

Omogoča posnemanje tabele zamegljenosti.

Direct3D določa, da mora biti GPE NVIDIA, sposobna strojnega pospeševanja Direct3D, sposobna izvajati tudi ali računanje zamegljenosti s tabelo ali računanje zamegljenosti z oglišči.

Opomba: Nekateri igre izvedejo nepravilno poizvedbo zmogljivosti strojne opreme za Direct3D in pričakujejo podporo za računanje zamegljenosti s tabelo. Če to možnost omogočite, bodo te igre z GPE NVIDIA zagotovo pravilno delovale.

Prisili strojno opremo, da samodejno prilagodi globino Z-medpomnilnika na globino, ki jo zahteva aplikacija.

Opomba: Ta možnost naj raje ostane omogočena, razen če je za vaše delo potrebno točno določena globina Z-medpomnilnika. Če je ta možnost onemogočena, se lahko izvajajo edino aplikacije, katerih delovna globina Z-medpomnilnika se ujema s trenutno konfiguracijo strojne opreme.

Omogoča alternativno tehniko medpomnjenja globine.

Če omogočite to možnost, lahko strojna oprema uporablja drugačen mehanizem za medpomnjenje globine v 16-bitnih aplikacijah, kar lahko da boljšo kakovost 3D slik.

Omogoči logotip NVIDIA v Direct3D.

Če omogočite to možnost, je logotip NVIDIA prikazan v spodnjem kotu zaslona, kadar se izvajajo aplikacije Direct3D.

GPE NVIDIA lahko samodejno ustvari mipmap teksture, kar poveča učinkovitost prenosa tekstur prek vodila in izboljša učinkovitost aplikacije.

Opomba: Vseeno je prikaz v nekaterih aplikacijah lahko nepravilen, če so omogočene samodejne mipmap teksture. Vse težave odpravite tako, da zmanjšate število samodejno ustvarjenih stopenj mipmap, dokler slike niso prikazane pravilno. S tem, ko zmanjšate število stopenj mipmap, v večini primerov odstranite napako pri poravnavi tekstur, vendar na račun učinkovitosti.

Nastavi **Stopnjo podrobnosti (LOD)** pomika za mipmape.

Nižji pomik daje bolj kakovostno sliko, višji pomik pa izboljša učinkovitost aplikacije. Izbirate lahko med petimi prednastavljenimi vrednostmi pomika, od »Best Image Quality« (Najboljša kakovost slike) do »Best Performance« (Najboljša učinkovitost). Prikaže seznam nastavitvev po meri, ki ste jih shranili.

Nastavitvev omogočite tako, da izberete en element s seznama in kliknete **Apply** (Uporabi).

Kliknite, da shranite trenutne nastavitve (vključno s tistimi v pogovornem oknu More Direct3D) kot prilagoditev po meri.

Shranjene nastavitve se dodajo na sosednji seznam.

Ko najdete najugodnejše nastavitve za določeno igro Direct3D, jih lahko shranite kot prilagoditev po meri. Tako naslednjič lahko hitro konfigurirate Direct3D še pred začetkom igre in vam ni treba nastavljanje vsake od možnosti posebej.

Kliknite, da zbrisete trenutno izbrano nastavitev po meri s seznama.

Kliknite, da obnovite vse nastavitve na privzete vrednosti.

Kliknite, da prikažete pogovorno okno, v katerem lahko prilagodite še več nastavitev za Direct3D.

Povlecite drsnik, da spremenite strojno shemo naslavljanja teksture za teksele (gradnike teksture).

S spremembo teh vrednosti se spremeni mesto definicije izvora tekselov. **Privzete vrednosti** se ujemajo s specifikacijo za Direct3D. Nekateri programi morda pričakujejo, da bo izvor tekselov definiran drugje. Kakovost slike bo pri teh programih boljša, če ponovno določite izvod tekselov. Z drsnikom nastavite izvor tekselov kjerkoli med zgornjim levim kotom in sredino teksela.

Omogoča GPE NVIDIA, da uporablja največ določeno količino sistemskega pomnilnika (poleg pomnilnika, nameščenega na grafični kartici sami) za shranjevanje texture.

Opomba: Največja količina sistemskega pomnilnika, ki je lahko rezervirana za shranjevanje texture, se izračuna na osnovi količine fizičnega RAM-a, nameščenega v računalniku. Več je sistemskega RAM-a, večjo vrednost lahko nastavite.

Ta nastavitev velja samo za grafične kartice PCI ali grafične kartice AGP, ki delujejo v načinu, združljivem s PCI.

Omeji število sličic, ki jih CPE lahko pripravi, preden te sličice obdela grafični procesor, medtem ko je vertikalna sinhronizacija onemogočena.

Opomba: V nekaterih primerih večje število vnaprej pripravljenih sličic pomeni tudi večjo zakasnitev pri odzivanju na naprave kot so igralne palice, igralne plošče ali tipkovnice. Če je zakasnitev pri odzivu na vhodne naprave, priključene na računalnik, pri igranju očitna, to vrednost zmanjšajte.

Onemogoči podporo gonilnikov za izboljšana navodila, ki jih uporabljajo nekatere CPE.

