

Otaa fog table -emuloinnin käyttöön. Direct3D-rajapinta edellyttää, että Direct3D-laitteistokiihdytykseen kykenevän NVIDIA-grafiikkasuorittimen pitäisi pystyä käyttämään vertex fog- tai table fog -emulointia.

**Huomautus:** Kaikki pelit eivät tarkista laitteiston Direct3D-tukea, vaan odottavat kaikilta table fog -tukea. Tämän asetuksen käyttöön ottaminen varmistaa, että kyseiset pelit toimivat oikein NVIDIA-grafiikkasuorittimen kanssa.

Asetus pakottaa laitteiston säätämään sen Z-puskuritason automaattisesti sovelluksen vaatimalle tasolle.

**Huomautus:** Jos tehtävä ei vaadi tiettyä Z-puskuritasoa, on suositeltavaa pitää tämä asetus valittuna. Jos tämä asetus ei ole käytössä, vain sovellukset, joiden Z-puskuritaso vastaa laitteistoasetuksissa määritettyä tasoa, toimivat.

Ottaa käyttöön vaihtoehtoisen puskurointitavan.

Tämän asetuksen käyttöönotto antaa laitteiston käyttää eri puskurointitapaa 16-bittisissä sovelluksissa, jolloin 3D-kuvien piirtolaatu on parempi.

Näyttää NVIDIA-logon Direct3D-sovelluksissa.

Jos asetus on valittuna, NVIDIA-logo näkyy näytön alakulmassa, kun Direct3D-sovellusta käytetään.

NVIDIA-grafiikkasuoritin luo automaattisesti mipmap-tasoja, jotta pintakuvioiden siirto väylän kautta olisi tehokkaampaa ja voitaisiin saavuttaa parempi sovelluksen suorituskyky.

**Huomautus:** Kaikkia sovelluksia ei kuitenkaan näytetä oikein näytössä, kun automaattinen mipmap-kartoitus on käytössä. Ratkaise ongelma vähentämällä automaattisesti luotujen mipmap-tasojen määrää, kunnes kuvat näkyvät oikein. Mipmap-tasojen vähentäminen estää yleensä pintakuvion väärän kohdistamisen ja saumojen näkymisen, mutta suorituskyky huononee.

Säätää mipmap-kartoituksen yksityiskohtatason.

Alhaisella tasolla kuvien laatu on parempi, mutta korkealla tasolla sovelluksen suorituskyky on parempi. Voit valita viidestä esiasetetusta arvosta sopivan, ja asetukset vaihtelevat parhaasta kuvan laadusta parhaaseen suorituskykyyn.

Näyttää tallentamiesi mukautettujen asetusten luettelon.

Ota asetus käyttöön valitsemalla se luettelosta ja napsauttamalla **Käytä**.

Napsauta, jos haluat tallentaa nykyiset asetukset (mukaan lukien Lisää Direct3D-ominaisuuksia -valintaikkunassa valitut) mukautettuina asetuksina. Tallennetut asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

Kun olet löytänyt parhaat mahdolliset asetukset tietylle Direct3D-pelille, voit tallentaa ne mukautettuina asetuksina. Näin voit valita haluamasi Direct3D-asetukset nopeasti ennen pelaamisen aloittamista, eikä sinun tarvitse määrittää jokaista asetusta erikseen.



Napsauta, jos haluat poistaa valitun mukautetun asetuksen luettelosta.

Napsauta, jos haluat palauttaa kaikkien asetusten oletusasetukset.

Napsauta, jos haluat avata valintaikkunan, jossa voit mukauttaa Direct3D-lisäasetuksia.

Liukusäädintä siirtämällä voidaan muuttaa laitteiston tekseleiden (pintakuviointielementtien) osoituskaaviota.

Arvojen muuttaminen muuttaa tekselin nollakohtaa paikkaa. Oletusarvot noudattavat Direct3D-määrittäjiä. Jotkin ohjelmat voivat odottaa, että tekselin nollakohta määritetään muualla. Näissä sovelluksissa kuvien laatu paranee, kun tekselien alkupiste määritetään uudelleen. Liukusäätimillä voi määrittää tekselin nollakohtaa minne tahansa tekselin vasemman yläkulman ja keskustan välisellä alueella.

Tämän asetuksen avulla NVIDIA-grafiikkasuoritin voi käyttää ennalta määritetyn määrän keskusmuistista pintakuvioiden tallennukseen (näytönohjainkortin muistin lisäksi).

**Huomautus:** Pintakuvioiden tallennukseen varattavan keskusmuistin enimmäismäärä lasketaan tietokoneeseen asennetun fyysisen keskusmuistin määrän perusteella. Mitä enemmän keskusmuistia järjestelmässä on, sitä suuremman arvon voi määrittää.

Asetus koskee ainoastaan PCI-grafiikkakortteja ja PCI-tilassa käytettyjä AGP-grafiikkakortteja.

Määrittää, miten Direct3D-rajapinta käsittelee pystytahdistusta.

**Aina poissa käytöstä.** Poistaa pystytahdistuksen käytöstä Direct3D-sovelluksissa.

**Oletusasetus: ei käytössä.** Poistaa pystytahdistuksen käytöstä, ellei sovellus erityisesti vaadi sen ottamista käyttöön.

**Oletusasetus: käytössä.** Ottaa pystytahdistuksen käyttöön, ellei sovellus erityisesti vaadi sen poistamista käytöstä.

Kun pystytahdistus ei ole käytössä, voit rajoittaa kehysmäärää, jonka keskusyksikkö valmistelee ennen niiden siirtämistä grafiikkasuorittimeen..

**Huomautus:** Joissakin tapauksissa esipiirrettyjen kehysten suuri määrä johtaa pidempään vasteaikaan, kun käytetään esimerkiksi ohjainsauvaa, ristiohjainta tai näppäimistöä. Jos yllä mainittuja peliohjaimia käytettäessä ilmenee selvästi havaittava viive, pienennä tätä arvoa.

Poistaa tiettyjen keskussyksiköiden käyttämän parannettujen ohjeiden ohjaintuen käytöstä.

Jotkin keskussyksiköt tukevat kolmiulotteisia lisäohjeita, jotka täydentävät NVIDIA-grafiikkasuoritinta ja parantavat kolmiulotteisten pelien ja sovellusten suorituskykyä. Tällä asetuksella voit poistaa lisäohjeiden tuen käytöstä ohjaimissa, mikä voi olla hyödyllistä, jos haluat vertailla suorituskykyä eri asetuksilla tai vianmäärityksen aikana.



Tämä asetus mahdollistaa stereokuvapistemuotojen viemisen ohjaimella, jolloin OpenGL-sovellukset voivat käyttää stereota, ja stereosuljinlasit voidaan ottaa käyttöön.

Tämä asetus mahdollistaa tasokuvapistemuotojen viemisen ohjaimella, jolloin OpenGL-sovellukset voivat käyttää overlay-tekniikkaa.

Antaa OpenGL-ohjaimen varata yhden takapuskurin ja yhden syvyyspuskurin samalla näytön tarkkuudella.

- Kun tämä asetus on käytössä (rastitettu), useita ikkunoita käyttävät OpenGL-sovellukset käyttävät näyttömuistia tehokkaammin, jolloin niiden suorituskyky paranee.
- Kun asetus ei ole käytössä (ilman rastia), OpenGL-ohjain varaa taka- ja syvyyspuskurin jokaiselle OpenGL-sovelluksen luomalle ikkunalle.

Toiminnolla voit määrittää optimaaliset asetukset valitulle OpenGL-sovellukselle. Avaa sovellusluettelo napsauttamalla luetteloruudun nuolta ja valitse jokin sovelluksista.

Määrittää, käytetäänkö tietyn värimäärän pintakuviota oletuksina OpenGL-sovelluksissa.

**Käytä työpöydän värimäärää** -asetuksella käytössä ovat aina Windowsin työpöydän väriasetukset.

**Käytä aina arvoa 16 bpp-** ja **Käytä aina arvoa 32 bpp** -asetuksilla otetaan käyttöön tietyt asetukset huolimatta työpöydän asetuksista.

