

Ottaa käyttöön sumutaulukkoemuloinnin

Direct3D-rajapinta edellyttää, että Direct3D-laitteistokiihdytykseen kykenevän NVIDIA näyttösuorittimen pitäisi pystyä käyttämään vertex fog- tai table fog -emulointia.

Huomautus: Kaikki pelit eivät tarkista laitteiston Direct3D-tukea, vaan odottavat kaikilta table fog -tukea. Tämän asetuksen käyttöön ottaminen varmistaa, että kyseiset pelit toimivat oikein NVIDIA-grafiikkasuorittimen kanssa.

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

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

Otaa käyttöön vaihtoehtoisen puskurointitavan.

Tämän asetuksen ottaminen käyttöön antaa laitteiston käyttää eri puskurointitapaa 16-bittisissä sovelluksissa, jolloin 3D-kuvien piirtolaatu saattaa olla parempi.

Näyttää NVIDIA-logon Direct3D-sovelluksissa.

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

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

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

Määrittää mipmap-kartoituksen **yksityiskohtatason**.

Alhaisella tasolla kuvien laatu on parempi, mutta korkealla tasolla sovelluksen suorituskyky on parempi. Voit valita viidestä esiasetetusta tasosta sopivan. Asetukset vaihtelevat parhaasta kuvan laadusta parhaaseen suorituskykyyn. Näyttää tallentamiesi mukautettujen asetusten luettelon.

Ota asetus käyttöön valitsemalla se luettelosta ja napsauttamalla **Käytä**.

Napsauta tallentaaksesi nykyiset asetukset (mukaan lukien Lisää Direct3D-ominaisuuksia -valintaikkunassa valitut) mukautettuina asetuksina.

Tallennetut asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

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

Napsauta poistaaksesi valitun mukautetun asetuksen luettelosta.

Napsauta palauttaaksesi kaikkien asetusten oletusasetukset.

Napsauta avataksesi valintaikkunan, jossa voit määrittää Direct3D-lisäasetuksia.

Vedä liukupalkkia muuttaaksesi laitteiston tekseleiden (pintakuviotelementtien) osoituskaaviota.

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

Antaa NVIDIA-grafiikkasuorittimen käyttää ennalta määritetyn määrän keskusmuistista pintakuvioiden tallennukseen (näytönohjaimen muistin lisäksi).

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

Asetus koskee ainoastaan PCI-näyttökortteja tai PCI-tilassa käytettyjä AGP-näyttökortteja.

Rajoittaa kehysmäärää, jonka keskusyksikkö valmistelee ennen kehysten siirtämistä näytönohjaimeen, kun pystytahdistus ei ole käytössä.

Huomautus: Joissakin tapauksissa esipiirrettyjen kehysten suuri määrä johtaa pidempään vasteaikaan, kun käytetään esimerkiksi ohjainsauvaa, ristiöhjainta tai näppäimistöä. Jos yllä mainittuja peliohjaimia käytettäessä ilmenee selvästi havaittava viive, pienennä tätä arvoa.

Poistaa tiettyjen keskussyksiköiden parannettujen ohjeiden ohjaintuen käytöstä.

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

Mahdollistaa stereokuvapistemuotojen viemisen ohjaimella, jolloin OpenGL-sovellukset voivat käyttää stereota, ja stereosuljinlasit voidaan ottaa käyttöön.

Mahdollistaa stereokuvapistemuotojen viemisen ohjaimella, jolloin OpenGL-sovellukset voivat käyttää overlay-tekniikkaa.

Antaa OpenGL-ohjaimen varata yhden takapuskurin ja yhden syvyyspuskurin samalla näytön tarkkuudella.

Kun tämä asetus on käytössä (valittu), useita ikkunoita luovat OpenGL-sovellukset käyttävät videomuisti tehokkaammin, jolloin niiden suorituskyky paranee.

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

Toiminnolla voit määrittää optimaaliset asetukset valitulle OpenGL-sovellukselle. Avaa sovellusluettelo napsauttamalla alanuolta ja valitse sovellus.

Määrittää käytetäänkö tietyn värimäärän pintakuvioita oletuksina OpenGL-sovelluksissa.

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

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

Määrittää koko näytön OpenGL-sovellusten puskurinvaihtotila. Voit valita **ryhmäsiirtoasetuksen** tai **automaattisen valinnan**.