Nekatere CPE podpirajo dodatna navodila za 3D, ki dopolnjujejo GPE NVIDIA in izboljšajo učinkovitost pri 3D igrah ali aplikacijah. S to možnostjo lahko onemogočite podporo za ta dodatna navodila za 3D v gonilnikih. To je lahko koristno pri primerjavi učinkovitosti ali odpravljanju težav.

Omogoča gonilniku izvoz stereo slikovnih pik, da lahko aplikacije OpenGL uporabljajo stereo in je možna uporaba stereo očal za 3D.

Omogoča gonilniku izvoz prekrivnih slikovnih pik, da lahko aplikacije OpenGL uporabljajo prekrivke.

Omogoča gonilniku OpenGL določitev enega vzvratnega medpomnilnika in enega globinskega medpomnilnika pri isti ločljivosti zaslona.

Ko je ta možnost omogočena (potrjena), lahko aplikacije OpenGL, ki ustvarjajo več oken, učinkoviteje uporabljajo video pomnilnik in kažejo izboljšano učinkovitost.

Ko je ta možnost onemogočena (polje počiščeno), gonilnik OpenGL določi vzvratni medpomnilnik in globinski medpomnilnik za vsako okno, ki ga ustvari katerakoli aplikacija OpenGL.

Nastavi najugodnejše nastavitve za izbrano aplikacijo OpenGL. Kliknite puščico navzdol za prikaz seznama aplikacij, in izberite eno.

Določa, ali naj bodo texture določene barvne globine privzeto uporabljene v aplikacijah OpenGL.

Uporabi globino barve namizja vedno uporabi texture take barvne globine, kot je trenutna barva namizja okolja Windows.

Možnosti **Vedno uporabi 16 b/p** in **Vedno uporabi 32 b/p** vsilita uporabo texture določene barvne globine ne glede na nastavitve namizja.

Določa način preklapljanja medpomnilnika za celozaslonske aplikacije OpenGL. Izbirate lahko med načinom **blokovni prenos** ali **samodejna izbira**.

Samodejna izbira omogoča gonilniku, da določi najboljši način glede na konfiguracijo strojne opreme.

Določa, kako OpenGL dela z vertikalno sinhronizacijo.

Vedno izklopljeno. Vertikalna sinhronizacija je za aplikacije OpenGL vedno onemogočena.

Privzeto izklopljeno. Vertikalna sinhronizacija je izklopljena, razen če jo aplikacija izrecno zahteva.

Privzeto vklopljeno. Vertikalna sinhronizacija je vklopljena, razen če aplikacija izrecno zahteva, da naj bo onemogočena.

Kliknite, da shranite trenutne nastavitve kot prilagoditev po meri, ki se bo dodala na sosednji seznam.

Ko najdete najugodnejše nastavitve za določeno aplikacijo OpenGL, jih lahko shranite kot prilagoditev po meri. Tako naslednjič lahko hitro konfigurirate OpenGL še pred zagonom programa in vam ni treba nastavljanje vsake od možnosti posebej.

Povlecite drsnik, da nastavite svetlost, kontrast ali gama vrednosti za izbrani barvni kanal.

Nastavitve popravljanja barv nadomestijo odstopanja v svetlosti med izvirno sliko in njenim posnetkom na prikazovalni napravi. Kadar delate z aplikacijami za obdelavo slik, prilagodite nastavitve tako, da bo reprodukcija barv s slik (npr. s fotografij) na zaslonu natančnejša.

Številne 3D-pospešene igre bodo morda videti pretemne za igranje. Če enakomerno zvečate svetlost oziroma gama vrednosti na vseh kanalih, to včasih pomaga, da je igra videti svetlejša in lažja za igranje.

Kliknite puščico navzdol, da izberete barvni kanal, ki ga lahko prilagajate z drsniki.
Prilagodite lahko rdeči, zeleni ali modri kanal, posamezno ali vse hkrati.

Digital Vibrance vam daje več nadzora nad ločevanjem barv in njihovo intenzivnostjo. To omogoča svetlejše in čistejše slike v vseh programih.

Uporabite drsnik, da nastavite naslednje stopnje za Digital Vibrance: **Izklopljeno, Nizko, Srednje, Visoko in Največje.**

Grafični prikaz barvne krivulje. Krivulja se spreminja v realnem času, ko spreminjate kontrast, svetlost ali gamo.

Kliknite, da samodejno obnovite nastavitve barv ob ponovnem zagonu programa Windows.

Opomba: Če je računalnik priključen v omrežje, se barva ponastavi potem, ko se prijavite v Windows.

Prikaže seznam nastavitev barv po meri, ki ste jih shranili.

Nastavitve omogočite tako, da izberete element s seznama.

Kliknite, da shranite trenutne barvne nastavitve kot nastavitve po meri. Shranjene nastavitve se dodajo na sosednji seznam.

Kliknite, da zbrisete trenutno izbrano barvno nastavitev po meri s seznama.

Kliknite, da obnovite vse vrednosti barv na tovarniške nastavitve strojne opreme.

Kliknite, da izberete način merjenja časa za monitor oziroma prikazovalnik:

Samodejno zaznaj Windows sprejme pravilno informacijo o času neposredno od monitorja. To je privzeta nastavitvev. Pozor: nekateri starejši monitorji te možnosti ne podpirajo.

