

Hiermee schakelt u de emulatie van de misttabel in.

Bij Direct3D wordt ervan uitgegaan dat de NVIDIA-GPU met Direct3D-hardwareversnelling in staat is om vertexmist of tabelmist uit te voeren.

Opmerking: bij sommige games worden de mogelijkheden van de Direct3D-hardware niet correct aangeroepen en wordt ondersteuning voor tabelmist verwacht. Als u deze optie selecteert, werken dergelijke games goed met de NVIDIA-GPU.

Hiermee forceert u de hardware om de diepte van de Z-buffer automatisch aan te passen aan de diepte waarom de toepassing verzoekt.

Opmerking: u kunt het beste deze optie alleen uitschakelen als u voor uw werk per se een bepaalde Z-bufferdiepte nodig hebt. In dat geval kunt u alleen toepassingen uitvoeren waarvan de betreffende Z-bufferdiepte overeenkomt met de diepte van de gebruikte hardwareconfiguratie.

Hiermee schakelt u een alternatieve methode voor dieptebuffers in.

Als u deze optie selecteert, kan een andere methode voor dieptebuffers worden gebruikt in 16-bits toepassingen. Zodoende kunnen driedimensionale beelden worden weergegeven met een hogere kwaliteit.

Hiermee schakelt u het NVIDIA-logo in Direct3D in.

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

Met de NVIDIA-GPU kunnen automatisch mipmaps worden gegenereerd zodat patronen efficiënter worden overgedragen via de bus en de toepassingsprestaties verbeteren.

Opmerking: sommige toepassingen worden echter soms niet goed weergegeven als u de optie voor het automatisch genereren van mipmaps hebt geselecteerd. Dit kunt u oplossen door het aantal automatisch gegenereerde mipmap-niveaus te verminderen totdat de beelden goed worden weergegeven. Als u het aantal mipmap-niveaus vermindert, voorkomt u dat patronen verkeerd worden uitgelijnd (naadvorming), maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties.

Hiermee past u de LOD-vertekening (het detailniveau) voor mipmaps aan.

Bij een lagere vertekening verbetert de beeldkwaliteit, terwijl bij een hogere vertekening de toepassingsprestaties toenemen. U kunt kiezen uit vijf vooraf ingestelde waarden, variërend van Beste beeldkwaliteit tot Beste prestatie.

Hiermee geeft u een lijst met opgeslagen aangepaste instellingen ("tweaks") weer.
Selecteer een instelling uit de lijst als u deze wilt inschakelen en klik op **Toepassen**.

Klik hierop als u de huidige instellingen, inclusief de instellingen in het dialoogvenster Meer Direct3D, wilt opslaan als aangepaste "tweak".

- Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.
- Als u de optimale instellingen hebt gevonden voor een bepaalde Direct3D-game en deze instellingen hebt opgeslagen als aangepaste "tweak", kunt u voortaan Direct3D snel configureren voordat u met de game begint. Bovendien hoeft u niet langer elke optie afzonderlijk in te stellen.

Klik hierop als u de geselecteerde aangepaste instelling wilt verwijderen uit de lijst.

Klik hierop als u de standaardwaarde voor alle instellingen wilt herstellen.

Klik hierop als u een dialoogvenster wilt openen waarin u aanvullende Direct3D-instellingen kunt aanpassen.

Sleep de schuifregelaar als u het hardware-schema voor het adresseren van texels (patroonelementen) wilt wijzigen.

Als u deze waarden wijzigt, verandert u het punt dat is gedefinieerd als texeloorsprong. De standaardwaarden komen overeen met Direct3D-specificaties. In sommige toepassingen wordt de texeloorsprong mogelijk op een ander punt verwacht. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen verbetert als u de texeloorsprong opnieuw definieert. Sleep de schuifregelaar als u de texeloorsprong wilt wijzigen in een punt ergens tussen de linkerbovenhoek en het midden van de texel.

Hiermee kan de NVIDIA-GPU de opgegeven hoeveelheid systeemgeheugen gebruiken om patronen op te slaan (naast het geheugen op de grafische kaart zelf).

Opmerking: op basis van het fysieke RAM op de computer wordt berekend hoeveel systeemgeheugen maximaal kan worden gereserveerd om patronen op te slaan. Hoe meer systeem-RAM, des te hoger de waarde die u kunt instellen.

Deze instelling is alleen van toepassing op grafische PCI-kaarten, of grafische AGP-kaarten die worden uitgevoerd in de PCI-compatibiliteitsmodus.

Hiermee beperkt u het aantal frames dat de CPU kan voorbereiden op verwerking door de grafische processor wanneer verticale synchronisatie is uitgeschakeld.

Opmerking: hoe meer vooraf geproduceerde frames u toestaat, des te trager kan de computer reageren op apparaten als joysticks, gamepads of toetsenborden. Geef een lagere waarde op als u tijdens het spelen van een game merkt dat de computer duidelijk trager reageert op de aangesloten invoerapparaten.

Hiermee schakelt u de ondersteuning van stuurprogramma's uit voor "enhanced" instructies die door sommige CPU's worden gebruikt.

Sommige CPU's bieden ondersteuning voor aanvullende 3D-instructies waarmee de NVIDIA-GPU wordt aangevuld en de prestaties van driedimensionale games of toepassingen verbeteren. Met deze optie kunt u de ondersteuning voor deze aanvullende 3D-instructies in de stuurprogramma's uitschakelen. Dit kan handig zijn bij het vergelijken van prestaties of het oplossen van problemen.