Määrittää puskurinvaihtotila koko näytön OpenGL-sovelluksille. Voit valita **ryhmäsiirtoasetuksen** tai **automaattisen asetuksen**..

Automaattinen valinta antaa ohjaimen valita parhaan menetelmän laitteistoasetusten perusteella.

Määrittää, miten OpenGL käsittelee pystytahdistusta.

**Aina poissa käytöstä.** Poistaa pystytahdistuksen käytöstä OpenGL-sovelluksissa.

**Oletusasetus: ei käytössä.** Poistaa pystytahdistuksen käytöstä, ellei sovellus erityisesti vaadi sen ottamista käyttöön.

**Oletusasetus: käytössä.** Ottaa pystytahdistuksen käyttöön, ellei sovellus erityisesti vaadi sen poistamista käytöstä.

Napsauta, jos haluat tallentaa nykyiset asetukset mukautettuna asetuksena, joka lisätään viereiseen luetteloon.

Kun olet löytänyt parhaat mahdolliset asetukset jollekin OpenGL-sovellukselle, voit tallentaa ne mukautettuna asetuksena. Näin voi valita haluamasi OpenGL-asetukset nopeasti ennen ohjelman käyttöä, eikä sinun tarvitse määrittää jokaista asetusta erikseen.



Liikusäädintä liikuttamalla voit säätää valitun värikanavan **kirkkautta**, **kontrastia** ja **gamma-arvoa**.

Värienkorjausasetuksilla voit tasata lähdekuvan ja näyttölaitteessa näkyvän kuvan kirkkauseroja. Säätämällä värienkorjausasetuksia kuvankäsittelysovelluksia käytettäessä saadaan kuvien (mm. valokuvien) värit tarkemmin alkuperäisten mukaisiksi myös näytössä.

Myös monet kolmiulotteiset, kiihdytetyt pelit voivat näyttää liian tummilta pelattaessa. Kun lisäät kirkkautta tai gamma-arvoa kaikilla kanavilla, pelit kirkastuvat ja niitä on helpompi pelata.

Valitse liikusäätimien ohjaama värikanava napsauttamalla luettelu ruudun nuolta. Voit säätää **punaista, vihreää** tai **sinistä** kanavaa erikseen tai kaikkia yhtä aikaa.

**Digitaalinen värikylläisyys** -toiminnolla voidaan säädellä värierottelua ja värien voimakkuutta. Tällöin kaikkien sovellusten kuvat ovat kirkkaampia ja puhtaampia.

Voit säätää digitaalisen värikylläisyyden tasoja liukusäätimellä: **Pois, pieni, normaali, suuri** ja **maksimi**

Värikäyrän graafinen esitys. Värikäyrä muuttuu reaaliajassa samalla kun kirkkautta, kontrastia tai gamma-arvoa säädetään.

Ota tämä asetus käyttöön, jos haluat automaattisesti soveltaa tekemiäsi värisäätöjä seuraavalla Windows-käyttökerralla (eli tietokoneen uudelleenkäynnistämisen jälkeen).

**Huomautus:** Jos tietokone on yhdistetty verkkoon, väriarvot säädetään sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

Näyttää luettelon tallennetuista mukautetuista väriasetuksista.

Aktivoi asetus valitsemalla kohta luettelosta.

Napsauta, jos haluat tallentaa nykyiset väriasetukset mukautettuna asetuksena. Tallennetut asetukset lisätään viereiseen luetteloon.

Napsauta, jos haluat poistaa valitun mukautetun väriasetuksen luettelosta.



Napsauta, jos haluat palauttaa värien oletusasetukset.

Toiminto lisää NVIDIA-asetusten kuvakkeen Windowsin tehtäväpalkkiin.

Kuvakkeella voi käyttää mitä tahansa mukautettua Direct3D-, OpenGL- tai väriasetusta kätevän ponnahdusvalikon kautta.

Valikosta voi myös palauttaa oletusasetukset tai avata Näytön ominaisuudet -valintaikkunan.

Napsauttamalla tätä voit valita haluamasi kuvakkeen edustamaan NVIDIA-asetusohjelmaa Windowsin tehtäväpalkissa.

Valitse kuvake luettelosta.

Päivitä tehtäväpalkin kuvake napsauttamalla **Käytä**-painiketta.

Ota nView Desktop Managerin käyttöön lisäämällä **nView-ominaisuudet**-asetuksen työpöytävalikkoon.

Napsauta työpöytää hiiren oikealla painikkeella ja napsauta sitten kohtaa **nView-ominaisuudet**, jolloin näkyviin tulee nView Desktop Managerin ominaisuudet-paneeli.

Napsauttamalla tätä voit avata nView Desktop Managerin ominaisuudet-paneelin sen jälkeen, kun **Ota Desktop Manager käyttöön** -asetus on valittu.

nView Desktop Managerin ominaisuudet-paneelista voit määrittää erilaisia Desktop Managerin ominaisuuksia yksittäisille ja useille työpöydille ja näytöille (monitoreille).

Näillä asetuksilla voit määrittää kuvan asemoinnin litteässä näytössä, kun käytössä oleva tarkkuus on alempi kuin suurin mahdollinen tuettu tarkkuus.

Valitse työpöydän paikka näytössä nuolinäppäimillä.

Napsauta, jos haluat palauttaa työpöydän oletustarkkuuden ja oletusvirkistystaajuuden.



Valitse näyttölaite (monitori, digitaalinen litteä paneelinnäyttö tai TV) NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvan grafiikkakortin tukemien laitteiden perusteella.

Napsautus avaa ikkunan, jossa voi mukauttaa käytössä olevan näyttölaitteen asetuksia.

Napsautus näyttää TV-ulostulossa käytettävän lähetysjärjestelmän ja maa-asetukset.

Napsautus avaa valintaikkunan, jossa voit määrittää tietyn TV-lähetysmuodon.

Luettelosta voit valita oman maasi TV-järjestelmän.

**Huomautus:** Jos omaa maatasi ei ole luettelossa, valitse lähin maa.

Napsauttamalla voit määrittää televisiolle lähetettävän ulostulosignaalin tyyppin.

Jos käytössä on oikea liitântäkaapeli, kuvan laatu on yleensä parempi **S-videosignaalin** ulostulolla, kuin komposiittivideosignaalin ulostuloa.

Jos et ole varma, kumpi asetus on parempi, valitse **Automaattinen**.

Valitse nuolinäppäimillä työpöydän sijainti television näytössä.

**Huomautus:** Jos television kuva muuttuu rakeiseksi tai kuva pimenee kokonaan liiallisten säätöjen takia, odota 10 sekuntia. Kuvan oletusasetukset palautuvat automaattisesti, ja voit määrittää säädöt uudelleen. Kun olet sijoittanut työpöydän haluamaasi paikkaan, tallenna asetukset 10 sekunnin kuluessa painamalla **Käytä**-painiketta.

Napsautus palauttaa työpöydän sen oletussijaintiin television ruudulla.



Säädä televisiokuvan kirkkautta liikusäätimellä.

Säädä televisiokuvan kontrastia liikusäätimellä.

Säädä televisiokuvan värikylläisyyttä liukusäätimellä.

Liukusäätimellä säädetään TV-signaalin välkyntäsuodatinta.

**Huomautus:** On suositeltavaa poistaa välkyntäsuodatin kokonaan käytöstä, kun DVD-elokuvaa katsellaan laitteiston dekooderin kautta.

Näillä ohjaimilla voit säätää näyttölaitteessa (monitorissa) näytettävän video- tai DVD-kuvan laatua.

Voit säätää kirkkautta, kontrastia, värisävyä ja värikylläisyyttä erikseen, jotta kuvan laatu olisi mahdollisimman hyvä katsellessasi videokuvaa tai DVD-elokuvaa tietokoneen näytöstä.

Säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen ja muistin kellotaajuuksia.