Automaattinen valinta antaa ohjaimen valita parhaan menetelmän laitteistoasetusten perusteella.

Määrittää miten OpenGL-grafiikkakirjasto käsittelee pystytahdistusta.

Aina poissa käytöstä. Poistaa pystytahdistuksen käytöstä OpenGL-sovelluksissa.

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

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

Napsauta tallentaaksesi nykyiset asetukset mukautettuna asetuksena, joka lisätään viereiseen luetteloon.

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

Vedä liikusäädintä säätääksesi valitun värikanavan kirkkautta, kontrastia ja gamma-arvoa.

Värienkorjausasetuksilla voidaan tasata lähdekuvan ja näyttölaitteessa näkyvän kuvan kirkkauseroja. Kun käytät kuvankäsittelysovelluksia, voit säätää asetuksilla kuvat (mm. valokuvat) tarkemmin alkuperäisten mukaisiksi myös näytössä.

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

Napsauta valitaksesi liikusäätimillä säädettävän kanavan. Voit säätää punaista, vihreää tai sinistä kanavaa erikseen tai kaikkia yhtä aikaa.

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

Liukusäätimellä voit asettaa seuraavat digitaalisen värinän tasot: **Ei käytössä, alhainen, normaali, korkea ja maksimi**

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

Napsauta palauttaaksesi automaattisesti käytössä olevat värisäädöt sen jälkeen, kun Windows käynnistetään uudelleen.

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

Näyttää tallentamiesi mukautettujen väriasetusten luettelon.

Ota asetus käyttöön valitsemalla se luettelosta.

Napsauta tallentaaksesi nykyiset väriasetukset mukautettuna asetuksena. Tallennetut asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

Napsauta poistaaksesi valitun mukautetun väriasetuksen luettelosta.

Napsauta palauttaaksesi laitteiston värien kaikki oletusasetukset.

Napsauta valitaksesi monitorin tai näytön ajoitustilan:

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

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

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

Toiminto lisää NVIDIA Media Center -kuvakkeen Windowsin tehtäväpalkkiin.

Kuvakkeella voi käyttää mitä tahansa mukautettua Direct3D-, OpenGL- tai väriasetusta kätevän ponnahdusvalikon kautta.

Valikosta voi myös palauttaa oletusasetukset tai avata Näytön ominaisuudet -valintaikkunan.

Napsauta valitaksesi kuvakkeen, jonka haluat edustavan Media Center -apuohjelmaa Windowsin tehtäväpalkissa.

Valitse kuvake luettelosta.

Päivitä tehtäväpalkin kuvake napsauttamalla **Käytä**-painiketta.

Ota käyttöön nView Desktop Managerin lisäämällä **nView-ominaisuudet** vaihtoehdon työpöytävalikkoon. Napsauta työpöytää hiiren oikealla painikkeella ja valitse **nView-ominaisuudet**, jolloin näkyviin tulee nView Desktop Managerin ominaisuudet-ikkuna.

Avaa nView Desktop Managerin ominaisuudet-ikkuna napsauttamalla sen jälkeen, kun **Ota käyttöön Desktop Manager** -vaihtoehto on otettu käyttöön.

nView Desktop Managerin ominaisuudet-ikkunassa voit määrittää useita Desktop Managerin toimintoja yksittäisille ja useille työpöydille ja näytöille (monitoreille).

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

Valitse työpöydän paikka näytössä nuolinäppäimillä.

Napsauta palauttaaksesi työpöydän oletustarkkuuden ja oletusvirkistystaajuuden.

Valitse näyttölaite (monitori, litteä digitaalinäyttö tai TV) sen mukaan, mitä laitetta/laitteita NVIDIA-grafikkasuoritin tukee).

Napsauta avataksesi ikkunan, jossa voi mukauttaa käytössä olevan näyttölaitteen asetuksia.

Napsauta näyttääksesi TV-ulostulossa käytettävän lähetyjärjestelmän ja maa-asetukset.

Napsauta avataksesi ikkunan, jossa voit määrittää tietyn TV-lähetysmuodon.

Luettelosta voit valita oman maasi TV-järjestelmän.

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

Napsauta määrittääksesi televisiolle lähetettävän ulostulosignaalin tyyppiin.

Jos käytössä on oikea liitântäkaapeli, kuvan laatu on yleensä parempi, kun käytetään **S-videosignaalin** ulostuloa, kuin Komposiittivideosignaalin ulostuloa.