Hiermee kunnen stereopixelformaten worden geëxporteerd zodat u stereo kunt gebruiken in OpenGL-toepassingen en de stereobril kunt inschakelen.

Hiermee kunnen overlaypixelformaten worden geëxporteerd zodat u overlays kunt gebruiken in OpenGL-toepassingen.

Hiermee kunnen één achtergrondbuffer en één dieptebuffer met dezelfde beeldschermresolutie worden toegewezen.

- Als u de optie hebt geselecteerd, wordt het videogeheugen efficiënter gebruikt voor OpenGL-toepassingen waarin meerdere vensters worden gemaakt. Daarnaast verbeteren de toepassingsprestaties.
- Als u de optie hebt uitgeschakeld, worden een achtergrondbuffer en een dieptebuffer toegewezen aan elk venster dat door een OpenGL-toepassing wordt gemaakt.

Hiermee stelt u de optimale instellingen voor de geselecteerde OpenGL-toepassing in. Klik op de pijl-omlaag om een lijst met toepassingen weer te geven en selecteer een toepassing.

Hiermee geeft u op of u patronen met een specifieke kleurdiepte standaard wilt gebruiken in OpenGL-toepassingen.

- Met de optie **Kleurdiepte bureaublad gebruiken** worden altijd patronen gebruikt met een kleurdiepte waarmee het Windows-bureaublad op dat moment wordt uitgevoerd.
- Met de optie **Altijd 16 bpp gebruiken** en **Altijd 32 bpp gebruiken** forceert u het gebruik van patronen met de opgegeven kleurdiepte, ongeacht de bureaubladinstellingen.

Hiermee bepaalt u de bufferspiegelmodus voor OpenGL-toepassingen in een volledig scherm. U kunt kiezen uit **Blokeoverdracht** of **Automatische selecteren**.

Met **Automatische selecteren** wordt de beste methode automatisch bepaald op basis van de hardwareconfiguratie.

Hiermee geeft u op hoe verticale synchronisatie wordt verwerkt in OpenGL.

- **Altijd uit.** Hiermee wordt verticale synchronisatie altijd uitgeschakeld in OpenGL-toepassingen.
- **Standaard uit.** Hiermee blijft verticale synchronisatie uitgeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie in te schakelen.
- **Standaard aan.** Hiermee blijft verticale synchronisatie ingeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie uit te schakelen.

Klik hierop als u de huidige instellingen wilt opslaan als aangepaste "tweak". Deze wordt vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Als u de optimale instellingen voor een bepaalde OpenGL-toepassing hebt gevonden en deze instellingen hebt opgeslagen als aangepaste "tweak", kunt u voortaan OpenGL snel configureren voordat u het programma start. Bovendien hoeft u niet langer elke optie afzonderlijk in te stellen.

Sleep de schuifregelaar als u de helderheid, het contrast of de gammawaarden voor het geselecteerde kleurkanaal wilt aanpassen.

Met de instellingen voor kleurcorrectie kunt u verschillen in helderheid tussen het bronbeeld en de betreffende uitvoer op een beeldapparaat compenseren. Pas de instellingen aan om de kleuren van beelden (zoals foto's) accurater weer te geven op het beeldscherm als u werkt met een toepassing voor beeldbewerking.

Ook kan het beeld in veel games met 3D-versnelling te donker zijn waardoor u niet goed kunt spelen. Als u de helderheid en/of de gammawaarde voor alle kanalen evenveel verhoogt, wordt het beeld van deze games helderder zodat u beter kunt spelen.

Klik op de pijl-omlaag als u een kleurkanaal wilt selecteren dat u kunt instellen met de schuifregelaars. U kunt het rode, groene of blauwe kanaal afzonderlijk of alle kanalen tegelijkertijd aanpassen.

Met Digital Vibrance hebt u meer mogelijkheden om de kleurscheiding en -intensiteit te regelen zodat beelden in alle toepassingen helderder en scherper worden weergegeven.

Sleep de schuifregelaar als u een van de volgende niveaus voor Digital Vibrance wilt instellen: **Uit, Laag, Gemiddeld, Hoog** of **Maximum**.

Hier wordt de kleurcurve grafisch weergegeven. Deze curve verandert direct zodra u het contrast, de helderheid of de gammawaarden aanpast.

Klik hierop als u de kleurcorrecties automatisch wilt herstellen nadat u Windows opnieuw hebt gestart.

Opmerking: als de computer deel uitmaakt van een netwerk, wordt de kleur aangepast nadat u zich hebt aangemeld bij Windows.

Hiermee geeft u een lijst met opgeslagen aangepaste kleurinstellingen weer.

Selecteer een instelling uit de lijst als u deze wilt inschakelen en klik op **Toepassen**.

Klik hierop als u de huidige kleurinstellingen wilt opslaan als aangepaste instelling. Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Klik hierop als u de geselecteerde aangepaste kleurinstelling wilt verwijderen uit de lijst.

Klik hierop als u de fabrieksinstellingen wilt herstellen voor alle kleurwaarden.

Klik hierop als u de monitor wilt selecteren of de timingmodus wilt weergeven:

- Met **Automatisch detecteren** worden de juiste timinggegevens rechtstreeks opgehaald bij de monitor. Dit is de standaardinstelling. Mogelijk ondersteunen sommige oudere monitoren deze optie niet.
- **General Timing Formula (GTF)** is een standaard die wordt gebruikt door de meeste nieuwe monitoren of beeldapparaten.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** is een oudere standaard die nog steeds wordt gebruikt door sommige monitoren. Selecteer deze optie als DMT is vereist voor de monitor of het beeldapparaat.

