

Aktiverar emulering av dimmtabell. Direct3D anger att en NVIDIA GPU-enhet som kan hantera Direct3D-maskinvaruacceleration bör kunna implementera antingen vertexdimma eller bordsdimma.

**Obs!** Vissa spel anropar inte funktionerna i Direct3D-maskinvaran på rätt sätt och förväntar sig därför stöd för "bordsdimma". Aktivering av detta alternativet säkerställer att sådana spel körs korrekt med NVIDIA GPU-enheten.

Tvingar maskinvaran att automatiskt justera djupet på Z-bufferten till det djup programmet begär.

**Obs!** Ha det här alternativet aktiverat om inte ditt arbete måste ha ett specifikt Z-buffertdjup. Om detta alternativ är avstängt kommer bara program med Z-buffertdjup som överensstämmer med det som maskinvaran för tillfället är inställt på att kunna köras.

Aktiverar en annan metod för buffring av djupinformation.

Aktivering av detta alternativ gör att maskinvaran använder en olika mekanism för djupbuffring i 16-bitars program som kan ge rendering av 3D-bilder av högre kvalitet.

Aktiverar NVIDIA-logotypen i Direct 3D.

Aktivering av detta alternativ får NVIDIA-logotypen att visas i skärmens nedre hörn när ett Direct 3D-program körs.

NVIDIA GPU-enheten kan automatiskt generera mipmappar för att öka hastigheten i texturöverföringar över bussen och ge högre programprestanda.

**Obs!** Vissa program visas emellertid inte korrekt när de automatiskt genererade mipmapparna är aktiverade. Du kan åtgärda eventuella problem genom att minska antalet automatiskt genererade mipmapps nivåer tills bilderna visas korrekt igen. Genom att minska antalet mipmapps nivåer elimineras ofta feljustering av texturerna, så kallade 'sömmar', dock till viss prestandaförsämring.

Justera detaljnivåförhållandet (**LOD**) för mipmaps.

Ett lägre värde ger bättre bildkvalitet medan ett högre värde ger en högre prestanda. Du kan välja mellan fem förinställda värden, från 'Bästa bildkvalitet' till 'Bästa prestanda'.

Visar en lista av egna inställningar du har sparat.

Aktivera inställningarna genom att välja ett objekt från listan och klicka **Verkställ**.

Klicka när du vill spara Aktuella inställningar (inklusive de du ställt in i dialogrutan Mera Direct3D) som en egen 'inställning'. De sparade inställningarna läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst Direct3D-spel kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera Direct3D innan du startar spelet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.



Klicka när du vill ta bort den egna inställningen som är markerad i listan.

Klicka när du vill återställa alla inställningar till standardvärdena.

Klicka när du vill visa en dialogruta där du kan anpassa ytterligare Direct3D-inställningar.

Ändra maskinvarans schema för texturadressering för texturelement genom att dra i reglaget.

Om du ändrar dessa värden ändras också positionen som definierar texturelementets origo. **Standardvärdena** följer Direct3D-specifikationerna. Vissa program kan förvänta sig att texturelementets origo ska definieras någon annanstans. Bildkvaliteten i sådana program förbättras om texturelementets origo definieras om. Använd reglaget för att flytta texturens origo till en plats mellan det övre vänstra hörnet och texturelementets mittpunkt.

Medför att NVIDIA GPU-enheten kan utnyttja den hela den angivna mängden systemminne (förutom minnet som har installerats på själva videokortet) för att lagra texturer.

**Obs!** Den maximala del av systemminnet som kan användas till texturlagring beräknas utifrån den mängd fysiskt RAM-minne som har installerats i datorn. Ju mer system-RAM-minne, desto högre värde kan du ställa in.

Den här inställningen gäller bara för PCI-grafikkort eller AGP-kort som körs i PCI-kompatibelt läge.

Specificerar hur Vertikalsynk hanteras i Direct3D.

- **Alltid av.** Inaktiverar alltid vertikalsynk i Direct3D program.
- **Normalt av.** Vertikalsynken är inaktiverad om inte ett program specifikt kräver att den aktiveras.
- **Normalt på.** Vertikalsynken är aktiverad om inte ett program specifikt kräver att den inaktiveras.

Begränsar antalet bildrutor som huvudprocessorn kan förbereda innan de bearbetas av grafikretsen när VSYNC är inaktivt.

**Obs!** I vissa fall gäller att ju högre antal för-renderade bilder som tillåts, desto längre blir 'indatafördröjningen' från enheter som styrspakar, spelkonsoler och tangentbord. Ange ett lägre värde om fördröjningen från de anslutna indataenheterna blir märkbar när du spelar spel.

Inaktiverar drivrutinens stöd för utökade instruktioner som används av vissa CPU-enheter.

Vissa CPU-processorer kan hantera extra 3D-instruktioner, som utgör ett komplement till NVIDIA GPU-enheten och förbättrar prestanda i 3D-spel och program. Med detta alternativ kan du inaktivera stöd för dessa extra 3D instruktioner som finns i drivrutinerna, som kan vara användbara för prestandajämförelser eller för felsökning.



Tillåter drivrutinen att exportera stereobildpunktsformat så att OpenGL program kan använda stereo och aktivera 3D-stereoglasögonen.

Tillåter drivrutinen att exportera överlagringsbildpunktsformat så att OpenGL program kan använda överlagringar.

Tillåter att OpenGL-drivrutinen tilldelar en bakbuffert och en djupbuffert med samma bildskärmsupplösning.

- När alternativet är aktiverat (markerat), använder OpenGL-program som skapa flera fönster videominne mer effektivt och visar förbättrade prestanda.
- När alternativet är inaktiverat (omarkerat) tilldelar OpenGL-drivrutinen en bakbuffert och en djupbuffert för varje fönster som skapas i ett OpenGL-program.

Anger optimala inställningar för det valda OpenGL-programmet. Klicka listrutans pil om du vill visa en lista över program och sedan välj ett.

Detta alternativ bestämmer huruvida texturer med ett bestämt färgdjup ska användas som standard i OpenGL-program.

- **Med Använd skrivbordets färgdjup** används alltid texturer med det färgdjup som för tillfället används av Windows.
- Med alternativen **Använd alltid 16 bpp** och **Använd alltid 32 bpp** används texturer med det angivna färgdjupet, oavsett skrivbordets inställningar.

Bestämmer buffertväxlingsläget för helskärms OpenGL-program. Du kan välja metoden **bitblocksöverföring** eller **automatiskt val**.

**Med automatiskt val** avgör drivrutinen vilken som är den bästa metoden med hänsyn till maskinvarans konfiguration.

Specificerar hur Vertikalsynk hanteras i Direct3D.

- **Alltid av.** Alltid av inaktiverar vertikalsynken i OpenGL-program.
- **Normalt av.** Vertikalsynken är inaktiverad om inte ett program specifikt kräver att den aktiveras.
- **Normalt på.** Vertikalsynken är aktiverad om inte ett program specifikt kräver att den inaktiveras.

Klicka när du vill spara aktuella inställningar som en egen 'inställning', som sedan läggs till listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst OpenGL-program kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera OpenGL innan du startar programmet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.



Du kan använda reglaget för att ändra värdena för **ljusstyrka**, **kontrast** och **gamma** för den markerade färgkanalen.

