

Umožňuje emuláciu tabuľky zahmlenia.

Rozhranie Direct3D špecifikuje, že grafický procesor NVIDIA podporujúci hardvérovú akceleráciu Direct3D by mal byť schopný realizovať buď zahmlenie prostredníctvom vrcholov, alebo zahmlenie prostredníctvom tabuľky.

**Poznámka:** Niektoré hry nesprávne detekujú hardvérovú podporu rozhrania Direct3D a očakávajú podporu pre zahmlenie prostredníctvom tabuľky. Zapnutie tejto možnosti zabezpečí, že takéto hry budú správne fungovať s grafickým procesorom NVIDIA.

Prinúti hardvér, aby automaticky prispôbil húbku svojej medzipamäte pre rozmer Z podľa húbky, ktorú požaduje aplikácia.

**Poznámka:** Pokiaľ vaša práca výslovne nevyžaduje špecifickú húbku medzipamäte pre rozmer Z, je lepšie, ak ponecháte túto možnosť zapnutú. Ak je táto možnosť vypnutá, budú sa dať spustiť len aplikácie s takou húbkou pracovnej medzipamäte pre rozmer Z, ktoré presne zodpovedajú aktuálnej konfigurácii hardvéru.

Zapína alternatívny spôsob ukladania informácií o hárke do medzipamäte.

Zapnutie tejto možnosti umožňuje, aby hardvér používal iný mechanizmus ukladania informácií o hárke do medzipamäte pri 16-bitových aplikáciách, čo môže viesť k vyššej kvalite vykresľovania trojrozmerných obrázkov.

Zapne sa zobrazenie loga NVIDIA v aplikáciách podporujúcich rozhranie Direct3D.

Pri zapnutí tejto možnosti sa pri spustení aplikácií pracujúcich s rozhraním Direct3D zobrazí v dolnom rohu obrazovky logo NVIDIA.

Váš grafický procesor NVIDIA môže automaticky generovať mipmapy, čím sa zvýši efektívnosť prenosov textúr prostredníctvom zbernice a dosiahne sa vyšší výkon aplikácií.

**Poznámka:** Ak sú však zapnuté automaticky generované mipmapy, niektoré aplikácie sa nemusia zobrazovať správne. Ak chcete odstrániť prípadné problémy, znížte počet automaticky generovaných úrovní mipmáp, až kým sa obrázky nezobrazia správne. Zníženie počtu úrovní mipmáp často eliminuje zlé zarovnanie textúr alebo takzvané „švy“, avšak za cenu určitého zníženia výkonu.

Upraví nastavenie možnosti **Úrovne detailov** pre mipmapy.

Nižšie nastavenie poskytuje lepšiu kvalitu obrazu. Vyššie nastavenie zase poskytuje vyšší výkon aplikácií. Na výber je k dispozícii päť predvolených nastavení, a to od možnosti „Najlepšia kvalita obrazu“ až po „Najlepši výkon“.

Zobrazuje zoznam vlastných nastavení (alebo „doladení“), ktoré ste uložili.

Ak chcete aktivovať nastavenie, vyberte položku zo zoznamu a kliknite na tlačidlo **Použiť**.

Kliknutím uložíte aktuálne nastavenia (zahàda to aj tie, ktoré boli nastavené v dialógovom okne Ľalšie nastavenia rozhrania Direct3D) ako vlastné „doladenie“.

- Uložené nastavenia sa potom pridajú do príslušného zoznamu.
- Po zistení optimálneho nastavenia pre konkrétnu hru používajúcu rozhranie Direct3D vám uloženie nastavení ako vlastných „doladení“ umožní rýchlo nakonfigurovať túto hru pred jej spustením, čím sa odstráni potreba individuálneho nastavovania každej z možností.



Kliknutím odstránite vlastné nastavenie, ktoré je práve vybrané v zozname.

Kliknutím sa obnovia predvolené hodnoty pre všetky nastavenia.

Kliknutím sa zobrazí dialógové okno, ktoré umožňuje prispôbiť ďalšie nastavenia rozhrania Direct3D.

Zmenou polohy posúvača zmeňte hardvérovú schému adresovania textúr pre textely (prvky textúr).

Zmena týchto hodnôt zmení to, kde je definovaný východiskový bod textelu. **Predvolené hodnoty** sú v súlade so špecifikáciami rozhrania Direct3D. Niektoré programy môžu vyžadovať, aby bol východiskový bod textelu definovaný inde. Kvalita obrazu takýchto aplikácií sa zlepší, ak sa zmení definícia východiskového bodu textelu. Použitím posúvača upravte nastavenie východiskového bodu textelu kdekoľvek medzi ľavým horným okrajom a stredom textelu.

Umožňuje grafickému procesoru NVIDIA GPU vyživiť určené množstvo systémovej pamäte (ako doplnok k pamäti nainštalovanej na samotnej grafickej karte) na ukladanie textúr.

**Poznámka:** Maximálna veľkosť systémovej pamäte, ktorá sa môže vyhradiť na ukladanie textúr, sa vypočítava na základe veľkosti fyzickej pamäte RAM nainštalovanej vo vašom počítači. Čím viac systémovej pamäte RAM máte k dispozícii, tým väčšiu hodnotu môžete nastaviť.

Toto nastavenie sa týka iba grafických kariet PCI alebo kariet AGP, ktoré pracujú v režime kompatibilnom so zbernicou PCI.

Obmedzuje počet snímkov, ktoré môže centrálny procesor pripraviť skôr, než snímky spracuje grafický procesor, keď je vypnutá vertikálna synchronizácia.

**Poznámka:** V niektorých prípadoch platí, že čím väčší je počet povolených vopred vykreslených snímkov, tým väčšie môže byť „vstupné oneskorenie“ pri komunikácii so zariadeniami, ako je napríklad pákový ovládač, herná konzola alebo klávesnica. Ak počas hrania spozorujete výrazné oneskorenie pri komunikácii so vstupnými zariadeniami, ktoré sú pripojené k vášmu počítaču, znížte túto hodnotu.

Vypne podporu ovládača pre rozšírené inštrukcie používané niektorými procesormi.