Hiermee voegt u het pictogram NVIDIA Media Center toe aan de Windows-taakbalk.

- Met het pictogram kunt u direct een van de aangepaste Direct3D-, OpenGL- of kleurinstellingen toepassen vanuit een handig pop-upmenu.
- Het menu bevat ook opties waarmee u standaardinstellingen kunt herstellen en het dialoogvenster Beeldschermeigenschappen kunt openen.

Klik hierop als u een pictogram wilt selecteren om het hulpprogramma Media Center op de Windows-taakbalk weer te geven.

1. Selecteer het gewenste pictogram uit de lijst.
2. Klik op **Toepassen** om het pictogram op de taakbalk bij te werken.

Hiermee schakelt u nView Bureaubladbeheer in door de optie **nView-eigenschappen** toe te voegen aan het bureaubladmenu.

Klik met de rechtermuisknop op het bureaublad en kies **nView-eigenschappen** als u het eigenschappenvenster van nView Bureaubladbeheer wilt weergeven.

Klik hierop als u het eigenschappenvenster van nView Bureaubladbeheer wilt openen nadat u de optie **Bureaubladbeheer inschakelen** hebt geselecteerd.

In het eigenschappenvenster van nView Bureaubladbeheer kunt u allerlei functies voor een of meer bureaubladen en beeldschermen (monitoren) configureren.

Met deze opties kunt u bepalen waar u het beeld op het platte scherm wilt weergeven bij een lagere resolutie dan de maximaal ondersteunde resolutie.

Met de pijltoetsen past u de positie van het bureaublad op het beeldscherm aan.

Klik hierop als u het bureaublad weer wilt instellen op de standaardpositie voor de huidige resolutie en vernieuwingsfrequentie.

Selecteer het beeldapparaat (monitor, digitaal plat scherm of tv), afhankelijk van de apparaten die worden ondersteund door de grafische kaart met de NVIDIA-GPU.

Klik hierop als u een venster wilt openen waarin u de instellingen voor het actieve beeldapparaat kunt aanpassen.

Klik hierop als u het huidige formaat en de huidige landinstellingen voor tv-uitvoer wilt opgeven.

Klik hierop als u een venster wilt openen waarin u een specifiek formaat voor tv-uitvoer kunt opgeven.

Uit deze lijst kunt u een formaat voor tv-uitvoer selecteren dat geschikt is voor het land waarin u woont.

Opmerking: selecteer het dichtstbijzijnde land als uw land niet in de lijst voorkomt.

Klik hierop als u wilt opgeven welk type uitvoersignaal naar de tv wordt verzonden.

- Met de juiste verbindingenkabel geeft **S-Video-Uit** meestal een betere kwaliteit dan **Samengestelde Video-Uit**.
- Kies de instelling **Automatisch selecteren** als u niet zeker weet welk signaaltype u moet opgeven.

Klik op de pijlknoppen als u de positie van het bureaublad op de tv wilt aanpassen.

Opmerking: wacht tien seconden als het tv-beeld vervormt of zwart wordt doordat u het te veel hebt aangepast. De standaardpositie van het beeld wordt automatisch hersteld, waarna u het opnieuw kunt aanpassen. Zodra het bureaublad zich op de gewenste positie bevindt, dient u binnen tien seconden op **Toepassen** te klikken om de instellingen op te slaan.

Klik hierop als u de standaardpositie op de tv wilt herstellen voor het bureaublad met de huidige resolutie.

Sleep de schuifregelaar als u de helderheid van het tv-beeld wilt aanpassen.

Sleep de schuifregelaar als u het contrast van het tv-beeld wilt aanpassen.

Sleep de schuifregelaar als u de kleurverzadiging van het tv-beeld wilt aanpassen.

Sleep de schuifregelaar als u wilt instellen hoeveel flikkerfilter u wilt toepassen op het tv-sigitaal.

Opmerking: u kunt het beste het flikkerfilter volledig uitschakelen als u een dvd-film wilt afspelen via een hardwaredecoder.

Sleep de schuifregelaars als u de afspreekwaliteit van video of dvd op de monitor wilt aanpassen.

U kunt de helderheid, het contrast en de verzadiging onafhankelijk van elkaar instellen voor een optimale beeldkwaliteit wanneer u video's of dvd's afspeelt op de computer. Hiermee past u de klokfrequenties van de kern en het geheugen van de NVIDIA-GPU aan.

Hiermee stelt u de kloksnelheid van de kern van de NVIDIA-GPU in.

Hiermee geeft u de kloksnelheid van de kern weer in megahertz.

Hiermee stelt u de kloksnelheid van de geheugeninterface op de grafische kaart in.

Hiermee geeft u de kloksnelheid van de geheugeninterface weer in megahertz.

Hiermee test u of de nieuwe instellingen voor de klokfrequentie stabiel zijn voordat u ze toepast.

Opmerking: u kunt instellingen die afwijken van de fabrieksinstellingen pas permanent toepassen nadat u ze hebt getest.

Hiermee wordt elke aangebrachte wijziging in de klokfrequenties automatisch toegepast als u Windows start.

Opmerking: u kunt de automatische klokinstelling omzeilen bij het opstarten door de **Ctrl**-toets ingedrukt te houden terwijl Windows wordt gestart. Houd de **Ctrl**-toets ingedrukt zodra u zich hebt aangemeld bij Windows als uw computer deel uitmaakt van een netwerk.

