

Aktivuje emulaci tabulky mlhy. Direct3D specifikuje, že NVIDIA GPU, schopná akcelerace hardwaru Direct3D, bude moci realizovat mlhu z vertexu nebo tabulky.

**Pozn.:** Některé hry neprovádí správné dotazování schopností hardwaru Direct3D a předpokládají podporu mlhy z tabulky. Aktivace této volby zajišťuje, že tyto hry budou pracovat správně s vaší NVIDIA GPU.

Nutí hardware, aby automaticky uzpůsobil hloubku svého Z-vyrovnávání hloubce, kterou požaduje aplikace.

**Pozn.:** Pokud vaše práce absolutně nevyžaduje specifickou hloubku Z-vyrovnávání, je lepší mít tuto volbu aktivovanou. Je-li tato volba deaktivována, mohou běžet pouze aplikace s fungujícími hloubkami Z-vyrovnávání odpovídajícími současné konfiguraci hardwaru.

Aktivuje alternativní techniku vyrovnávání hloubky.

Aktivace této volby dovoluje hardwaru, aby použil jiný mechanismus vyrovnávání hloubky v 16-bitových aplikacích, což může zvýšit kvalitu vykreslení 3D zobrazení.

Aktivuje zobrazení loga NVIDIA v Direct3D.

Aktivace této volby zobrazí v dolním rohu obrazovky logo NVIDIA, zatímco běží aplikace Direct3D.

NVIDIA GPU může automaticky vytvářet mipmapy pro účinnější přenos textur přes sběrnici a zajištění vyššího výkonu aplikace.

**Pozn.:** Některé aplikace se však nemusí zobrazit správně, je-li aktivováno automatické vytváření mipmap. Problémy odstraní omezením počtu automaticky vytvářených úrovní mipmap, dokud se obrazy nezobrazí správně. Omezení počtu úrovní mipmap často eliminuje vadné zarovnání textur nebo „švy“, avšak s jistým snížením výkonu.

Upravuje odklon úrovně detailu (**LOD**) pro mipmapy.

Menší odklon poskytuje lepší kvalitu obrazu, zatímco větší odklon zajišťuje vyšší výkon aplikace. Můžete si zvolit z pěti přednastavených hodnot odklonu, od „Nejlepší úroveň obrazu“ po „Nejlepší výkon“.

Zobrazí seznam vámi uložených vlastních nastavení (èi „úprav“).

Pro aktivaci nastavení zvolte položku ze seznamu a klepněte na **Použít**.

Klepnutím uložíte současná nastavení (vě. nastavení zadaných v dialog. rámečku Více v Direct3D) jako vlastní „úpravu“. Uložená nastavení jsou pak přidána do příslušného seznamu.

Jakmile naleznete optimální nastavení pro určitou hru Direct3D, uložení nastavení jako vlastní úpravy vám umožní rychle konfigurovat Direct3D před spuštěním hry a nemusíte nastavovat každou volbu individuálně.



Klepnutím vymažete vlastní nastavení právi zvolená na seznamu.

Klepnutím obnovíte standardní hodnoty pro všechna nastavení.

Klepnutím zobrazíte dialogový rámeček, v němž můžete upravit další nastavení Direct3D.

Pohybem posuvníku zmíníte texturovací schéma hardwaru pro texely (prvky textury).

Zmínou těchto hodnot zmíníte původ definice texelu. **Standardní hodnoty** odpovídají specifikacím Direct3D. Některé softwary mohou předpokládat, že původ texelu bude definován jinde. Kvalita obrazu takových aplikací se zlepšuje, když je původ texelu předefinován. Použijte posuvník pro změnu původu texelu kdekoli mezi levým horním rohem a středem texelu.

Umožňuje NVIDIA GPU použití určené velikosti systémové paměti (navíc k paměti instalované na vlastní grafické kartě) pro ukládání textur.

**Pozn.:** Maximální velikost systémové paměti, jež lze vyhradit pro ukládání textur, je vypočítána na základě rozsahu fyzické RAM, instalované na vašem počítači. Čím více máte systémové RAM, tím vyšší hodnotu můžete nastavit.

Toto nastavení se vztahuje jen na grafické karty PCI nebo na grafické karty AGP používané v režimu PCI kompatibility.

Specifikuje, jak Direct3D pracuje s vertikální synch.

- **Vždy vypnuto.** Vždy deaktivuje vertikální synch. v aplikacích Direct3D.
- **Standard vypnuto.** Vertikální synch. zůstává deaktivována, pokud aplikace specificky nepožaduje její aktivaci.
- **Standard zapnuto.** Vertikální synch. zůstává aktivována, pokud aplikace specificky nepožaduje její deaktivaci.

Omezuje počet rámečků, které CPU může připravit, než jsou rámečky zpracovány grafickým procesorem, když je vertikální synchronizace deaktivována.

**Pozn.:** V některých případech, čím vyšší počet předem vykreslených rámečků je povolen, tím větší „zpoždění vstupu“ se může vyskytovat v reakci na pokyny ze zařízení jako joysticky, gamepady nebo klávesnice. Zadejte nižší hodnotu, pozorujete-li znatelné zpoždění reakce na vstupní zařízení připojená na počítač při hraní her.

Deaktivuje podporu ovladače pro rozšířené instrukce, používané na určitých CPU.

Některé CPU podporují dodatečné 3D instrukce, které doplňují vaši NVIDIA GPU a zlepšují výkon v 3D hrách nebo aplikacích. Pomocí této volby deaktivujete tyto dodatečné 3D instrukce v ovladačích, což může být užitečné pro porovnání výkonu nebo pro odstraňování problémů.



Umožňuje ovladači exportovat stereo formáty pixelů, takže aplikace OpenGL mohou používat stereo a aktivovat brýle se stereo uzávkou.

Umožňuje ovladači exportovat formáty s překrytím pixelů, takže aplikace OpenGL mohou používat překrytí.

Umožňuje ovladači OpenGL pøidilit jednu zadní vyrovnávací pamì  a jednu vyrovnávací pamì  hloubky pøi stejném rozlišení displeje.

- Je-li tato volba aktivována (zaškrtnuta), aplikace OpenGL, které vytváøejí více oken, využívají pamìti efektivnìji a mají lepší výkon.
- Je-li tato volba deaktivována (nezaškrtnuta), ovladaè aplikace OpenGL pøidilì jednu zadní vyrovnávací pamì  a jednu vyrovnávací pamì  hloubky každému oknu vytvoøenému aplikací OpenGL.

Nastaví optimální nastavení pro zvolenou aplikaci OpenGL. Klepnite na šipku seznamu pro zobrazení seznamu aplikací a zvolte jednu z nich.

Urèuje, zda v aplikacích OpenGL mají být standardní používány textury urèené barevné hloubky.

- **Použit barevnou hloubku pr. plochy** – používá textury té barevné hloubky, na níž je nyní nastavena vaše pr. plocha Windows.
- Volby **Vždy použít 16 bpp** a **Vždy použít 32 bpp** vynutí použití textur urèené barevné hloubky, bez ohledu na nastavení vaší pr. plochy.

Stanoví režim přehazování vyrovnávací paměti pro aplikace OpenGL pro celou obrazovku. Můžete zvolit metodu **blokového přenosu** nebo **autom. výběr**.

**Autom. výběr** umožňuje ovladači zvolit nejlepší metodu na základě vaší konfigurace hardwaru.

Specifikuje, jak OpenGL pracuje s vertikální synch.

- **Vždy vypnuto.** Vždy deaktivuje vertikální synch. v aplikacích OpenGL.
- **Standard vypnuto.** Vertikální synch. zůstává deaktivována, pokud aplikace specificky nepožaduje její aktivaci.
- **Standard zapnuto.** Vertikální synch. zůstává aktivována, pokud aplikace specificky nepožaduje její deaktivaci.