Niektoré procesory podporujú doplnkové inštrukcie pre 3D zobrazenie, ktoré doplňujú grafický procesor NVIDIA a zlepšujú výkon v trojrozmerných hrách a aplikáciách. Táto možnosť umožňuje vypnúť podporu pre tieto doplnkové 3D inštrukcie v ovládačoch. Toto môže byť užitočné pri porovnávaní výkonu alebo pri riešení problémov.

Umožňuje ovládaču exportovať stereoskopické formáty pixelov, takže aplikácie typu OpenGL môžu používať stereoskopický režim a stereoskopické okuliare.



Umožňuje ovládaču exportovať prekrývacie formáty pixelov, takže aplikácie typu OpenGL môžu používať prekrývanie.

Umožňuje ovládaču OpenGL alokovať jednu záložnú medzipamäť a jednu hábkovú medzipamäť pri rovnakom rozlíšení obrazovky.

- Keď je táto možnosť zapnutá (začiarknutá), aplikácie typu OpenGL, ktoré vytvárajú viacero okien, využívajú video pamäť efektívnejšie a vykazujú lepší výkon.
- Keď je táto možnosť vypnutá (nie je začiarknutá), ovládač OpenGL alokuje záložnú medzipamäť a hábkovú medzipamäť pre každé okno, ktoré vytvorí aplikácia typu OpenGL.

Nastavuje optimálne nastavenia pre vybratú aplikáciu typu OpenGL. Kliknutím na šípku nadol sa zobrazí zoznam aplikácií, z ktorého jednu vyberte.

Určuje, či sa majú textúry špecifickej farebnej hábky použiť ako predvolené v aplikáciách typu OpenGL.

- Možnosť **Použiť hábku farieb pracovnej plochy** vždy používa textúry s takou hábkou farieb, akú práve používa pracovná plocha systému Windows.
- Možnosti **Vždy použiť 16 bitov na pixel** a **Vždy použiť 32 bitov na pixel** zabezpečujú použitie textúr so zadanou hábkou farieb, bez ohľadu na nastavenia pracovnej plochy.

Určuje režim prepínania medzipamäte pre aplikácie typu OpenGL, ktoré sa zobrazujú na celej obrazovke. Môžete vybrať metódu **blokového prenosu** alebo **automatický výber**.

**Automatický výber** umožňuje ovládaču určiť najlepšiu metódu na základe vašej hardvérovej konfigurácie.

Určuje, ako sa spracuje vertikálna synchronizácia v rozhraní OpenGL.

- ▣ **Vždy vypnuté.** Vždy vypne vertikálnu synchronizáciu v aplikáciách typu OpenGL.
- ▣ **Predvolene vypnuté.** Ponechá vertikálnu synchronizáciu vypnutú, pokiaľ aplikácia výslovne nepožiadá, aby sa zapla.
- ▣ **Predvolene zapnuté.** Ponechá vertikálnu synchronizáciu zapnutú, pokiaľ aplikácia výslovne nepožiadá, aby sa vypla.

Kliknutím uložíte aktuálne nastavenia ako vlastné „doladenie“, ktoré sa následne pridá do príslušného zoznamu.

Po zistení optimálneho nastavenia pre konkrétnu aplikáciu typu OpenGL vám uloženie nastavení ako vlastných „doladení“ umožní rýchlo nakonfigurovať aplikáciu typu OpenGL pred spustením samotného programu, čím sa odstráni potreba individuálneho nastavovania každej z možností.

Pohybom posúvača nastavte jas, kontrast alebo hodnoty gama pre vybraný farebný kanál.

Nastavenia korekcie farieb sa používajú na kompenzáciu rozdielov v jase medzi zdrojovým obrazom a jeho výstupom na zobrazovacom zariadení. Pri práci s aplikáciami na spracovanie obrázkov prispôbte nastavenia tak, aby poskytovali presnejšiu reprodukciu farieb obrázkov (napríklad fotografií), ktoré sa zobrazujú na obrazovke.

Mnohé hry s 3D akceleráciou sa môžu zobrazovať príliš tmavé na hranie. Zvýšenie jasů alebo hodnôt gama rovnomerne pre všetky kanály umožňuje, aby sa tieto hry zobrazovali jasnejšie a aby sa dali lepšie hrať.



Kliknutím na šípku nadol vyberte farebný kanál ovládaný posúvačmi. Nastaviť môžete samostatne červený, zelený a modrý kanál, alebo všetky naraz.

Digitálne zvýraznenie vám poskytuje viac možností ovládať separáciu farieb a intenzitu, čo umožňuje svetlejšie a jasnejšie obrázky vo všetkých vašich aplikáciách.

Použitím posúvača nastavte tieto úrovne digitálneho zvýraznenia: **Vypnuté**, **Nízke**, **Stredné**, **Vysoké** a **Maximálne**

Grafická reprezentácia farebnej krivky. Táto krivka sa mení v reálnom čase spolu s tým, ako nastavujete kontrast, jas alebo hodnoty gama.

Kliknutím sa po reštartovaní systému Windows automaticky obnoví aktuálne nastavenie farieb.

**Poznámka:** Ak váš počítač pracuje v sieti, farby sa prispôbia po prihlásení do systému Windows.

Zobrazuje zoznam vlastných nastavení farieb, ktoré ste uložili.

Ak chcete aktivovať nastavenie, vyberte položku z tohto zoznamu.

Kliknutím uložte aktuálne nastavenia farieb ako vlastné nastavenie. Uložené nastavenia sa potom pridajú do príslušného zoznamu.

Kliknutím odstránite vlastné nastavenie farieb, ktoré je práve vybrané v zozname.

Kliknutím obnovíte všetky hodnoty pre farby na hardvérové továrenské nastavenia.



Kliknutím vyberiete režim časovania vášho monitora alebo displeja:

- **Automatická detekcia** spôsobí, že systém Windows získa príslušné informácie o časovaní priamo zo samotného monitora. Toto je predvolené nastavenie. Treba si uvedomiť, že niektoré staršie monitory nemusia túto funkciu podporovať.
- **Všeobecný časovací vzorec (GTF)** je štandard, ktorý používa väčšina nových monitorov alebo displejov.
- **Diskrétno časovania monitora (DMT)** je starší štandard, ktorý sa stále používa na niektorých monitoroch. Zapnite túto možnosť, ak váš monitor alebo displej vyžaduje štandard DMT.