Splošna časovna formula (GTF) je standard, ki ga uporablja večina novejših monitorjev in prikazovalnikov.

Ločeno merjenje časa monitorja (DMT) je starejši standard, ki je še vedno prisoten v nekaterih monitorjih. To možnost morate omogočiti, če vaš monitor ali prikazovalnik zahteva DMT.

Doda ikono NVIDIA Media Center v opravilno vrstico programa Windows.

Ikona vam omogoča, da katerokoli prilagojeno nastavitev za DirectX3D, OpenGL ali barve uporabite v trenutku, s priročnega menija.

Meni vsebuje tudi elemente za obnavljanje privzetih nastavitev in dostop do pogovornega okna Display Properties (Lastnosti zaslona).

Kliknite, da izberete ikono, ki naj predstavlja program Media Center v opravilni vrstici programa Windows.

Na seznamu izberite želeno ikono za prikaz.

Kliknite **Apply** (Uporabi), da posodobite ikono v opravilni vrstici.

Omogoča nView Desktop Manager (upravitelja namizja nView), tako da na meni namizja doda možnost **nView Properties** (nView lastnosti).

Z desno miškino tipko kliknite na namizje, nato kliknite **nView Properties** (nView lastnosti), da se prikaže plošča z lastnostmi nView Desktop Manager (nView upravitelj namizja).

Kliknite, da odprete ploščo z lastnostmi nView Desktop Manager (nView upravitelja namizja), potem ko ste omogočili možnost **Enable Desktop Manager** (Omogoči upravitelja namizja).

Plošča z lastnostmi nView Desktop Manager (nView upravitelja namizja) vam omogoča konfiguriranje vrste funkcij upravitelja namizja, tako za eno samo namizje in prikazovalnik (monitor) kot tudi za več skupaj.

S temi možnostmi lahko določate postavitev slike na ploščatem zaslonu, če ga uporabljate pri ločljivosti, nižji od najvišje, ki je še podprta.

Uporabite gumbe s puščicami, da nastavite položaj namizja na zaslonu.

Kliknite, da ponastavite namizje na privzeti položaj za trenutno ločljivost in frekvenco osveževanja.

Izberite prikazovalno napravo (monitor, digitalni ploščati zaslon ali TV), odvisno od tega, katere naprave podpira grafična kartica NVIDIA na osnovi GPE.

Kliknite, da odprete okno, v katerem lahko prilagodite nastavitve za aktivno prikazovalno napravo.

Kliknite, da izberete trenutno obliko in nastavitve države za izhodno TV sliko.

Kliknite, da odprete pogovorno okno, kjer lahko določite posamezno obliko TV slike.

Ta seznam vam omogoča izbiro oblike TV slike glede na državo, kjer živite.

Opomba: Če vaše države ni na seznamu, izberite državo, ki je od vas najmanj oddaljena.

Kliknite, da določite vrsto izhodnega signala, ki se pošilja televizorju.

Če imate ustrezní povezovalni kabel, **S-Video** ponavadi daje boljšo sliko kot Composite video (Sestavljeni video).

Če niste prepričani, katera vrsta signala je prava, izberite nastavitev **Samodejna izbira**.

Kliknite gumbe s puščicami, da nastavite položaj namizja na TV.

Opomba: Če slika na TV postane nerazločna ali izgine zaradi pretiranega nastavljanja, preprosto počakajte 10 sekund. Slika se samodejno vrne v privzeti položaj, od koder jo lahko znova začnete prilagajati. Ko namizje postavite v pravi položaj, kliknite **Apply** (Uporabi), da nastavitve shranite še preden preteče 10 sekund.

Kliknite, da ponastavite namizje v privzeti položaj na TV za trenutno ločljivost.

Povlecite drsnik, da nastavite svetlost TV slike.

Povlecite drsnik, da nastavite kontrast TV slike.

Povlecite drsnik, da nastavite nasičenost barv TV slike.

Povlecite drsnik, da nastavite vrednost filtra migotanja za TV signal.

Opomba: Priporočamo, da filter migotanja popolnoma ugasnete, ko predvajate filme z DVD-jev in s strojnimi dekodirjem.

S temi krmili nastavite kakovost predvajanja videa ali DVD-ja na monitorju.

Ločeno lahko nastavljate svetlost, kontrast, odtenek in zasičenost. Tako lahko dosežete najugodnejšo kakovost slike pri predvajanju videa ali DVD-jev prek računalnika. Nastavi jedrno frekvenco in frekvenco pomnilnikovega takta za GPE NVIDIA.

Nastavi jedrni takt za GPE NVIDIA.

Prikazuje jedrni takt v megahercih.

Nastavi takt pomnilniškega vmesnika na grafični kartici.

Prikazuje takt pomnilniškega vmesnika v megahercih.

Preskusi stabilnost novih nastavitev frekvence takta, preden jih uporabi.

Opomba: Vse nove nastavitve, ki se razlikujejo od privzetih nastavitev proizvajalca, morate najprej preskusiti, preden jih lahko trajno uporabite.

Zagotavlja, da bodo spremembe nastavitve frekvence takta uporabljene samodejno vsakič, ko zaženete Windows.