Klepnutím uložíte současná nastavení jako vlastní „úpravu“, která je pak přidána do příslušného seznamu.

Jakmile naleznete optimální nastavení pro určitou aplikaci OpenGL, uložení nastavení jako vlastní úpravy vám umožní rychle konfigurovat OpenGL před startem aplikace a nemusíte nastavovat každou volbu individuálně.



Pohybem posuvníku upravíte hodnoty **jasu**, **kontrastu** nebo **gamma** pro zvolený kanál barev.

Nastavení korekce barev jsou používány pro kompenzaci rozdílů zářivosti mezi zdrojovým obrazem a jeho výstupem na zobrazovacím zařízení. Když pracujete s aplikacemi pro zpracování obrazu, upravte nastavení korekce barev tak, abyste získali věrnější barevnou reprodukci obrazu (jako fotografií) na svém zobrazovacím zařízení.

Mnoho her s 3D akcelerací se také může zobrazit jako příliš tmavé. Zvýšení jasu a/nebo hodnot gamma rovnoměrně na všech kanálech zlepší jasnost zobrazení i hrací poutavost těchto her.

Klepnite na šipku seznamu a zvolte kanál barev ovládaný posuvníky. Kanály pro **červenou**, **zelenou** či **modrou** barvu lze upravit individuální nebo všechny najednou.

**Digitální živost** umožňuje lepší kontrolu oddílení a intenzity barev, čímž získáte ve všech aplikacích jasnější a čistší obrazy.

Posuvníkem upravíte tyto úrovně digitální živosti: **Vyp.**, **Nízká**, **Střední**, **Vysoká** a **Max**

Grafické znázornění barevné křivky. Tato křivka se mění v reálném čase, když upravujete kontrast, jas nebo gamma.

Aktivujte tuto volbu, chcete-li automaticky aplikovat úpravy barev, které jste provedli, při příštím otevření Windows (např. když restartujete svůj počítač).

**Pozn.:** Pracuje-li váš počítač v síti, barva je upravena poté, co se přihlásíte do Windows.

Zobrazuje seznam vlastních nastavení barev, která jste uložili.  
Pro obnovení uložených nastavení zvolte položku ze seznamu.

Klepnutím uložíte současná nastavení barev jako vlastní nastavení. Uložená nastavení jsou přidána do příslušného seznamu.

Klepnutím vymažete vlastní nastavení barev, právi zvolené v seznamu.



Klepnutím obnovíte standardní tovární nastavení pro všechny hodnoty barev.

Přidá ikonu Nastavení NVIDIA na hlavní panel Windows.

- Tato ikona vám umožní „okamžitě“ použít jakékoli vlastní nastavení pro Direct3D, OpenGL nebo barvy ze snadno přístupné pop-up nabídky.
- Tato nabídka také obsahuje prvky pro obnovení standardních nastavení a pro přístup do dialogového rámečku Vlastnosti displeje.

Klepnutím zvolíte ikonu, jež bude představovat obslužný program Nastavení NVIDIA na hlavním panelu Windows.

1. Zvolte ze seznamu ikonu, kterou chcete zobrazit.
2. Klepnutím na **Použít** aktualizujete ikonu na hlavním panelu.

Aktivuje Správce pr. plochy nView poidáním volby **Vlastnosti nView** do nabídky pr. plochy.

Klepníte pravým tlačítkem na pr. plochu, pak klepníte na **Vlastnosti nView**, což zobrazí panel vlastností Správce pr. plochy nView.

Klepnutím otevřete panel vlastností Správce pr. plochy nView, poté co aktivujete volbu Aktivovat Správce pr. plochy.

Panel vlastností Správce pr. plochy nView vám umožní konfigurovat funkce Správce pr. plochy pro jednu nebo více pr. ploch a displejů (monitorů).

Pomocí těchto voleb můžete upravit umístění obrazu na plochem panelovém displeji, je-li používán s nižším rozlišením než maximální podporované rozlišení.

Klepnutím na tlačítka se šipkami upravíte umístění pr. plochy na displeji.

Klepnutím obnovíte standardní umístění pr. plochy pro současně rozlišení a obnovovací frekvenci.



Zvolte zobrazovací zařízení (monitor, digitální plochý panel nebo TV), podle toho, jaké zařízení podporuje vaše grafická karta používající NVIDIA GPU.

Klepnutím otevřete okno, v němž můžete zadat vlastní nastavení pro aktivní zobrazovací zařízení.

Klepnutím uríte souèasný formát a nastavení dané zemi používané pro TV výstup.

Klepnutím otevřete dialogový rámeček, kde můžete specifikovat určitý formát TV výstupu.

V tomto seznamu můžete zvolit formát TV výstupu podle toho, v jaké zemi žijete.

**Pozn.:** Pokud není vaše země v seznamu, zvolte zemi nejbližší místu, kde se nacházíte.

Klepnutím specifikujete typ výstupního signálu vysílaného do TV.

- Máte-li příslušný připojovací kabel, výstup **S-Video** zpravidla poskytuje vyšší kvalitu výstupu než Kombinované video.
- Pokud si nejste jisti, jaký typ signálu specifikovat, zvolte nastavení **Autom. výběr**.

Klepnutím na tlačítka se šipkami upravíte umístění pr. plochy na TV.

**Pozn.:** Pokud je televizní obraz v důsledku přílišných úprav rozbitý nebo zmizí, počkejte 10 sekund. Obraz se automaticky vrátí do standardní polohy a můžete znovu začít upravovat. Jakmile umístíte pr. plochu do žádané polohy, klepněte do uplynutí 10 sekund na **Použit** pro uložení nastavení.

Klepnutím obnovíte standardní polohu pr. plochy na TV pro současné rozlišení.



Pohybem posuvníku upravte jas televizního obrazu.

#Pohybem posuvníku upravte kontrast televizního obrazu.

Pohybem posuvníku upravte barevnou sytost televizního obrazu.

Pohybem posuvníku upravte žádanou hodnotu filtru mihotání použitou pro TV signál.

**Pozn.:** Doporučujeme zcela vypnout filtr mihotání pro filmy DVD přehrávané z hardwarového dekodéru.

Použijte tyto ovládací prvky pro úpravu kvality videa nebo přehrávání DVD na vašem zobrazovacím zařízení (monitoru).

Můžete nezávisle ovládat jas, kontrast, zbarvení a barevnou sytost pro dosažení optimální kvality obrazu při přehrávání videa nebo DVD filmů na vašem počítači.

Upravuje hodinovou frekvenci jádra a paměti vaší NVIDIA GPU.

Nastavuje rychlost hod. kmitoètu jádra vaší NVIDIA GPU.

Indikuje rychlost hod. kmitoètu jádra v MHz.

Nastavuje rychlost hod. kmitoètu rozhraní pamìti na vaší grafické karti.



Indikuje rychlost hod. kmitoètu rozhraní pamìti v MHz.

Testuje stabilitu nového nastavení hodinové frekvence před jejím použitím.

**Pozn.:** Musíte testovat všechna nová nastavení lišící se od standardů výrobce předtím, než mohou být permanentně používána.

Zajišťuje, že všechny změny hodinových frekvencí jsou automaticky použity při každém startu Windows.

**Pozn.:** Můžete vyloučit automatické nastavení hodinového kmitočtu při startu podržením klávesy **Ctrl** během startu Windows. Je-li váš počítač připojen k síti, podržte klávesu **Ctrl** okamžitě poté, co se přihlásíte do Windows.

Resetuje všechny možnosti úprav hodinového kmitočtu a vynucuje novou detekci grafického hardwaru předtím, než je možno znovu aktivovat ovládací prvky.

**Pozn.:** Doporučujeme provést resetování pokaždé, když použijete aktualizovaný obraz BIOS pro BIOS vašeho grafického adaptéru.