Tällä toiminnolla voi säätää NVIDIA-grafiikkasuorittimen kellotaajuuden.

Tämä toiminto näyttää suorittimen kellotaajuuden megahertseinä.



Tällä toiminnolla voi säätää grafiikkakortin muistin kellotaajuuden.

Tämä toiminto näyttää muistin kellotaajuuden megahertseinä.

Tämä toiminto testaa uusien kellotaajuusasetusten vakauden ennen niiden ottamista käyttöön.

**Huomautus:** Oletusasetuksista poikkeavat uudet asetukset pitää testata, ennen kuin ne voidaan ottaa käyttöön.

Varmistaa, että kaikki kellotaajuuksiin tehdyt muutokset otetaan käyttöön automaattisesti aina, kun Windows käynnistetään.

**Huomautus:** Voit ohittaa automaattiset kellotaajuusasetukset painamalla **Ctrl**-näppäintä Windowsin käynnistyessä. Jos tietokone toimii verkkoympäristössä, paina **Ctrl**-näppäin alas heti sen jälkeen, kun olet kirjautunut Windowsiin.

Tämä toiminto palauttaa kaikkien kellotaajuusasetusten oletusarvot ja pakottaa järjestelmän tunnistamaan näyttölaitteet uudelleen, ennen kuin ohjaimia voidaan käyttää.

**Huomautus:** On suositeltavaa, että asetukset palautetaan aina, kun päivität grafiikkasovittimen BIOS-asetukset.

**nView-standardi** on yhden näytön tila. Ota tämä tila käyttöön, jos NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvaan grafiikkakorttiin on liitetty ainoastaan yksi näyttölaite.

**nView-klooni** – Tämä tila tuottaa ensisijaisen näytön tarkan kopion toissijaiseen lisälaitteeseen.

**nView-vaakajako**-tilassa Windows-työpöytä laajennetaan kahteen näyttölaitteeseen vaakasuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi leveäksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä tarkasteltaessa yhtä näyttöä leveämpiä kohteita.



**nView-pystyjako**-tilassa Windows-työpöytä laajennetaan kahteen näyttölaitteeseen pystysuunnassa. Tässä tilassa kaksi näyttöä yhdistetään yhdeksi korkeaksi näyttöpinnaksi, joka on kätevä tarkasteltaessa yhtä näyttöä korkeampia kohteita.

Näyttää nView-näyttöasetukset graafisena esityksenä.

Valitse käytettävä näyttö napsauttamalla monitorin kuvaa.

Kun napsautat monitorin kuvaa hiiren oikealla painikkeella, näkyviin tulee ponnahdusvalikko, josta voit tehdä muutoksia näyttölaitteisiin ja avata Värien korjaus -välilehden.

Napsautus lukitsee toissijaisen **kloonitilaa** käyttävän näytön nykyiseen panorointiasentoon.

Toiminnolla voi jäädyttää virtuaalisen työpöydän tiettyyn kohtaan. Tästä on hyötyä esitysten muokkaamisessa ja tarkkuutta vaativissa sovellustöissä.

Voit valita näytön zoomausalueen napsauttamalla keskikohta- tai nuolikuvakkeita. Kun näytön alue on valittu, siihen voidaan zoomata liikuttamalla alla olevaa zoomauksen liikusäädintä.

Liukusäädintä liikuttamalla voidaan lähentää tai loitontaa näytön valittua osaa.

Napsauta luettelualueen nuolta ja valitse sitten joko **Ensisijainen näyttö** tai **Toissijainen näyttö**, riippuen siitä, missä näytössä haluat näyttää kuvan koko näytön kokoisena. Voit poistaa koko näyttö -tilan valitsemalla **Poista käytöstä**.

Pakottaa päällekkäistaso-ohjelmiston käyttämään väylänhallintatoimintoa.

**Huomautus:** Tätä asetusta ei kannata valita, jollei kuvan toistossa ole ongelmia, esimerkiksi kuvan vääristymistä tai videokuvan puuttumista kokonaan.

Toiminto näyttää valittuun grafiikkakorttiin liitetyn näyttölaitteen tyyppin.



Napsauttamalla tätä painiketta voit näyttää nykyisen näytön laite- ja ohjainominaisuudet.

Tässä luettelossa ovat näytössä käytettävät virkistystaajuudet. Korkea virkistystaajuus vähentää näytön välkkymistä.

Tällä asetuksella määritetään, näkyvätkö virkistystaajuuksien luettelossa myös sellaiset taajuudet, joita nykyinen näyttö ei tue.

**Varoitus:** Sopimattoman tilan valitseminen voi aiheuttaa näyttöongelmia ja vahingoittaa laitteistoa.

Määrittää yllä valittua kuvaketta vastaavan näytön ensisijaiseksi näytöksi.

Tietokonetta käynnistettäessä sisäänkirjautumisruutu näkyy ensisijaisessa näytössä. Useimmat sovellusikkunat näkyvät oletusarvoisesti ensisijaisessa näytössä, kun ne avataan. Ensisijainen näyttö sisältää työpöydän vasemman yläkulman.

Tämä asetus näyttää kaikki nykyiset nView-näytöt. Jos ohjaimen on yhdistetty useampia kuin yksi laite ja tilaksi on valittu jokin muu kuin standarditila, voit määrittää nykyisen näytön valitsemalla sen luettelosta.

Voit valita nykyisen näytön myös napsauttamalla yllä olevaa näytön kuvaketta.

Napsauttamalla voit määrittää tai vaihtaa nykyisen näytön näyttölaitteen asetuksia.

Napsauttamalla voit etsiä kaikki tähän grafiikkakorttiin kytketyt näytöt.

Huomautus: Käytä tätä ominaisuutta, jos olet kytkenyt tietokoneeseen näyttöjä Ohjauspaneelin avaamisen jälkeen.

Valitse tämä ruutu, jos toissijaiseen näyttöliitintään on kytketty monitori (näyttölaite), jota ohjelma ei tunnista. Asetuksesta on hyötyä, jos käytössä on vanhoja näyttöjä tai BNC-liittimillä kytkettyjä näyttöjä.



Napsauttamalla tätä voit muokata NVIDIA-grafiikkasuorittimen lisäasetuksia.

Napsauttamalla tätä painiketta voit avata NVIDIA:n Web-sivuston, jossa on uusia ohjaimia ja tietoja NVIDIA-grafikkasuorittimelle.

Näissä tiedoissa käsitellään valitun NVIDIA-grafikkasuorittimen laitevaatimuksia.

Näissä tiedoissa käsitellään käyttöjärjestelmän piirteitä, jotka voivat vaikuttaa näytönohjaimen yleiseen suorituskykyyn.

Luettelo NVIDIA-grafiikkasuorittimen käyttämistä tiedostoista, sekä näiden tiedostojen kuvaukset ja versiot.

Poistaa reunanpehmennyksen käytöstä 3D-sovelluksissa.

**Huomautus:** Ota tämä asetus käyttöön, jos vaadit sovelluksilta parasta mahdollista suorituskykyä.

Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 2x-tilalla.

**Huomautus:** Tämä tila parantaa kuvan laatua ja suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

Ottaa käyttöön NVIDIA GeForce3 -grafiikkasuorittimien patentoidun reunojen pehmennystekniikan.

**Huomautus:** Quincunx Antialiasing -tekniikan reunojen pehmennystilan laatu on hitaamman 4 x -tilan tasoinen ja suorituskky nopeamman 2 x -tilan tasoinen.



Otaa reunanpehmennyksen käyttöön 4x-tilalla.

**Huomautus:** Tämä tila tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Ottaa käyttöön 4 x (9-askelinen gaussitettu) -reunojen pehmenystila.

**Huomautus:** Tämä tila tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteissa sovelluksissa.

Otaa reunanpehmennyksen käyttöön 4xS-tilalla. Tämä tila tarjoaa 4x-tilaa paremman kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

**Huomautus:** Asetus on käytössä vain Direct3D-sovelluksissa. Kun käytetään OpenGL-sovelluksia, OpenGL käyttää seuraavaksi parasta reunojen pehmennysasetusta - eli 4xS-asetusta edeltävää asetusta.