Inställningarna för färgkorrigering hjälper dig att kompensera variationer i ljusstyrka mellan en källbild och visningen av bilden på en bildskärm. När du arbetar med bildbearbetningsprogram, justera inställningarna för färgkorrigering eftersom så att de ger en mer korrekt färgåtergivning i bilderna (exempelvis fotografier) när de visas på bildskärmen.

Dessutom blir många 3D-accelererade spel för mörka för att det ska gå att spela dem. Om du ökar värdena för ljusstyrka och/eller gamma med samma mängd i alla kanalerna, blir spelen ljusare och därmed också enklare att spela.

Klicka listan box pilen till välj den färgkanal styrd av skjutreglaget. Du kan ändra den **röda**, **gröna** eller **blå** kanalen separat eller alla kanaler samtidigt.

**Digital vibration** ger dig bättre kontroll över färgseparation och intensitet, vilket ger ljusare och klarare bilder i alla program.

Använd skjutreglaget om du vill ställa in dessa Digital vibrationsnivåer: **Av**, **Låg**, **Medium**, **Hög**, och **Max**

En grafisk representation av färgkurvan. Kurvan ändras så fort du ändrar värdena för kontrast, ljusstyrka eller gamma.

Aktivera detta alternativ om du vill tillämpa färgjusteringarna du gjort automatiskt under nästa Windows-session (t.ex. efter att du startar om datorn).

**Obs!** Om datorn är ansluten till ett nätverk ändras färgen efter det att du har loggat in på Windows.

Visar en lista över de egna färginställningar som du har sparat.

Återställ sparade inställningar genom att välja ett objekt från listan.

Klick när du vill spara aktuell färginställning som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

Klicka när du vill ta bort den egna inställningen som nu är markerad i listan.



Klicka när du vill återställa alla färgvärden till maskinvarans fabriksinställningar.

Lägger till ikonen för NVIDIA-inställningar i aktivitetsfältet i Windows.

- Med ikonen kan du använda dina egna inställningar för Direct3D, OpenGL och färg direkt från en snabbmeny.
- På menyn finns också kommandon för att återställa standardinställningarna och öppna dialogrutan Egenskaper för bildskärm.

Klicka när du vill välja den ikon du vill använda till att representera NVIDIA-inställningarverktyget i aktivitetsfältet i Windows.

1. Välj vilken ikon i listan som du vill använda.
2. Klicka sedan på **Verkställ** när du vill uppdatera ikonerna i aktivitetsfältet.

Aktiverar nView Skrivbordshanterare genom att lägga till alternativet **nView-egenskaper** till skrivbordmenyn. Högerklicka på skrivbordet, klicka sedan på **nView-egenskaper** om du vill visa nView Skrivbordshanterarens egenskapspanel.

Klicka när du vill öppna nView Skrivbordshanterares egenskapspanel efter att du aktiverat alternativet **Aktivera Skrivbordshanteraren**.

Med nView Skrivbordshanteraren egenskapspanel kan du konfigurera olika skrivbordshanterarfunktioner för enstaka och flera skrivbord och bildskärmar.

De här alternativen medför att du kan bestämma var bilden ska placeras på den platta bildskärmen när du använder en upplösning som är lägre än den högsta tillåtna upplösningen.

Använd pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på bildskärmen.

Klicka när du vill återställa skrivbordet till standardläget för aktuell upplösning och aktuellt uppdateringsintervall.



Välj skärm (bildskärm, digital platt bildskärm eller TV), beroende på vilken enhet som det NVIDIA GPU-enhetsbaserade grafikkortet stöder.

Klicka när du vill öppna ett fönster där du kan anpassa inställningarna för den aktuella visningsenheten.

Klicka när du vill ange aktuellt format och landsinställningar som används för TV-utdata.

Klicka när du vill öppna en dialogruta där du kan ange ett visst signalformat för TV.

I den här listan kan du välja ett TV-signalformat baserat på det aktuella landet.

**Obs!** Om ditt land inte finns med i listan väljer du det närmaste landet.

Klicka när du vill ange den typ av utsignal som sänds till TV:n.

- Om du har rätt anslutningsladd kommer **S-video** utsignal normalt att ge mycket bättre bildkvalitet än Kompositvideo utsignal.
- Om du inte vet vilken av signaltyperna du bör välja, väljer du alternativet **Automatiskt val**.

Klicka på pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på TV:n.

**Obs!** Om TV-bilden blir förvrängd eller svart p.g.a. att du har valt ett för högt värde, kan du helt enkelt vänta i 10 sekunder. Bilden återgår automatiskt till standardläget och du kan börja justera igen. När du har placerat skrivbordet på rätt plats måste du klicka på **Verkställ** för att spara inställningarna innan 10-sekundersintervallet har gått ut.

Klicka när du vill återställa skrivbordet till standardläget på TV:n för aktuell upplösning.



Dra i reglaget för att ändra ljusstyrkan på TV:n.

#Dra i reglaget för att ändra kontrasten på TV:n.

Dra i reglaget för att ändra färgmättnaden på TV:n.

Move the skjutreglage för att justera mängden flimmer som ska användas för TV-signalen.

**Obs!** Du rekommenderas att stänga av flimmerfiltret helt och hållet vid uppspelning av DVD-filmer från en maskinvaruavkodare.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra the kvalitet av video- eller DVD-uppspelning på bildskärmen. Du kan ställa in ljusstyrka, kontrast, färgton och mättnad oberoende av varandra för att få bästa möjliga bildkvalitet vid uppspelning av videoband eller DVD på datorn.

Justerar processor- och minnesklockfrekvens för NVIDIA GPU-enheten.

Ställer in processorklockfrekvensen för NVIDIA GPU.

Anger processorklockfrekvensen i megahertz.



Ställer in minnets klockfrekvens på grafikkortet.

Anger klockfrekvensen för minnesgränssnittet i megahertz.

Stabilitetsprovar de nya inställningarna av klockfrekvenserna innan de används.

**Obs!** Du måste prova alla nya inställningar som skiljer sig från fabriksinställningarna innan de används.

Säkerställer att de förändringar du gjort på klockfrekvenserna används automatiskt varje gång Windows startas.

**Obs!** Du kan gå förbi de automatiska inställningarna av klockfrekvenser, genom att hålla ned **Ctrl**-tangenter när Windows startar. Om datorn är nätverksansluten håller du istället ned **Ctrl**-tangenter efter att du loggat in på Windows.

Återställer alla klockinställningar och tvingar fram en ny undersökning av grafikmaskinvaran i datorn, innan kontrollerna kan användas igen.

**Obs!** Vi rekommenderar att du utför en återställning efter att du bytt flash-BIOS i videokortet till en nyare BIOS-bild.

**nView standard** är ett visningsläge för en skärm. Använd det här läget om du endast har en bildskärmsenhet ansluten till NVIDIA-baserat grafikkort.

Läget **nView klona** visar en exakt kopia av den primära bildskärmen på den sekundära enheten. Med läget

**fnnView Horisontell utsträckning** kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar horisontellt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en bred, gemensam bildyta, vilket är användbart när du tittar på objekt som är bredare än vad som ryms på en bildskärm..