Pridá ikonu programu NVIDIA Media Center na panel úloh systému Windows.

- Ikona umožňuje používať ktorékoľvek vlastné nastavenia rozhrania Direct3D, OpenGL alebo farieb priamo „za chodu“, a to z pohodlnej kontextovej ponuky.
- Ponuka taktiež obsahuje položky na obnovenie predvolených nastavení a na prístup k dialógovému oknu Vlastnosti obrazovky.

Kliknutím vyberte ikonu, ktorú chcete použiť na zobrazenie programu Media Center na paneli úloh systému Windows.

1. Zo zoznamu vyberte ikonu, ktorú chcete zobrazovať.
2. Potom kliknite na tlačidlo **Použiť** a ikona sa aktualizuje na paneli úloh.

Zapne program nView Desktop Manager pridaním možnosti **Vlastnosti zobrazenia nView** do ponuky na pracovnej ploche.

Pravým tlačidlom myši kliknite na pracovnú plochu, a potom kliknite na položku **Vlastnosti zobrazenia nView**, čím sa zobrazí panel s vlastnosťami programu nView Desktop Manager.

Kliknutím sa po zapnutí možnosti **Zapnúť program Desktop Manager** otvorí panel s vlastnosťami programu nView Desktop Manager.

Panel s vlastnosťami programu nView Desktop Manager umožňuje konfigurovať množstvo funkcií programu Desktop Manager pre jednu alebo viacero pracovných plôch a obrazoviek (monitorov).

Tieto možnosti umožňujú určiť umiestnenie obrazu na vašom displeji s plochou obrazovkou, ak sa používa pri rozlíšení, ktoré je nižšie ako maximálne podporované rozlíšenie.

Pomocou šípok upravte pozíciu pracovnej plochy na obrazovke.

Kliknutím vrátite pracovnú plochu do jej predvolenej pozície pre aktuálne rozlíšenie a obnovovaciu frekvenciu.



Vyberte zobrazovacie zariadenie (monitor, digitálny plochý panel alebo televízor) v závislosti od zariadenia (zariadení), ktoré podporuje vaša grafická karta s grafickým procesorom NVIDIA.

Kliknutím sa otvorí okno, v ktorom môžete prispôsobiť nastavenia pre aktívne zobrazovacie zariadenie.

Kliknutím môžete označiť aktuálny formát a miestne nastavenia používané pre televízny výstup.

Kliknutím sa otvorí dialógové okno, kde môžete špecifikovať konkrétny formát televízneho výstupu.

Tento zoznam umožňuje vybrať formát televízneho výstupu na základe krajiny, v ktorej žijete.

**Poznámka:** Ak vaša krajina nie je uvedená v zozname, vyberte krajinu, ktorá je k vám najbližšie.

Kliknutím určíte typ výstupného signálu, ktorý sa odosiela do televízneho prijímača.

- Ak máte správny prípojný kábel, výstup **S-Video** vo všeobecnosti poskytuje lepšiu kvalitu výstupu ako kompozitný výstup pre video.
- Ak si nie ste istí ohľadom typu signálu, ktorý treba zadať, vyberte nastavenie **Automatický výber**.

Kliknutím na tlačidlá so šípkami šípky upravte pozíciu pracovnej plochy na vašom televízore.

**Poznámka:** Ak sa televízny obraz pokazí alebo obrazovka ostane prázdna kvôli nastaveniu vysokých hodnôt, jednoducho počkajte 10 sekúnd. Obraz sa automaticky vráti do predvolenej polohy a nastavovanie môžete začať odznova. Po umiestnení pracovnej plochy do požadovanej pozície kliknite na tlačidlo **Použiť** a uložte nastavenia skôr, než uplynie 10-sekundový interval.

Kliknutím obnovte pracovnú plochu do jej predvolenej pozície na televíznej obrazovke pre aktuálne rozlíšenie.



Pomocou posúvača upravte jas televízneho obrazu.

Pomocou posúvača upravte kontrast televízneho obrazu.

Pomocou posúvača upravte sýtosť farieb televízneho obrazu.

Pomocou posúvača upravte nastavenie filtra blikania, ktorý chcete použiť pre televízny signál.

**Poznámka:** Odporúča sa, aby ste filter blikania pri prehrávaní filmov z DVD prehrávačov prostredníctvom hardvérového dekodéra úplne vypli.

Tieto ovládacie prvky použite na nastavenie kvality prehrávania videa alebo disku DVD na vašom monitore.

Samostatne môžete ovládať jas, kontrast, odtieň a sýtosť, čím získate optimálnu kvalitu obrazu pri prehrávaní videa alebo filmov z diskov DVD na vašom počítači.

Upravuje taktovaci frekvenciu jadra a pamäte grafického procesora NVIDIA.

Nastavuje taktovací frekvenciu jadra grafického procesora NVIDIA.

Indikuje taktovací frekvenci jadra v MHz.



Nastavuje taktovaciú frekvenciu pamäťového rozhrania na vašej grafickej karte.

Indikuje taktovací frekvenci paměťového rozhraní v MHz.

Testuje stabilitu nového nastavenia taktovacej frekvencie pred jeho použitím.

**Poznámka:** Pred trvalým použitím všetkých nových nastavení, ktoré sa líšia od predvolených nastavení výrobcu, musíte vykonať ich testovanie.

Zaručuje, že všetky vykonané zmeny taktovacej frekvencie sa automaticky použijú pri každom spustení systému Windows.

**Poznámka:** Automatické nastavenie taktovacej frekvencie pri spustení systému môžete obísť tak, že stlačíte a podržíte kláves **Ctrl** počas spúšťania systému Windows. Ak je váš počítač pripojený do siete, stlačte kláves **Ctrl** okamžite po prihlásení do systému Windows.