Jos et ole varma, kumpi asetus on parempi, valitse **Automaattinen**.

Valitse nuolinäppäimiä napsauttamalla työpöydän sijainti television näytössä.

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

Napsauta palauttaaksesi työpöydän sen oletussijaintiin television ruudulla.

Säädä televisiokuvan kirkkautta vetämällä liikusäädintä.

Säädä televisiokuvan kontrastia vetämällä liikusäädintä.

Säädä televisiokuvan värikylläisyyttä vetämällä liukusäädintä.

Säädä TV-signaalin välkyntäsuodatinta vetämällä liukusäädintä.

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

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

Voit säätää kirkkautta, kontrastia, värisävyä ja värikylläisyyttä erikseen, jotta kuvan laatu olisi mahdollisimman hyvä katsellessasi video- tai DVD-elokuvaa tietokoneellasi. Säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen piirin ja muistin kellotaajuuksia.

Tällä toiminnolla voi säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen kellotaajuuden.

Tämä toiminto näyttää suorittimen kellotaajuuden megahertseinä.

Tällä toiminnolla voi säätää grafiikkasuorittimen muistin kellotaajuuden.

Tämä toiminto näyttää muistin kellotaajuuden megahertseinä.

Tämä toiminto testaa uusien kellotaajuusasetusten vakauden ennen niiden ottamista käyttöön.

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

Varmistaa, että kaikki kellotaajuuksiin tehdyt muutokset otetaan käyttöön automaattisesti aina, kun Windows käynnistetään.

Huomautus: Voit ohittaa automaattiset kellotaajuusasetukset painamalla **Ctrl**-näppäintä Windowsin käynnistyessä. Jos tietokone toimii verkkoympäristössä, paina **Ctrl**-näppäin alas heti sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

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

Huomautus: On suositeltavaa, että asetukset palautetaan aina, kun päivität näyttökortin BIOS-asetukset.

nView-standardi. Yhden näytön tila. Ota tämä tila käyttöön, jos NVIDIAN grafiikkasuorittimeen pohjautuvaan näytönohjaimeen on liitetty ainoastaan yksi näyttölaite.

nView-klooni. Tämä tila näyttää tarkan kopion ensisijaisesta näytöstä toissijaisessa laitteessa.

nView-vaakajako. Tämä tila mahdollistaa Windowsin työpöydän vaakasuoran jaon kahdelle näyttölaitteelle. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi leveäksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä tarkasteltaessa yhtä näyttöä leveämpiä kohteita.

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

Näyttää nView-näyttöasetukset graafisena esityksenä.

Valitse monitori näyttölaitteeksi napsauttamalla sen kuvaketta.

Kun napsautat monitorikuvaketta, näytölle ilmestyy pikavalikko, josta voit säätää näyttölaitteita ja josta pääset käsiksi värien korjaus -välilehteen.

Napsauta lukitaksesi toissijaisen **klooninäytön** nykyiseen panorointiasentoon.

Toiminnolla voi jäädyttää virtuaalisen työpöydän tiettyyn kohtaan. Tästä on hyötyä esitysten muokkaamisessa ja tarkkuutta vaativissa sovellustöissä.

Valitse videonäytön alue, jota haluat zoomata, napsauttamalla keski- tai nuolikuvakkeita. Kun näytön alue on valittu, siihen voidaan zoomata liikuttamalla zoomausliukusäädintä.

Lähennä tai loitonna näytön valittua osaa vetämällä liukusäädintä. Napsauta alanuolta ja valitse sitten joko **ensisijainen näyttö** tai **toissijainen näyttö**, riippuen siitä, kummassa näytössä haluat näyttää videon koko näytön tilassa.

Poista koko näytön tila käytöstä valitsemalla **Poista käytöstä**.

Pakottaa päällekkäistaso-ohjelmiston käyttämään väylänhallintatoimintoa.

Huomautus: Tätä asetusta ei kannata valita, jollei kuvan toistossa ole ongelmia, esimerkiksi kuvan vääristymistä tai videokuvan puuttumista kokonaan.

Toiminto näyttää valittuun grafiikkakorttiin liitetyn näyttölaitteen tyyppin.

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

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

Tällä asetuksella määritetään, näkyvätkö virkistystaajuuksien luettelossa myös sellaiset taajuudet, joita nykyinen näyttö ei tue.