Opomba: Samodejno nastavitve takta lahko ob zagonu zaobidete tako, da držite tipko **Ctrl**, medtem ko se Windows zaganja. Če je računalnik povezan z omrežjem, začnite držati tipko **Ctrl** takoj potem, ko ste se prijavi v Windows.

Ponastavi vse zmogljivosti prilagajanja takta in vsili ponovno iskanje grafične strojne opreme, preden so krmila ponovno omogočena.

Opomba: Priporočamo, da izvedete ponastavitev vsakič, ko spremenite BIOS grafične kartice s posodobljeno sliko BIOS-a.

nView Standard je način enega prikaza. Ta način uporabite, če je na grafično kartico NVIDIA na osnovi GPE priključena le ena prikazovalna naprava.

nView Clone (klon) prikaže natančno kopijo primarnega zaslona na sekundarni napravi.

#nView Horizontal Span (vodoravni razteg) vam omogoča, da raztegnete namizje Windows vodoravno čez dve prikazovalni napravi. V tem načinu se dva prikazovalnika združita v eno samo raztegnjeno prikazovalno površino. To je koristno pri ogledovanju elementov, ki so širši od enega samega zaslona.

nView Vertical Span (navpični razteg) vam omogoča, da raztegnete namizje Windows navpično čez dve prikazovalni napravi. V tem načinu se dva prikazovalnika združita v eno samo visoko prikazovalno površino. To je koristno pri ogledovanju elementov, ki so višji od enega samega zaslona.

Grafični prikaz konfiguracije zaslona za nView.

Kliknite na ikono monitorja, da ga izberete za trenutni prikazovalnik.

Ko z desno miškino tipko kliknete na ikono monitorja, se pojavi priročni meni. V njem lahko spreminjate nastavitve povezanih prikazovalnih naprav in dostopate do kartice Color Correction (Popravljanje barv).

Kliknite, da zaklenete trenutni položaj za drsenje na sekundarnem prikazovalniku v načinu **Clone** (klon).

Tako lahko učinkovito zamrznete navidezno namizje v enem položaju. To je koristno za predstavitve ali podrobno delo v programih.

Če želite izbrati območje video zaslona, kamor želite zumirati, kliknite na sredino ali na ikone s puščicami. Ko je to območje na zaslonu izbrano, lahko vanj zumirate tako, da povlečete spodnji drsnik za zoom.

Povlecite drsnik, da povečate ali pomanjšate izbrano območje zaslona za predvajanje videa. Kliknite puščico navzdol in nato izberite **Primary display** (Primarni prikazovalnik) ali **Secondary display** (Sekundarni prikazovalnik), glede na to, kje želite predvajati video v celozaslonskem načinu.

Če želite onemogočiti celozaslonski način, kliknite **Disable** (Onemogoči). Vsili prekrivni programski opremi uporabo gospodarja vodila.

Opomba: Priporočamo, da to možnost pustite neodkljukano, razen če imate težave s predvajanjem videa, na primer popačenje slike ali pa če slike sploh ni.

Prikaže vrsto prikazovalne naprave, ki jo uporabljate z izbrano grafično kartico.

Kliknite, da prikažete lastnosti naprave in gonilnika za ta prikazovalnik.

Prikaže seznam frekvenc osveževanja, ki so na voljo za ta monitor. Višja je frekvenca osveževanja, manj zaslon migota.

Določite, ali seznam frekvenc osveževanja vsebuje tudi načine, ki jih prikazovalnik ne podpira.

Previdno: Če izberete način, ki ni primeren za vaš prikazovalnik, to lahko povzroči hude težave s prikazom in lahko poškoduje strojno opremo.

Določa, da je prikazovalnik, ki ustreza ikoni, izbrani zgoraj, primarni prikazovalnik.

Ko zaženete računalnik, se prijavno pogovorno okno pokaže na primarnem prikazovalniku. Večina oken aplikacij se privzeto pokaže na primarnem prikazovalniku, ko jih zaženete. Primarni prikazovalnik kaže zgornji levi kot namizja.

Prikaže vse trenutne prikaze nView. Če je povezana več kot ena naprava in ste preklopili v način, ki ni Standard (Običajno), lahko izberete, kateri bo vaš trenutni prikazovalnik.

Kliknete lahko tudi na ikono monitorja zgoraj, da ta monitor izberete za trenutni prikazovalnik.

Kliknite, da nastavite ali spremenite nastavitve, povezane z izhodno napravo, uporabljeno kot trenutni prikazovalnik.

Kliknite za iskanje vseh prikazovalnih naprav, povezanih z grafično kartico.

Opomba: To funkcijo uporabite, če ste priključili kak prikazovalnik po tem, ko ste odprli nadzorno ploščo.

To polje potrdite, če je kak monitor povezan s priključkom sekundarnega prikazovalnika, ki sicer ne bo najden. To je koristno za starejše monitorje ali monitorje, povezane prek priključkov BNC.

Kliknite za dostop do dodatnih funkcij GPE NVIDIA.

Kliknite za dostop do spletnega mesta NVIDIA, kjer so najnovejše informacije in gonilniki za GPE NVIDIA.

To so podrobne informacije o strojnih vidikih trenutno izbrane GPE NVIDIA.