Vynuluje všetky možnosti nastavenia taktovania a pred opätovným zapnutím ovládacích prvkov vykoná opätovnú detekciu grafického hardvéru.

**Poznámka:** Odporúča sa, aby ste vynulovanie vykonali pri každej aktualizácii systému BIOS vášho grafického adaptéra novým obrazom systému BIOS.

**Štandardné zobrazenie nView** je režim pre jednu obrazovku. Tento režim použite, ak máte ku svojej grafickej karte založenej na grafickom procesore NVIDIA pripojené iba jedno zobrazovacie zariadenie.

Režim **Klonované zobrazenie nView** zobrazuje skutočnú kópiu hlavného zobrazenia na sekundárnom zariadení.

Režim **Horizontálne rozšírenie nView** umožňuje rozšíriť pracovnú plochu systému Windows horizontálne na dve zobrazovacie zariadenia. V tomto režime sa dve obrazovky skombinujú a vytvoria široký, rozšírený povrch, ktorý je užitočný pri zobrazovaní položiek širších ako jedna obrazovka.



Režim **Vertikálne rozšírenie nView** umožňuje rozšíriť pracovnú plochu systému Windows vertikálne na dve obrazovky. V tomto režime sa dve obrazovky skombinujú a vytvoria vysoký, rozšírený povrch, ktorý je užitočný pri zobrazovaní položiek vyšších ako jedna obrazovka.

Zobrazí grafickú reprezentáciu konfigurácie zobrazenia nView.

§ Kliknutím na ikonu monitora ho vyberte ako aktuálnu obrazovku.

§ Keď kliknete pravým tlačidlom na ikonu monitora, zobrazí sa kontextová ponuka, z ktorej môžete vykonať zmeny príslušných zobrazovacích zariadení a získať prístup ku karte Korekcia farieb.

Kliknutím uzamknete aktuálnu pozíciu plochy na sekundárnej obrazovke v **režime klonovania**.

Toto vám umožní efektívne ukotviť virtuálnu pracovnú plochu v určitej pozícii, čo je užitočné pre prezentácie alebo detailnú prácu v aplikáciách.

Ak chcete vybrať oblasť zobrazenia videa, ktoré chcete zväčšiť, kliknite do stredu alebo na ikony šípok. Po vybratí môžete vykonať zväčšenie tejto časti obrazovky, a to tak, že potiahnete posúvač umiestnený nižšie.

Pomocou posúvača zväčšíte alebo zmenšíte vybratú oblasť obrazovky, kde sa prehráva video.

Kliknite na šípku nadol, a potom vyberte buď možnosť **Primárna obrazovka**, alebo **Sekundárna obrazovka**, v závislosti od obrazovky, na ktorej chcete prehrávať video v režime celej obrazovky.

Ak chcete vypnúť režim zobrazenia na celej obrazovke, vyberte možnosť **Vypnúť**.

Prinúti softvér vykonávajúci prekryvanie obrazu, aby použil režim riadenia zbernice.

**Poznámka:** Odporúča sa, aby ste túto možnosť  nechali nezačiarknutú, pokiaľ sa nevyskytnú problémy s prehrávaním videa, ako je napríklad skreslenie obrazu alebo ak sa nezobrazí žiadny obraz.

Zobrazuje typ zobrazovacieho zariadenia, ktoré používate s vybratou grafickou kartou.



Kliknutím sa zobrazia vlastnosti zariadenia a ovládača pre túto obrazovku.

Zobrazí obnovovacie frekvencie, ktoré sú k dispozícii pre tento monitor. Vyššia obnovovacia frekvencia znižuje blikanie obrazovky.

Určuje, či zoznam v časti Obnovovacia frekvencia obsahuje režimy, ktoré vaša obrazovka nepodporuje.

**Upozornenie:** Výber režimu, ktorý je pre vašu obrazovku nevhodný, môže zapríčiniť vážne problémy s obrazovkou a môže dokonca poškodiť váš hardvér.

Urèuje, že obrazovka zodpovedajúca ikone, ktorú ste vybrali vyššie, je primárnou obrazovkou.

Keí spustíte počítaè, prihlasovacie dialógové okno sa zobrazí na primárnej obrazovke. Väèšina okien aplikácií sa pri prvom spustení predvolene zobrazuje na primárnej obrazovke. Primárna obrazovka obsahuje ¼avý horný roh pracovnej plochy.

Zobrazuje všetky aktuálne obrazovky nView. Ak je pripojené viac ako jedno zariadenie a ak ste vykonali prepnutie do režimu iného ako štandardného, môžete vybrať obrazovku, ktorú chcete používať ako aktuálnu.

Môžete tiež kliknúť na ikonu monitora umiestnenú vyššie a vybrať tento monitor ako aktuálny.

Kliknutím nastavte alebo zmeňte nastavenia, ktoré sa vzťahujú na výstupné zariadenie používané pre aktuálnu obrazovku.

Kliknutím sa vykoná detekcia všetkých zobrazovacích zariadení pripojených k vašej grafickej karte.

**Poznámka:** Túto funkciu použite vtedy, ak ste pripojili akékoľvek zobrazovacie zariadenie až po otvorení ovládacieho panela.

Toto políčko zaèiarknite, ak máte monitor pripojený ku konektoru pre sekundárnu obrazovku a tento sa nedetekuje. Toto je užitočné pre staršie monitory alebo pre monitory pripojené pomocou konektorov typu BNC.



Kliknutím sa dostanete k ďalším funkciám grafického procesora NVIDIA.

Kliknutím sa dostanete na webovú stránku spoločnosti NVIDIA, kde nájdete najnovšie informácie a ovládače pre váš grafický procesor NVIDIA.

Tieto informácie poskytujú detaily o hardvérových aspektoch aktuálne zvoleného grafického procesora NVIDIA.

Tieto informácie poskytujú detaily o vybratých aspektoch vášho systému, ktoré môžu ovplyvniť celkový grafický výkon.

Zoznam súborov s ich popismi a verziami, ktoré používa váš grafický procesor NVIDIA.

Vypne vyhladzovanie hrán v 3D aplikáciách.

**Poznámka:** Túto možnosť zapnite, ak v aplikáciách vyžadujete maximálny výkon.

Zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 2x.