Hiermee worden de beginwaarden voor alle klokinstelfuncties hersteld en wordt de grafische hardware opnieuw gedetecteerd voordat u de besturingselementen weer kunt inschakelen.

Opmerking: u kunt het beste de beginwaarden herstellen zodra u de BIOS van de grafische adapter flasht met een bijgewerkt BIOS-beeld.

nView Standaard is een modus voor één beeldscherm. Gebruik deze modus wanneer u slechts één beeldapparaat hebt aangesloten op de grafische kaart met de NVIDIA-GPU.

In de nView-modus **Kloon** wordt een exacte kopie van het primaire beeldscherm weergegeven op het secundaire apparaat.

In de nView-modus **Horizontale uitbreiding** kunt u het Windows-bureaublad horizontaal uitspreiden over twee beeldapparaten. In deze modus worden de twee beeldschermen gecombineerd tot één breed beeldoppervlak. Dit is handig als u items wilt weergeven die breder zijn dan één beeldscherm.

Met de nView-modus **Verticale uitbreiding** kunt u het Windows-bureaublad verticaal op twee beeldapparaten weergeven. In deze modus worden de twee beeldschermen gecombineerd tot één lang beeldoppervlak. Dit is handig als u items wilt weergeven die langer zijn dan één beeldscherm.

Hiermee geeft u de nView-beeldschermconfiguratie grafisch weer.

- § Klik op het pictogram van de monitor die u wilt selecteren als huidig beeldscherm.
- § Wanneer u met de rechtermuisknop op het monitorpictogram klikt, verschijnt een pop-upmenu. Vanuit dit menu kunt u de betreffende beeldapparaten aanpassen en het tabblad Kleurcorrectie openen.

Klik hierop als u de huidige panpositie wilt vergrendelen op het secundaire kloonbeeld.

Zoendoende kunt u het virtuele bureaublad in een bepaalde positie "bevrozen". Dit is handig voor presentaties of gedetailleerde bewerkingen in toepassingen.

Klik midden in een gedeelte van het beeldscherm waarop u wilt in- of uitzoomen of gebruik de pijlpictogrammen. Nadat u het gedeelte hebt geselecteerd, kunt u hierop in- of uitzoomen door onderaan de schuifregelaar te slepen.

Sleep de schuifregelaar als u wilt in- of uitzoomen op het geselecteerde gedeelte van het videoscherm. Klik op de pijl-omlaag en kies **Primair beeldscherm** of **Secundair beeldscherm**, afhankelijk van het beeldscherm waarop u de video in een volledig scherm wilt afspelen.

Kies **Uitschakelen** als u de modus voor volledig scherm wilt uitschakelen.

Hiermee forceert het gebruik van busmastering in de overlay-software.

Opmerking: u kunt het beste deze optie alleen selecteren als er problemen optreden bij het afspelen van video's, zoals een verwrongen beeld of helemaal geen beeld.

Hier wordt weergegeven welk beeldapparaat u gebruikt met de geselecteerde grafische kaart.

Klik hierop als u de eigenschappen van het apparaat en het stuurprogramma voor dit beeldscherm wilt weergeven.

Hiermee geeft u een overzicht weer van de vernieuwingsfrequenties die beschikbaar zijn voor deze monitor. Bij een hogere vernieuwingsfrequentie flinkt het scherm minder.

Hier wordt aangegeven of de lijst onder Vernieuwingsfrequentie modi bevat die niet worden ondersteund door het beeldscherm.

Let op: wanneer u een modus kiest die ongeschikt is voor het beeldscherm, kan dit leiden tot ernstige weergaveproblemen en beschadigingen aan de hardware.

Hiermee wordt aangegeven dat het beeldscherm bij het hierboven geselecteerde pictogram het primaire beeldscherm is.

Als u de computer opstart, wordt het dialoogvenster Aanmelden weergegeven op het primaire beeldscherm. Standaard worden de meeste toepassingsvensters weergegeven op het primaire beeldscherm wanneer u deze voor het eerst opent. Het primaire beeldscherm is het scherm met de linkerbovenhoek van het bureaublad.

Hiermee geeft u alle huidige nView-beeldschermen weer. Als u meer dan één apparaat hebt aangesloten en een andere modus dan Standaard hebt ingeschakeld, kunt u opgeven welk beeldscherm u wilt selecteren als huidig beeldscherm.

U kunt ook daarboven klikken op het pictogram van de monitor die u wilt selecteren als huidig beeldscherm.

Klik hierop als u instellingen wilt opgeven of wijzigen voor het uitvoerapparaat dat wordt gebruikt als huidig beeldscherm.

Klik hierop als u alle beeldapparaten wilt detecteren die zijn aangesloten op de grafische kaart.

Opmerking: gebruik deze functie als u een beeldscherm hebt aangesloten nadat u het configuratiescherm hebt geopend.

Schakel dit selectievakje in als u op de aansluiting voor het secundaire beeldscherm een monitor hebt aangesloten die niet wordt gedetecteerd. Dit is handig voor oudere monitoren of monitoren met een BNC-aansluiting.

Klik hierop als u aanvullende functies van de NVIDIA-GPU wilt openen.

Klik hierop als u naar de NVIDIA-website wilt gaan voor de meest recente informatie en stuurprogramma's voor de NVIDIA-GPU.