To so podrobne informacije o izbranih vidikih sistema, ki bi lahko vplivali na splošno učinkovitost grafičnih programov.

Seznam datotek, njihovih opisov in različic, ki jih uporablja GFE NVIDIA. Onemogoči protipotujitev v 3D aplikacijah.

Opomba: To možnost omogočite, če pri aplikacijah potrebujete največjo učinkovitost.

Omogoči protipotujitev v načinu 2x.

Opomba: Ta način daje boljšo kakovost slike in večjo učinkovitost v 3D aplikacijah.

Omogoča patentirano tehniko protipotujitve, na voljo v družini GPE GeForce.

Opomba: Protipotujitev Quincunx daje kakovost počasnejšega protipotujitvenega načina 4x pri skoraj takšni učinkovitosti, kot jo ima hitrejši način 2x.

Omogoči protipotujitev v načinu 4x.

Opomba: Ta način daje boljšo kakovost slike na račun nekaj izgube učinkovitosti v 3D aplikacijah.

Omogoči protipotujitev v načinu 4x, 9-tap (Gaussov).

Opomba: Ta način daje boljše kakovost slike na račun nekaj izgube učinkovitosti v 3D aplikacijah.

Omogoči protipotujitev v načinu 4xS. Ta način daje boljšo kakovost slike kot način 4x, vendar je učinkovitost v 3D aplikacijah nekoliko manjša.

Opomba: Ta nastavitev vpliva samo na aplikacije Direct3D. Ko izvajate aplikacije OpenGL, OpenGL uporabi naslednjo zmogljivo nastavitev protipotujitve (torej možnost, ki je tik pred nastavitvijo 4xS).

Samodejno omogoči najugodnejše nastavitve protipotujitve za tiste 3D aplikacije, ki podpirajo protipotujitev. Omogoča ročno izbiro načina protipotujitve za uporabo s 3D aplikacijami.

Prikaže informacije o trenutnih nastavitvah AGP na računalniku.

Ročna izbira hitrosti AGP, ki jo uporablja grafični podsistem.

Opomba: Če niste prepričani o ustrezni nastavitvi za AGP, pustite to potrditveno polje prazno. Sistem samodejno ugotovi najugodnejšo hitrost za AGP. Povlecite drsnik, da ročno nastavite hitrost AGP, ki naj jo uporablja grafični podsistem.

Izberite način, s katerim bo gonilnik upravljal video pomnilnik, dodeljen iz systemskega pomnilnika.

Določite količino systemskega pomnilnika, ki naj se uporablja skupaj z načinom, ki ga določa trenutni način medpomnilnika sličic.

Določite strategijo upravljanja medpomnilnika sličic pri uporabi dinamičnega načina medpomnjenja sličic.

Funkcija NVIDIA **PowerMizer** vam omogoča nadzor nad količino energije, ki jo porabi GPE.

Če izberete nastavitev **Maximum Power Savings** (Največji prihranek porabe), podaljšujete življenje baterije, če pa izberete **Maximum Performance** (Največja učinkovitost), pa lahko izkoristite polno grafično zmogljivost GPE.

Omogoča, da Windows grafične kartice z več izhodi obravnava kot ločene posamezne kartice, ki so nameščene v sistemu.

Opomba: Če omogočite to možnost, lahko posebej določite ločljivost in/ali barvno globino za vsako prikazovalno napravo, ki je povezana z večprikazovalniško grafično kartico.

Kliknite, da odprete pogovorno okno, kjer lahko prilagodite dodatne nastavitve sterea in prekrivanja za OpenGL.

Opomba: Ta gumb je omogočen *edino*, kadar je aktivna možnost »Enable quadbuffered stereo API« na prvem seznamu na tej plošči.

Omogoča prekrivanje v OpenGL.

Nekatere aplikacije (npr. Softimage3D) zahtevajo prekrivne ravnine. Prekrivne ravnine se uporabljajo kot paletna površina poleg običajnega barvnega (RGB) medpomnilnika. Prekrivki so še posebej koristni za prekrivajoče se risalne površine, ki so neodvisne od 3D slike same, na primer meniji in kazalci. Prekrivki so podprti v 16-bitnem in 32-bitnem barvnem načinu.

Opomba: OpenGL stereo in prekrivki ne morejo biti v uporabi istočasno. Za prekrivke je potreben dodaten grafični pomnilnik na matični plošči in morda ni na voljo za vse ločljivosti. Če imate težave z dostopom do funkcije prekrivanja, poskusite zmanjšati ločljivost ali barvno globino.

Omogoča stereo v OpenGL.

Za izvajanje stereo aplikacij z očali za 3D ali drugo strojno opremo gonilnik NVIDIA izvozi slikovne pike v obliki OpenGL stereo in uredi pomnilnik tako, da je stereoskopske in monoskopske aplikacije mogoče uporabljati hkrati.

Opomba: To možnost omogočite le, če je nujno. Nekateri aplikacije samodejno izberejo stereo obliko, medtem ko bodo druge morda nepravilno delovale s slikovnimi pikami v stereo obliki.

Opomba: OpenGL stereo in prekrivki ne morejo biti v uporabi istočasno. Za gledanje v stereo načinu je potreben dodaten grafični pomnilnik na matični plošči in morda ni na voljo za vse ločljivosti. Če imate težave z gledanjem v stereo načinu, poskusite zmanjšati ločljivost ali barvno globino.

