlejší hodnoty, než které byly definovány jako bezpečné hodnoty pro vaši specifickou konfiguraci systému.

Zaškrtnutím tohoto pole zapnete rychlý zápis sběrnice AGP (FW).

Zaškrtnutím tohoto pole zapnete adresování postranního pásma sběrnice AGP (SBA).

Zaškrtnutím tohoto pole zapnete paměť 2D příkazového bufferu.

Tato volba vám umožní ovládat maximální počet zbývajících žádostí AGP sběrnice povolených k zařazení do fronty.

Tuto volbu vyberte, pokud chcete systému umožnit výběr nejlepšího nastavení pro maximální počet zbývajících žádostí AGP sběrnice.

Tuto volbu vyberte, pokud chcete specifikovat maximální počet zbývajících žádostí AGP sběrnice.

Klepněte na tuto volbu, pokud chcete otestovat konfiguraci AGP sběrnice, specifikovanou na tomto panelu. Tento test dokáže definovat, zda-li vybraná nastavená mohou způsobit problémy se stabilitou nebo výkonností systému.

Přetáhnutím posuvníku vyberte nastavení výkonosti (jak je popsáno níže) s cílem vylepšení kvality v aplikacích Direct3D a OpenGL.

- **Aplikace:** Toto nastavení použijte k zajištění, aby ovladač striktně dodržoval žádosti aplikace.
- **Vyrovnaný:** Použijte toto výchozí nastavení, pokud chcete získat nejlepší kompromisní řešení mezi požadavky a výkoností aplikace.
- **Agresivní:** Toto nastavení použijte k dosažení maximální výkonosti aplikace.

Přetažením posuvníku nastavte stupeň antialiasingu, který se má použít v aplikacích Direct3D a OpenGL. **Antialiasing** je technologie používaná k minimalizaci efektu „zubů“ či „roztřepení“, které lze někdy vidět na okrajích 3D objektů. Volba zde může sahát od úplného vypnutí technologie antialiasingu až po vybrání maximální hodnoty parametru pro specifickou aplikaci.

- **Vypnout:** Vypíná antialiasing v 3D aplikacích. Tuto volbu zapněte, pokud požadujete dosažení maximálního výkonu ve vašich aplikacích.
- **2x.** Zapíná antialiasing s pomocí režimu 2x. Tento režim nabízí vylepšenou kvalitu obrazu a vysokou výkonnost ve 3D aplikacích.
- **Quincunx.** Zapíná patentovanou technologii antialiasingu, která je dostupná pro řadu grafických procesorů NVIDIA GeForce. Antialiasing Quincunx nabízí kvalitu pomalejšího režimu antialiasingu 4x téměř při výkonnosti rychlejšího režimu 3x.
- **4x.** Zapíná antialiasing s pomocí režimu 4x. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu na úkor části výkonnosti ve 3D aplikacích.
- **4x, 9-stupňové Gaussovo.** Zapíná antialiasing s využitím režimu 4x, 9-stupňového Gaussova. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu, avšak na úkor části výkonnosti ve 3D aplikacích.

Poznámka: Některé volby nemusí být dostupné díky omezením vašeho hardwaru. Prosím, konzultujte uživatelskou příručku NVIDIA, kde jsou uvedeny další detaily.

Přetažením posuvníku nastavte stupeň anizotropního filtrování s cílem vylepšení kvality obrazu. Pomocí této volby vylepšíte kvalitu obrazu na úkor výkonnosti.

- **Vypnout:** Deaktivuje anizotropní filtrování.
- **1x.** Výsledkem je maximální výkonnost.
- **2x.** Tato volba povede k vylepšení kvality obrazu na úkor výkonnosti.
- **4x.** Tato volba povede k vylepšení kvality obrazu na úkor výkonnosti.
- **8x.** Tato volba povede k nejvyšší kvalitě obrazu.

Poznámka: Některé volby nemusí být dostupné díky omezením vašeho hardwaru. Prosím, konzultujte uživatelskou dokumentaci NVIDIA, kde jsou uvedeny další detaily.

Umožňuje Direct3D aplikaci vybrat si svou vlastní obnovovací frekvenci. Pokud je tato možnost aktivní, nebude pole se seznamem dole přístupné.

Umožňuje ovladači potlačit obnovovací frekvenci pro Direct3D aplikace. Pokud je tato možnost aktivní, bude pole se seznamem dole přístupné.

Toto pole se seznamem vám umožní individuálně potlačit obnovovací frekvenci pro každé rozlišení.

Výchozí znamená, že bude použita obnovovací frekvence aplikace. Ostatní hodnoty znamenají, že je provedeno nastavení obnovovací frekvence na hodnotu pro Direct3D aplikace pracující v celoobrazovkovém režimu.

Potlačení obnovovací frekvence provedete takto:

1. Ve sloupci Obnovovací frekvence klepněte na slovo **Výchozí** v řádce, která obsahuje Rozlišení, pro které chcete změnit obnovovací frekvenci. Objeví se seznam hodnot.
2. Vyberte obnovovací frekvenci a klepněte na **Použít**.

Zostří obraz a vylepší jeho kvalitu zvýrazněním obsahu s vysokou frekvencí.

Nastaví spotřebu energie z baterií relativně vzhledem k výkonnosti.

Nastaví spotřebu energie z AC napájecího zdroje relativně vzhledem k výkonnosti.

Toto je aktuálně používaný zdroj napájení.

Toto je aktuálně nastavená úroveň spotřeby energie relativně vzhledem k výkonnosti.

Toto je aktuální stav nabití baterie.

Pomocí tohoto posuvníku velikosti TV obrazovky nastavte požadovanou velikost použité TV. Například, pokud na TV obrazovce vidíte černý okraj, můžete posuvník použít ke zvětšení TV obrazovky a tedy k odstranění tohoto okraje.

Poznámka: Nastavení zcela vpravo (přetažením posuvníku zcela doprava) je optimální pro přehrávání DVD.

Digitální rezonance vám umožní ovládat oddělení barev a intenzitu obrazu, což vede k jasnějšímu a čistšímu obrazu přehrávaného videa.

Některé filmy (obrazy z videa) se mohou během přehrávání jevit jako tmavé. Můžete zvýšit hodnotu gama a obraz tak vyjasnit.