Deze gegevens hebben betrekking op de hardwarematige aspecten van de NVIDIA-GPU die u momenteel hebt geselecteerd.

Deze gegevens hebben betrekking op geselecteerde systeemaspecten die de algemene grafische prestaties kunnen beïnvloeden.

Dit overzicht bevat de bestanden die worden gebruikt door de NVIDIA-GPU, inclusief beschrijving en versie.

Hiermee schakelt u anti-aliasing in driedimensionale toepassingen uit.

Opmerking: selecteer deze optie als toepassingen maximale prestaties moeten leveren.

Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 2x-modus.

Opmerking: in deze modus verbeteren de beeldkwaliteit en de prestaties van driedimensionale toepassingen.

Hiermee schakelt u een gepatenteerde methode voor anti-aliasing in die beschikbaar is voor GPU's van de GeForce-familie.

Opmerking: de optie Quincunx voor anti-aliasing biedt u de kwaliteit van de langzamere 4x-modus, maar vrijwel dezelfde prestaties als de snellere 2x-modus.

Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 4x-modus.

Opmerking: deze modus biedt een hogere beeldkwaliteit in driedimensionale toepassingen, maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties.

Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 9-taps 4x-modus (normaal).

Opmerking: deze modus biedt een hogere beeldkwaliteit in driedimensionale toepassingen, maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties.

Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 4xS-modus. Deze modus biedt een hogere beeldkwaliteit dan de 4x-modus in driedimensionale toepassingen, maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties.

Opmerking: deze instelling is alleen van invloed op Direct3D-toepassingen. Als u OpenGL-toepassingen uitvoert, wordt de eerstvolgende geschikte instelling voor anti-aliasing gebruikt (dus de optie-instelling die direct vóór de 4xS-instelling wordt gevonden).

Hiermee worden de optimale instellingen voor anti-aliasing automatisch ingeschakeld voor driedimensionale toepassingen waarin anti-aliasing wordt ondersteund.

Hiermee kunt u handmatig selecteren welke modus voor anti-aliasing u wilt gebruiken bij het uitvoeren van driedimensionale toepassingen.

Hier wordt informatie over de huidige AGP-instellingen op de computer weergegeven.

Hiermee selecteert u handmatig de AGP-frequentie die wordt gebruikt door het grafische subsysteem.

Opmerking: laat dit selectievakje uitgeschakeld als u niet zeker weet welke AGP-frequentie u moet gebruiken. In dat geval wordt automatisch de optimale AGP-frequentie bepaald.

Sleep de schuifregelaar als u handmatig wilt selecteren welke AGP-frequentie moet worden toegepast door het grafische subsysteem.

Hiermee selecteert u de manier waarop het videogeheugen wordt beheerd dat vanuit het systeemgeheugen is toegewezen.

Hiermee geeft u op hoeveel systeemgeheugen wordt gebruikt door de methode die is opgegeven door de huidige framebuffermodus.

Hiermee geeft u de beheerstrategie voor het framebuffergeheugen op wanneer u de dynamische framebuffermodus gebruikt.

Met de NVIDIA-functie **PowerMizer** kunt u het stroomverbruik van de GPU regelen.

Als u de batterij wilt sparen, selecteert u **Maximale energiebesparing**. Als u optimaal wilt profiteren van de grafische mogelijkheden van de GPU, selecteert u **Maximale prestaties**.

Hiermee kunnen grafische kaarten met meerdere beeldschermen door Windows worden behandeld als afzonderlijke systeemkaarten.

Opmerking: als u deze optie selecteert, kunt u een onafhankelijke resolutie en/of kleurdiepte instellen voor elk beeldapparaat dat is aangesloten op de grafische kaart met meerdere beeldschermen.

Klik hierop als u een dialoogvenster wilt openen waarin u aanvullende OpenGL-instellingen voor stereo en overlay kunt aanpassen.

Opmerking: deze knop is *alleen* beschikbaar wanneer u de optie Stereo-API met vier buffers inschakelen selecteert in de eerste keuzelijst van dit venster.

Hiermee schakelt u overlays in OpenGL in.

Voor sommige toepassingen (zoals Softimage3D) zijn overlay-lagen vereist. Overlay-lagen worden als oppervlakken met paletten gebruikt naast de normale kleurbuffer (RGB). Overlays zijn vooral handig voor overlappende tekengebieden die losstaan van het driedimensionale beeld, zoals menu's en cursors. Overlays worden ondersteund in 16-bits en 32-bits kleurmodi.

Opmerking: u kunt OpenGL-stereo en -overlays niet tegelijkertijd gebruiken. Overlays vereisen extra grafisch geheugen en zijn mogelijk niet in alle resoluties beschikbaar. U kunt de resolutie of kleurdiepte verminderen als er problemen optreden bij het gebruik van overlay-functies.

Hiermee schakelt u stereo in OpenGL in.

Voor de uitvoering van stereotoepassingen met een stereobril of andere hardware worden stereopixelformaten geëxporteerd en wordt het geheugen zo ingedeeld dat u stereoscopische en monoscopische toepassingen tegelijkertijd kunt gebruiken.

Opmerking: selecteer deze optie alleen indien nodig. Sommige toepassingen kiezen automatisch een stereoscopische indeling, terwijl andere toepassingen mogelijk niet goed werken in een stereopixelformaat.

Opmerking: u kunt OpenGL-stereo en -overlays niet tegelijkertijd gebruiken. Stereoweergave vereist extra grafisch geheugen en is mogelijk niet in alle resoluties mogelijk. U kunt de resolutie of kleurdiepte verminderen als er problemen optreden bij het weergeven van stereo.