**nView Standard** je režim pro jeden displej. Použijte tento režim, pokud je k vaši grafické karti používající NVIDIA GPU připojeno jen jedno zobrazovací zařízení.

Režim **nView Klon** zobrazuje přesnou kopii primárního displeje na sekundárním zařizení.

Režim **nView Horizontální rozšíření** vám dovolí rozšířit pr. plochu Windows horizontální přes dva zobrazovací zařízení. V tomto režimu se kombinují dva displeje pro vytvoření širokého povrchu rozšířeného displeje, což je užitečné pro zobrazení objektů přesahujících svou šířkou jediný displej.

Režim **nView Vertikální rozšíření** vám dovoli rozšířit pr. plochu Windows vertikálně přes dvě zobrazovací zařízení. V tomto režimu se kombinují dva displeje pro vytvoření vysokého povrchu rozšířeného displeje, což je užitečné pro zobrazení objektů přesahujících svou výškou jediný displej.



Zobrazuje grafickou reprezentaci konfigurace nView pro váš displej.

§ Klepnutím na obrázek monitoru jej zvolte jako současný displej.

§ Klepnutím pravým tlačítkem na obrázek monitoru vyvoláte pop-up nabídku, s jejíž pomocí můžete provádět úpravy přidružených zobrazovacích zařízení a otevírat kartu korekce barev.

Klepnutím zamkníte současnou polohu panorámování na sekundárním displeji v režimu **Klon**.

To vám umožní účinně zmrazit virtuální pr. plochu v určité poloze, což je užitečné pro prezentaci nebo detailní práci v aplikacích.

Pro zvolení oblasti obrazovky videa, kterou chcete zoomovat, klepnite na střed nebo ikony šipek. Po zvolení můžete k této části obrazovky zoomovat pohybem posuvníku zomu níže.

Pohybujte posuvníkem pro zoomování do nebo ze zvolené oblasti obrazovky přehrávaného videa.

Klepnite na šipku seznamu a zvolte buď **Primární displej** nebo **Sekundární displej**, podle toho, na kterém displeji chcete pøehrávat video v režimu celé obrazovky. Režim celé obrazovky deaktivujte volbou **Deaktivovat**. Nutí software pøekrytí použít øízené sdílení sbírnice.

**Pozn.:** Doporuèujeme ponechat tuto volbu nezaškrtnutou, pokud nemáte problémy s pøehráváním videa, napø. špatný nebo vùbec žádný obraz videa.

Ukáže typ zobrazovacího zařízení, které používáte se zvolenou grafickou kartou.

Klepnutím zobrazíte zařizení a vlastnosti ovladače pro tento displej.

Uvádí obnovovací frekvence použitelné pro tento monitor. Vyšší obnovovací frekvence snižuje mihotání obrazovky.



Specifikuje, zda seznam pod Obnovovací frekvencí obsahuje režimy nepodporované vaším displejem.

**Pozor:** Zvolení režimu nevhodného pro váš displej může způsobit vážné problémy displeje a mohlo by poškodit váš hardware.

Specifikuje, zda displej odpovídající ikoně zvolené nahoře je primárním displejem.

Při startu vašeho počítače se na primárním displeji zobrazí dialogový rámeček přihlášení. Většina oken aplikací se standardně objevuje při jejich prvním otevření na primárním displeji. Primární displej obsahuje levý horní roh pr. plochy.

Zobrazuje všechny současné displeje nView. Pokud je připojeno více než jedno zařízení a vy jste přešli na jiný režim než Standardní, můžete zvolit displej, který chcete jako současný displej.

Můžete také klepnout na obrázek monitoru nahoře a zvolit jej jako současný displej.

Klepnutím nastavíte nebo změníte nastavení pro výstupní zařízení používané pro současný displej.

Klepnutím detekujete všechna zobrazovací zařízení připojená ke grafické karti.

**Pozn.:** Použijte tuto funkci, pokud jste připojili jakékoli displeje až po otevření ovládacího panelu.

Zaškrtnite toto políčko, pokud máte připojen ke konektoru sekundárního displeje monitor (zobrazovací zařízení), které nebylo detekováno. To je užitečné pro starší monitory nebo monitory připojené konektory BNC.

Klepnutím získáte přístup k dodatečným funkcím NVIDIA GPU.

Klepnutím získáte přístup na webový server NVIDIA pro nejnovější informace a ovladače pro vaši NVIDIA GPU.



Tyto informace obsahují podrobnosti o aspektech hardwaru současně zvolené NVIDIA GPU.

Tyto informace obsahují podrobnosti o vybraných aspektech vašeho systému, jež mohou ovlivnit celkový výkon grafiky.

Seznam souborů, včetně jejich popisů a verzí, používaných vaší NVIDIA GPU.

Deaktivuje antialiasing v 3D aplikacích.

**Pozn.:** Aktivujte tuto volbu, potřebujete-li ve svých aplikacích maximální výkon.

Aktivuje antialiasing používající režim 2x.

**Pozn.:** Tento režim nabízí zlepšenou kvalitu obrazu a vysoký výkon v 3D aplikacích.

Aktivuje patentovanou antialiasingovou techniku používanou řadou GeForce GPU.

**Pozn.:** Antialiasing Quincunx nabízí kvalitu pomalejšího antialiasingového režimu 4x s téměř stejným výkonem jako v rychlejším režimu 2x.

Aktivuje antialiasing používající režim 4x.

**Pozn.:** Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu za cenu jisté ztráty výkonu v 3D aplikacích.

Aktivuje antialiasingový režim 4x, s 9-tap (Gaussův).

**Pozn.:** Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu za cenu jisté ztráty výkonu v 3D aplikacích.

Aktivuje antialiasing používající režim 4xS. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu než režim 4x, ale za cenu jisté ztráty výkonu v 3D aplikacích.

**Pozn.:** Toto nastavení ovlivňuje pouze Direct3D aplikace. Při použití aplikací OpenGL užívá OpenGL následující možné nastavení antialiasingu— t.j., nastavení, nacházející se bezprostředně před nastavením 4xS.



Automaticky aktivuje optimální nastavení antialiasingu pro 3D aplikace podporující antialiasing.

Umožňuje manuální zvolit režim antialiasingu pro použití s 3D aplikacemi.

Zobrazí informace o současných nastaveních AGP na vašem počítači.

Zvolte manuální rychlost AGP používanou grafickým subsystémem.

**Pozn.:** Pokud nevíte, jakou rychlost AGP použít, nechejte políčko nazaškrtnuto. Systém pak automaticky určí optimální rychlost AGP.

Pohybem posuvníku manuální zvolíte rychlost AGP používanou grafickým subsystémem.

Zvolte metodu, kterou ovladač použije pro řízení video paměti vyhrazené ze systémové paměti.

Určete velikost systémové paměti, použité ve spojení s metodou specifikovanou současným režimem vyrovnávací paměti rámu.

Určete strategii správy vyrovnávací paměti rámu při použití režimu dynamické vyrovnávací paměti rámu.



Funkce NVIDIA **PowerMizer** vám umožňuje regulovat výkon vaší GPU.

Můžete buďto šetřit životnost baterie nastavením **Maximální omezení výkonu** nebo využít plného grafického výkonu vaší GPU tím, že zvolíte **Maximální výkon**.

Umožňuje, aby Windows zacházely s grafickými kartami s více výstupy jako s oddělenými, individuálními kartami instalovanými ve vašem systému.

**Pozn.:** Aktivace této volby vám umožní nezávisle zvolit rozlišení a/nebo barevnou hloubku pro každé zobrazovací zařízení, připojené ke grafické kartě pro více displejů.

Klepnutím otevřete dialogový rámeček, kde můžete upravovat další nastavení sterea a překrytí OpenGL.