Varoitus: Sopimattoman tilan valitseminen voi aiheuttaa näyttöongelmia ja vahingoittaa laitteistoa.

Asettaa yllä valittua kuvaketta vastaavan näytön ensisijaiseksi näytöksi.

Sisään kirjautumisen valintaikkuna näkyy ensisijaisessa näytössä, kun käynnistät tietokoneen. Oletusasetuksena useimmat sovellusikkunat näkyvät ensisijaisessa näytössä, kun käynnistät ne. Ensisijainen näyttö sisältää työpöydän ylävasemman nurkan.

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

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

Napsauttamalla voit määrittää tai vaihtaa nykyisen näytön näyttölaitteen asetuksia.

Tätä painiketta napsauttamalla voit etsiä kaikki tähän grafiikkakorttiin kytketyt näytöt.

Huomautus: Käytä tätä ominaisuutta, jos olet kytkenyt tietokoneeseen näyttöjä Ohjauspaneelin avaamisen jälkeen.

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

Napsauttamalla tätä voit muokata NVIDIA-grafiikkasuorittimen lisäasetuksia.

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

Näissä tiedoissa käsitellään valitun NVIDIA-grafikkasuorittimen laitevaatimuksia.

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

Luettelo NVIDIA-grafiikkasuorittimen käyttämistä tiedostoista sekä näiden tiedostojen kuvaukset ja versiot.

Poistaa reunan pehmennyksen käytöstä 3D-sovelluksissa.

Huomautus: Ota tämä asetus käyttöön, jos vaadit sovelluksilta parasta mahdollista suorituskykyä.

Ottaa käyttöön 2 x -reunojen pehmennystilan.

Huomautus: Tämä tila parantaa kuvan laatua ja suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Ottaa käyttöön GeForce3 GPU -ohjainten patentoidun reunojen pehennystekniikan.

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

Ottaa käyttöön 4 x -reunojen pehmennystilan.

Huomautus: Tämä tilaa tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Ottaa käyttöön 4 x, 9-askelisen gaussitetun reunojen pehmenystilan.

Huomautus: Tämä tilaa tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Ota käyttöön 4 x S -reunojen pehmennystila. Tämä tila tarjoaa 4 x -tilaa paremman kuvalaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Huomautus: Asetus on käytössä vain Direct3D-sovelluksissa. Kun käytetään OpenGL-sovelluksia, OpenGL käyttää seuraavaksi parasta reunojen pehmennysasetusta (eli heti 4 x S -asetusta edeltävää asetusta).

Ottaa automaattisesti käyttöön parhaat mahdolliset reunojen pehennysasetukset reunojen pehennystä tukevissa 3D-sovelluksissa. Mahdollistaa kolmiulotteisissa sovelluksissa käytettävän reunojen pehennystilan manuaalisen valinnan.

Näyttää tietoja tietokoneen nykyisistä AGP-asetuksista.

Valitse grafiikka-alijärjestelmän AGP-kerroin manuaalisesti.

Huomautus: Jos et ole varma siitä, mitä AGP-kertointa pitää käyttää, jätä valintaruutu tyhjäksi. Järjestelmä määrittää tällöin automaattisesti parhaan mahdollisen AGP-kertoimen. Siirtämällä liikusäädintä voi valita manuaalisesti grafiikka-alijärjestelmän käyttämän AGP-kertoimen.

Valitse millä menetelmällä ohjain varaa kuvankäsittelymuistin järjestelmämuistista.

Määritä kuinka paljon järjestelmämuistia nykyisen kehyspuskuritilan mukainen menetelmä käyttää.

Määritä dynaamisen kehyspöytäkirjan kanssa käytettävän kehysmuistin hallintastrategia.

NVIDIA **PowerMizer** -toiminnolla voit säätää grafiikkasuorittimen virrankulutusta.

Maksimoi energiansäästö -asetuksella voi vähentää virrankulutusta ja **Maksimoi suorituskyky** -asetuksella hyödyntää grafiikkasuorittimen suorituskykyä mahdollisimman tehokkaasti.

Mahdollistaa näytönohjaimen, jossa on useita ulostuloja, käsittelyn Windowsissa useina erillisinä näyttökortteina.

Huomautus: Tämän toiminnon ottaminen käyttöön mahdollistaa grafiikkakortin jokaisen ulostulon tarkkuuden ja värimäärän määrittämisen erikseen.