Gonilnik NVIDIA podpira vrsto stereo strojne opreme. Če uporabljate stereo strojno opremo, ki ni privzeta, izberite prikazovalni način s seznama.

Uporaba očal za 3D: To možnost uporabite le, če lahko uporabljate ELSA 3D REVELATOR™ ali drug združljiv prilagodilnik. Ti prilagojevalniki prevedejo signal monitorja standardiziranemu 3-pinskemu DIN priključku, ki ga uporablja večina razpoložljive stereo strojne opreme.

Opomba: Prilagodilnika ni treba uporabljati, če ima grafična kartica vgrajeni 3-pinski DIN priključek!

Uporabi navpično prepleteni monitor: To možnost omogočite, če je na grafično kartico priključen ploščati zaslon s samodejnim stereom.

Uporabi način nView klon: To možnost omogočite, če imate pasivno stereo strojno opremo. Preden uporabite to možnost, morate imeti projektorja povezana z grafično kartico z dvema prikazoma na osnovi GPE in omogočen način nView klon na kartici nView Display Mode (način prikaza). En prikazovalnik bo kazal levo oko slike, drugi desno oko.

Opomba: Ta možnost je na voljo samo za grafične kartice z dvema (ali več) prikazi.

Uporabi priključek DIN na plošči: To možnost omogočite, če ima vaša grafična kartica vgrajen priključek 3-pin-DIN. V tem primeru ne potrebujete dodatnih prilagojevalnikov, kot npr. tistih, ki so priloženi ELSA 3D REVELATOR-ju ali očalom StereoGraphics. Vsako stereo strojno opremo lahko priključite s 3-pinskim DIN priključkom neposredno na grafično kartico.

Uporabi kodo modre črte za StereoGraphics StereoEyes: To možnost omogočite, če uporabljate prilagojevalnik, priložen StereoGraphics StereoEyes ali združljivim izdelkom. Ti prilagojevalniki prevedejo signal monitorja standardiziranemu 3-pinskemu DIN priključku, ki ga uporablja večina razpoložljive stereo strojne opreme.

Note: Prilagodilnika ni treba uporabljati, če ima grafična kartica vgrajeni 3-pinski DIN priključek!

Če ne dobite stereo učinka, izberite to možnost, da zamenjate levo in desno sliko.

Opomba: Na splošno boste omogočali to možnost le na navpično prepletenih monitorjih in v pasivnem načinu.

Ta možnost rezervira največjo možno količino pomnilnika za slike tekstur. Tako se lahko izboljša učinkovitost aplikacij, ki zahtevajo veliko obdelave texture, vendar se nekoliko poslabša učinkovitost aplikacij, ki tega ne zahtevajo.

Izostri teksture pri izvajanju 3D aplikacij z omogočeno protipotujitvijo. To lahko zelo izboljša kakovost slike.

Povlecite drsnik, da nastavite stopnjo neizotropnega filtriranja, uporabljenega za teksture. Najvišja nastavitev nudi najkakovostnejšo sliko, najnižja nastavitev pa daje največjo učinkovitost.

Vsili zaznavo televizorja, priključenega na grafično kartico, tudi če nadzorna plošča ne kaže, da je povezan. To je koristno, kadar model televizorja, ki je priključen, nepravilno nalaga signale, ki omogočajo grafični kartici, da ga zazna.

Omogočanje nastavitev za TV:

Kliknite potrditveno polje.

Ob pozivu ponovno zaženite računalnik. Ko se spet prijavite, lahko uporabite krmila za TV.

Ležeče je privzeti način za namizje.

Pokončno sliko dobimo, če jo zavrtimo za 90 stopinj.

Obrnjeno ležečo sliko dobimo, če jo zavrtimo za 180 stopinj.

Obrnjeno pokončno sliko dobimo, če jo zavrtimo za 270 stopinj.

Z gumbom z desno puščico (->) lahko izvajate spodaj navedeno obračanje. Lahko tudi kliknete krožno puščico desno zgoraj in jo vlečete v smeri obračanja.

Z gumbom z levo puščico (<-) lahko izvajate spodaj navedeno obračanje.

Določa napredne možnosti upodabljanja pri uporabi več prikazovalnikov in/ali različnih razredov GPE NVIDIA.

Opomba: Možnosti strojnega pospeševanja za več prikazovalnikov ne veljajo, kadar uporabljate način nView Multiview v Windows NT 4.0.

Način enega prikaza: Če je aktiven le en prikazovalnik, je to privzeta nastavitev. To nastavitev lahko izberete tudi, če imate težave z načini z več napravami, ki so opisani spodaj.

Način nView klon/razteg: To je privzeta nastavitev, ko je konfiguracija zaslona nView nastavljena na način nView klon ali nView razteg. Če z aktivnimi prikazovalniki uporabljate več grafičnih kartic NVIDIA na osnovi GPE, to nastavitev nadomesti nastavitev načinov z več napravami, ki so opisani spodaj.

Način združljivosti z več napravami: Ta način je na voljo, če imate dve aktivni prikazovalni napravi ali več v načinu nView Dualview, ali če uporabljate različne razrede kartic NVIDIA na osnovi GPE.