**Poznámka:** Tento režim ponúka zlepšenú kvalitu obrazu a vysoký výkon v 3D aplikáciách.

Zapne patentované techniky vyhladzovania hrán, ktoré poskytuje rodina grafických procesorov GeForce.

**Poznámka:** Vyhladzovanie hrán Quincunx ponúka kvalitu pomalšieho režimu vyhladzovania hrán typu 4x pri takmer rovnakom výkone, ako má rýchlejší režim typu 2x.



Zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 4x.

**Poznámka:** Tento režim ponúka vyššiu kvalitu obrazu za cenu straty určitého výkonu v 3D aplikáciách.

Zapne vyhladzovanie hrán pomocou 4x, 9-násobného režimu (Gaussov).

**Poznámka:** Tento režim ponúka vyššiu kvalitu obrazu, avšak za cenu straty určitého výkonu v 3D aplikáciách.

Zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 4xS. Tento režim ponúka vyššiu kvalitu obrazu ako režim 4x, avšak pri èiastoène nižšom výkone v 3D aplikáciách.

**Poznámka:** Toto nastavenie ovplyvní iba aplikácie typu Direct3D. Rozhranie OpenGL použije pri spustených aplikáciách typu OpenGL najbližšie možné nastavenie vyhladzovania hrán (t.j. také nastavenie, ktoré sa nachádza hneí pred nastavením 4xS).

Automaticky zapne optimálne nastavenia vyhladzovania hrán pre tie 3D aplikácie, ktoré podporujú vyhladzovanie hrán.

Umožňuje to manuálny výber režimu vyhladzovania hrán, ktorý sa použije pri spúšťaní 3D aplikácií.

Zobrazia sa informácie o aktuálnych nastaveniach rozhrania AGP na vašom počítači.

Manuálne vyberte rýchlosť AGP, ktorá sa použije v grafickom podsystéme.

**Poznámka:** Ak si nie ste istí ohľadom rýchlosti rozhrania AGP, ktorú by ste mali použiť, ponechajte toto políčko nezačiarknuté. Systém potom automaticky určí optimálnu rýchlosť rozhrania AGP.

Pomocou posúvača manuálne vyberte rýchlosť rozhrania AGP, ktorú bude používať grafický podsystem.



Vyberte metódu, ktorou bude ovládať spravovač videopamäť alokovanú zo systémovej pamäte.

Urèuje ve¼kos¼ systèmovej pamäte použitej v spojení s metódou urèenou aktuálnym režimom snímkovéj medzipamäte.

Urèuje stratègiu spravovania snímkovkej medzipamäte pri použití režimu dynamickej snímkovkej medzipamäte.

Funkcia NVIDIA **PowerMizer** umožňuje regulovať spotrebu energie grafického procesora.

Môžete buď šetriť životnosť batérie nastavením možnosti **Maximálne šetrenie energie**, alebo využiť naplno grafický výkon grafického procesora a vybrať možnosť **Maximálny výkon**.

Umožňuje grafickým kartám s viacerými výstupmi, aby ich systém Windows považoval za samostatné karty nainštalované v systéme.

**Poznámka:** Zapnutie tejto možnosti umožňuje vybrať nezávislé rozlíšenie a hárku farieb pre každé zobrazovacie zariadenie pripojené ku grafickej karte podporujúcej viacero obrazoviek.

Kliknutím otvoríte dialógové okno, kde môžete prispôsobiť ďalšie nastavenia stereoskopického zobrazenia OpenGL a prekryvania.

**Poznámka:** Toto tlačidlo je aktívne iba v prípade, ak aktivujete možnosť „Zapnúť stereoskopické API so štyrmi medzipamäťami“ v prvom rozbaľovacom zozname na tomto paneli.

Zapne prekrývanie v rozhraní OpenGL.

Niektoré aplikácie (napríklad Softimage3D) vyžadujú prekrývacie plochy. Prekrývacie plochy sa používajú ako doplnkový paletový povrch k normálnej medzipamäti pre farby (RGB). Prekrývania sú obzvlášť užitočné pri prekrývaní oblastí vykresľovania, ktoré sú nezávislé od samotného 3D obrázka, ako sú napríklad ponuky a kurzory. Prekrývania sú podporované v 16-bitových a 32-bitových farebných režimoch.

**Poznámka:** Stereoskopické zobrazenie OpenGL a prekrývacie plochy sa nemôžu používať súčasne. Prekrývania potrebujú doplnkovú grafickú pamäť priamo na doske a nemusia byť k dispozícii pri všetkých rozlíšeniach. Ak sa vyskytne problém s funkciami prekrývania, môžete znížiť rozlíšenie alebo hĺbku farieb.

Zapne stereoskopické zobrazenie v rozhraní OpenGL.

Ak chcete spustiť stereoskopické aplikácie využívajúce stereoskopické okuliare alebo iný hardvér, ovládač NVIDIA vyexportuje stereoskopické formáty pixelov OpenGL a zorganizuje pamäť tak, aby mohli stereoskopické a monoskopické aplikácie pracovať súčasne.

**Poznámka:** Túto možnosť zapnite iba v prípade, ak je to nevyhnutné. Niektoré aplikácie automaticky vyberajú stereoskopický formát, zatiaľ čo ostatné aplikácie nemusia v stereoskopickom formáte pixelov fungovať správne.

**Poznámka:** Stereoskopické zobrazenie OpenGL a prekrývacie plochy sa nemôžu používať súčasne. Stereoskopické zobrazovanie vyžaduje doplnkovú grafickú pamäť priamo na doske a nemusí byť k dispozícii pri všetkých rozlíšeníach. Ak budete mať problém so stereoskopickým zobrazovaním, môžete skúsiť znížiť rozlíšenie alebo hĺbku farieb.



Ovládač NVIDIA podporuje širokú škálu hardvéru pre stereoskopické zobrazovanie. Ak používate stereoskopický hardvér iný, ako je predvolený, vyberte zo zoznamu režim zobrazovania.