Ottaa automaattisesti käyttöön parhaat mahdolliset reunojen pehmennysasetukset reunojen pehmennystä tukevissa 3D-sovelluksissa.

Antaa sinun valita manuaalisesti kolmiulotteisissa sovelluksissa käytettävän reunojen pehmennystilan.

Näyttää tietoja tietokoneen nykyisistä AGP-asetuksista.

Valitsee manuaalisesti grafiikka-alijärjestelmän käyttämän AGP-kertoimen.

**Huomautus:** Jos et ole varma siitä, mitä AGP-kerrointa pitää käyttää, jätä valintaruutu tyhjäksi. Järjestelmä määrittää tällöin automaattisesti parhaan mahdollisen AGP-kertoimen.

Siirtämällä liikusäädintä voi valita manuaalisesti grafiikka-alijärjestelmän käyttämän AGP-kertoimen.



Valitsee menetelmän, jolla ohjain varaa kuvankäsittelymuistin järjestelmämuistista.

Määrittää kuinka paljon järjestelmämuistia käytetään nykyisen kehyspuskuritilan määrittämän menetelmän kanssa.

Määrittää dynaamisen kehyspuskuritilan kanssa käytettävän kehysmuistin hallintastrategian.

NVIDIA **PowerMizer** -virransäästötekniikalla voi vähentää grafiikkasuorittimen virrankulutusta.

**Maksimoi energiansäästö** -asetuksella voit vähentää virrankulutusta ja **Maksimoi suorituskyky** -asetuksella hyödyntää NVIDIA-grafiikkasuorittimen suorituskykyä mahdollisimman tehokkaasti.

Mahdollistaa useita ulostuloja sisältävän näytönohjaimen käsittelyn Windowsissa useina erillisinä näytönohjaimina.

**Huomautus:** Tämän asetuksen käyttöönotto antaa sinun määrittää näytönohjaimen jokaisen ulostulon tarkkuus ja värimäärä erikseen.

Napsauta voit avata valintaikkunan, jossa voit mukauttaa OpenGL-grafiikan stereotilaa ja päällekkäistasoja koskevat lisäasetukset.

**Huomautus:** Tämä painike on käytettävissä vain silloin, kun tämän valintaikkunan ensimmäisestä luetteloruudusta on valittu Ota quadbuffered stereo API -liittymä käyttöön -vaihtoehto.

Otaa OpenGL-grafiikan päällekkäistasot käyttöön.

Joissakin sovelluksissa (esimerkiksi Softimage3D) tasojen käyttäminen on pakollista. Päällekkäistasoa voidaan käyttää normaalia RGB-väripuskuria täydentävänä palettipintana. Päällekkäistasot ovat erityisen käyttökelpoisia kolmiulotteisesta kuvasta riippumattomien päällekkäisten alueiden, kuten valikoiden kohdistinten, käyttämiseen. Ohjain tukee päällekkäistasoja 16- ja 32-bittisissä väritiloissa.

Huomautus: OpenGL-grafiikan stereotilaa ja päällekkäistasoja ei voi käyttää samanaikaisesti. Päällekkäistasojen käyttäminen vaatii näytönohjainkortin lisämuistin. Ominaisuutta ei voi käyttää kaikilla näytön tarkkuuksilla. Jos päällekkäistasojen käyttämisessä on ongelmia, pienennä näytön tarkkuutta tai värien määrää.

Otaa OpenGL-grafiikan stereotilan käyttöön.

Jos haluat suorittaa stereosovelluksia, joissa käytetään suljinlaseja tai muita vastaavia laitteita, NVIDIA-ohjain vie OpenGL stereokuvapistemuodot sovellukseen ja järjestää muistin niin, että stereo- että monosovellusten samanaikainen käyttö on mahdollista.

Huomautus: Ota tämä toiminto käyttöön vain tarvittaessa. Jotkin sovellukset valitsevat stereokuvapistemuodon automaattisesti, mutta joidenkin sovellusten toiminnassa voi olla ongelmia, kun käytetään stereomuotoa.

Huomautus: OpenGL-grafiikan stereotilaa ja päällekkäistasoja ei voi käyttää samanaikaisesti. Stereotilan käyttäminen vaatii näytönohjainkortin lisämuistia. Ominaisuutta ei voi käyttää kaikilla näytön tarkkuuksilla. Jos stereotilan käyttämisessä on ongelmia, pienennä näytön tarkkuutta tai värien määrää.



NVIDIA-ohjain tukee lukuisia eri laitteita. Jos käytät muuta kuin oletusasetuksen mukaista stereolaitetta, valitse luetteluudusta asianmukainen näyttötila.

Käytä suljinlaseja: Ota tämä asetus käyttöön vain, kun käytät ELSA 3D REVELATOR?- tai yhteensopivaa sovitinta. Nämä sovitimet muuntavat näyttösignaalin normaaliin 3-piikkiseen DIN-liittimeen, jota käytetään useimmissa stereotilaa tukevissa laitteissa.

Huomautus: Jos näytönohjainkortissa on 3-piikkinen DIN-liitin, sovitinta ei tarvita.

**Käytä pystylomitusmonitoria:** Ota tämä asetus käyttöön, jos näytönohjainkorttiin on liitetty automaattisesti stereotilan valitseva litteä paneelinäyttö.

Käytä nView-toiminnon kloonitilaa: Ota tämä asetus käyttöön, jos käyttämäsi näyttö on passiivinen. Jotta voisit käyttää tätä asetusta, projektorit pitää kytkeä NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuviin kahden näytön grafiikkakortteihin ja ottaa käyttöön nView-kloonitila nView-näyttötila-välilehdeltä. Yhdessä näytössä näkyy vasemman silmän kuva ja toisessa oikean silmän kuva.

**Huomautus:** Tämä asetus on käytössä vain kahden näytön (tai monen näytön) grafiikkakorteissa.

Käytä kortin DIN-liitäntää: Ota tämä asetus käyttöön, jos näytönohjainkortissa on sisäänrakennettu 3-piikkinen DIN-liitin. Tällöin ei tarvita esimerkiksi StereoGraphics®-suljinlasien mukana toimitettavia ylimääräisiä sovitimia. 3-piikkisellä DIN-liittimellä voit liittää minkä tahansa stereotilaa tukevan näyttölaitteen suoraan näytönohjainkorttiin.

**Käytä blue-line-code-synkronointia StereoGraphicsin StereoEyes-tuotteissa:** Valitse tämä asetus, jos käytät StereoGraphics StereoEyes® -suljinlasien tai vastaavien tuotteiden mukana toimitettavaa sovitinta. Nämä sovitimet muuntavat näyttösignaalin normaaliin 3-piikkiseen DIN-liittimeen, jota käytetään useimmissa stereotilaa tukevissa laitteissa.

Huomautus: Jos näytönohjainkortissa on 3-piikkinen DIN-liitin, sovitinta ei tarvita.

Jos stereotehoste ei näy, vaihda vasemman ja oikean kuvan paikkaa tällä asetuksella.

**Huomautus:** Yleensä tätä asetusta käytetään vain pystylomitusmonitoreissa ja passiivivilassa.

Tällä asetuksella varataan mahdollisimman paljon muistia pintakuviolle. Tämä parantaa sellaisten sovellusten suorituskykyä, joissa käytetään runsaasti pintakuviota, mutta heikentää hieman sellaisten sovellusten suorituskykyä, joissa ei käytetä pintakuviota.



Terävöittää pintakuviota kun 3D-sovelluksia käytetään reunanpehmennyksen kanssa. Tämä parantaa kuvanlaatua.

Liikusäädintä liikuttamalla voit asettaa pintakuvioihin sovelletun anisotrooppisen suodatuksen asteen. Suurimmalla asetuksella saadaan paras kuvanlaatu, kun taas pienin asetus mahdollistaa parhaan suorituskyvyn.