Med [lägetnView vertikal utsträckning](#) kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar vertikalt. I detta läge kombineras de två skärmarna så att de utgör en hög utsträckt bildyta, vilket är användbart när du tittar objekt som är högre än vad som ryms på en bildskärm.

Visa grafisk representation av konfigurationen av nView-visningen.

- § Genom att klicka på en skärmbild kan du välja den som aktuell bildskärm.
- § När du högerklickar skärmens bild, visas en popup-meny från vilken du kan justera associerade enheter och komma åt fliken Färgkorrigering.

Klicka när du vill låsa den aktuella panoreringspositionen på den sekundära bildskärmen **Kloningsläge**.

Detta gör att du effektivt kan frysa det virtuella skrivbordet på en viss plats, vilket är användbart till presentationer eller detaljarbete i program.

Välj område av videoskärmen som du vill zooma genom att klicka på mitten- eller pilikonen. När du väl har valt ett område, kan du zooma in det genom att använda zoomreglaget nedan.

Dra i reglaget när du vill zooma in och ut den markerade delen av uppspelningsskärmen.

Klicka listrutans pil och välj sedan antingen **Primär bildskärm** eller **Sekundär bildskärm**, beroende på vilken skärm du vill spela upp video i helskrmsläge. Välj **Inaktivera** när du vill inaktivera helskrmsläge.

Tvingar överlagringsprogrammet att använda busmastering.

**Obs!** Vi rekommenderar att du inte markerar det här alternativet, såvida du inte har problem med videouppspelning, t.ex. dålig bildkvalitet eller ingen bild alls.

Visar vilken typ av bildskärmsenhet som du använder med det markerade grafikkortet.



Klicka här så visas bildskärmens enhets- och drivrutinsegenskaper.

Listar bildskärmens uppdateringsintervall. Ju högre uppdateringsintervallet är desto mindre blir flimret på skärmen.

Anger om listan under Uppdateringsintervall även inkluderar lägen som inte stöds av bildskärmen.

**Varning:** Om du väljer ett läge som inte är lämpligt för bildskärmen, kan detta leda till allvarliga skärmproblem och skador på maskinvaran.

Specificerar att bildskärmen som motsvarar ikonen du valde ovan är den primära bildskärmen.

När du startar datorn visas logg-ondialogrutan på den primära bildskärmen. Som standard visas de flesta programfönster på den primära bildskärmen när du först öppnar dem. Den primära bildskärmen innehåller det övre vänstra hörnet av skrivbordet.

Visar alla aktuella nView-skärmar. Om mer än en enhet är ansluten och du har växlat till ett annat läge än Standard, kan du markera vilken skärm du vill ha som aktuell skärm.

Genom att klicka på skärmbilden ovan kan du också välja den som aktuell bildskärm.

Klicka när du vill ange eller ändra inställningar för den utenhet som används till aktuell skärm.

Klicka när du vill Identifiera alla bildskärmar anslutna till grafikkortet.

**Obs!** Använd den här funktionen om du har anslutit några bildskärmar efter det att du öppnade Kontrollpanelen.

Markera den här rutan om du har anslutit en bildskärm till den sekundära bildskärmsanslutning som inte identifieras. Den här funktionen är användbar för äldre bildskärmar som har anslutits med BNC-anslutningar.



Klicka här om du vill komma åt ytterligare funktioner hos NVIDIA GPU-enheten.

Klicka här om du vill komma till NVIDIA:s webbplats och få senaste information om och drivrutiner till din NVIDIA GPU-enheten.

Det rör sig om detaljerad maskinvaruinformation om den valda NVIDIA GPU-enheten.

Den här informationen rör olika aspekter av systemet som kan påverka den övergripande grafiska prestandan.

Lista över filerna inklusive beskrivningar och versioner som används av din NVIDIA GPU-enhet.

Inaktiverar kantutjämning i 3D program.

**Obs!** Aktivera det här alternativet om du vill ha maximal prestanda i dina program.

Aktiverar kantutjämning med läget 2x .

**Obs!** Detta läge ger förbättrad bildkvalitet och hög prestanda i 3D-program.

Aktiverar en patenterad bildpunktsutjämningsteknik som ingår i GeForce3 GPU-serien.

**Obs!** Quincunx Antialiasing tillhandahåller kvaliteten hos det långsammare 4x AA-läget med nästan samma prestanda som det snabbare 2x AA-läget.



Aktiverar kantutjämning med läget 4x .

**Obs!** Detta läge ger bättre bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

Aktiverar kantutjämning med läget 4x 9-steg (gaussiskt).

**Obs!** Detta läge ger bättre bildkvalitet men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

Aktiverar kantutjämning med läget 4xS. Detta läge ger bättre bildkvalitet än läget 4x men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

**Obs!** Denna inställning påverkar bara Direct3D-program. När OpenGL-program körs använder OpenGL nästa möjliga kantutjämningsinställning - t ex alternativet just före 4xS-inställningen.

Aktiverar automatiskt inställningarna för optimal kantutjämning för de 3D-program som stöder kantutjämning.

Med det här alternativet kan du manuellt välja den kantutjämningsmetod som ska användas när du kör 3D-program.

Visar information om datorns aktuella AGP-inställningar.

Med det här alternativet kan du manuellt välja vilken AGP-frekvens som ska användas av det grafiska delsystemet.

**Obs!** Om du inte vet vilken AGP-frekvens som ska användas, kan du låta kryssrutan vara omarkerad. Systemet fastställer då automatiskt den optimala AGP-frekvensen..

Välj den AGP-frekvens som ska användas av det grafiska delsystemet genom att flytta skjutreglaget manuellt.



Välj med vilken metod drivrutinen hanterar videominne allokerat från systemminnet.

Ange mängden systemminne som används i samband med den metod som angetts av det aktuella läget för rambuffring.

Ange hanteringsstrategi för rambuffertminne när du använder det dynamiska rambuffertläget.

Med NVIDIA **PowerMizer** kan du reglera energikonsumtionen från din GPU.

Du kan förlänga batteriets livslängd genom att ställa in **Maximal energibesparing** eller utnyttja din GPU:s hela grafiska prestanda genom att välja **Maximal prestanda**.

Gör att Windows kan behandla grafikkort med flera utenheter som om de vore separat installerade grafikkort.

**Obs!** Om du aktiverar detta alternativ du kan välja en oberoende upplösning och/eller färgdjup för varje skärmenhet som är kopplad till kortet för flera bildskärmar.

Klicka här när du vill visa en dialogruta där du kan anpassa ytterligare OpenGL video- och överlagringsinställningar.

**Obs!** Denna knapp endast är aktiverad när du aktiverar alternativet "Aktivera fyrbuffrad stereo-API" i första listrutan i den här panelen.

Aktiverar överlagringar i OpenGL.

Vissa program (t ex Softimage3D) kräver överlagringsplan. Överlagringsplan används som palettyta utöver den normala färgbuffringen (RGB). Överlagringar är särskilt användbara för att överlappa ritområden som är oberoende av 3D-bilden, såsom menyer och markörer. Överlagringar stöds i 16-bitars och 32-bitars färglägen.

**Obs!** OpenGL kan inte användas med både stereo och överlagringar samtidigt. Överlagringar kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få överlagringsfunktionen att fungera.

Aktiverar stereo i OpenGL.