**Pozn.:** Toto tlačítko je použitelné jen při aktivaci volby „Aktivovat stereo API se čtyřnásobnou vyrovnávací pamětí“ v prvním poli seznamu na tomto panelu.

Umožňuje překrytí v OpenGL.

Některé aplikace (např., Softimage3D) vyžadují překrývací plochy. Překrývací plochy jsou používány jako paletovaný povrch navíc k normální vyrovnávací paměti barvy (RGB). Překrytí jsou zvláště užitečná pro přesahující se vykreslovací plochy, nezávislé na samotném 3D obrazu, jako jsou nabídky a kurzory. Překrytí jsou podporována v 16- a 32-bitových barevných režimech.

**Pozn.:** Nemůžete používat zároveň OpenGL stereo a překrytí. Překrytí potřebují dodatečně vloženou grafickou paměť a nemusejí být k dispozici při všech rozlišeních. Pokud máte problémy s přístupem k funkcím překrytí, zkuste snížit rozlišení nebo sytost barev.

Umožňuje stereo v OpenGL.

Pro použití stereo aplikací se stereo brýlemi nebo jiným hardwarem, ovladač NVIDIA exportuje formáty pro stereo pixely OpenGL a organizuje paměť pro umožnění současného použití stereoskopických a monoskopických aplikací.

**Pozn.:** Aktivujete tuto volbu, jen je-li to nezbytné. Některé aplikace automaticky zvolí stereo formát, zatímco jiné aplikace nemusí fungovat správně ve formátu pro stereo pixely.

**Pozn.:** Nemůžete používat zároveň OpenGL stereo a překrytí. Sledování sterea vyžaduje dodatečně vloženou grafickou paměť a nemusí být k dispozici při všech rozlišeních. Pokud máte problémy se sledováním sterea, zkuste snížit rozlišení nebo sytost barev.

Ovladaè NVIDIA podporuje rùzné stereo hardware. Užíváte-li jiný než standardní stereo hardware, zvolte režim displeje ze seznamu.

**Použit stereo brýle:** Tuto volbu použijte pouze při užití ELSA 3D REVELATOR™ nebo kompatibilního adaptéru. Tyto adaptéry převedou signál monitoru na standardní 3-kolíkový DIN, používaný většinou dostupného stereo hardwaru.

**Pozn.:** Pokud má vaše grafická karta vestavný 3-kolíkový DIN konektor, nemusíte používat adaptér!

**Použit monitor s vertik. prokládáním:** Aktivujte tuto volbu, máte-li ke své grafické karti připojený autom. stereo plochý panel.



**Použití nView režim Klon:** Aktivujte tuto možnost, máte-li pasivní stereo hardware. Pro použití této volby musí být vaše projektory připojeny ke grafické kartě pro dva displeje, založené na NVIDIA GPU, a aktivovaný nView režim Klon z karty nView Režim displeje. Na jednom displeji bude obraz pro levé oko, na druhém pro pravé oko.

**Pozn.:** Tato volba je k dispozici pouze na grafických kartách pro dva displeje (nebo více displejů).

**Použit vestavný DIN konektor:** Aktivujte tuto volbu, má-li vaše grafická karta vestavný 3-kolíkový DIN konektor. V takovém případě nebudete potřebovat další adaptéry (např. dodávané s brýlemi StereoGraphics). Můžete připojit jakýkoli stereo hardware, používající 3-kolíkový DIN konektor, přímo ke grafické kartě.

**Použit kód modré linky pro StereoGraphics StereoEyes:** Aktivujte tuto volbu, používáte-li adaptér dodávaný se StereoGraphics StereoEyes nebo kompatibilními výrobky. Tyto adaptéry převedou signál monitoru na standardizovaný 3-kolíkový DIN konektor, používaný většinou běžného stereo hardwaru.

**Pozn.:** Pokud má vaše grafická karta vestavný 3-kolíkový DIN konektor, nemusíte používat adaptér!

Pokud nevidíte stereo efekt, použijte tuto volbu pro záměnu levého a pravého obrazu.

**Pozn.:** Tuto volbu budete nejspíš muset aktivovat pouze u monitorů s vertikálním prokládáním a v pasivním režimu.

Tato volba vyhrazuje co nejvíce paměti pro použití mapami textur. Lze tak zvýšit výkon pro aplikace s vysokou úrovní textur, avšak na úkor malé ztráty výkonu u aplikací bez textur.

Zostøuje textury pøi použivání 3D aplikací s aktivovaným antialiasingem. Lze tak zlepšit kvalitu obrazu.

Pohybem posuvníku nastavte stupeň anizotropického filtrování použitého pro textury. Nejvyšší nastavená hodnota poskytuje nejlepší kvalitu obrazu, nejnižší nastavená hodnota dovoluje nejvyšší výkon.

Vynucuje detekování TV, připojené ke grafické karti, i když ovládací panel neukazuje, že je nyní TV připojena. To je užitečné v situacích, kdy určitý připojený model TV nezavádí správné signály, které grafické karti umožňují detekovat přítomnost TV.

Pro aktivaci nastavení TV:

1. Klepněte na políčko.
2. Po výzvi restartujte počítač. Po opětovném přihlášení můžete použít ovládací prvky TV.



Horiz. formát je „standardní“ režim pr. plochy.

Vertik. formát bude otoèen o 90 stupù.

Obrácený horiz. formát bude otočen o 180 stupňů.

Obrácený vertik. formát bude otočen o 270 stupůů.

Můžete použít tlačítko se šipkou doprava (->) pro níže uvedené volby rotace. Můžete také klepnout na kruhovou šipku vpravo nahoře a pohnout jí ve směru rotace.

Můžete použít tlačítko se šipkou doleva (<-) pro níže uvedené volby rotace.

Urèuje pokroèilé volby vykreslení pøi použití více displejù a/nebo rùzných tøíd NVIDIA GPU.

**Pozn.:** Pøi použití režimu nView Multiview ve Windows NT 4. nelze použít volbu hardwarové akcelerace pro více displejù.

- **Režim s jedním displejem:** Máte-li pouze jeden aktivní displej, je toto nastavení standardní. Toto nastavení mùžete rovnìž urèit, pokud máte problémy s níže popsanými režimy pro více zaøízení.
- **nView Klon/Rozšíø. režim:** Toto je standardní režim, máte-li nView konfiguraci displeje nastavenou na režim nView Klon nebo režim nView Rozšíøený. Pokud je ve vašem systému použito s aktivními displeji více grafických karet, založených na NVIDIA-GPU, je toto nastavení nahrazeno jedním z níže popsaných režimù pro více zaøízení.
- **Režim kompatibility pro více zaøízení:** Tento režim je k dispozici, máte-li pøi použití režimu nView Dualview dvi nebo více aktivních zobrazovacích zaøízení nebo pokud používáte rùzné tøídy karet, založených na NVIDIA GPU.

**Pozn.:** Pøi použití tohoto režimu OpenGL vykresluje v režimu „kompatibility“ pro všechny displeje. Jsou-li používány rùzné tøídy GPU, je pro aplikace OpenGL k dispozici nejnižší společná sada funkcí všech aktivních GPU. Výkon OpenGL pøi vykreslování je ponìkud nižší než v režimu s jedním displejem.

- **Režim výkonu pro více zaøízení:** Tento režim je k dispozici, máte-li pøi použití režimu nView Dualview dvi nebo více aktivních zobrazovacích zaøízení nebo pokud používáte rùzné tøídy karet, založených na NVIDIA GPU.

**Pozn.:** Pøi použití tohoto režimu OpenGL vykresluje v režimu „výkonu“ pro všechny displeje. Stejnì jako v režimu „kompatibility“, jsou-li používány rùzné tøídy GPU, je pro aplikace OpenGL k dispozici nejnižší společná sada funkcí všech aktivních GPU. Výkon pøi vykreslování je však „rychlejší“ než v „režimu kompatibility“, i když se na zobrazovacích zaøízeních mohou pøi pøepínání nebo rozšíøeném zobrazení objevit malé pøechodové artefakty.