Pakottaa järjestelmän tunnistamaan grafiikkakorttiin kytketyn television, vaikka ohjauspaneeli ei näyttäisikään sellaista kytketyksi. Tämä on käytännöllistä etenkin tilanteissa, joissa järjestelmään kytketty televisiomalli ei lataa oikein signaaleja, joilla grafiikkakortti tunnistaa sen läsnäolon.

TV-asetusten ottaminen käyttöön:

1. Napsauta valintaruutua
2. Käynnistä tietokone uudelleen, kun järjestelmä sitä pyytää. Sisäänkirjautumisen jälkeen voit käyttää TV-säätimiä.

Vaaka on työpöydän oletustila.

Pystytilassa työpöytä käännetään 90 astetta.

Käänteisessä vaakatilassa työpöytä käännetään 180 astetta.

Käänteisessä pystytilassa työpöytä käännetään 270 astetta.

Voit suorittaa alla oleva käännöt oikealla nuolinäppäimellä (->). Tai voit napsauttaa yläoikealla olevaa ympyränuolta ja siirtää sitä käännön suuntaan.



Voit suorittaa alla oleva käännöt vasemmalla nuolinäppäimellä (<-).

Määrittää kuvanmuodostuksen lisäasetukset useita näyttöjä ja/tai NVIDIA-grafiikkasuorittimien eri luokkia käytettäessä.

**Huomautus:** Moninäytön laitteistokiihdytys -asetukset eivät päde käytettäessä nView Multiview -tilaa Windows NT 4.0 -käyttöjärjestelmässä.

**Yhden näytön tila:** Tämä on oletusasetus, jos sinulla on vain yksi aktiivinen näyttö. Voit määrittää tämän asetuksen myös silloin, jos sinulla on ongelmia alla kuvattujen usean laitteen tilojen kanssa.

**nView-klooni/laajennustila:** Tämä on oletusasetus silloin, kun nView-näyttökonfiguraatioksi on asetettu nView-kloonitila tai nView-laajennustila. Jos järjestelmässä on käytössä useita NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvia grafiikkakortteja aktiivisissa näytöissä, tämän asetuksen tilalla on jokin alla kuvatuista usean laitteen tiloista.

**Usean laitteen yhteensopivuustila:** Tämä tila on käytettävissä, jos sinulla on kaksi tai useampia aktiivisia näyttölaitteita nView-kaksoisnäyttötilaa käytettäessä tai jos käytät NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvien korttien eri luokkia.

**Huomautus:** Kun tämä tila on käytössä, OpenGL muodostaa kuvan yhteensopivuustilassa kaikille näytöille. Kun tässä tilassa käytetään eri grafiikkasuoritinluokkia, kaikkien aktiivisten grafiikkasuorittimien pienintä yhteistä nimittäjää käytetään kaikissa OpenGL-sovelluksissa. OpenGL-kuvanmuodostuksen suorituskyky on hieman yhden näytön tilaa hitaampaa.

**Usean laitteen suorituskykytila:** Tämä tila on käytettävissä, jos sinulla on kaksi tai useampia aktiivisia näyttölaitteita nView-kaksoisnäyttötilaa käytettäessä tai jos käytät NVIDIA-grafiikkasuorittimeen perustuvien korttien eri luokkia.

**Huomautus:** Kun tämä tila on käytössä, OpenGL muodostaa kuvan suorituskykytilassa kaikille näytöille. Samoin kuin yhteensopivuustilassa, tässäkin tilassa käytetään eri grafiikkasuoritinluokkia, kaikkien aktiivisten grafiikkasuorittimien pienintä yhteistä nimittäjää käytetään kaikissa OpenGL-sovelluksissa. Kuvanmuodostus on kuitenkin nopeampaa kuin yhteensopivuustilassa, vaikka näyttölaitteiden vaihtaminen tai laajentaminen voi johtaa lieviin virheisiin kuvanmuodostuksessa.

Ottaa yhdenmukaisen OpenGL-kuviopuristuskäytöksen käyttöön.

Kuviopuristus viittaa siihen, miten kuviokoordinaatteja käsitellään niiden ollessa kuvion ulkopuolella. Nämä voidaan puristaa kuvan reunaan tai kuvan sisälle.

Linkittyy ensisijaisen näytön videotasolle määritetyn kääntöasteen toissijaiselle näytölle. Eli NVRotate-paneelissa valittua kääntöastetta käytetään sekä ensisijaisessa että toissijaisessa näyttölaitteessa.

**Zoomaussäätimellä** voit zoomata muodostettuun videokuvaan.

Valitse zoomattava näyttö napsauttamalla alavetovalikon painiketta.

**Kuvan peilauksella** asetetaan zoomausvalinta toissijaiseen näyttöön, johon kuvan peilaus muodostetaan.

**Videotasolla** asetetaan zoomausvalinta ensisijaiseen näyttöön, johon videotaso muodostetaan.

**Molemmat** soveltaa zoomausvalintaa sekä ensisijaiseen että toissijaiseen näyttöön, joihin kuva muodostetaan.

Otaa käyttöön kuumuusilmaisimen varoituksen valintalaatikon.

Kun NVIDIA-grafiikkasuorittimen ydinlämpötilan arvo vastaa ytimen hidastuskynnyksen arvoa, näkyviin tulee automaattisesti kuumuusilmaisimen valintaikkuna, joka kertoo tilanteen ja toimenpiteet, joilla pyritään estämään järjestelmän tietyn grafiikkasuorittimen mahdollinen vaurioituminen.

Tämä on järjestelmän valitun NVIDIA-grafiikkasuorittimen nykyinen lämpötila.

Tämä on järjestelmän valitun NVIDIA-grafiikkasuorittimen ympäristön nykyinen lämpötila. Tämä lämpötila vaihtelee suuresti, riippuen muista grafiikkasuorittimen läheisyydessä olevista lämmönlähteistä.



Napsauta lämpötilayksikköä (Fahrenheit tai Celsius), jossa tämän paneelin lämpötila-arvot näytetään.

Tämä on arvo, jonka saavutettuaan NVIDIA-grafiikkasuoritin hidastaa toimintaansa ylikuumentumisen estämiseksi.

Kun tämä arvo vastaa NVIDIA-grafiikkasuorittimen ydinlämpötilan arvoa ja 'Ota kuumuusilmaisimen varoitus käyttöön...' -asetus on käytössä tässä paneelissa, näkyviin tulee automaattisesti valintaikkuna, joka varoittaa tilanteesta ja kertoo toimenpiteet, joilla pyritään estämään järjestelmän tietyn grafiikkasuorittimen mahdollinen vaurioituminen.

Näyttää NVIDIA-grafiikkasuorittimen nykyisen ydinlämpötilan järjestelmäpalkissa.

Nämä tiedot kuvaavat järjestelmän AGP-kohtaisia mahdollisuuksia.

Tästä osasta löytyvät valmistajan tiedot ja tietokoneen emolevyn piirisarjan AGP-ominaisuudet.

Tässä osassa kuvataan NVIDIA-grafiikkasuorittimen AGP-ominaisuuksia.

Tässä osassa on yhteenveto järjestelmässä todellisuudessa käytössä olevista AGP-ominaisuuksista. Luettelon kohdat ovat AGP-ominaisuuksia, jotka ovat yhteisiä sekä emolevyn piirisarjalle että NVIDIA-grafiikkasuorittimille.

Tällä asetuksella voit manuaalisesti säätää AGP-nopeutta, jolla grafiikkakortti toimii.

Huomautus: Tämän asetuksen säätäminen voit tehdä järjestelmästä epävakaan, jos asetukseksi valitaan on nopeampi asetus kuin järjestelmän konfiguraatiolle on turvalliseksi määritetty.



Valitsemalla tämän ruudun voit ottaa käyttöön AGP Fast Writes (FW) -toiminnon.

Valitsemalla tämän ruudun voit ottaa käyttöön AGP Sideband Addressing (SBA) -toiminnon.