**Použi  stereoskopické okuliare:** Túto možnosť zapnite iba v prípade, ak používate adaptér ELSA 3D RELEVATOR™ alebo kompatibilný adaptér. Tieto adaptéry skonvertujú signál monitora do štandardizovaného formátu pre 3-výstupový konektor DIN, ktorý sa používa u väčšiny dostupného stereoskopického hardvéru.

**Poznámka:** Tento adaptér nemusíte používať, ak má vaša grafická karta zabudovaný 3-vývodový konektor DIN!

**Použiť monitor s vertikálnym prekladaním:** Túto možnosť zapnite, ak máte ku svojej grafickej karte pripojený plochý panel s podporou automatickej detekcie stereoskopického signálu.

**Použití režim klonovaného zobrazení nView:** Túto možnosť zapnite, ak máte pasívny stereoskopický hardvér. Ak chcete použiť túto možnosť, musíte mať pripojené projektory ku grafickej karte s podporou duálneho zobrazenia založenej na grafickom procesore NVIDIA a musíte zapnúť režim klonovaného zobrazenia nView na karte Režim zobrazenia nView. Jedna obrazovka zobrazí obraz pre ľavé oko a druhá obrazovka zobrazí obraz pre pravé oko.

**Poznámka:** Táto možnosť je k dispozícii iba pri grafických kartách s podporou duálneho zobrazenia (alebo viacerých zobrazení).

**Použiť konektor DIN na doske:** Túto možnosť zapnite, ak má vaša grafická karta zabudovaný 3-vývodový konektor DIN. V tomto prípade nebudete potrebovať žiadne ďalšie adaptéry, ako sú napríklad tie, ktoré sa dodávajú s adaptérom ELSA 3D RELEVATOR alebo s okuliarmi StereoGraphics. Pomocou 3-vývodového konektora DIN môžete ku grafickej karte priamo pripojiť akýkoľvek stereoskopický hardvér.

**Použiť kód modrej èiary pre adaptér StereoGraphics StereoEyes:** Túto možnosť zapnite, ak používate adaptér dodávaný s produktom StereoGraphics StereoEyes alebo s kompatibilným zariadením. Tieto adaptéry konvertujú signál monitora pre štandardizovaný 3-vývodový konektor DIN, ktorý sa používa u väčšiny stereoskopického hardvéru v súčasnosti na trhu.

**Poznámka:** Tento adaptér nemusíte používať, ak má vaša grafická karta zabudovaný 3-vývodový konektor DIN!

V prípade, že sa vám nezobrazuje stereoskopický efekt, výberom tejto možnosti vymeòte ľavý a pravý obraz.

**Poznámka:** Vo všeobecnosti je pravdepodobné, že túto možnosť budete musieť zapnúť iba pri monitoroch s vertikálnym prekladaným zobrazením a v pasívnom režime.

Táto možnosť vyhradí čo najviac pamäte pre použitie s textúrovými mapami. Toto môže zvýšiť výkon pre aplikácie výrazne využívajúce textúry, ale za cenu menšieho zníženia výkonu aplikácií nevyužívajúcich textúry.



Zvyšuje ostrosť textúr pri používaní 3D aplikácií so zapnutým vyhladzovaním hrán. Toto môže pomôcť zlepšiť kvalitu obrazu.

Pomocou posúvača nastavte stupeň anizotropného filtrovania použitého pre textúry. Najvyššie nastavenie poskytuje najlepšiu kvalitu obrazu a najnižšie nastavenie poskytuje najvyšší výkon.

Vykoná detekciu televízora pripojeného ku grafickej karte, aj keď ovládací panel ukazuje, že práve nie je žiadny pripojený. Toto je užitočné v situáciách, keď konkrétny model pripojeného televízora nenašľa správne signály, ktoré umožňujú grafickej karte detekovať jeho prítomnosť.

Ak chcete zapnúť nastavenia televízora:

1. Kliknite na zaškrtnutú políčku.
2. Po zobrazení výzvy reštartujte počítač. Po opätovnom prihlásení môžete použiť ovládacie prvky televízora.

Režim zobrazenia na šírku je „predvoleným“ režimom pracovnej plochy.

Pri zobrazení na výšku sa vykoná otočenie o 90 stupňov.

Pri prevrátenom zobrazení na šírku sa vykoná otočenie o 180 stupňov.

Pri prevrátenom zobrazení na výšku sa vykoná otočenie o 270 stupňov.

Na vykonávanie možností otočenia môžete použiť tlačidlo so šípkou doprava (->) zobrazené nižšie. Alebo môžete kliknúť na kruhovú šípku v pravej hornej časti a posunúť ju v smere otočenia.



Na vykonávanie možností otočenia môžete použiť tlačidlo so šípkou doľava (-) zobrazené nižšie.

Určuje rozšírené možnosti vykresľovania pri použití viacerých obrazoviek alebo rozličných typov grafických procesorov NVIDIA.

**Poznámka:** Možnosti hardvérovej akcelerácie pri zobrazení na viacerých obrazovkách sa nepoužívajú, ak používate režim viacnásobného zobrazenia nView v systéme Windows NT 4.0.

- **Režim jedného zobrazenia:** Ak máte iba jednu aktívnu obrazovku, toto je predvolené nastavenie. Toto nastavenie môžete určiť aj v prípade, ak máte problémy s režimami „viacerých zariadení“, ktoré sú vysvetlené nižšie.
- **Režim klonovaného alebo rozšíreného zobrazenia nView:** Toto je predvolené nastavenie, ak je konfigurácia zobrazenia nView nastavená do režimu klonovaného zobrazenia nView alebo rozšíreného zobrazenia nView. Ak sa vo vašom systéme používa s aktívnymi obrazovkami viacero grafických kariet založených na grafických procesoroch NVIDIA, toto nastavenie sa nahradí jedným z režimov „viacerých zariadení“ popísaných nižšie.
- **Režim kompatibility s viacerými zariadeniami:** Tento režim je dostupný, ak máte dve alebo viac aktívnych zobrazovacích zariadení pri práci v režime duálneho zobrazenia nView alebo ak používate rozličné typy grafických kariet založených na grafických procesoroch NVIDIA.