Aktivuje konformní chování OpenGL při uchycení textury.

Uchycování textury se týká způsobu práce s koordinátami textury tehdy, jsou-li mimo hlavní část textury. Tyto mohou být uchyceny na hraně obrazu nebo uvnitř něj.



Váše stupeň otáčení, který jste specifikovali pro překrytí videa na primárním displeji se sekundárním displejem.  
Stupeň otáčení, který jste zvolili na panelu NVRotate, je tedy použit pro primární i sekundární zobrazovací zařízení.

**Ovládání zoomu** dovoluje zoomovat do vykresleného videa.

Klepnite na tlačítko rozbal. nabídky a zvolte displej pro zoomování.

- **Zrcadlo videa** nastavuje zvolený zoom na sekundárním displeji, na němž je vykreslováno zrcadlo videa.
- **Pøekrytí videa** nastavuje zvolený zoom na primárním displeji, na němž je vykreslováno pøekrytí videa.
- **Oba** nastavuje zvolený zoom na primárním i sekundárním displeji, na nichž je vykreslováno pøekrytí videa.

Aktivuje dialog. rámeček výstrahy Indikátoru teploty.

Když teplota jádra NVIDIA GPU dosáhne prahové hodnoty jádra pro zpomalení, automaticky se zobrazí dialog. rámeček výstrahy Indikátoru teploty popisující situaci a akci, která byla podniknuta pro zamezení možného poškození jakékoli (jakýchkoli) GPU ve vašem systému.

Toto je současná teplota zvolené NVIDIA GPU ve vašem systému.

Toto je současná teplota okolí zvolené NVIDIA GPU ve vašem systému. Tato teplota je znaěni odlišná v závislosti na jiných zdrojích tepla v okolí vaší GPU.

Klepnite na jednotky pro měření teploty (Fahrenheit nebo Celsius) pro zobrazení hodnot na tomto panelu.

Toto je hodnota, při níž se GPU sama zpomalí, aby předešla přehřátí.

Když tato hodnota dosáhne hodnoty teploty jádra GPU a volba „Aktivovat výstrahu Indikátoru teploty...“ je na tomto panelu aktivována, automaticky se zobrazí dialog. rámeček s výstrahou, popisující situaci a akci, která byla podniknuta pro zamezení možného přehřátí a poškození jakékoli (jakýchkoli) GPU ve vašem systému.

Zobrazuje současnou teplotu jádra NVIDIA GPU v konzole systému.



Tato informace popisuje schopnosti týkající se AGP vašeho systému.

Tento oddíl uvádí identifikaci výrobce a schopnosti AGP sady čipů hlavní desky vašeho počítače.

Tento oddíl uvádí schopnosti AGP vaší NVIDIA GPU.

Tento oddíl shrnuje schopnosti AGP, které jsou k dispozici pro váš systém. Uvedené položky jsou funkce AGP, společné pro sadu čipů hlavní desky a vaši NVIDIA GPU.

#Toto nastavení vám umožňuje manuálně upravit maximální frekvenci AGP, s níž pracuje vaše grafická karta.

**Pozn.:** Úprava tohoto nastavení může vyvolat nestabilitu systému, pokud takto nastavíte hodnotu pro vyšší rychlost než jaká byla určena jako bezpečná pro konkrétní konfiguraci vašeho systému.

Zaškrtnite pro aktivaci rych. zápisů (FW) AGP.

Zaškrtnite pro aktivaci adresování postr. pásem (SBA) AGP.

Zaškrtnite pro aktivaci vyrovnávání rychlé paměti 2D příkazů.



Tato volba umožňuje ovládat max. počet požadavků pro sbírnicí AGP, čekajících na odbavení.

Tato volba umožňuje systému vybrat nejlepší nastavení pro max. počet neodbavených požadavků pro sbirnici AGP.

Zvolte tuto volbu pro specifikaci max. počtu neodbavených požadavků pro sbírku AGP.

Klepnite pro test konfigurace AGP, specifikované na tomto panelu. Tento test může určit, zda zvolená nastavení způsobí problémy se stabilitou nebo výkonem.

Pohybem posuvníku nastavte úroveň antialiasingu pro použití s aplikacemi Direct3D a OpenGL. **Antialiasing** je technika používaná pro minimalizaci „schůdkového“ efektu, projevujícího se občas kolem hran 3D objektů. Můžete volit od úplného vypnutí antialiasingu až po maximální hodnotu možnou pro konkrétní aplikaci.

- **Vypnuto.** Deaktivuje antialiasing v 3D aplikacích. Zvolte, vyžadujete-li maximální výkon ve vašich aplikacích.
- **2x.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 2x . Tento režim nabízí zlepšenou kvalitu obrazu a vysoký výkon v 3D aplikacích.
- **2xQ.** Aktivuje patentovanou techniku antialiasingu, použitou pro řadu GeForce GPU. 2xQ (Quincunx) antialiasing nabízí kvalitu pomalejšího režimu antialiasingu 4x při výkonnosti blízké rychlejšímu režimu 2x.
- **4x.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 4x . Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu za cenu určité ztráty výkonu v 3D aplikacích.
- **4xG.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 4x, 9-tap (Gausův). Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu za cenu určité ztráty výkonu v 3D aplikacích.
- **4xS.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 4xS. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu než režim 4x, ale při poněkud nižším výkonu v 3D aplikacích. Toto nastavení ovlivňuje pouze aplikace Direct3D.
- **6xS.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 6xS. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu než režim 4xS. Toto nastavení ovlivňuje pouze aplikace Direct3D.
- **8x.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 8x. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu než režim 6xS pro aplikace Direct3D a režim 4x pro aplikace OpenGL.
- **16x.** Aktivuje antialiasing s použitím režimu 16x. Tento režim nabízí vyšší kvalitu obrazu než režim 8x.

**Pozn.:** Některé volby nemusí být k dispozici vzhledem k limitům vašeho hardwaru. Detaily najdete v Návodu k použití NVIDIA.

Pohybem posuvníku nastavte stupeň anizotropického filtrování pro zlepšení kvality obrazu. Aktivace této volby zlepšuje kvalitu na úkor výkonu

- **Vypnuto.** Deaktivuje anizotropické filtrování.
- **1x.** Pøináší maximální výkon.
- **2x.** Pøináší zlepšenou kvalitu obrazu na úkor výkonu.
- **4x.** Pøináší zlepšenou kvalitu obrazu na úkor výkonu.
- **8x.** Pøináší nejlepší kvalitu obrazu.

**Pozn.:** Nikteré volby nemusejí být k dispozici vzhledem k limitům vašeho hardwaru. Detaily najdete v Návodu k použití NVIDIA.

Dovoluje Direct3D aplikaci zvolit si vlastní obnov. frekvenci. Při zvolení této volby je rámeček seznamu níže deaktivován.

Dovoluje ovladači potlačit obnov. frekvenci pro aplikace Direct3D. Při zvolení této možnosti je rámeček seznamu níže deaktivován.



Tento rámeček seznamu vám dovolí individuálně potlačit obnov. frekvenci pro každé rozlišení.

**Standard** znamená, že je použita obnov. frekvence aplikace. Jakákoli jiná hodnota znamená nastavit obnov. frekvenci na hodnotu pro Direct3D aplikace pro celou obrazovku.

Pro potlačení obnov. frekvence

1. Na sloupci Obnov. frekvence klepněte na slovo **Standard** na lince obsahující rozlišení, pro které chcete zmínit obnov. frekvenci. Zobrazí se seznam hodnot.
2. Vyberte obnov. frekvenci a klepněte na **Použit**.