Valitsemalla tämän ruudun voit ottaa käyttöön 2D-komentopuskurivälimuistin.

Tällä asetuksella voit ohjata jonoon hyväksyttävien odottavien AGP-väyläpyyntöjen maksimimäärää.

Valitsemalla tämän asetuksen annat järjestelmän valita parhaan mahdollisen asetuksen odottavien AGP-väyläpyyntöjen maksimimäärälle.

Valitsemalla tämän asetuksen voit määrittää odottavien AGP-väyläpyyntöjen maksimimäärän.

Napsauttamalla voit testata tässä paneelissa määritettyä AGP-konfiguraatiota. Tämä testi selvittää aiheuttavatko valitut asetukset järjestelmän epävakautta tai ongelmia suorituskyvyssä.

Liikusäädintä siirtämällä voidaan valita Direct3D- ja OpenGL-sovelluksissa käytettävä reunanpehmennys.

**Reunojen pehmennyksellä** voidaan vähentää joidenkin kolmiulotteisten kohteiden reunoissa havaittavaa porrastumisilmiötä. Voit poistaa pehmennyksen kokonaan käytöstä tai valita maksimipehmennyksen tietyssä sovelluksessa – tai jotakin siltä väliltä.

**Ei käytössä.** Poistaa reunanpehmennyksen käytöstä 3D-sovelluksissa. Valitse tämä asetus, jos vaadit sovelluksilta parasta mahdollista suorituskykyä.

**2x.** Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 2x-tilalla. Tämä tila parantaa kuvan laatua ja suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

**2xQ.** Ottaa käyttöön GeForce3 GPU -ohjainten patentoitu reunojen pehmennystekniikka. 2xQ (Quincunx) reunanpehmennystekniikalla saadaan hitaamman 4x-reunanpehmennystilän laatu lähes nopeamman 2x-tilan suorituskyvyllä.

**4x.** Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 4x-tilalla. Tämä tila tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

**4xG.** Ottaa käyttöön 4 x (9-askelinen gaussitettu) -reunojen pehmennystilä. Tämä tila tarjoaa parhaan mahdollisen kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa.

**4xS.** Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 4xS-tilalla. Tämä tila tarjoaa 4x-tilaa paremman kuvanlaadun, mutta heikentää hieman suorituskykyä kolmiulotteisissa sovelluksissa. Asetus on käytössä vain Direct3D-sovelluksissa.

**6xS.** Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 6xS-tilalla. Tällä tilalla saadaan parempi kuvanlaatu kuin 4xS-tilalla. Asetus on käytössä vain Direct3D-sovelluksissa.

**8x.** Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 8xS-tilalla. Tällä tilalla saadaan Direct3D-sovelluksille parempi kuvanlaatu kuin 6xS-tilalla ja OpenGL-sovelluksille parempi kuvanlaatu kuin 4x-tilalla.

**16x.** Ottaa reunanpehmennyksen käyttöön 16x-tilalla. Tällä tilalla saadaan parempi kuvanlaatu kuin 8x-tilalla.

Huomautus: Kaikki asetukset eivät välttämättä ole käytössä laitteistorajoituksista johtuen. Tarkista yksityiskohdat NVIDIA-käyttöohjeesta.



Liikusäädintä liikuttamalla voit asettaa anisotrooppisen suodatuksen asteen, jolla saadaan parempi kuvanlaatu. Tämän asetuksen käyttöönotto parantaa kuvanlaatua suorituskyvyn kustannuksella

**Ei käytössä.** Poistaa anisotrooppisen suodatuksen käytöstä.

**1x.** Antaa parhaan suorituskyvyn.

**2x.** Antaa paremman kuvanlaadun suorituskyvyn kustannuksella.

**4x.** Antaa paremman kuvanlaadun suorituskyvyn kustannuksella.

**8x.** Antaa parhaan kuvanlaadun.

Huomautus: Kaikki asetukset eivät välttämättä ole käytössä laitteistorajoituksista johtuen. Tarkista yksityiskohdat NVIDIA-käyttökäsikirjasta.

Antaa Direct3D-sovelluksen valita oman virkistystaajuutensa. Tämän asetuksen ollessa käytössä alla oleva luettelu ei ole toiminnassa.

Antaa ohjaimen ohittaa virkistystaajuuden Direct3D-sovelluksille. Tämän asetuksen ollessa käytössä alla oleva luettelu on toiminnassa.

Luetteluudusta voit yksilöllisesti ohittaa virkistystaajuudet jokaiselle tarkkuudelle.

**Oletus** tarkoittaa sovelluksen virkistystaajuuden käyttöä. Mikä tahansa muu arvo tarkoittaa virkistystaajuuden asettamista koko näytön Direct3D-sovelluksille määritettyyn arvoon.

Virkistystaajuuden ohittaminen

Napsauta Virkistystaajuus-sarakkeessa sanaa **Oletus** rivillä joka sisältää tarkkuuden, jonka virkistystaajuutta haluat vaihtaa. Näkyviin tulee arvot sisältävä luettelo.

Valitse virkistystaajuus ja napsauta **Käytä**.

Terävöittää kuvanlaatua vahvistamalla korkeataajuuksista sisältöä.

Säätää virrankulutusta akusta suhteessa suorituskykyyn.

Säätää virrankulutusta A/C-virtalähteestä suhteessa suorituskykyyn.

Tämä on käytössä oleva virtalähde.



Tämän on käytössä oleva virtataso suhteessa suorituskykyyn.

Tämä on akun nykyinen lataustaso.

TV-näytön koko -liukusäätimellä voidaan säätää näytön kokoa televisiossa. Jos esimerkiksi näet mustan reunan televisioruudulla, voit poistaa reunan laajentamalla televisionäyttöä liukusäätimellä.

**Huomautus:** Äärioikealla oleva asetus (siirrä liukusäädin kokonaan oikealle) on paras DVD-katseluun.

Digitaalisella värikylläisyydellä voit ohjata kuvien värierottelua ja voimakkuutta, jolloin seurauksena on kirkkaampi ja selkeämpi videokuva.

Osa videoista (videokuvista) voi toistua tummina. Voit kirkastaa kuvaa nostamalla gamma-arvoa.

Tässä paneelissa voit luoda ja käyttää mukautettuja näyttötarkkuuksia.

Napsauttamalla tätä asetusta lisäät muokkausalueelle annetun mukautetun tilan mukautettujen tilojen luetteloon.

Napsauttamalla tätä asetusta voit muokata luettelosta valittua mukautettua tilaa.



Napsauttamalla tätä asetusta testaat muokkausalueella mukautettua tilaa. Testi yrittää asettaa valitun näytön tähän tilaan ja tarkistaa, että se on määritetty oikein.

Napsauttamalla tätä asetusta voit poistaa luettelosta valitun mukautetun tilan.

Valitse tämä ruutu, jos haluat että Windowsin vakiotyöpöytätiloja pienemmät tilat voidaan määrittää valittuun näyttöön. Näytön näkyvässä oleva osa voi olla suurennettu tai työpöytää panoroidaan näytön ominaisuuksien mukaan.

Säätää mukautettavan näyttötilan vaakamitan (kuvapisteiden määrän leveyssuunnassa).

Säätää mukautettavan näyttötilan pystymitan (kuvapisteen määrän pituussuunnassa).

Säätää mukautettavan näyttötilan virkistystaajuuden pystysuunnassa.

Säätää mukautettavan näyttötilan värien määrää (bittien määrää kuvapistettä kohden).

Voit valita jonkin Windowsin vakiotyöpöytätiloista tilan muokkausalueen lähtökohdaksi.



Näyttää käytettävissä olevien mukautettavien näyttötilojen luettelon.

Näyttää käytettävissä olevien näyttötilojen luettelon, jotka voidaan määrittää valittuun näyttöön liittyvään näyttölaitteeseen. Tässä luettelossa näkyvät ainoastaan ne tilat, jotka voidaan fyysisesti esittää tässä näytössä ja jotka voivat olla mitoiltaan pienempiä kuin ne tilat, jotka voidaan määrittää Windowsin näyttöominaisuusasetuksissa.