**Poznámka:** Pri použití tohto režimu rozhranie OpenGL vykresľuje obraz v „kompatibilnom“ režime pre všetky obrazovky. Ak sa v tomto režime používajú rozličné typy grafických procesorov, pre aplikácie typu OpenGL sa poskytne najmenšia spoločná množina funkcií všetkých aktívnych grafických procesorov. Výkon pri vykresľovaní pomocou rozhrania OpenGL je o niečo nižší ako v režime jednej obrazovky.

- **Režim výkonu pre viacero zariadení:** Tento režim je dostupný, ak máte dva alebo viac aktívnych zobrazovacích zariadení pri práci v režime duálneho zobrazenia nView alebo ak používate rozličné typy grafických kariet založených na grafických procesoroch NVIDIA.

**Poznámka:** Pri použití tohto režimu rozhranie OpenGL vykresľuje obraz vo „výkonovom“ režime pre všetky obrazovky. Podobne ako v „kompatibilnom režime“, ak sa používajú rozličné typy grafických procesorov, pre aplikácie typu OpenGL sa poskytne najmenšia spoločná množina funkcií všetkých aktívnych grafických procesorov. Rýchlosť vykresľovania je však „vyššia“ ako v kompatibilnom režime, aj keď prepínanie alebo rozširovanie obrazu na zobrazovacie zariadenia môže spôsobiť menšie dočasné nedokonalosti vykresľovaného obrazu.

Zapne kompatibilné spracovanie orezávania textúr použitím rozhrania OpenGL.

Orezávanie textúr sa týka spracovania súradníc textúr, ak sa dostanú mimo základnú oblasť textúry. Tieto sa dajú orezať po okraj, alebo v rámci obrázka.

Prepája stupeň otočenia, ktorý ste zadali pre prekryvanie videa na primárnej obrazovke, k sekundárnej obrazovke. To znamená, že stupeň otočenia, ktorý vyberiete na paneli NVRotate, sa použije na primárnych aj sekundárnych zobrazovacích zariadeniach.

**Ovládanie zväšenia** umožňuje zväšovať vykresované video.

Kliknutím na rozbažovaciú ponuku vyberte obrazovku, ktorú chcete zväšovať.

- ▢ Možnosť **Zrkadlové video** nastaví výber zväšenia na sekundárnu obrazovku, na ktorej sa vykresuje zrkadlový obraz videa.
- ▢ Možnosť **Prekrývanie videa** nastaví výber zväšenia na primárnu obrazovku, na ktorej sa vykresuje prekrývané video.
- ▢ Možnosť **Obe** nastaví výber zväšenia na primárnu aj sekundárnu obrazovku, na ktorých sa vykresuje video.

Zapne upozorujúce dialógové okno indikátora na teplo.

Ak sa hodnota teploty jadra grafického procesora NVIDIA zhoduje s prahovou hodnotou spomalenia jadra, automaticky sa zobrazí dialógové okno indikátora na teplo s popisom situácie a činností, ktoré sa vykonali za účelom zabránenia možnému poškodeniu konkrétneho grafického procesora (procesorov) vo vašom systéme.

Toto je aktuálna teplota vybraného grafického procesora NVIDIA vo vašom systéme.

Toto je aktuálna teplota oblasti v okolí vybraného grafického procesora NVIDIA vo vašom systéme. Táto teplota sa výrazne mení v závislosti od ostatných zdrojov tepla umiestnených v blízkosti grafického procesora.



Kliknite na jednotku teploty (Fahrenheit alebo Celcius), v ktorej sa má zobrazovať teplota na tomto paneli.

Kliknutím na šípku nahor alebo nadol zmeňte hodnotu, pri ktorej sa grafický procesor spomalí, a tak zabráni svojmu prehriatiu.

Ak táto hodnota dosiahne teplotu jadra grafického procesora a ak je na tomto paneli zapnutá možnosť „Zapnúť upozornenie prostredníctvom indikátora tepla...“, automaticky sa zobrazí dialógové okno s popisom situácie a činností, ktoré sa vykonali za účelom zabránenia možnému prehriatiu a poškodeniu %ubovožného konkrétneho grafického procesora (procesorov) vo vašom systéme.

**Poznámka:** Odporúčaná hodnota pre toto nastavenie je predvolená hodnota nastavená výrobcom. Všetky zmeny tejto hodnoty by sa mali vykonávať s mimoriadnou opatrnosťou.

Zobrazuje aktuálnu teplotu jadra grafického procesora NVIDIA na systémovom paneli.

Tieto informácie popisujú možnosti vášho systému týkajúce sa rozhrania AGP.

V tejto èasti sú uvedené informácie o identifikácii výrobcu a možnostiach rozhrania AGP èipovej sady základnej dosky vášho počítaèa.

Táto časť popisuje možnosti vášho grafického procesora NVIDIA týkajúce sa rozhrania AGP.

Táto časť obsahuje súhrnné informácie o možnostiach rozhrania AGP aktuálne dostupných na použitie vo vašom systéme. Uvedené položky sú funkcie rozhrania AGP, ktoré sú spoločné pre šipovú sadu základnej dosky a váš grafický procesor NVIDIA.

Toto nastavenie umožňuje manuálne upraviť maximálnu rýchlosť rozhrania AGP, pri ktorej pracuje vaša grafická karta.

**Poznámka:** Úprava tohto nastavenia môže spôsobiť nestabilitu vášho systému, ak nastavíte hodnotu vyššiu, ako bolo určené za bezpečné pre vašu konkrétnu konfiguráciu systému.



Začiarknutím tohto políčka zapnete rýchly zápis na port AGP (FW).

Začiarknutím tohto políčka zapnete adresovanie postranného pásma portu AGP (SBA).

Začiarknutím tohto políčka zapnete vyrovnávaciu pamäť príkazovej medzipamäte 2D.

Táto možnosť umožňuje ovládať maximálny počet nevybavených žiadostí o priradenie zbernice AGP zaradených do radu.

Výberom tejto možnosti umožníte systému vybrať najlepšie nastavenie pre maximálny počet nevybavených žiadostí o pridelenie zbernice AGP.