Zostøuje obraz zesilením obsahu s vysokými frekvencemi.

Upravuje odběr z baterie v závislosti na výkonu.

Upravuje odběr ze síťového zdroje v závislosti na výkonu.

Toto je právi používaný zdroj napájení.

Toto je současná úroveň odběru v závislosti na výkonu.

Toto je současná úroveň nabití baterie.

Použijte posuvník Velikost TV obrazovky a posuňte jej na úroveň velikosti obrazovky vaší TV. Vidíte-li např. na TV obrazovce černý okraj, použijte posuvník pro zvětšení zobrazení a odstranění černého okraje.

**Pozn.:** Nastavení zcela vpravo (pohníte posuvníkem až zcela doprava) je optimální pro sledování DVD.



Digitální živost vám umožní ovládat oddělení barev a intenzitu obrazů, což přináší jasnější a výraznější zobrazení videa.

Některé filmy (zobrazení videa) se při přehrávání mohou jevit tmavě. Pro zjasnění obrazu můžete zvýšit hodnotu Gamma.

Tento panel poskytuje funkce pro vytvoření a používání vlastního rozlišení zobrazení.

Klepněte pro přidání upraveného režimu, zadaného v oblasti editování režimů, do seznamu Upravených režimů.

Klepněte pro úpravu momentálně zvolené položky v seznamu Upravených režimů.

Klepněte pro test upraveného režimu v oblasti editování režimu. Tento test se pokusí nastavit daný režim na zvoleném displeji a ověřit jeho správné nastavení.

Klepnite pro odstranění momentální zvolené položky ze seznamu Upravených režimů.

Zaškrtnutím tohoto políčka umožníte nastavení režimů, menších než tradiční pr. plocha Windows, na zvolený displej. Tato volba může mít v závislosti na schopnostech displeje za následek zvětšení nebo zmenšení viditelné oblasti displeje nebo panorámování okolo pracovní plochy.



Upravit horizontální rozměr (čili počet pixelů na šířku) upravovaného režimu zobrazení.

Upravit vertikální rozměr (čili počet pixelů na výšku) upravovaného režimu zobrazení.

Upravit vertikální obnov. frekvenci upravovaného režimu zobrazení.

Upravit počet zobrazených barev (tzv. „bpp“ nebo „bity na pixel“) upravovaného režimu zobrazení.

Zvolte jeden ze standardních režimů zobrazení Windows jako výchozí bod v oblasti editování režimu.

Uvádí právě dostupné upravené režimy zobrazení.

Uvádí právě dostupné režimy zobrazení, které mohou být nastaveny na určitých displejích spojených se zvoleným zobrazením. Tento seznam obsahuje pouze režimy, které mohou být fyzicky zobrazeny na tomto displeji a být menšího rozměru než režimy, které mohou být nastaveny na panelu Nastavení vlastností zobrazení systému Windows.

Zaškrtnutím tohoto políčka aktivujete optimální nastavení pro sledování videa na TV.



Upraví časování monitoru udržující současný poměr stran.

Zobrazí grafickou reprezentaci konfigurace zobrazení ClearView. Klepnutím na obraz monitoru a jeho přetáhnutím změňte pořadí displejů.

Touto volbou zvolíte konfiguraci zobrazení. Povoleny jsou následující volby:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Zvolte display, který chcete používat jako preferovaný. Preferovaný displej lze podle potřeby obnovit pomocí posuvníku „Obnovení preferovaného displeje“.

Preferovaný displej zvolte pomocí myši. Displej, na kterém je nyní myš, bude brán jako preferovaný displej pro účely obnovování zobrazení.

Pomocí tohoto posuvníku určete, kolikrát má být preferovaný displej obnoven ve srovnání s nepreferovanými displeji.

- § 1x určuje, že preferovaný displej je obnoven pouze jednou za cyklus.
- § 2x určuje, že preferovaný displej je obnoven dvakrát, zatímco nepreferované displeje jsou obnoveny pouze jednou za cyklus.
- § 1x určuje, že preferovaný displej je obnoven třikrát za cyklus.

Pomůžte vám zvolit nastavení hodinového kmitočtu pro následující:

- § Standardní (2D), které ovlivní pouze 2D aplikace nebo
- § Výkonné (3D), které ovlivní pouze 3D aplikace.

Volba Výkonného nastavení hodinového kmitočtu určí, jak rychle poběží vaše 3D aplikace.



Volba Standardního nastavení hodinového kmitočtu určí, jak rychle poběží vaše 2D aplikace.

Určí maximální hodnotu nastavení hodinového kmitočtu, která je momentálně bezpečná pro váš systém. Zde zadaná maximální hodnota nastavení hodinového kmitočtu se může lišit při následných spuštěních a záleží na tom, jak dobře systém zvládá automatické testy zatížení.

Povolí vytvoření překrytí v rozšířených režimech. (Některé systémy nejsou schopny vytvořit překrytí, když je aktivován rozšířený režim; tato možnost předchází tomuto omezení.)

Zatlačení tohoto obrázku napínačku způsobí, že rozbalovací nabídka zůstane po jeho zatlačení otevřená. Je-li napínaček uvolněn, rozbalovací nabídka se automaticky zavře a opět se otevře, když okno ovládacího panelu ztrácí zaostření.

Nechá vás ručně zvolit hodnotu rozlišení výřezu pro dané zobrazovací zařízení. Pokud zvolíte hodnotu rozlišení pro výřez, ovladač zadá režimu pro výřez dané rozlišení, kdykoliv to bude možné.

**Pozn.:** Toto nastavení bude uchováno při restartování systému.

Zaškrtněte toto políčko, pokud váš monitor (zobr. zařízení) podporuje původní rotaci.

**Pozn.:** Pokud váš monitor nepodporuje původní rotaci, zaškrtnutí tohoto políčka deaktivuje funkci rotace.

Zaškrtnutím tohoto políčka potlačíte anizotropní nastavení zvolená aplikací anizotropními nastaveními pro 3D aplikace zvolenými uživatelem.

Zaškrtnutím aktivujete Dvojí skenování.

- § Dvojí skenování výrazně zlepší kvalitu obrazu při nižších rozlišeních, což je neefektivnější pro video na celé obrazovce nebo počítačové hry.
- § Dvojí skenování vyžaduje zdvojení šířky pásma monitoru. Při vyšších rozlišeních a obnovovacích frekvencích se ovladač automaticky vrátí ke standardnímu režimu, když režim dvojího skenování překročí limity monitoru.



Umožní vám přidat více než jeden vlastní režim se všemi podporovanými bar. hloubkami.

Umožní vám přidat více než jeden vlastní režim se všemi podporovanými obn. frekvencemi.

Zobrazí dostupná nastavení rozlišovací schopnosti obrazovky pro daný monitor (zobr. zařízení). Pohybem posuvníku zvolíte jinou rozlišovací schopnost obrazovky.

Zobrazí dostupná nastavení barev pro momentálně zvolenou rozlišovací schopnost obrazovky monitoru (zobr. zařízení). Klepnutím na ovládání zvolíte jiné nastavení barvy.

Zobrazí speciální události NVIDIA GPU, které nastaly a byly zaznamenány ovladačem zařízení. Tyto události mohou být taky zobrazeny pomocí prohlížeče záznamu událostí.

Určete formát pixelů, který se má použít pro překrytí v OpenGL.

- **Barevně indexovaná překrytí (8 bpp):** Použijte 8-bitová paletová překrytí.
- **Překrytí RGB (formát RGB555):** Použijte 16-bitová (RGB555) překrytí.
- **Barevně indexovaný formát (8 bpp) a RGB555:** Dovolují aplikaci použít buď 8-bitové paletové nebo 16-bitové (RGB555) překrytí.