Valitse tämä ruutu, jos haluat ottaa käyttöön parhaat mahdolliset asetukset videon katseluun TV:ssä.

Säätää näytön ajoitus tilan säilyttäen nykyisen kuvasuhteen.

Tuo esiin ClearView-näytön määrittysten graafisen esityksen. Voit järjestää näytöt uudelleen napsauttamalla näytön kuvaketta ja vetämällä sitä.

Tämä asetus valitsee näyttöasetukset. Mahdollisia asetuksia ovat:

1 x 2

1 x 3

1 x 4

2 x 2

2 x 1

3 x 1

4 x 1

Valitse näytön, jota käytetään ensisijaisena näyttönä. Ensisijainen näyttö voidaan tarvittaessa päivittää ensisijaisen näytön päivityksen liikusäätimellä.

Valitse ensisijainen näyttö hiirellä. Näyttöä, jonka päällä hiiri on tällä hetkellä, käytetään ensisijaisena näyttönä virkistystarkoituksissa.



Valitse liukusäätimellä, kuinka monta kertaa ensisijainen näyttö päivitetään toissijaisiin näyttöihin verrattuna.

1x määrittää, että ensisijainen näyttö päivitetään vain kerran kunkin jakson aikana.

2x määrittää, että ensisijainen näyttö päivitetään kaksi kertaa, kun taas toissijaiset näytöt päivitetään vain kerran kunkin jakson aikana.

3x määrittää, että ensisijainen näyttö päivitetään kolme kertaa kunkin jakson aikana.

Voit valita kelloasetukset seuraaville:

Vakio (2-ulott.), joka vaikuttaa vain kaksiulotteisiin sovelluksiin tai

Erikois (3-ulott.), joka vaikuttaa vain kolmiulotteisiin sovelluksiin.

Erikoiskelloasetuksen valinta määrittää miten nopeasti kolmiulotteisia sovelluksia suoritetaan.

Vakiokelloasetuksen valinta määrittää miten nopeasti kaksiulotteisia sovelluksia suoritetaan.

Määrittää maksimikelloasetuksen, joka on turvallinen järjestelmälle. Määritetty maksimikelloasetus voi vaihdella peräkkäisillä suorituskerroilla ja se määräytyy järjestelmän automaattitunnistuksen rasiustestin tulosten mukaan.

Mahdollistaa päällekkäisten videotasojen luomisen laajennustiloissa. (Kaikki järjestelmät eivät pysty luomaan päällekkäisiä videotasoja laajennustilan ollessa käytössä. Tällä asetuksella voit neutraloida tämän rajoituksen.)

Tämän nastakuvan painaminen pitää pikavalikon auki, kun painonasta painetaan sisään. Jos painonasta vapautetaan, pikavalikko sulkeutuu automaattisesti ja avautuu, kun ohjauspaneeli-ikkunan tarkennus häipyy.

Antaa käyttäjän valita kuvan televisioruutuun sovittamisen tarkkuuden valitulle näyttölaitteelle manuaalisesti. Jos valitset tarkkuuden kuvan sovittamiselle televisioruutuun, ohjain siirtyy valitun tarkkuuden mukaiseen kuvan sovittamiseen televisioruutuun -tilaan aina kun se on mahdollista.

Huomautus: Tämä asetus säilyy järjestelmän uudelleen käynnistämisestä huolimatta.



Valitse tämä ruutu, jos monitorissasi (näyttölaite) on oma tuki kierrolle.

**Huomautus:** Jos näyttölaitteessasi ei ole omaa tukea kierrolle, tämän ruudun valitseminen poistaa kiertotoiminnon käytöstä.

Valitse tämä ruutu, jos haluat korvata sovelluksen valitsemat anisotrooppiset asetukset kolmiulotteisille sovelluksille käyttäjän valitsemilla anisotrooppisilla asetuksilla.

Valitse tämä ruutu, jos haluat ottaa kaksoisskannauksen käyttöön.

Kaksoisskannaus parantaa kuvanlaatua alhaisemmilla näyttötarkkuuksilla huomattavasti, mikä on erittäin hyödyllistä etenkin koko näytön videokuvan ja tietokonepelien kanssa.

Kaksoisskannaus vaatii monitorilta kaksinkertaisen kaistanleveyden. Korkeammilla tarkkuuksilla ja virkistystaajuuksilla ohjain siirtyy automaattisesti vakiotilaan, kun kaksoisskannaustila ylittää monitorin rajoitukset.

Antaa sinun lisätä useamman kuin yhden muokatun tilan kaikille tuetuille värisyvyyksille.

Antaa sinun lisätä useamman kuin yhden muokatun tilan kaikille tuetuille virkistystaajuuksille.

Näyttää kaikki monitorin (näyttölaitteen) mahdolliset näyttötarkkuusasetukset. Valitse eri näyttötarkkuus vetämällä liukukytintä.

Näyttää mahdolliset väriasetukset monitorin (näyttölaitteen) valitulle näyttötarkkuudelle. Valitse eri väriasetus napsauttamalla säädintä.

Näyttää luettelon NVIDIA-grafikkasuorittimen tapahtumista, jotka laiteohjain on kirjannut lokitiedostoon. Nämä tapahtumat saadaan näkyviin myös tapahtumalokinäkymässä.



Määrittää OpenGL:n päällekkäisissä videotasoissa käytetyt kuvapistemuodot.

**Väripäällekkäistasot (8bpp):** Käytä 8-bittisiä paletteja päällekkäistasoissa.

RGB-päällekkäistasot (RGB555-muoto): Käytä 16-bittisiä (RGB555) paletteja päällekkäistasoissa.

- **Väri (8 bpp) ja RGB555-muoto:** Antaa sovelluksen käyttää joko 8-bittisiä paletteja tai 16-bittisiä (RGB555) paletteja päällekkäistasoissa.

Huomautus: Päällekkäistasojen käyttäminen vaatii näytönohjainkortin lisämuistin. Ominaisuutta ei voi käyttää kaikilla näytön tarkkuuksilla. Jos päällekkäistasojen käyttämisessä on ongelmia, pienennä näytön tarkkuutta tai värien määrää.

Ottaa käyttöön gammakorjauksen viivoille, joissa käytetään reunapehennystä. Gammakorjatut reunapehmenneet viivat ottaa huomioon erot näyttölaitteiden suorituskyvyissä muodostettaessa tasaisia viivoja.

Ottaa tämän järjestelmän käyttöön isäntänä. Kun tämä asetus on käytössä, grafiikkakorttia käytetään isäntänä, joka muodostaa kehyslukitustahdistussignaalin.

Etureuna. Kun tämä asetus on käytössä, se määrittää nousevan reunan havaitsemaan tahdistuksen.

Takareuna. Kun tämä asetus on käytössä, se määrittää laskevan reunan havaitsemaan tahdistuksen.

Tahdistusviive (us). Isäntätilassa tämä asetus määrittää odotusajan (mikrosekunteinä), jonka kehyslukituskortti odottaa ennen tahdistuspulssin kehittämistä.

Virkistys (Hz). Isäntätilassa tämä on nopeus (hertseinä), jolla grafiikkakortti kehittää näytön tahdistuspulssit.

Tahdistus- ja yhteystila näyttävät kehyslukituskortin nykyisen tilan.

**Tahdistus valmis** ilmaisee NVIDIA-grafiikkasuorittimen lähettämän tahdistussignaalin.

**Vaihto valmis** määrittää NVIDIA-grafiikkasuorittimien välillä kulkevan signaalin, jota käytetään kaikkien ketjutettujen grafiikkasuorittimien tahdistamiseen.

**Ajastuksen** tahdistusbitti viittaa käytössä olevaan ajastustahdistukseen kehyslukitusporttien kautta.

**Stereotahdistus** määrittää tahdistuksen VGA-kortilta. Tätä tahdistusta käytetään, kun kehyslukitus- tai sisäistä tahdistusta ei ole.