Avaa napsauttamalla valintaikkuna, josta voit säätää OpenGL:n stereon ja päällekkäistasojen lisäasetuksia.

Huomautus: Tämä painike on käytössä *vain* silloin, kun tämän valintaikkunan ensimmäisestä luetteloruudusta on valittu "Ota quadbuffered stereo API -liittymä käyttöön" -vaihtoehto.

Ottaa OpenGL-grafiikan päällekkäistasot käyttöön.

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

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

Otaa OpenGL-grafiikan stereotilan käyttöön.

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

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

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

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

Käytä suljinlaseja: Ota tämä asetus käyttöön vain, kun käytät ELSA 3D REVELATOR™ -sovitinta tai yhteensopivaa sovitinta. Nämä sovitimet muuntavat näyttösignaalin normaaliin 3-piikkiseen DIN-liittimeen, jota käytetään useimmissa stereotilaa tukevissa laitteissa.

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

Käytä pystylomitusmonitoria: Ota tämä asetus käyttöön, jos näytönohjainkorttiin on liitetty automaattisesti stereotilan valitseva litteä paneelinäyttö.

Käytä nView-kloonitilaa: Ota tämä asetus käyttöön, jos käyttämäsi stereolaitteisto on passiivinen. Jotta tätä asetusta voi käyttää, täytyy projektorit liittää NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvaan kahta näyttöä tukevaan näytönohjainkorttiin. Lisäksi nView-näyttötilan valintalehdestä täytyy olla käytössä nView-kloonitila. Yhdessä näytössä näkyy vasemman silmän kuva ja toisessa oikean silmän kuva.

Huomautus: Tämä ominaisuus on käytettävissä ainoastaan kahta näyttöä (tai useita näyttöjä) tukevassa grafiikkakortissa.

Käytä kortin DIN-liitäntää: Ota tämä toiminto käyttöön, jos grafiikkakortissa on sisäänrakennettu 3-piikkinen DIN-liitin. Tällöin ei tarvita esimerkiksi ELSA 3D REVELATOR- tai StereoGraphics -suljinlasien mukana toimitettavia ylimääräisiä sovittimia. 3-piikkisellä DIN-liittimellä voit liittää minkä tahansa stereotilaa tukevan näyttölaitteen suoraan näytönohjainkorttiin.

Käytä blue-line code -synkronointia StereoGraphics StereoEyes -tuotteissa: Ota tämä asetus käyttöön, jos käytät StereoGraphics StereoEyes -suljinlasien mukana toimitettavaa sovitinta tai yhteensopivaa tuotetta. Nämä sovittimet muuntavat näyttösignaalin useimpien käytössä olevien stereolaitteistojen käyttämään normaaliin 3-piikkiseen DIN-liitäntään.

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

Jos stereotehoste ei näy, vaihda vasemman ja oikean kuvan paikkaa tällä asetuksella.

Huomautus: Yleensä tätä asetusta käytetään vain pystylomitusmonitoreissa ja passiivivilassa.

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

Terävöittää pintakuviota käytettäessä kolmiulotteisia sovelluksia reunanpehmennessä menetelmän ollessa käytössä.
Tämä voi parantaa kuvanlaatua.

Aseta pintakuvioidiin sovelletun anisotrooppisen suodatuksen aste vetämällä liikusäädintä. Korkein asetus antaa parhaimman kuvanlaadun, kun taas alhaisin asetus takaa maksimisuorituskyvyn.

Pakottaa grafiikkakorttiin liitetyn television tunnistuksen, vaikka ohjauspaneelissa ei näy laitteistoon liitettyä televisiota. Tämä toiminto on käytännöllinen tilanteissa, joissa tietty laitteistoon liitetty televisio ei lataa oikein signaaleja, jotka antavat grafiikkakortin tunnistaa sen läsnäolon.

Televisioasetusten ottaminen käyttöön:

Valitse valintaruutu

Käynnistä tietokone uudelleen, kun näytössä niin kehoitetaan. Kun kirjaudut takaisin järjestelmään, televisiosäätimet ovat käytössä.

Työpöydän "oletustila" on vaaka-asento.

Pystyasennon valitseminen kääntää kuvaa 90 astetta.

Käänteinen vaaka-asento kääntää kuvaa 180 astetta.

Käänteinen pystyasento kääntää kuvaa 270 astetta.

Voit suorittaa alla olevat kääntötoiminnot oikealla nuolinäppäimellä (->). Tai voit napsauttaa ympyränuolta yläoikealta ja vetää sitä käännön suuntaan.