Het NVIDIA-stuurprogramma biedt ondersteuning voor diverse stereoscopische hardware. Selecteer een weergavemodus uit de keuzelijst als u afwijkende stereoscopische hardware gebruikt.

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

Opmerking: u hoeft de adapter niet te gebruiken als de grafische kaart is voorzien van een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting.

Monitor met verticale interlacing gebruiken: selecteer deze optie als u een plat scherm met automatische stereo hebt aangesloten op de grafische kaart.

nView-kloonmodus gebruiken: selecteer deze optie als u over passieve stereoscopische hardware beschikt. Als u deze optie wilt gebruiken, moet u de projectoren aansluiten op een grafische kaart met twee beeldschermen met een NVIDIA-GPU en de nView-kloonmodus inschakelen op het tabblad nView-weergavemodus. Het ene beeldscherm toont de linkerhelft van het beeld en het andere beeldscherm toont de rechterhelft.

Opmerking: deze optie is alleen beschikbaar voor grafische kaarten met twee of meer beeldschermen.

Ingebouwde DIN-aansluiting gebruiken: selecteer deze optie als de grafische kaart is voorzien van een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting. In dit geval hebt u geen extra adapters nodig, zoals de adapters die worden meegeleverd bij brillen van ELSA 3D REVELATOR of StereoGraphics. U kunt alle stereoscopische hardware met behulp van de 3-pins DIN-aansluiting rechtstreeks op de grafische kaart aansluiten.

Blauwe-lijncode gebruiken voor StereoGraphics-producten: selecteer deze optie als u een adapter gebruikt die is meegeleverd bij StereoGraphics® StereoEyes® of een compatibel product. Deze adapters zetten het monitorsignaal om in de gestandaardiseerde 3-pins DIN-aansluiting die wordt gebruikt door de meeste stereoscopische hardware.

Opmerking: u hoeft de adapter niet te gebruiken als de grafische kaart is voorzien van een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting.

Selecteer deze optie als u het linker- en rechterbeeld wilt omwisselen in gevallen waarbij u geen stereo-effect ziet.

Opmerking: in het algemeen hoeft u deze optie alleen te selecteren voor monitoren met verticale interlacing en in de passieve modus.

Met deze optie reserveert u zoveel mogelijk geheugen voor patroontoewijzingen. Zodoende kunt u de prestaties van toepassingen met intensief patroongebruik verbeteren, maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties van toepassingen zonder patroongebruik.

Hiermee verscherpt u het patroon wanneer u driedimensionale toepassingen met anti-aliasing uitvoert. Zodoende kunt u de beeldkwaliteit verbeteren.

Sleep de schuifregelaar als u anisotropische filters voor patronen wilt instellen. De hoogste instelling biedt de beste beeldkwaliteit, terwijl de laagste instelling optimale prestaties mogelijk maakt.

Hiermee forceert u de detectie van een tv die is aangesloten op de grafische kaart, ook als de aangesloten tv niet wordt weergegeven in het configuratiescherm. Dit is handig als het betreffende tv-model niet goed de signalen laadt waarmee de grafische kaart de tv kan detecteren.

Ga als volgt te werk om de tv-instellingen in te schakelen:

1. Schakel het selectievakje in.
2. Start de computer opnieuw op als u hierom wordt gevraagd. Nadat u zich weer hebt aangemeld, kunt u de tv-besturingselementen gebruiken.

Liggend is de standaardmodus voor het bureaublad.

Bij Staand wordt het bureaublad 90 graden gedraaid.

Bij Omgekeerd liggend wordt het bureaublad 180 graden gedraaid.

Bij Omgekeerd staand wordt het bureaublad 270 graden gedraaid.

Klik op de pijl-rechts (->) als u onderstaande draaiopties wilt uitvoeren. U kunt ook rechtsboven op de ronde pijl klikken en deze in de draairichting slepen.

Klik op de pijl-links (<-) als u onderstaande draaiopties wilt uitvoeren.

Hiermee stelt u opties voor geavanceerde weergave in wanneer u meerdere beeldschermen en/of verschillende typen NVIDIA-GPU's gebruikt.

Opmerking: opties voor hardwareacceleratie met meerdere beeldschermen zijn niet van toepassing in de nView-modus Multiview in Windows NT 4.0.

- **Modus met één beeldscherm:** dit is de standaardinstelling als er slechts één beeldscherm actief is. U kunt deze optie ook selecteren als er problemen optreden in de modi voor meerdere apparaten (zie hieronder).
- **nView-modus Kloon/Uitbreiding:** dit is de standaardinstelling als de nView-weergaveconfiguratie is ingesteld op de nView-modus Kloon of Uitbreiden. Als meerdere grafische kaarten met een NVIDIA-GPU op uw systeem worden gebruikt voor actieve beeldschermen, wordt deze instelling vervangen door een van onderstaande modi voor meerdere apparaten.
- **Compatibiliteitsmodus met meerdere apparaten:** deze modus is beschikbaar als er meerdere beeldapparaten actief zijn in de nView-modus Dualview of als u verschillende kaarttypen met een NVIDIA-GPU gebruikt.