**Pozn.:** Překrytí potřebují dodatečně vloženou grafickou paměť a nemusí být k dispozici při všech rozlišeních. Pokud máte problémy s přístupem k funkcím překrytí, zkuste snížit rozlišení nebo sytost barev.

Aktivuje gamma korekci pro antialiasované linie. Při vykreslování hladkých linií berou antialiasované linie s gamma opravou v úvahu rozdíly v zobrazovacích schopnostech barev výstupních zařízení.

Aktivuje tento systém jako hlavní. Když je aktivována tato volba, grafická karta je použita jako hlavní karta generující synchronizační signál zámku rámu.



Čelo signálu. Pokud aktivována, tato volba značí, že k detekci synchronizace je použito čelo signálu .

#Konec signálu. Pokud aktivována, tato volba značí, že k detekci synchronizace je použit konec signálu.

**Prodleva synch. ( $\mu$ s).** Při použití hlavního režimu tato volba určuje délku čekací doby (v mikrosekundách), po kterou by měla karta zámku rámu čekat, než vyšle synchronizační puls.

Obnovit (Hz). Při použití hlavního režimu je tato frekvence (v hertzech), se kterou grafická karta generuje výstupní synchronizační pulsy.

Stav synchronizace a spojení. Tyto grafiky zobrazují současný stav karty zámku. Individuální popisy jsou uvedeny níže:

- **Synch. připravena.** Synch. signál z GPU, který je výstup
- **Výměna připravena.** Výměna připravena – Signál mezi kartami GPU, který je použit k synchronizaci všech GPU v uzavřeném cyklu.
- **Časování.** Časovací synch. bit se vztahuje na přítomnost časovací synchronizace pomocí portů zámků rámu.
- **Synch. sterea.** Synch. z VGA karty. Používána při nepřítomnosti synch.zámků rámu nebo ústřední synch.
- **Vstup – Vstupní konektor pro synchronizaci zámku rámu**
- **Výstup.** Výstupní konektor pro synchronizaci zámku rámu
- **Ústřední synch..** Synch. signál přijatý z BNC konektoru

Test spojení. Klepnutím vyžádáte volby synchronizace a ověření spojení. Zobrazí se výsledky a současný stav.

Klepnutím spustíte sérii vnitřních testů, které kalibrují grafickou kartu na optimální nastavení synchronizace rámců. Zobrazí se výsledky a současný stav.

Klepnutím identifikujete přidružené monitory (zobrazovací zařízení).



Klepněte na šipku rámečku seznamu a zvolte buď Primární nebo Sekundární displej podle toho, na kterém displeji chcete vidět překrytí videa.

Použijte tuto možnost pro volbu dvojice displejů, na kterých bude zobrazena pracovní plocha. První ikona představuje primární displej a druhá představuje sekundární displej. Tento seznam uvádí všechny dvojice displejů, které mohou být použity společně.

Použijte tuto volbu k výběru zobrazení pracovní plochy.

- § **Jeden displej** znamená zobrazení pracovní plochy pouze na primárním displeji.
- § **Dualview** znamená zobrazení dvou různých pracovních ploch, každé na jiném displeji.
- § **Klon** znamená zobrazení stejné pracovní plochy na dvou displejích.
- § **Horizontální rozšíření** znamená zobrazení jedné pr. plochy roztažené horizont. přes dva displeje.
- § **Vertikální rozšíření** znamená zobrazení jedné pr. plochy roztažené vertikal. přes dva displeje.

Aktivuje překrytí pracovní plochy přes displeje nView v režimu horiz. nebo vert. rozšíření. Tato volba vám umožní opakování části obrazu displeje podél okrajů sousedních displejů, když je k vytvoření jedné pracovní plochy v režimu rozšíření použito několik displejů.

Urèuje poèet horizontálních pixelù pro pøesah pøi použití Pøesahu pracovní plochy v režimu horizontálního rozšíøení.

Určuje počet vertikálních pixelů pro překrytí při použití Překrytí pracovní plochy v režimu vertikálního rozšíření.

Aktivuje Promítané smířování přes projektorové displeje. Tato volba vám umožní vyvážit artefakty jasů, když se výstupy z několika projekčních zařízení překrývají a vytvářejí na displeji jeden celistvý obraz.

Klepnutím na tlačítka se šipkami podél okrajů obrazu zvolte okraje displeje, které chcete zahrnout do Promítaného smíšování.



Určuje počet pixelů z horizontálních okrajů displeje, které mají být použity při Promítaném smíšování .

Určuje snížení gradientu použitého k zavedení horizontální luma hodnoty podél smíšených horizontálních okrajů displeje.

**Rozsah:** 0 až 255 pixelů. Použití velkého snížení omezí viditelné spojení podél okrajů displeje a zjednoduší zarovnání displeje, ale může mít za následek zhoršenou kvalitu obrazu.

Určuje cílovou luma hodnotu pro smíšené horizontální okraje displeje.

**Rozsah:** 0 až 255 pixelů. Čím vyšší číslo zadáte, tím jasnější je obraz u smíšených okrajů.

Určuje počet pixelů z vertikálních okrajů displeje, které se použijí při Promítaném smíšování.

Určuje snížení gradientu použitého k zavedení vertikální luma hodnoty podél smíšených vertikálních okrajů displeje.

**Rozsah:** 0 až 255 pixelů. Použití velkého snížení omezí viditelné spojení podél okrajů displeje a zjednoduší zarovnání displeje, ale může mít za následek zhoršenou kvalitu obrazu.

Určuje cílovou luma hodnotu pro smíšené vertikální okraje displeje.

**Rozsah:** 0 až 255 pixelů. Čím vyšší číslo zadáte, tím jasnější je obraz u smíšených okrajů.

Exportovat nastavení Pøekrytí pracovní plochy a Promítané smířování z dialogového okna do souboru.

Importuje nastavení Pøekrytí pracovní plochy a Promítaného smiřování ze souboru a zobrazí je v dialogovém okně.



Vynutí podporu Zobrazení míchání videa. Zvolte tuto volbu, pokud nevidíte video na celé obrazovce na zvoleném displej. zařízení pro celou obrazovku.

Aktivuje nebo deaktivuje zminu miøítka pr. plochy s vys. rozlišením. Aktivace zminy miøítka pr. plochy s vysokým rozlišením zlepší kvalitu obrazu pr. plochy.

V hlavním režimu je toto frekvence (v Hz), se kterou jsou přijímány pulsy externího synchroniz. generátoru přes konektor BNC.

V hlavním režimu je toto režim videa spojený s externím synch. generátorem.

V hlavním režimu je toto počet pulsů externího synch. generátoru, které musejí být přijaty před předáním synch. pulsů podřízeným zařízením.

Pohybem posuvníku zvolte nastavení pro zlepšení výkonu a kvality pro Direct3D a OpenGL.

- **Vysoký výkon** přináší nejvyšší výkon pro vaše aplikace.
- **Výkon** vám poskytuje nejlepší výkon pro aplikace s dobrou kvalitou obrazu.
- **Kvalita** je standardní nastavení pro nejlepší kvalitu pro aplikace.

Optimalizovat grafiku na TV pro konkrétní aplikace.

Vycentrovat grafiku na TV.



Optimalizovat TV pro pøehrávání DVD.

Optimalizovat TV pro grafiky pr. plochy.

Optimalizovat TV úpravou nastavení.

Dovoluje aplikaci zvolit si vlastní obnov. frekvenci. Při zvolení této volby je rámeček seznamu níže deaktivován.

Dovoluje ovladači potlačit obnov. frekvenci pro aplikace. Při zvolení této volby je rámeček seznamu níže deaktivován.

Tento rámeček seznamu vám dovolí individuálně potlačit obnov. frekvenci pro každé rozlišení.