För att köra stereoprogram med 3D-glasögon eller annan maskinvara exporterar NVIDIA-drivrutinen OpenGL - stereobildpunktsformat och organiserar minnet så att stereoskopiska och monoskopiska program ska kunna användas samtidigt.

**Obs!** Aktivera endast alternativet om det är nödvändigt. Vissa program väljer automatiskt stereoformat medan andra kanske inte fungerar korrekt i stereobildpunktsformat.

**Obs!** OpenGL kan inte användas med både stereo och överlagringar samtidigt. Stereovisning kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför kanske inte tillgängliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få stereovisningen att fungera.



NVIDIA-drivrutinen stöder ett antal stereomaskinvaror. Om du använder andra stereomaskinvaror än standardmaskinvaran, måste du välja ett visningsläge i listrutan.

**Använd 3D-glasögon:** Aktivera detta alternativ endast om du använder en ELSA 3D REVELATOR(tm) eller kompatibelt nätverkskort. Dessa grafikkort översätter bildskärmsignalen till standardiserad 3-steps-DIN som används av de flesta stereomaskinvaror.

**Obs!** Du behöver inte använda adaptorn om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps-DIN-anslutning!

**Använd vertikalt sammankopplad skärm:** Aktivera det här alternativet om du har anslutit en platt bildskärm med automatisk stereo till ditt grafikkort.

**Använd nView kloningsläge:** Aktivera detta alternativ om du har passiv stereomaskinvara. Om du vill använda det här alternativet måste du ha anslutit projektorena till ett dubbelvisningsgrafikkort baserat på en NVIDIA GPU-enhet och aktiverat nView klonläge från fliken nView Visningsläge. En visning visar bildens vänstra öga och den andra det högra ögat.

**Obs!** Detta alternativ är endast tillgängligt på grafikkort med dubbel- eller flerskrämsvisning.

**Använd inbyggd DIN-anslutning:** Aktivera detta alternativ om grafikkortet har en inbyggd 3-steps-DIN-anslutning. I så fall behöver du inga extra adaptrar, som de som levereras med StereoGraphics-glasögon. Du kan ansluta vilken stereomaskinvara som helst med 3-steps-DIN-anslutningen direkt till grafikkortet.

**Använd blålinjekod för StereoGraphics StereoEyes:** Aktivera det här alternativet om du använder en adapter som levererades med StereoGraphics StereoEyes eller kompatibla produkter. Dessa adapterar översätter bildskärmsignalen till den standardiserade 3-stegs-DIN-anslutningen som används av de flesta stereomaskinvaror.

**Obs!** Du behöver inte använda adaptern om ditt grafikkort har en inbyggd 3-stegs-DIN-anslutning!

Välj detta alternativ för att växla vänster och höger bilder om du inte kan visa en stereo effekt.

**Obs!** I allmänhet behöver du endast aktivera det här alternativet på vertikalt sammankopplade bildskärmar och i passivt läge.

Det här alternativet åsidosätter så mycket minne som möjligt för att kunna använda texturmapning. Detta kan höja prestandan för program med högintensiv textur på bekostnad av litet lägre prestanda för icke-texturprogram.



Skärper texturer när du kör 3D program med kantutjämning aktiverad. Detta kan hjälpa till att förbättra bildkvaliteten.

Dra i reglaget om du vill ställa in graden av anisotropisk filtrering tillämpad på till texturer. Den högsta inställningen ger bästa bildkvalitet medan den lägsta inställningen ger högsta prestanda.

Tvingar identifiering av en TV ansluten till grafikkortet, fastän kontrollpanelen inte visar att en för närvarande är ansluten. Detta är användbart i situationer där den anslutna TV-modellen inte laddar signalerna som gör att grafikkortet identifierar dess närvaro riktigt.

Aktivera TV:ns inställningar:

1. Klicka kryssrutan
2. Starta om datorn när du blir uppmanad. När du loggar in igen kan du använda TV:ns reglage.

Liggande är skrivbordets 'Standard'-läge.

Stående är en 90-graders rotation.

Inverterad Liggande är en 180-graders rotation.

Inverterad stående är en 270-graders rotation.

Du kan använda knappen Högerpil (->) när du vill utföra rotationsalternativet nedan. Eller du kan klicka på cirkulära pilen överst till höger och flytta den i rotationsriktningen.



Du kan använda knappen Västerpil (->) när du vill utföra rotationsalternativet nedan.

Identifierar avancerade renderingsalternativ när du använder flera bildskärmar och/eller olika klasser av NVIDIA GPU-enheter.

**Obs!** Alternativen för flerbildskärmsmaskinvaruacceleration gäller inte när du använder nView MultiView-läge i Windows NT 4.0.

- **Visningsläge för enstaka skärm:** Detta är standardinställningen om du har endast en aktiv bildskärm. Du kan även ange denna inställning om du har problem med 'Multi-Enhet'-lägena som förklaras nedan.
- **nView Klon/Utsträckn.läge:** Detta är standardinställningen när nView bildskärmskonfiguration är inställd på nView Kloningsläge eller nView Utsträckningsläge. Om flera NVIDIA-GPU-baserade grafikkort i systemet används med aktiva bildskärmsenheter, byts denna inställning ut mot en av 'Multi-Enhet'-lägena som beskrivs nedan.
- **Multi-Enhet kompatibilitetsläge:** Detta läge är tillgängligt om du har två eller fler aktiva bildskärmar när du kör i nView DualView-läge eller om du använder olika klasser av NVIDIA GPU-baserade kort.

**Obs!** När detta läge används, renderar OpenGL i 'kompatibilitets'-läge för alla bildskärmsenheter. I detta läge, när olika klasser av GPU-enheter används exponeras den minsta gemensamma uppsättningen funktioner av alla aktiva GPU-enheter till OpenGL program. OpenGL:s renderingsprestanda är något långsammare än i Enstaka visningsläge.

- **Läget Multi-Enhet Prestanda :** Detta läge är tillgängligt om du har två eller fler aktiva bildskärmar när du kör i nView DualView-läge eller om du använder olika klasser av NVIDIA GPU-baserade kort.

**Obs!** När detta läge används, renderar OpenGL i 'prestanda'-läge för alla bildskärmsenheter. Som i 'kompatibilitetsläge', när olika klasser av GPU-enheter används exponeras den minsta gemensamma uppsättningen funktioner av alla aktiva GPU-enheter till OpenGL program. Men renderingsprestandan är 'snabbare' än i 'kompatibilitetsläge', fastän växling eller utsträckning av bildskärmar kan resultera i tillfälliga renderingsartefakter.

Aktiverar anpassad OpenGL texturklämma.

Texturklämning syftar på hur texturkoordinater hanteras när de faller utanför texturstommen. Dessa kan klämmas på kanten eller inom bilden.

Länkar graden av rotation som du angivit för videoöverlagringen på den primära bildskärmen till den sekundära skärmen. Detta betyder att graden av rotation du väljer på panelen NVRotate syns på både primära och sekundär bildskärmsenheter.

Med **Zoomkontroll** kan du zooma in på den renderade videon.

Välj den bildskärm du vill zooma genom att klicka på menyens nedrullningsbara knapp.