Opmerking: als deze modus actief is, wordt OpenGL in de compatibiliteitsmodus weergegeven voor alle beeldschermen. Wanneer verschillende GPU-typen in gebruik zijn, wordt in deze modus de laagste gemeenschappelijke functieset van alle actieve GPU's toegepast op OpenGL-toepassingen. De weergaveprestaties van OpenGL zijn iets trager dan de prestaties in de modus met één beeldscherm.

- **Prestatiemodus met meerdere apparaten:** deze modus is beschikbaar als er meerdere beeldapparaten actief zijn in de nView-modus Dualview of als u verschillende kaarttypen met een NVIDIA-GPU gebruikt.

Opmerking: als deze modus actief is, wordt OpenGL in de prestatiemodus weergegeven voor alle beeldschermen. Wanneer verschillende GPU-typen in gebruik zijn, wordt de laagste gemeenschappelijke functieset van alle actieve GPU's toegepast op OpenGL-toepassingen, zoals in de compatibiliteitsmodus. De weergaveprestaties zijn echter sneller dan de prestaties in de compatibiliteitsmodus. Als u beeldapparaten wisselt of uitbreidt, kunnen tijdelijke weergave-effecten optreden.

Hiermee kunt u OpenGL-patronen vastklemmen.

Het vastklemmen van patronen heeft betrekking op de manier waarop patrooncoördinaten worden verwerkt wanneer ze buiten het hoofdgedeelte van het patroon vallen. U kunt deze vastklemmen langs de rand of binnen het beeld.

Hiermee koppelt u de opgegeven draaihoek voor de video-overlay op het primaire beeldscherm aan het secundaire beeldscherm. Dit betekent dat de draaihoek die u hebt gekozen in de nView voor het draaien van het scherm wordt weerspiegeld op het primaire en secundaire beeldscherm.

Met **Zoominstelling** kunt u in- of uitzoomen op de weergegeven video.

Klik op de knop naast het vervolgmenu als u een beeldscherm wilt selecteren waarop u kunt in- of uitzoomen.

- Met **Videospiegel** zoomt u in of uit op het secundaire beeldscherm waarop de videospiegel wordt weergegeven.
- Met **Video-overlay** zoomt u in of uit op het primaire beeldscherm waarop de overlay-video wordt weergegeven.
- Met **Beide** zoomt u in of uit op zowel het primaire als het secundaire beeldscherm waarop de video wordt weergegeven.

Hiermee schakelt u het waarschuwingsvenster voor oververhitting in.

Wanneer de waarde in het veld **Temperatuur GPU-kern** gelijk is aan de waarde in het veld **Vertragingsdrempel kern**, wordt dit dialoogvenster automatisch geopend met een beschrijving van de situatie en de acties die zijn ondernomen om mogelijke schade aan bepaalde GPU's in het systeem te voorkomen.

Dit is de huidige temperatuur van de geselecteerde NVIDIA-GPU in het systeem.

Dit is de huidige temperatuur van het gebied rondom de geselecteerde NVIDIA-GPU in het systeem. Deze temperatuur varieert sterk, afhankelijk van andere warmtebronnen rond om de GPU.

Selecteer de temperatuureenheid (Fahrenheit of Celsius) waarin u de temperatuurwaarden wilt weergeven in dit scherm.

Klik op de pijl-omhoog of pijl-omlaag als u een andere waarde wilt instellen voor de temperatuur waarop de GPU vertraagt om oververhitting te voorkomen.

Als deze waarde gelijk is aan de waarde in het veld **Temperatuur GPU-kern** en de optie **Waarschuwing voor oververhitting inschakelen als drempel wordt overschreden** is ingeschakeld in dit scherm, wordt automatisch een dialoogvenster geopend. Dit venster bevat een waarschuwing met de status en de acties die zijn ondernomen om eventuele oververhitting en schade aan bepaalde GPU's in het systeem te voorkomen.

Opmerking: de aanbevolen waarde voor deze instelling is de standaardwaarde die de fabrikant heeft ingesteld. Wees bijzonder voorzichtig als u deze waarde wijzigt.

Hiermee geeft u de huidige temperatuur van de GPU-kern weer op de systeembalk.

Deze sectie bevat de AGP-mogelijkheden van het systeem.

Deze sectie bevat de fabrikant-ID en de AGP-mogelijkheden van de chipset op het moederbord.

Deze sectie bevat de AGP-mogelijkheden van de NVIDIA-GPU.

Deze sectie bevat een overzicht van de AGP-mogelijkheden die momenteel beschikbaar zijn in het systeem. De vermelde items zijn gemeenschappelijke AGP-functies voor de chipset op het moederbord en de NVIDIA-GPU.

Met deze instelling kunt u handmatig de maximale AGP-frequentie voor de grafische kaart wijzigen.

Opmerking: als u deze instelling wijzigt in een waarde die te hoog is voor uw specifieke systeemconfiguratie, kan het systeem instabiel worden.

Schakel dit selectievakje in als u snel schrijven AGP wilt inschakelen.

Schakel dit selectievakje in als u zijband-adressering AGP wilt inschakelen.

Schakel dit selectievakje in als u 2D opdrachtbuffercaching wilt inschakelen.

Met deze optie kunt u bepalen hoeveel uitstaande AGP-busaanvragen maximaal in de wachtrij mogen worden geplaatst.

Selecteer deze optie als de beste instelling voor het maximale aantal uitstaande AGP-busaanvragen automatisch moet worden vastgesteld.

Selecteer deze optie als wilt opgeven hoeveel AGP-busaanvragen maximaal mogen uitstaan.