Opomba: Ko je aktiven ta način, OpenGL upodablja v načinu »združljivost« za vse prikazovalnike. V tem načinu je aplikacijam OpenGL izpostavljena najnižja skupina funkcij, skupna vsem aktivnim GPE, če so v uporabi GPE različnih razredov. Učinkovitost upodabljanja OpenGL je nekoliko počasnejša kot v načinu enega prikaza.

Način delovanja z več napravami: Ta način je na voljo, če imate dve aktivni prikazovalni napravi ali več v načinu nView Dualview, ali če uporabljate različne razrede kartic NVIDIA na osnovi GPE.

Opomba: Ko je aktiven ta način, OpenGL upodablja v načinu »učinkovitost« za vse prikazovalnike. Tako kot v načinu »združljivost«, je tudi v tem načinu aplikacijam OpenGL izpostavljena najnižja skupina funkcij, skupna vsem aktivnim GPE, če so v uporabi GPE različnih razredov. Učinkovitost upodabljanja pa je »hitrejša« kot v načinu »združljivost«, čeprav preklapljanje ali razteg na več prikazovalnih naprav lahko povzroči manjše prehodne težave pri upodabljanju.

Omogoči ustrezno vedenje oprijema teksture OpenGL.
Oprijem teksture pomeni, kako so obravnavane koordinate teksture, kadar se nahajajo zunaj telesa teksture. Oprijete so lahko na rob ali znotraj slike.

Poveže stopinje obračanja, ki ste jih določili za video prekrivanje na primarnem prikazovalniku, s sekundarnim prikazovalnikom. To pomeni, da stopinje vrtenja, ki jih izberete na plošči NVRotate, veljajo tako za primarno kot za sekundarno prikazovalno napravo.

Zoom control (Nadzor zooma) vam omogoča zumiranje v upodobljeni video. Kliknite gumb spustnega menija, da izberete prikaz za zumiranje.

Video Mirror (Video zrcalo) nastavi območje zooma na sekundarnem prikazovalniku, na katerem je upodobljeno video zrcalo.

Video Overlay (Video prekrivek) nastavi območje zooma na primarnem prikazovalniku, na katerem je upodobljen prekrivni video.

Both (Oboje) uporabi območje zooma tako na primarnem kot na sekundarnem prikazovalniku, na katerih je upodobljen video.

Omogoča svarilno pogovorno okno temperaturnega znaka.

Ko je vrednost jedrne temperature GPE NVIDIA enaka vrednosti praga za upočasnitev jedra, se samodejno pojavi pogovorno okno temperaturnega znaka, ki opisuje položaj in kaj je bilo ukrenjeno za preprečitev morebitne škode na določenih GPE v računalniku.

To je trenutna temperatura izbrane GPE NVIDIA v računalniku.

To je trenutna temperatura okolice izbrane GPE NVIDIA v računalniku. Ta temperatura zelo niha, odvisno od drugih toplotnih virov, ki so blizu GPE.

Kliknite na temperaturne enote (Fahrenheit ali Celzij), v katerih naj bodo prikazane temperaturne vrednosti na tej plošči.

Kliknite puščico navzgor ali navzdol, da spremenite vrednost, pri kateri naj se GPE upočasni, da prepreči pregrevanje.

Ko je ta vrednost enaka jedrni temperaturi GPE in je možnost »Omogoči svarilo temperaturnega znaka.« na tej plošči omogočena, se samodejno pojavi pogovorno okno, ki sporoča stanje in kaj je bilo ukrenjeno za preprečitev morebitnega pregrevanja in škode na določenih GPE v računalniku.

Opomba: Priporočena vrednost za to nastavitev je privzeta vrednost, ki jo je nastavil prodajalec. To vrednost lahko spreminjate le z izredno previdnostjo.

Prikaže trenutno jedrno temperaturo GPE NVIDIA v sistemski vrstici.

Ti podatki opisujejo zmogljivosti sistema, povezane z AGP.

V tem delu sta navedena proizvajalec in zmogljivost AGP nabora čipov matične plošče računalnika.

V tem delu je navedena zmogljivost AGP grafičnega procesorja NVIDIA.

V tem delu so povzete zmogljivosti AGP, ki jih ima sistem dejansko na voljo. Elementi seznama so funkcije AGP, ki so skupne naboru čipov matične plošče in GPE NVIDIA.

Ta nastavitev vam omogoča ročno prilagajanje največje hitrosti AGP, pri kateri bo delovala grafična kartica.

Opomba: Sistem lahko postane nestabilen, če to nastavitev spremenite tako, da je višja od tiste, ki je določena kot varna za vašo konfiguracijo sistema.

Potrdite to polje, da omogočite AGP hitri zapis (FW).

Potrdite to polje, da omogočite AGP naslavljanje v stranskem pasu (SBA).

Potrdite to polje, da omogočite 2D predpomnjenje ukazov v medpomnilniku.

Ta možnost vam omogoča določanje največjega števila dovoljenih zahtev za vodilo AGP v vrsti.

To možnost izberite, da omogočite sistemu, da sam izbere najboljšo nastavitvev za največje število dovoljenih zahtev za vodilo AGP v vrsti.