- **Videospegling** ställer in zoommarkeringen på den sekundära bildskärmen som videospeglingen är renderad på.
- **Videoöverlagring** ställer in zoommarkeringen på den primära bildskärmen som videoöverlagringen är renderad på.
- **Både** tillämpar zoommarkeringen till både den primära och den sekundära bildskärmen som videon renderas på.

Aktiverar dialogrutan Värmeindikatorvarning.

När värdet för NVIDIA GPU-enheters kärntemperatur matchar processorns hastighetsminsknings tröskelvärde visas dialogrutan Värmeindikator automatiskt och beskriver situationen och de åtgärder som har vidtagits för att hindra möjlig skada på någon GPU i systemet.

Detta är den aktuella temperaturen hos den valda NVIDIA GPU-enheten i systemet.

Detta är den aktuella temperaturen i området som omger den valda NVIDIA GPU-enheten i systemet. Denna temperatur varierar mycket beroende på andra värmekällor som finns nära GPU.



Klicka den temperaturenhet (Fahrenheit eller Celsius) som du vill visa temperaturen i på denna panel.

Detta är det värde vid vilket GPU saktar ned för att hindra överhettning.

När detta värde matchar GPU:s kärntemperaturvärde och alternativet 'Aktivera Värmeindikatorvarning...' är aktiverat på denna panel, visas en dialogruta automatiskt som varnar för detta tillstånd och visar de åtgärder som har vidtagits för att hindra möjlig överhettning och möjlig skada på någon GPU i systemet.

Visar aktuell NVIDIA GPU-enhet kärntemperatur i systemets aktivitetsfält.

Denna information beskriver systemets AGP-relaterade funktioner.

Detta avsnitt ger identifiering av tillverkare och AGP-funktionerna hos moderkortets kretsutrustning.

Detta avsnitt beskriver NVIDIA GPU-enheters AGP-funktioner.

Detta avsnitt sammanfattar de AGP-funktioner som faktiskt är tillgängliga i systemet. Poster som nämns är AGP-funktioner som är gemensamma för både moderkortets kretsuppsättning och NVIDIA GPU-enheten.

#Med denna inställning kan du manuellt justera den högsta AGP-hastigheten vid vilken grafikkortet kör.

**Obs!** Justering av denna inställning kan orsaka att systemet blir ostabilt om justeringen är för en snabbare inställning vad som bestämts vara säkert för din speciella systemkonfigurering.



Markera denna ruta om du vill aktivera AGP-snabbskrivning (FW).

Markera denna ruta om du vill aktivera AGP sidbandsadressering (SBA).

Markera denna ruta om du vill aktivera 2D lagring av kommandon i cacheminnet.

Med detta alternativ kan du styra högsta antalet av resterande AGP bus-begäran som tillåts att köa.

Välj detta alternativ när du vill tillåta systemet att välja den bästa inställningen för högsta antal av resterande AGP bus-begäran.

Välj detta alternativ när du vill ange högsta antal av resterande AGP bus-begäran.

Klicka när du vill testa AGP konfiguration angiven på denna panel. Denna test kan bestämma om de valda inställningarna orsakar några stabilitets- eller prestandaproblems.

Dra i reglaget om du vill ställa in graden av kantutjämning som ska användas i Direct3D- och OpenGL-program. **Kantutjämning** är en teknik som används till att minimera 'trappstegs'-effekten som ibland syns längs kanten av 3D objekt. Du kan välja allt från att ha kantutjämnningen helt avstängd, upp till den högsta nivå som är möjlig i varje enskilt program.

- **Av.** Inaktiverar kantutjämning i 3D program. Välj detta alternativ om du kräver maximal prestanda i programmen.
- **2x.** Aktiverar kantutjämning med läget 2x. Detta läge ger förbättrad bildkvalitet och hög prestanda i 3D-program.
- **2xQ.** Aktiverar en patenterad bildpunktsutjämnningsteknik som ingår i GeForce3 GPU-serien. 2xQ (Quincunx) kantutjämning erbjuder kvaliteten hos det långsammare 4x kantutjämningsläget med nästan samma prestanda som det snabbare 2x-läget.
- **4x.** Aktiverar kantutjämning med läget 4x. Detta läge ger bättre bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.
- **4xG.** Aktiverar kantutjämning med hjälp av läget 4x 9-steg (gaussiskt). Detta läge ger bättre bildkvalitet men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.
- **4xS.** Aktiverar kantutjämning med läget 4xS. Detta läge ger bättre bildkvalitet än läget 4x men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program. Denna inställning påverkar bara Direct3D-program.
- **6xS.** Aktiverar kantutjämning med läget 6xS. Detta läge erbjuder högre bildkvalitet än läget 4xS. Denna inställning påverkar bara Direct3D-program.
- **8x.** Aktiverar kantutjämning med läget 8x. Detta läge erbjuder högre bildkvalitet än läget 6xS för Direct3D-program och läget 4x för OpenGL-program.
- **16x.** Aktiverar kantutjämning med läget 16x. Detta läge erbjuder högre bildkvalitet än läget 8x.

**Obs!** Några alternativ kanske inte är tillgängliga p.g.a. maskinvarans begränsning. Information finns i NVIDIA Användarguide.



Dra i reglaget om du vill ställa in graden av anisotropisk filtrering för förbättrad bildkvalitet. Observera att prestandan försämras om du aktiverar den här funktionen.

- **Av.** Inaktiverar Anisotropisk filtrering.
- **1x.** Resulterar i maximal prestanda.
- **2x.** Har förbättrad bildkvalitet som resultat, men prestandan försämras.
- **4x.** Har förbättrad bildkvalitet som resultat, men prestandan försämras.
- **8x.** Resulterar i bästa bildkvalitet.

**Obs!** Några alternativ kanske inte är tillgängliga p.g.a. maskinvarans begränsning. Information finns i NVIDIA:s användardokumentation.

Gör att programmet Direct3D kan välja sitt eget uppdateringsintervall. Listrutan nedan är avaktiverad när detta alternativ är aktiverat.

Gör att drivrutinen åsidosätter uppdateringsintervallet för Direct3D-program. Listrutan nedan är aktiverad när detta alternativ är aktiverat.

Med denna listruta kan du åsidosätta uppdateringsintervall individuellt för varje upplösning.

**Standard** betyder att programmets uppdateringsintervall används. Något annat värde betyder att ställa in uppdateringsintervallet till värdet för Direct3D- helskärmsprogram.

Åsidosätta en uppdateringsintervall

1. I Uppdateringsintervallspalten ska du klicka ordet **Standard** på den rad som innehåller upplösningen för vilken du vill ändra uppdateringsintervallet. En lista över värden visas.
2. Välj ett uppdateringsintervall och klicka **Verkställ**.

Skärper bildkvaliteten genom att förstärka innehåll med hög frekvens.

Justerar energikonsumtionen från batteriet i förhållande till prestanda.

Justera energikonsumtion från växelströmkällan i förhållande till prestanda.

Detta är den strömkälla som för närvarande används.



Detta är den aktuella kraftnivån i förhållande till prestanda.

Detta är den aktuella batteriladdningsnivån.

Flytta detta skjutreglage för TV-skärmstorlek till den nivå som justerar TV:ns skärmstorlek. Om du t.ex. ser en svart kantlinje på TV-skärmen kan du använda skjutreglaget till att förstora TV-skärmen och ta bort kantlinjen.