Výberom tejto možnosti určíte maximálny počet nevybavených žiadostí o pridelenie zbernice AGP.

Kliknutím na túto možnosť otestujete konfiguráciu rozhrania AGP zadanú na tomto paneli. Tento test dokáže určiť, či vybrané nastavenia spôsobia nejaké problémy spojené so stabilitou alebo výkonom.

Posunutím posúvača do polohy pre nastavenie výkonu (ako je to popísané nižšie) môžete nastaviť zlepšenie kvality v aplikáciách využívajúcich rozhranie Direct3D a OpenGL.

- ▢ **Aplikácia:** Toto nastavenie použite na zaručenie toho, že ovládač presne spácha všetky požiadavky aplikácie.
- ▢ **Vyvážený:** Toto predvolené nastavenie slúži na získanie najlepšieho kompromisu medzi požiadavkami a výkonom aplikácie.
- ▢ **Agresívny:** Pomocou tohto nastavenia dosiahnete najvyšší výkon aplikácie.



Tento posúvač použite na nastavenie stupňa vyhladzovania hrán, ktoré sa použije v aplikáciách používajúcich rozhranie Direct3D a OpenGL. **Vyhladzovanie hrán** je technika používaná na minimalizovanie efektu „schodíkov“, ktoré sú niekedy viditeľné pozdĺž hrán trojrozmerných objektov. Rozsah nastavenie siaha od úplného vypnutia vyhladzovania hrán až po maximálnu možnú úroveň pre konkrétnu aplikáciu.

- **Vypnuté:** Vypne vyhladzovanie hrán v 3D aplikáciách. Túto možnosť zapnite, ak v aplikáciách vyžadujete maximálny výkon.
- **2x.** Zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 2x. Tento režim ponúka zlepšenú kvalitu obrazu a vysoký výkon v 3D aplikáciách.
- **Quincunx.** Zapne patentované techniky vyhladzovania hrán, ktoré poskytuje rodina grafických procesorov GeForce. Vyhladzovanie hrán Quincunx ponúka kvalitu pomalšieho režimu vyhladzovania hrán typu 4x pri takmer rovnakom výkone, ako má rýchlejší režim typu 2x.
- **4x.** Zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 4x. Tento režim ponúka vyššiu kvalitu obrazu za cenu straty určitého výkonu v 3D aplikáciách.
- **4x, 9-násobné Gaussove.** Zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 4x, 9-násobné (Gaussove). Tento režim ponúka vyššiu kvalitu obrazu, avšak za cenu straty určitého výkonu v 3D aplikáciách.

**Poznámka:** Niektoré možnosti nemusia byť dostupné z dôvodu obmedzení vášho hardvéru. Bližšie informácie získate v používateľskej príručke pre produkt NVIDIA.

Pomocou posúvača nastavte stupeň anizotropného filtrovania pre zlepšenú kvalitu obrazu. Zapnutie tejto možnosti zlepšuje kvalitu obrazu za cenu zníženia výkonu.

- Vypnuté:** Vypne anizotropné filtrovanie.
- 1x.** Výsledkom je maximálny výkon.
- 2x.** Výsledkom je lepšia kvalita obrazu za cenu zníženia výkonu.
- 4x.** Výsledkom je lepšia kvalita obrazu za cenu zníženia výkonu.
- 8x.** Výsledkom je najlepšia kvalita obrazu.

**Poznámka:** Niektoré možnosti nemusia byť dostupné z dôvodu obmedzení vášho hardvéru. Bližšie informácie získate v používateľskej dokumentácii pre produkt NVIDIA.

Umožňuje aplikácii používajúcej rozhranie Direct3D vybrať vlastné nastavenie obnovovacej frekvencie. Pri zapnutí tejto možnosti nebude zoznam uvedený nižšie dostupný.

Umožňuje ovládaču nahradiť obnovovaciu frekvenciu pre aplikácie používajúce rozhranie Direct3D. Pri zapnutí tejto možnosti bude dostupný aj zoznam uvedený nižšie.

Tento zoznam umožňuje individuálne nahradiť obnovovacie frekvencie pre každé rozlíšenie.

**Predvolené** znamená, že sa použije obnovovacia frekvencia nastavená v aplikácii. Ľubovoľná iná hodnota znamená, že obnovovacia frekvencia sa nastaví na hodnotu pre aplikácie zobrazené na celej obrazovke a používajúce rozhranie Direct3D.

Ak chcete nahradiť obnovovaciu frekvenciu

1. V stĺpci Obnovovacia frekvencia kliknite na slovo **Predvolené** na riadku, ktorý obsahuje rozlíšenia, pre ktoré chcete zmeniť obnovovaciu frekvenciu. Zobrazí sa zoznam hodnôt.
2. Vyberte obnovovaciu frekvenciu a kliknite na tlačidlo **Použiť**.

Zvýší ostrosť a kvalitu obrazu zosilnením vysokofrekveneného obsahu.

Upraví spotřebu energie z batérie vo vzŕahu k výkonu.

Upraví spotřebu energie ze síťového napájecího zdroje ve vztahu k výkonu.



Toto je aktuálne používaný napájací zdroj.

Toto je aktuálna úroveň napájania vo vzťahu k výkonu.

Toto je aktuálna úroveň nabitia batérie.

Tento posúvač na nastavenie veľkosti zobrazenia na televíznej obrazovke použite na nastavenie úrovne, pri ktorej sa upraví veľkosť zobrazenia na obrazovke vášho televízora. Ak na vašej televíznej obrazovke vidíte napríklad čierny okraj, môžete pomocou posúvača zväčšiť zobrazenie na televíznej obrazovke, a tak odstrániť okraj.

**Poznámka:** Nastavenie úplne vpravo (posuňte posúvač úplne doprava) je optimálne na pozeranie diskov DVD.

Digitálne zvýraznenie umožňuje ovládať separáciu farieb a jas obrazu, výsledkom èoho je jasnejší a èistejší obraz pri prehrávaní videa.

Niektoré filmy (obraz videa) sa môžu zobrazovať pri prehrávaní príliš tmavé. Zvýšením hodnoty gama môžete zvýšiť jas obrazu.