Selecteer deze optie als u de AGP-configuratie wilt testen die in dit venster is opgegeven. Met deze test kunt u bepalen of het systeem instabiel wordt of prestatieproblemen optreden door de geselecteerde instellingen.

Sleep de schuifregelaar als u de prestatie-instelling (zie hieronder) wilt selecteren om de kwaliteit in Direct3D- en OpenGL-toepassingen te verbeteren.

- **Toepassing:** met deze instelling houdt het stuurprogramma zich strikt aan alle toepassingsaanvragen.
- **Gebalanceerd:** deze standaardinstelling biedt een optimaal evenwicht tussen toepassingsaanvragen en prestaties.
- **Agressief:** met deze instelling levert de toepassing de beste prestaties.

Sleep de schuifregelaar als u anti-aliasing voor Direct3D- en OpenGL-toepassingen wilt instellen. **Anti-aliasing** is een techniek waarmee het "rafeffect" tot een minimum wordt beperkt. Dit effect treedt soms op langs de randen van driedimensionale objecten. Voor een specifieke toepassing kunt u kiezen voor een waarde tussen geen anti-aliasing en maximale anti-aliasing.

- **Uit.** Hiermee schakelt u anti-aliasing in driedimensionale toepassingen uit. Selecteer deze optie voor maximale prestaties in toepassingen.

- **2x.** Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 2x-modus. In deze modus verbeteren de beeldkwaliteit en de prestaties in driedimensionale toepassingen.
- **Quincunx.** Hiermee schakelt u een gepatenteerde techniek voor anti-aliasing in die beschikbaar is voor GPU's van de GeForce-familie. De optie Quincunx voor anti-aliasing biedt u de kwaliteit van de langzamere 4x-modus, maar vrijwel de prestaties van de snellere 2x-modus.
- **4x.** Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 4x-modus. Deze modus biedt een hogere beeldkwaliteit in driedimensionale toepassingen, maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties.
- **4x, 9-taps normaal.** Hiermee schakelt u anti-aliasing in met de 9-taps 4x-modus (normaal). Deze modus biedt een hogere beeldkwaliteit in driedimensionale toepassingen, maar dit gaat enigszins ten koste van de prestaties.

Opmerking: sommige opties zijn mogelijk niet beschikbaar wegens beperkingen van uw hardware. Zie de gebruikershandleiding van NVIDIA voor meer informatie.

Sleep de schuifregelaar als u anisotropische filters wilt instellen voor een betere beeldkwaliteit. Als u deze optie selecteert, verbetert de beeldkwaliteit, maar dit gaat ten koste van de prestaties.

- **Uit.** Hiermee schakelt u anisotropische filters in.
- **1x.** Hiermee verkrijgt u maximale prestaties.
- **2x.** Hiermee verbetert u de beeldkwaliteit, maar dit gaat ten koste van de prestaties.
- **4x.** Hiermee verbetert u de beeldkwaliteit, maar dit gaat ten koste van de prestaties.
- **8x.** Hiermee verkrijgt u een optimale beeldkwaliteit.

Opmerking: sommige opties zijn mogelijk niet beschikbaar wegens beperkingen van de hardware. Zie de gebruikershandleiding van NVIDIA voor meer informatie.

Hiermee kan de vernieuwingsfrequentie automatisch worden geselecteerd door de Direct3D-toepassing. De onderstaande keuzelijst is niet beschikbaar als u deze optie hebt geselecteerd.

Hiermee kan de vernieuwingsfrequentie voor Direct3D-toepassingen worden overschreven door het stuurprogramma. De onderstaande keuzelijst is beschikbaar als u deze optie hebt geselecteerd.

Met deze keuzelijst kunt u per toepassing de vernieuwingsfrequentie overschrijven.

Standaard betekent dat de vernieuwingsfrequentie van de toepassing wordt gebruikt. Elke andere waarde betekent dat de vernieuwingsfrequentie wordt ingesteld op die waarde voor Direct3D-toepassingen in een volledig scherm.

Ga als volgt te werk om de vernieuwingsnelheid te overschrijven:

1. Klik in de kolom Vernieuwingsfrequentie op **Standaard** in de regel met de resolutie waarvoor u de vernieuwingsfrequentie wilt wijzigen. Er wordt een lijst met waarden geopend.
2. Selecteer een vernieuwingsfrequentie en klik op **Toepassen**.

Hiermee verbetert u de beeldkwaliteit doordat inhoud met een hogere frequentie wordt versterkt.

Hiermee past u de verhouding tussen het energieverbruik (accu) en de prestaties aan.

Hiermee past u de verhouding tussen het energieverbruik (netstroom) en de prestaties aan.

Dit is de stroomvoorziening die momenteel wordt gebruikt.

Dit is het huidige verhouding tussen het energieverbruik en de prestaties.

Dit is de resterende accuspanning.

Sleep de schuifregelaar voor het formaat van het tv-scherf als u dit formaat wilt aanpassen. Als u bijvoorbeeld een zwarte rand op het tv-scherf ziet, kunt u met de schuifregelaar het tv-scherf aanpassen zodat deze rand wegvalt.

Opmerking: de meest rechtse instelling (sleep hiervoor de schuifregelaar volledig naar rechts) is optimaal voor dvd-beelden.

Met Digital Vibrance regelt u de kleurscheiding en beeldintensiteit zodat u heldere en scherpere videobeelden kunt afspelen.

Bepaalde films (videobeelden) zijn donker als ze worden afgespeeld. Voor een lichter beeld kunt u de gammawaarde verhogen.