**Obs!** Inställningar allra längst till höger (dra reglaget hela vägen åt höger) är optimal för att titta på DVD .

Med Digital vibration kan du styra bildernas färgseparation och intensitet vilket resulterar i ljusare och klarare bilder vid videouppspelning.

Somliga filmer (videobilder) kan se mörka ut under uppspelning. Du kan öka gammavärdet och göra bilden ljusare.

I denna panel finns funktioner för att skapa och använda egna bildskärmsupplösningar.

Klicka när du vill lägga till det egna läget som angivits i området Redigera lägen i listan över egna lägen.

Klicka när du vill ändra den markerade posten i listan över egna lägen.



Klicka när du vill testa det egna läget i området Redigera lägen. Detta test försöker ställa in läget på den valda bildskärmen och bekräfta att det var riktigt inställt.

Klicka när du vill ta bort den markerade posten i listan över egna lägen.

Om du klickar på denna ruta kan du ställa in lägen på den valda bildskärmen som är mindre än traditionella Windows-skrivbordslägen. Detta kan orsaka att den synliga delen av bildskärmen kanske tycks zoomad eller panoreras runt skrivbordet, beroende på bildskärmens prestanda.

Justera den vågräta dimensionen (eller antalet bildpunkter i bredd) för bildskärmläget som skapas.

Justera den lodräta dimensionen (eller antalet bildpunkter in höjd) för bildskärmsläget som skapas.

Justera det lodräta uppdateringsintervallet för bildskärmläget som skapas.

Justera antalet färger som visas (kallas även bpp eller **bitar** per bildpunkt för bildskärmläget som skapas.

Välj ett av Windows standardvisningslägen som startpunkt i området Redigera lägen.



Visar en lista över tillgängliga egna skärmlägen.

Visar en lista över tillgängliga skärmlägen som kan ställas in på de bildskärmsenheter som associerats med den valda bildskärmen. Denna lista innehåller endast vissa lägen som kan visas fysiskt på denna bildskärmsenhet och kan ha en mindre dimension än de lägen som kan ställas in på Windows Bildskärmsegenskaper.

Markera denna ruta när du vill aktivera de optimala inställningarna för att visa video på TV:n.

Justerar bildskärmens tidsinställning och bibehåller aktuellt bildförhållande.

Visar en grafisk representation av ClearView-konfigurationen. Klicka på en skärmbild och flytta den när du vill ändra bildskärmsordningen.

Med detta alternativ väljer du bildskärmskonfiguration. Följande alternativ är tillåtna:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Välj bildskärm som du vill använda som preferensbildskärm. Preferensbildskärmen kan uppdateras efter behov med skjutreglaget 'Uppdatera Preferensbildskärm'.

Använd musen när du vill välja preferensbildskärm. Bildskärmen där musens markör visas behandlas som preferensbildskärm vad beträffar uppdatering.



Använd detta skjutreglage till att specificera antalet gånger en preferensbildskärm uppdateras jämfört med icke-preferensbildskärmarna.

- § 1x anger att preferensbildskärmen uppdateras endast en gång per cykel.
- § 2x betyder att preferensbildskärmen uppdateras två gånger per cykel, medan icke-preferensbildskärmarna uppdateras endast en gång under en cykel.
- § 3x anger att preferensbildskärmen uppdateras tre gånger per cykel.

Hjälper dig välja klockinställningar för följande:

- § Standard (2D), som endast påverkar 2D-programmen eller
- § Prestanda (3D), som endast påverkar 3D-programmen.

När du väljer Prestanda klockinställning bestämmer du hur snabbt 3D-programmet kör.

När du väljer Standard klockinställning bestämmer du hur snabbt 2D-programmet kör.

Detta bestämmer den högsta klockinställning som är säker på systemet i detta ögonblick. Den högsta klockinställning som bestäms här kan variera under följande körningar och beror på hur bra systemet hanterar de auto-identifierade stresstesterna.

Gör att en överlagring kan skapas i Utsträckningslägen. (Somliga system kan inte hantera att skapa överlagringar när utsträckningsläget är aktiverat; med detta alternativ kan du motverka denna begränsning.)

När du trycker på bilden av detta stift förblir popup-menyn öppen så länge stiftet är intryckt. Om du släpper stiftet, stängs popup-menyn automatiskt och öppnas när kontrollpanelens fönster kommer ur fokus.

Med detta alternativ kan du manuellt välja panorama-upplösning för en given bildskärmsenhet. Om du väljer en panorama-upplösning anger drivrutinen läget Panorama med given upplösning när detta är möjligt.

**Obs!** Denna inställning finns kvar när systemet startas om.



Markera denna ruta när bildskärmen (bildskärmsenhet) stöder inbyggd rotation.

**μObs!** Om bildskärmen inte stöder inbyggd rotation avaktiveras rotationsfunktionen när du markerar denna ruta.

Markera denna ruta när du vill åsidosätta anisotropiska inställningar valda av programmet och ersätta dem med användar-valda anisotropiska inställningar för 3D-program.

Kontrollera denna ruta när du vill aktivera Dubbelsvep.

- § Dubbelsvep förbättrar bildkvaliteten i hög grad vid lägre upplösningar vilket är mest användbart för helskärmvideo eller datorspel.
- § Dubbelsvep kräver att bildskärmen har dubbelt så mycket bandbredd. För högre upplösningar och uppdateringsintervall, återgår drivrutinen automatiskt till standardläge när dubbelsvepläget överskrider bildskärmens begränsningar.

På så sätt kan du lägga till mer än ett eget läge med alla stödda färgdjup.

På så sätt kan du lägga till mer än ett eget läge med alla stödda uppdateringsintervall.

Visar tillgängliga bildskärmsupplösningstillningar för skärmen. Flytta reglaget när du vill välja en annan bildskärmsupplösning.

Visar den markerade bildskärmsupplösningens tillgängliga färginställningar (bildskärmsenhet). Klicka på reglaget när du vill välja en annan färginställning.

Reglaget visar en lista med speciella NVIDIA GPU-händelser som har inträffat och som har loggats av enhetens drivrutin. Dessa händelser kan även visas med händelseloggens visningsprogram.



Ange bildpunktformat för överlagringar i OpenGL.

- **Färgindexerade överlagringar (8 bpp):** Använd 8-bitars palettöverlagringar.
- **RGB-överlagringar (RGB555-format):** Använd 16-bitars (RGB555) överlagringar.
- **Färgindexerade (8 bpp) och RGB555-format555:** Gör att programmet kan använda antingen 8-bitars paletterade eller 16-bitars (RGB555) överlagringar.

**Obs!** Överlagringar kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få överlagringsfunktionen att fungera.

Aktiverar gammakorrektion för kantutjämnade linjer. Gammakorrigerade kantutjämnade linjer tar hänsyn till variationer i utenhetens färgvisningsförmåga när de renderar utjämnade linjer.

Aktiverar detta system som huvudkontroll. När detta alternativ är aktiverat används grafikkortet som den huvudkontroll som genererar bildlåssynkroniseringssignalen.

Ledande kant. När detta alternativ är aktiverat anger det att den stigande kanten används till att detektera synkronisering.

#Fallande kant När detta alternativ är aktiverat anger det att den fallande kanten används till att detektera synkronisering.