**Standard** znamená, že je použita obnov. frekvence aplikace. Jakákoli jiná hodnota znamená nastavit obn. frekvenci na hodnotu pro aplikace.

Pro potlačení obn. frekvence

1. Na sloupci Obnov. frekvence klepníte na slovo **Standard** na lince obsahující rozlišení, pro které chcete zmínit obnov. frekvenci. Zobrazí se seznam hodnot.
2. Vyberte obnov. frekvenci a klepníte na **Použit**.

Při potlačení obn. frekvence budou Microsoft Windows oznamovat obn. frekvenci specifikovanou aplikací, ale monitor (zobr. zařízení) bude používat frekvenci nastavenou místo té, která byla potlačena.

Klepnutím vyžádáte volby synchronizace a ověření spojení. Zobrazí se výsledky a současný stav.

Aktivuje tento systém jako podřízený. Při aktivaci této volby je grafická karta použita jako podřízená karta, která generuje synch. signál zámku rámu.



Specifikuje, zda zahrnout režimy nepodporované vaším displejem.

**Pozor:** Zvolení režimu nevhodného pro váš displej může způsobit vážné problémy displeje a mohlo by poškodit váš hardware.

Klepněte pro zobrazení všech upravených režimů pro současné zvolené rozlišení obrazovky.

Zobrazí dostupné obnov. frekvence pro současné zvolené rozlišení monitoru (zobr. zařízení). Klepnite na volbu pro zvolení jiné obn. frekvence.

Zobrazí poslední rozlišení obrazovky, barvy a obn. frekvenci posledního pokusu o zminu.

Klepnite pro autom. úpravu stand. šířky rozlišení. Hodnoty šířky musí být násobkem 8.

Klepnite pro volbu režimu časování displeje monitoru:

- **Autodetekce** je „standardní“ nastavení; dovoluje Windows obdržet informaci pro vhodné časování přímo od monitoru. **Pozn.:** Některé starší monitory tuto funkci nepodporují.
- **Obecný časovací vzorec (GTF)** je standard, používaný většinou nových monitorů a zobr. zařízení.
- **Diskrétní časování monitoru (DMT)** je starší standard ještě používaný některými monitory. Aktivujte tuto volbu, pokud váš monitor nebo zobr. zařízení vyžaduje DMT.
- **Koordinovaný standard časování videa (CVT)** se stal v březnu 2003 standardem VESA. CVT podporuje vyšší rozlišení lépe než ostatní čas. standardy.
- **Časování s pevným poměrem stran** nutí zobrazovaný obraz udržovat poměr stran režimu spíše než poměr stran monitoru. **Pozn.:** Pokud je to nutné, ovladač může vytvořit kolem obrazu černé okraje.

Klepnite na klávesu se šipkou dolů pro specifikaci použití těchto nastavení korekce barev.

- **Vše** použije nastavení pro pr. plochu Windows a přehrávání videa.
- **Pr. plocha** použije toto nastavení barev pro pr. plochu Windows.
- **Překrytí/VMR** použije tuto korekci barev pro přehrávání videa s překrytím.
- **Video pro celou obrazovku** použije tuto korekci barev pro přehrávání videa na celé obrazovce.

Klepníte na klávesu se šipkou dolů pro volbu kanálu, ovlivněného posuvníky nebo ovládací křivkou. Můžete upravit kanály červené, zelené a modré individuálně, nebo na kombinovaném kanále současně.

Grafická reprezentace křivky opravy barev. Vstupní hodnoty jsou zobrazeny na ose x a upravené výstupní hodnoty na ose y. Čís. hodnoty jsou zobrazeny v sousedících edit. rámečcích.

- Ve **Standardním režimu** se tato křivka mění dynamicky, když pohybujete posuvníky kontrastu, jasů a gamma.
- V **Pokročilem režimu** můžete tuto křivku modifikovat v reálném čase taháním ovládacích bodů myši, změnou hodnot v editovacích rámečcích nebo pomocí kláves se šipkami. Můžete vložit další ovládací body klepnutím levým tlačítkem myši po délce křivky nebo stiskem klávesy Vložit. Ovládací body můžete odstranit jejich přetažením mimo okraj rámečku nebo použitím klávesy Vymazat; můžete zvolit více ovládacích bodů tak, že přes ně přetáhnete myš při stisku modifikačních kláves Shift a Control.
- V **Režimu profilu ICC** jsou zobrazeny křivky korekce barev zavedené z profilu ICC. Pro úpravu barev, založených na informacích v profilu ICC, použijte profesionální publikační aplikace.

Zobrazuje vstupní hodnoty pro současnou polohu myši nebo ovládací bod na grafu křivky.



Zobrazuje výstupní hodnoty pro současnou polohu myši nebo ovládací bod na grafu křivky.

Zobrazuje seznam dostupných profilů pro korekci barev.

- **Standardní režim** umožňuje specifikovat nastavení korekce barev použitím posuvníků kontrastu, jasů a gamma.
- **Pokročilý režim** umožňuje specifikovat nastavení korekce barev manuálním vkládáním, přetahováním a odstraňováním ovládacích bodů na křivce zobrazené v grafu. Při aktivaci této volby nejsou použita nastavení zobrazena v posuvnících.
- **Režim profilu ICC** používá korekce barev importované z určeného profilu ICC. Zvolte režim profilu ICC a zaveďte profil klepnutím na tlačítko Import. Při aktivaci této volby nejsou použita nastavení zobrazena v posuvnících.

Uložená **vlastní nastavení** jsou také zobrazena v tomto seznamu. Pro aktivaci profilu Vlastní nastavení jej zvolte ze seznamu.

Klepnutím specifikujte soubor profilu ICC, který chcete použít.

Klepnutím pøepnite edit. nabídka obrazovky.

Je-li edit. nabídky obrazovek zapnuto, zobrazí seznam skrytých obrazovek.

Použijte tyto volby pro určení polohy obrazu na displeji s plochým panelem při použití rozlišení nižšího než je maximální podporované rozlišení plochého panelu. Volby „změny měřítka“ jsou k dispozici pro ploché panely, podporující více původních rozlišení.

- **Změna měř. adaptéru displeje.** Aktivujte tuto volbu pro změnu měřítka obrazů s nižším rozlišením, aby se vešly na plochý panel. Například, má-li váš plochý panel max. rozlišení 1400x1050, měřítko obrazu s rozlišením 1024x768 bude změněno tak, aby se zobrazil na obrazovce s rozlišením 1400x1050. Pro toto „natažení pixelů“ bude použit adaptér displeje.
- **Vystředěný výstup.** Aktivujte tuto volbu, chcete-li zobrazit obrazy s nižším rozlišením „tak jak jsou“ ve středu plochého panelu. Například, má-li váš plochý panel max. rozlišení 1400x1050, obraz s rozlišením 1024x768 bude zobrazen ve středu obrazovky s rozlišením 1024x768 a černými okraji.
- **Změna měřítka monitoru** je podobná **Změně měřítka adaptéru displeje**, avšak používá standardní metodu „natažení pixelů“ displeje s plochým panelem místo adaptéru displeje.
- **Změna měř. pevného poměru stran. (Pozn.: Dostupnost této volby závisí na konfiguraci vašeho displeje.)** Aktivujte tuto volbu, chcete-li změnit měřítko obrazů s nižším rozlišením, aby se vešly na plochý panel, a přitom zachovat pevný poměr stran obrazu. Například, má-li váš plochý panel max. rozlišení 1680x1050, měřítko obrazu s rozlišením 1024x768 bude změněno tak, aby se zobrazil na obrazovce s rozlišením 1400x1050 a černými okraji.

Tato volba přinutí ventilátor vaší NVIDIA GPU běžet neustále na maximální výkon a ignorovat teplotu GPU nebo režim výkonu. V tomto režimu ventilátor pracuje s trvalou úrovní hluku.