Voit suorittaa alla olevat kääntötoiminnot vasemmalla nuolinäppäimellä (->).

Määrittää lisämuodostusominaisuudet käytettäessä useita näyttöjä ja/tai eri luokan NVIDIA-grafiikkasuorittimia.

Huomautus: Moninäyttötilan laitteistokiihdytyksen ominaisuudet eivät päde käytettäessä nView Multiview -tilaa Windows NT 4.0 -käyttöjärjestelmässä.

Yhden näytön tila: Tämä on oletusasetus, jos käytössä on vain yksi aktiivinen näyttö. Voit ottaa tämän asetuksen käyttöön myös silloin, jos alla käsitellyissä "usean laitteen" -tiloissa ilmenee ongelmia.

nView-klooni/laajennustila: Tämä on oletusasetus, kun nView-näyttömääritys on asetettu nView-kloonitilaan tai nView-laajennustilaan. Jos järjestelmässä on käytössä useita NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvia grafiikkakortteja aktiivisilla näyttötiloilla, asetus vaihtuu joksikin alla kuvatuista "usean laitteen" -tiloista.

Monen laitteen yhteensopivuustila: Tämä tila on käytössä, jos järjestelmässä on kaksi tai useampia aktiivisia näyttölaitteita, kun käytät nView Dualview -tilaa tai kun käytät eri luokan NVIDIA-grafiikkasuorittimia.

Huomautus: Kun tämä tila on käytössä, OpenGL muodostaa kuvia "yhteensopivuustilassa" kaikille näytöille. Tässä tilassa, kun käytetään eri luokan grafiikkasuorittimia, kaikkien aktiivisten grafiikkasuorittimien alhaisinta yhteistä toimintoa käytetään OpenGL-sovelluksiin. OpenGL-muodostuksen suorituskyky on hieman alhaisempi kuin yhden näytön tilassa.

Monen laitteen suorituskykytila: Tämä tila on käytössä, jos järjestelmässä on kaksi tai useampia aktiivisia näyttölaitteita, kun käytät nView Dualview -tilaa tai kun käytät eri luokan NVIDIA-grafiikkasuorittimia.

Huomautus: Kun tämä tila on käytössä, OpenGL muodostaa kuvia "suorituskykytilassa" kaikille näytöille. Kuten "yhteensopivuustilassa", tässäkin tilassa, kun käytetään eri luokan grafiikkasuorittimia, kaikkien aktiivisten grafiikkasuorittimien alhaisinta yhteistä toimintoa käytetään OpenGL-sovelluksiin. Muodostuksen suorituskyky on kuitenkin "nopeampi" kuin yhteensopivuustilassa, vaikka näyttölaitteiden vaihtaminen ja jakaminen voi johtaa lieviin hetkellisiin muodostusvirheisiin.

Ottaa käyttöön yhdenmukaisen OpenGL-pintakuvion kiinnitystoiminnon.

Pintakuvion kiinnitys viittaa siihen, miten pintakuvion koordinaatteja käsitellään, kun ne ovat pintakuvion pääosan ulkopuolella. Ne voidaan kiinnittää kuvan reunaan tai sen sisälle.

Kytkee määrittämäsi ensisijaisen näytön videotason kääntöasteen toissijaiseen näyttöön. Tämä tarkoittaa sitä, että NVKääntöpaneelista valittu kääntöaste pätee sekä ensisijaiseen että toissijaiseen näyttölaitteeseen.

Zoomaussäätimellä voit zoomata muodostettuun videoon.

Valitse zoomattava näyttö alavetovalikon painiketta napsauttamalla.

Peilaustoiminto asettaa zoomausvalinnan toissijaiseen näyttöön, johon muodostetaan peilattu kuva.

Videotasotoiminto asettaa zoomausvalinnan ensisijaiseen näyttöön, johon muodostetaan videotasokuva.

Molemmat asettaa zoomausvalinnan sekä ensisijaiseen että toissijaiseen näyttöön, joihin molempiin muodostetaan kuva.

Ottaa käyttöön lämmönilmaisimen varoitusvalintaikkunan.

Kun NVIDIA-grafiikkasuorittimen piirilämpötilan arvo vastaa piirin hidastumiskynnysarvoa, lämmönilmaisimen valintaikkuna ilmestyy automaattisesti. Ikkuna kertoo tilanteesta ja toiminnoista, jotka on suoritettu järjestelmään asennettujen grafiikkasuorittimien mahdollisen vaurioitumisen estämiseksi.