Synkfördröjning ( $\mu$  s). I huvudkontrolläget anger detta alternativ hur lång tid (i mikrosekunder) bildlåskortet ska vänta innan det genererar synkroniseringspulsen.

Uppdatera (Hz). I huvudkontrolläge är detta den frekvens (i hertz) med vilken grafikkortet genererar utenhetens synkroniseringspulser.

Synkroniserings- och anslutningsstatus. Denna grafik visar bildlås kortets aktuella status av. Individuella beskrivningar nedan:

- **Synk klar.** Synkroniseringsignal från GPU som matas ut
- **Växla klar.** Signal mellan GPU-enheter som används för att synkronisera alla GPU-enheter i kedjan
- **Tidsinställning.** Tidsinställningssynkbitar syftar på att det finns en tidsinställningssynkronisering via bildlåsportarna.
- **Stereosynk.** Synkronisering från VGA-kortet. Om det inte finns något bildlås eller house sync, används denna synkronisering.
- **.** Indata-anslutning för synkronisering av bildlås
- **Ut.** Utdata-anslutning för synkronisering av bildlås
- **House sync.** Synksignal som mottagits från BNC-anslutningen



Testa länk. Klicka när du vill fråga Synk-alternativ och bekräfta anslutningen. Resultat och aktuell status visas.

Klicka när du vill köra en serie interna prover som kalibrerar grafikkortet för optimala inställningar för bildsynkronisering. Resultat och aktuell status visas.

Klicka när du vill identifiera associerade bildskärmar (visningsenheter).

Klicka listrutans pil och välj sedan antingen Primär bildskärm eller Sekundär bildskärm, beroende på vilken skärm du vill spela upp video i helskärmsläge.

Använd detta alternativ till att välja det par bildskärmar som skrivbordet ska visas på. Den första ikonen representerar den primära bildskärmen, den andra ikonen representerar den andra bildskärmen. Listan visar alla bildskärmspar som kan användas tillsammans.

Använd det här alternativet när du vill markera hur skrivbordet ska visas.

- § **Enstaka Bildskärm** betyder visa skrivbordet endast på den primära bildskärmen.
- § **DualView** betyder visa två olika skrivbord, en på varje bildskärm.
- § **Klona** betyder kopiera samma skrivbord på två bildskärmar.
- § **Horisontell utsträckning** betyder visa ett skrivbord utsträckt vågrätt över två bildskärmar.
- § **Lodrätt Horisontell** utsträckning betyder visa ett skrivbord utsträckt över två bildskärmar.

Aktiverar Skrivbordsöverlappning över nView-visningar i vågrätt eller lodrätt utsträckningsläge. Med detta alternativ kan du upprepa en del av bilden längs närliggande bildskärmars kanter när du använder flera bildskärmar till att bilda ett enda skrivbord i Utsträckningsläge.

Specificerar antalet vågräta bildpunkter att överlappa när du använder Skrivbordsöverlappning i läget Vågrät utsträckning.



Specificerar antalet lodräta bildpunkter att överlappa när du använder Skrivbordsöverlappning i läget Lodrät utsträckning.

Aktiverar Beräknad blandning över "projektorbaserade" bildskärmar. Med detta alternativ kan du kompensera för ljusstyrkeflimmerartefakter när utsignaler från flera projektorbaserade enheter överlappar och bildar en enstaka, sömlös bildskärmsbild.

Klicka på pilknapparna längs kanterna av bildskärmen när du vill välja bildskärmskanter som du vill inkludera i Beräknad blandning.

Specificerar antalet bildpunkter från de vågräta bildskärmskanterna som du vill använda i Beräknad blandning

Specificerar avrundning för gradienten som använts till att introducera värdet för vågrät ljusstyrka längs blandade, vågräta bildskärmskanter.

**Område:** 0 till 255 bildpunkter. Om du använder en stor avrundning hjälper det till att minska synliga sömmar längs bildskärmens kanter och förenklar bildskärmens justering, men bildkvaliteten kan bli något sämre.

Specificerar målljusstyrkevärdet för blandade, lodräta bildskärmskanter.

**Område:** 0 till 255 bildpunkter. Ju högre tal du specificerar, desto ljusare visas bilden vid blandade kanter.

Specificerar antalet bildpunkter från de lodräta bildskärmskanterna som du vill använda i Beräknad blandning.

Specificerar avrundning för gradienten som använts till att introducera värdet för lodrät ljusstyrka längs blandade, lodräta bildskärmskanter.

**Område:** 0 till 255 bildpunkter. Om du använder en stor avrundning hjälper det till att minska synliga sömmar längs bildskärmens kanter och förenklar bildskärmens justering, men bildkvaliteten kan bli något sämre.



Specificerar målljusstyrkevärdet för blandade, lodräta bildskärmskanter.

**Område:** 0 till 255 bildpunkter. Ju högre tal du specificerar, desto ljusare visas bilden vid blandade kanter.

Export DeExporterar inställningarna för Skrivbordsöverlappning och Projektblanding från dialogrutan till en fil.

Importerar inställningarna för Skrivbordsöverlappning och Projektblandning från en fil och fyller i dessa inställningar i dialogrutorna.

Tvingar stöd för renderingskomponenten för videomixning. Välj detta alternativ om du inte ser helskärmvideon på markerad helskärmseinhet.

Aktivera eller inaktiverar skalning av skrivbordet med hög upplösning. Aktivering av skalning av skrivbordet med hög upplösning förbättrar skrivbordsbildens kvalitet.

I huvudkontrolläge är detta den frekvens (i hertz) med vilken externa synkroniseringsgeneratorpulser tas emot genom BNC-anlutningen.

I huvudkontrolläge är detta videoläget som associeras med den externa synkroniseringsgeneratorn

I huvudkontrolläge är detta antalet externa synkroniseringsgeneratorpulser som tas emot innan synkroniseringspulsen sänds vidare till sekundära enheter.



Flytta skjutreglaget om du vill välja prestanda- och kvalitetsförbättringsinställningar för programmen Direct3D och OpenGL.

- **Hög Prestanda** ger högsta prestanda för programmen.
- **Prestanda** ger bästa prestanda för programmen med bra bildkvalitet.
- **Kvalitet** är standardinställningen och ger bästa bildkvalitet för programmen.

Optimera grafiken på TV:n för ett visst program.

Centrera grafikortet på TV:n.

Optimera TV:n för DVD-uppspelning.

Optimera TV:n för skrivbordsgrafik.

Optimera TV:n med egna inställningar.

Gör att programmet kan välja sitt eget uppdateringsintervall. Listrutan nedan är avaktiverad när detta alternativ är aktiverat.

Gör att drivrutinen åsidosätter uppdateringsintervallet för program. Listrutan nedan är aktiverad när detta alternativ är aktiverat.



Med denna listruta kan du åsidosätta uppdateringsintervall individuellt för varje upplösning.

**Standard** betyder att programmets uppdateringsintervall används. Något annat värde betyder att ställa in uppdateringsintervallet till värdet för program.

Åsidosätta en uppdateringsintervall

1. I Uppdateringsintervallspalten ska du klicka ordet **Standard** på den rad som innehåller upplösningen för vilken du vill ändra uppdateringsintervallet. En lista över värden visas.
2. Välj ett uppdateringsintervall och klicka **Verkställ**.