To možnost izberite, da sami določite največje število dovoljenih zahtev za vodilo AGP v vrsti.

To možnost kliknite, da preskusite konfiguracijo AGP, določeno na tej plošči. S tem testom ugotovite, ali izbrane nastavitve povzročajo nestabilnost ali težave pri delovanju.

Povlecite drsnik, da izberete nastavitev učinkovitosti (kot je opisano spodaj) za izboljšave kakovosti pri aplikacijah Direct3D in OpenGL.

Aplikacija: To nastavitev uporabite, da zagotovite, da je gonilnik popolnoma ustrezen za zahteve aplikacije.

Uravnoteženo: To privzeto nastavitev uporabite za najboljši kompromis med zahtevami aplikacije in učinkovitostjo.

Agresivno: To nastavitev uporabite za najvišjo učinkovitost aplikacije.

Povlecite ta drsnik, da nastavite stopnjo protipotujitve, ki naj jo uporabljajo aplikacije Direct3D in OpenGL. **Protipotujitev** je tehnika, ki se uporablja za zmanjšanje učinka nazobčanosti, ki je včasih viden ob robovih 3D predmetov. Protipotujitev lahko popolnoma izklopate, izberete eno od vmesnih možnosti ali pa tudi največjo stopnjo protipotujitve za neko aplikacijo.

Izključeno. Onemogoči protipotujitev v 3D aplikacijah. To možnost izberite, če pri aplikacijah potrebujete največjo učinkovitost.

2x. Omogoči protipotujitev v načinu 2x. Ta način daje boljšo kakovost slike in večjo učinkovitost v 3D aplikacijah.

Quincunx. Omogoča patentirano tehniko protipotujitve, na voljo v družini GPE GeForce. Protipotujitev Quincunx daje kakovost počasnejšega protipotujitvenega načina 4x pri skoraj takšni učinkovitosti, kot jo ima hitrejši način 2x.

4x. Omogoči protipotujitev v načinu 4x. Ta način daje boljšo kakovost slike na račun nekaj izgube učinkovitosti v 3D aplikacijah.

4x, 9-tap Gaussov. Omogoči protipotujitev v načinu 4x, 9-tap (Gaussov). Ta način daje boljšo kakovost slike na račun nekaj izgube učinkovitosti v 3D aplikacijah.

Opomba: Nekaterne možnosti morda niso na voljo zaradi omejitev vaše strojne opreme. Za podrobnosti glejte uporabniški priročnik NVIDIA.

Ta drsnik uporabite za nastavitve stopnje neizotropnega filtriranja za izboljšano kakovost slike. Če omogočite to možnost, izboljšate kakovost slike na račun učinkovitosti.

Izključeno. Onemogoči neizotropno filtriranje.

1x. Daje največjo učinkovitost.

2x. Daje boljšo kakovost slike na račun učinkovitosti.

4x. Daje boljšo kakovost slike na račun učinkovitosti.

8x. Daje najboljšo kakovost slike.

Opomba: Nekateri možnosti morda niso na voljo zaradi omejitev vaše strojne opreme. Za podrobnosti glejte uporabniški priročnik NVIDIA.

Omogoča aplikaciji Direct3D, da sama določi frekvenco osveževanja. Ko je ta možnost omogočena, je spodnji seznam onemogočen.

Omogoča gonilniku, da preglasi frekvenco osveževanja za aplikacije Direct3D. Ko je ta možnost omogočena, je tudi spodnji seznam omogočen.

To polje s seznamom vam omogoča preglasiti frekvence osveževanja za vsako ločljivost posebej.

Default (Privzeto) pomeni, da je uporabljena frekvenca osveževanja aplikacije. Vse druge vrednosti pomenijo nastavitve frekvence osveževanja na vrednost za celozaslonske aplikacije Direct3D.

Preglasitev frekvence osveževanja

V stolpcu Refresh Rate (Frekvenca osveževanja) kliknite na besedo **Default** (Privzeto) v vrstici, ki vsebuje ločljivost, za katero želite spremeniti frekvenco osveževanja. Pokaže se seznam vrednosti.

Izberite frekvenco osveževanja in kliknite na **Apply** (Uporabi).

Izostri kakovost slike tako, da ojača vsebino visokih frekvenc.

Prilagodi porabo baterije glede na učinkovitost.

Prilagodi porabo energije iz vira izmeničnega toka glede na učinkovitost.

To je vir energije, ki je trenutno v uporabi.

To je trenutna stopnja energije glede na učinkovitost.

To je trenutna stopnja napolnjenosti baterije.

Ta drsnik za velikost TV zaslona pomaknite na stopnjo, ki je ustrezna velikosti zaslona vašega televizorja. Če na TV zaslonu na primer vidite črn rob, lahko z drsnikom zaslon povečate tako, da rob izgine.

Opomba: Za gledanje DVD-jev je najugodnejša nastavitvev drsnika skrajno desno.

Digital Vibrance vam omogoča nadzor nad ločevanjem barv in intenzivnostjo slik, kar daje svetlejše in jasnejše predvajanje video slike.

Nekateri filmi (video slike) so med predvajanjem videti temni. Sliko lahko naredite svetlejšo, če spremenite vrednost gama.