Tämä on järjestelmän valitun NVIDIA-grafiikkasuorittimen tämän hetkinen lämpötila.

Tämä on järjestelmän valittua NVIDIA-grafiikkasuoritinta ympäröivän alueen tämän hetkinen lämpötila. Tämä lämpötila vaihtelee suuresti, riippuen muista grafiikkasuorittimen läheisyyteen asennetuista lämmönlähteistä.

Napsauta sitä lämpötilayksikköä (fahrenheit tai celsius), jossa haluat lämpötila-arvot näytettävän.

Napsauttamalla ylös- tai alasnuolta voit muuttaa lämpötila-arvoa, jossa grafiikkasuoritin hidastaa toimintaansa ylikuumentumisen välttämiseksi.

Kun tämä arvo vastaa grafiikkasuorittimen piirilämpötilaa ja "Ota käyttöön lämmönilmaisimen varoitus... ." -toiminto on otettu käyttöön tässä paneelissa, näyttöön ilmestyy automaattisesti valintaikkuna. Valintaikkuna varoittaa tilanteesta ja toiminnoista, jotka on suoritettu järjestelmään asennettujen grafiikkasuorittimien mahdollisen vaurioitumisen estämiseksi.

Huomautus: Tämän arvon suositusasetus on myyjän asettama oletusarvo. Äärimmäistä varovaisuutta on noudattava arvoa muutettaessa.

Näyttää NVIDIA-grafiikkasuorittimen piirilämpötilan järjestelmäpalkissa.

Nämä tiedot kertovat järjestelmän AGP-toiminnoista.

Tämä kappale antaa tietoja valmistajasta ja tietokoneen emolevyn piirisarjan AGP-toiminnoista.

Tämä kappale käy läpi NVIDIA-grafiikkasuorittimen AGP-toiminnot.

Tämä kappale esittää yhteenvedon järjestelmässä käytettävissä olevista AGP-toiminnoista. Kappaleen sisältämät toiminnot ovat sekä emolevyn piirisarjalle että NVIDIA-grafiikkasovittimelle yhteisiä AGP-toimintoja.

Tämä asetuksella voit manuaalisesti säätää AGP-maksimikerrointa, jolla grafiikkakortti toimii.

Huomautus: Tämän asetuksen säätäminen voi johtaa järjestelmän epävakauteen, jos asetus on nopeampi, kuin mikä on määritetty turvallisiksi tässä järjestelmäkoonpanossa.

Ota käyttöön AGP:n nopea kirjoitus (FW) valitsemalla tämä ruutu.

Ota käyttöön AGP:n SBA-muistinosoitus valitsemalla tämä ruutu.

Ota käyttöön 2-ul. komentopuskuri valitsemalla tämä ruutu.

Tämän toiminnon avulla voit määrittää, kuinka monta AGP-väyläpyyntöä voidaan asettaa jonoon.

Valitsemalla tämän toiminnon, annat järjestelmän valita parhaan asetuksen AGP-väyläpyyntöjen jonon maksimipituudeksi.

Valitse tämä toiminto määrittääksesi AGP-väyläpyyntöjen maksimimäärän.

Napsauttamalla tätä toimintoa voit testata paneelissa määritettyä AGP-konfiguraatiota. Tämä testi selvittää aiheuttavatko valitut asetukset järjestelmän epävakautta tai suorituskykyongelmia.

Valitse Direct3D- ja OpenGL-sovellusten laatuparamnusten suorituskykyasetus (alla olevan mukaisesti) vetämällä liikusäädintä.

Sovellus: Tällä asetuksella voit varmistaa, että ohjain noudattaa tarkasti kaikkia sovelluspyyntöjä.

Tasapainotettu: Tällä oletusasetuksella saat parhaan kompromissin sovelluspyyntöjen ja suorituskyvyn välillä.

Hyökkäävä: Tällä asetuksella saat korkeimman sovellussuorituskyvyn.

Tätä liukukytkintä vetämällä voidaan asettaa Direct3D- ja OpenGL-sovelluksissa käytettävä reunanpehmennys. **Reunojen pehmennyksellä** voidaan vähentää joidenkin kolmiulotteisten kohteiden reunoissa havaittavaa porrastumisilmiötä. Voit poistaa pehmennyksen kokonaan käytöstä tai valita maksimipehmennyksen tietyssä sovelluksessa – tai jotakin siltä väliltä.