När ett uppdateringsintervall är åsidosatt, rapporterar Microsoft Windows uppdateringsintervallet som angivits av programmet men bildskärmen använder det åsidosatta uppdateringsintervallet.

Klicka när du vill fråga Synk-alternativ och bekräfta anslutningen. Resultat och aktuell status visas.

Aktiverar detta system det sekundära. När detta alternativ är aktiverat används grafikkortet som det sekundära system som genererar till bildlåssynkroniseringsignalen.

Anger om lägen som inte stöds av bildskärmen ska inkluderas.

**Varning:** Om du väljer ett läge som inte är lämpligt för bildskärmen, kan detta leda till allvarliga skärmproblem och skador på maskinvaran.

Klicka om du vill visa alla tillgängliga anpassade lägen för den markerade bildskärmsupplösningen.

Visar tillgängliga uppdateringsintervall för den markerade bildskärmens upplösning. Välj ett annorlunda uppdateringsintervall genom att klicka på alternativet.

Visar den sista bildskärmsupplösningen, de sista färgerna och uppdateringsintervallen av den sista ändringen som försökts.

Klicka om du vill autojustera den anpassade upplösningens bredden. Breddens värde måste vara en multipel av 8.



Click to välj bildskärmens tidsinställningsläge:

- **Automatisk identifiering** är 'Standard'-inställningen; den gör att Windows får den rätta tidsinställningen direkt från själva bildskärmen. **Obs!** Den här funktionen fungerar inte på vissa äldre bildskärmar.
- **General Timing Formula (GTF)** är en standard som används i de flesta nyare bildskärmar.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** är en äldre standard som fortfarande används i vissa bildskärmar. Aktivera det här alternativet om bildskärmen kräver DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** blev VESA-standard i mars 2003. CVT stöder högre upplösningar bättre än andra tidsinställningsstandarder.
- **Fast bildförhållandetid (Fixed Aspect Ratio Timing)** tvingar bilden som visas att bibehålla lägets bildförhållande i stället för bildskärmens bildförhållande. **Obs!** Drivrutinen kan placera svarta kanter runt bilden som visas enligt behov.

Klicka på nedipilen om du vill ange var dessa färgkorrigeringsinställningar ska tillämpas.

- **Alla** verkställer inställningar på Windowsskrivbordet och videouppspelningen.
- **Skrivbord** verkställer dessa färgkorrigeringsinställningar på Windowsskrivbordet.
- **Överlagring/VMR (Video Mixing Renderer, renderingskomponenten för videomixning)** verkställer dessa färgkorrigeringsinställningar på videouppspelning med en överlagring.
- **Helskärmvideo** verkställer dessa färgkorrigeringsinställningar på helskärmvideouppspelning.

Klicka på nedipilen om du vill välja den färgkanal som påverkas av skjutreglagen eller kurvstyrning. Du kan ändra den röda, gröna eller blå kanalen separat eller den sammansatta kanalen samtidigt.

EN grafisk representation av färgkorrigeringskurvan. Indatavärden visas längs X-axeln och de justerade utsignalvärdena längs Y-axeln. Numeriska värden visas i de närliggande redigeringsrutorna.

- I **Standardläge** ändrar denna kurva dynamiskt när du justerar reglagen för kontrast, ljusstyrka eller Gamma.
- I **Avancerat läge** kan du ändra denna kurva i realtid genom att dra kontrollpunkter med musen och ändra värdena i redigeringsrutorna eller med piltangenterna. Du kan infoga ytterligare kontrollpunkter genom att klicka vänster musknapp längs kurvan eller genom att trycka på tangenten Ins. Du kan ta bort kontrollpunkter genom att dra dem utanför gränserna eller med Delete-tangenten och du kan välja flera kontrollpunkter med dragmarkering och tangenterna Shift och Ctr.
- I **läget ICC-profil** visas färgkorrigeringskurvorna som laddats från ICC-profilen. Använd ett professionellt utgivningsprogram när du vill göra färgmatchning baserad på information i ICC-profilen.

Visar indata-värdet för det aktuella musläget eller kontrollpunkter i kurvdiagrammet.

Visar utsignal-värdet för det aktuella musläget eller kontrollpunkter i kurvdiagrammet.

Visar en lista över tillgängliga färgkorrigeringsprofiler.

- **Med Standardläge** kan du ange färgkorrigeringsinställningar med reglagen Kontrast, Ljusstyrka och Gamma.
- **I Avancerat läge** kan du ange färgkorrigeringsinställningar genom att manuellt infoga, dra och ta bort kontrollpunkter längs kurvan som visas i diagrammet. När detta alternativ är aktiverat, gäller inte inställningarna som visas i skjutreglaget.
- **I läget ICC-profil** visas färgkorrigeringskurvorna som importerats från angiven ICC-profil. Ladda profilen genom att markera ICC-profil läge och klicka på knappen Importera. När detta alternativ är aktiverat, gäller inte inställningarna som visas i skjutreglaget.

**Egna inställningar** som du har sparat visas även i denna lista. Aktivera en egen inställningsprofil genom att välja den från listan.

Klicka om du vill ange ICC-profilens filnamn som du vill använda.

Klicka om du vill växla skärmmenyredigering.

Visar lista över dolda skärmar när skärmmenyredigering är på.



De här alternativen medför att du kan bestämma var bilden ska placeras på den platta bildskärmen när du använder en upplösning som är lägre än den högsta tillåtna upplösningen. Alternativen "Skala" är tillgängliga för platta bildskärmar som stöder flera inbyggda upplösningar.

- **Videokortets skalning.** Aktivera detta alternativ om du vill skala bilder med lägre upplösning så att de passar den platta bildskärmen. Om t.ex. den platta bildskärmen har en högsta upplösning på 1400x1050, skalas en bild med en upplösning på 1024x768 så att den visas på skärmen med en upplösning på 1400x1050. Videokortet används till denna "bildpunktsträcknings"-åtgärd.
- **Centrerad utsignal.** Aktivera detta alternativ om du vill visa bilder med lägre upplösning "som de är" i mitten av den platta bildskärmen. Om t.ex. den platta bildskärmen har en högsta upplösning på 1400x1050, visas en bild med en upplösning på 1024x768 mitt på skärmen med en upplösning på 1024x 768 med svarta kanter.
- **Skalning i bildskärm** liknar **Skalning i grafikkort** men det använder standardmetoden "bildpunktsträckning" i den platta bildskärmen istället för bildskärmens nätverkscort.
- **Bibehåll bildförhållande. (Obs!** Om detta alternativ är tillgänglighet beror på bildskärmskonfigurationen.) Aktivera detta alternativ om du vill skala bilder med lägre upplösning så att de passar den platta bildskärmen men bevarar bildens bildförhållande. Om t.ex. den platta bildskärmen har en högsta upplösning på 1680x1050, skalas en bild med en upplösning på 1024x768 så att den visas på skärmen med en upplösning på 1400x1050 med svarta kanter.

Använd detta alternativ när du vill tvinga NVIDIA GPU-fläkten att alltid köra på högsta nivå och ignorera GPU-enhetens temperatur- eller prestandaläge. I detta läge genererar fläkten en konstant ljudnivå.