Ei käytössä. Poistaa reunan pehmennyksen käytöstä 3D-sovelluksissa. Valitse tämä asetus, jos vaadit sovelluksilta parasta mahdollista suorituskykyä.

2 x. Ottaa käyttöön 2 x -reunojen pehennystilan. Tämä tila parantaa kuvan laatua ja suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Quincunx. Ottaa käyttöön GeForce3 GPU -ohjainten patentoidun reunojen pehennystekniikan. Quincunx Antialiasing -tekniikan reunojen pehennystilan laatu on hitaamman 4 x -tilan tasoinen ja suorituskyky nopeamman 2 x -tilan tasoinen.

4 x. Ottaa käyttöön 4 x -reunojen pehennystilan. Tämä tilaa tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

4 x, 9-askelinen gaussitettu. Ottaa käyttöön 4 x, 9-askelisen gaussitetun reunojen pehennystilan. Tämä tilaa tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Huomautus: Kaikki toiminnot eivät välttämättä ole käytössä laitteiston asettamista rajoituksista johtuen. Lisätietoja saat NVIDIA-käyttöoppaasta.

Aseta liikusäädintä vetämällä anisotrooppisen suodatuksen aste kuvan laadun parantamiseksi. Tämän toiminnon ottaminen käyttöön parantaa kuvanlaatua suorituskyvyn kustannuksella.

Ei käytössä. Poistaa anisotrooppisen suodatuksen käytöstä.

1 x. Johtaa maksimisuorituskykyyn.

2 x. Johtaa parantuneeseen kuvalaatuun suorituskyvyn kustannuksella.

4 x. Johtaa parantuneeseen kuvalaatuun suorituskyvyn kustannuksella.

8 x. Johtaa parhaaseen kuvanlaatuun.

Huomautus: Kaikki toiminnot eivät välttämättä ole käytössä laitteiston asettamista rajoituksista johtuen. Lisätietoja saat NVIDIAN käyttödokumentaatiosta.

Antaa Direct3D-sovelluksen valita oman virkistystaajuutensa. Alla oleva valintalaatikko ei ole käytössä, kun tämä toiminto on otettu käyttöön.

Antaa ohjaimen ohittaa virkistystaajuuden Direct3D-sovelluksille. Alla oleva valintalaatikko on käytössä, kun tämä toiminto on otettu käyttöön.

Valintalaatikosta voit ohittaa jokaisen tarkkuuden virkistystaajuudet yksittäin.

Oletus tarkoittaa, että sovelluksen virkistystaajuus on käytössä. Mikä tahansa muu arvo tarkoittaa, että virkistystaajuus asetetaan samaksi, kuin koko näytön Direct3D-sovelluksille.

Virkistystaajuuden ohittaminen

Napsauta Virkistystaajuussarakkeessa sanaa **Oletus** rivillä, jossa on tarkkuus, jonka virkistystaajuutta haluat muuttaa. Näkyviin tulee luettelo arvoja.

Valitse virkistystaajuus ja napsauta **Käytä**.

Terävöittää kuvanlaatua vahvistamalla korkeataajuuksista sisältöä.

Säätää virrankulutusta akusta suhteessa suorituskykyyn.

Säätää virrankulutusta vaihtovirtavirtalähteestä suhteessa suorituskykyyn.

Tämä on käytössä oleva virtalähde.

Tämä on käytössä oleva virtataso suhteessa suorituskykyyn.

Tämä on akun lataustaso.

Käytä tätä television kuvakokoa muuttavaa liukusäädintä vetämällä se kohtaan, joka sovittaa näytön koon televisioosi. Esimerkiksi, jos näet mustan reunan televisioruudullasi, voit poistaa reunan suurentamalla televisionäyttöä liukusäätimellä.

Huomautus: Äärioikea asetus (vedä liukusäädin kokonaan oikealle) on optimaalinen DVD-katseluun.

Digitaalinen värinä antaa sinun säätää kuvien värierottelua ja voimakkuutta, josta on seurauksena kirkaammat ja selkeämmät videotoistokuvat.

Jotkin elokuvat (videokuvat) voivat näyttää tummilta toiston aikana. Voit kirkastaa kuvaa nostamalla gamma-arvoa.