**In** on tuloliitin kehyslukituksen tahdistamiseen.

**Out** on lähtöliitin kehyslukituksen tahdistamiseen.

**Sisäinen tahdistus** määrittää BNC-liittimestä vastaanotetun tahdistussignaalin.



Napsauttamalla tätä voit selvittää tahdistusasetukset ja varmistaa liitännät. Näkyviin tulevat tulokset ja nykyinen tila.

Napsauta tätä, kun haluat suorittaa sarjan sisäisiä testejä, jotka kalibroivat näyttökortin parhaille mahdollisille kehystahdistusasetuksille. Näkyviin tulevat tulokset ja nykyinen tila.

Napsauta tätä, kun haluat tunnistaa kytketyt monitorit (näyttölaitteet).

Napsauta alanuolipainiketta ja valitse joko ensisijainen tai toissijainen näyttö sen mukaan, missä näytössä haluat nähdä videotasot.

Tällä vaihtoehdolla voit valita näyttöparin, jossa työpöytä näytetään. Ensimmäinen kuvake vastaa ensisijaista näyttöä ja toinen kuvake toissijaista näyttöä. Luettelossa näkyvät kaikki mahdolliset näyttöparit.

Tällä vaihtoehdolla voit valita miten työpöytä näytetään.

**Yksi näyttö** tarkoittaa, että työpöytä näytetään vain ensisijaisessa näytössä.

**Dualview** tarkoittaa, että työpöytä näytetään kahtena kahdessa näytössä.

**Klooni** tarkoittaa, että sama työpöytä näkyy kahdessa näytössä.

**Vaakasuuntainen** tarkoittaa, että yksi työpöytä näytetään vaakasuuntaisena kahdessa näytössä.

**Pystysuuntainen** tarkoittaa, että yksi työpöytä näytetään pystysuuntaisena kahdessa näytössä.

Mahdollistaa työpöydän päällekkäisyyden nView-näytöissä vaakasuuntaisessa ja pystysuuntaisessa tilassa. Tällä vaihtoehdolla voit toistaa osan näytön kuvasta vierekkäisen näytön reunoilla, kun useita näyttöjä käytetään yhden työpöydän näyttämiseen laajennustilassa.

Määrittää vaakasuuntaisten päällekkäisten pikselien määrän, kun työpöydän päällekkäisyyttä käytetään vaakasuuntaisessa tilassa.



Määrittää pystysuuntaisten päällekkäisten pikselien määrän, kun työpöydän päällekkäisyyttä käytetään pystysuuntaisessa tilassa.

Ottaa käyttöön projisoidun sekoittumisen "projektoripohjaisissa" näytöissä. Tällä vaihtoehdolla voit tasata kirkkauskuvioita, kun yhden saumattoman näyttökuvan muodostamiseen käytetään useiden projektoripohjaisten näyttölaitteiden päällekkäistä ulostuloa.

Voit valita projisoituun sekoittumiseen sisällytettävät näyttöreunat napsauttamalla näyttökuvan reunoilla olevia nuolinäppäimiä.

Määrittää projisoituun sekoittumiseen käytetyt pikselit näytön vaakasuuntaisista reunoista.

Määrittää sekoitetun näytön vaakasuuntaisten reunojen vaakasuuntaisen luma-arvon määrittämiseen käytetyn gradientin kaltevuuden.

**Arvo:** 0–255 pikseliä. Suuren kaltevuuden käyttäminen vähentää näkyviä saumoja näytön reunoilla ja yksinkertaistaa näyttökohdistusta, mutta samalla kuvanlaatu voi kärsiä.

Määrittää kohdeluma-arvon sekoitetun näytön vaakasuuntaisille reunoille.

**Arvo:** 0–255 pikseliä. Mitä suurempi määritetty arvo on, sitä kirkkaammalta kuva näyttää sekoitetuilla reunoilla.

Määrittää projisoituun sekoittumiseen käytetyt pikselit näytön pystysuuntaisista reunoista.

Määrittää sekoitetun näytön pystysuuntaisten reunojen pystysuuntaisen luma-arvon määrittämiseen käytetyn gradientin kaltevuuden.

**Arvo:** 0–255 pikseliä. Suuren kaltevuuden käyttäminen vähentää näkyviä saumoja näytön reunoilla ja yksinkertaistaa näyttökohdistusta, mutta samalla kuvanlaatu voi kärsiä.



Määrittää kohdeluma-arvon sekoitetun näytön pystysuuntaisille reunoille.

**Arvo:** 0–255 pikseliä. Mitä suurempi määritetty arvo on, sitä kirkkaammalta kuva näyttää sekoitetuilla reunoilla.

Vie työpöydän päällekkäisyyden ja projisoidun sekoittumisen asetukset valintaikkunasta tiedostoon.

Tuo työpöydän päällekkäisyyden ja projisoidun sekoittumisen asetukset tiedostosta valintaikkunaan.

Pakottaa laitteen tukemaan kuvan miksauksen kuvanmuodostinta. Valitse tämä vaihtoehto, jos kuva ei näy koko ruudun kokoisena valitussa kokonäytössä.

Ottaa korkearesoluutioisen työpöydän skaalauksen käyttöön tai poistaa sen käytöstä. Korkearesoluutioisen työpöydän skaalauksen ottaminen käyttöön parantaa työpöydän kuvanlaatua.

Isäntätilassa tämä on taajuus (Hz), jolla ulkoisen tahdistusgeneraattorin pulssit vastaanotetaan BNC-liittimen kautta.

Isäntätilassa tämä videotila toimii ulkoisen tahdistusgeneraattorin kanssa.

Isäntätilassa tämä on ennen tahdistuspulssin lähettämistä renkilaitteille vastaanotettu ulkoisen tahdistusgeneraattorin pulssien määrä.



Jos haluat käyttää suorituskyky- ja laatuhostimia Direct3D- ja OpenGL-sovellusten kanssa, valitse erikoisasetus liukupalkkia siirtämällä.

- **Hyvä suorituskyky** antaa parhaimman suorituskyvyn sovelluksillesi.
- **Suorituskyky** antaa parhaan suorituskyvyn ja hyvän kuvanlaadun sovelluksillesi.
- **Laatu** on oletusasetus, joka antaa parhaan kuvanlaadun sovelluksillesi.

Optimoi television grafiikan tietylle sovellukselle.

Keskittää television grafiikan.

Optimoi television DVD-toistolle.

Optimoi television työpöytägrafikalle.

Optimoi television mukautetuilla asetuksilla.

Antaa sovelluksen valita oman virkistystaajuutensa.. Tämän asetuksen ollessa käytössä alla oleva luetteloruutu ei ole toiminnassa.

Antaa ohjaimen ohittaa virkistystaajuuden sovelluksille. Tämän asetuksen ollessa käytössä alla oleva luetteloruutu on toiminnassa.



Luetteluudusta voit yksilöllisesti ohittaa virkistystaajuudet jokaiselle tarkkuudelle.

**Oletus** tarkoittaa sovelluksen virkistystaajuuden käyttöä. Mikä tahansa muu arvo tarkoittaa virkistystaajuuden asettamista sovelluksille määritettyyn arvoon.

Virkistystaajuuden ohittaminen

Napsauta Virkistystaajuus-sarakkeessa sanaa **Oletus** rivillä joka sisältää tarkkuuden, jonka virkistystaajuutta haluat vaihtaa. Näkyviin tulee arvot sisältävä luettelo.

Valitse virkistystaajuus ja napsauta **Käytä**.

Kun virkistystaajuus ohitetaan, Microsoft Windows ilmoittaa sovelluksen määrittämän virkistystaajuuden, mutta monitori (näyttölaite) käyttää ohitettua virkistystaajuutta.

Napsauttamalla voit selvittää tahdistusasetukset ja varmistaa liitännät. Näkyviin tulevat tulokset ja nykyinen tila.

Ottaa tämän järjestelmän käyttöön renkinä. Kun tämä asetus on käytössä, grafiikkakorttia käytetään renkinä, joka tahdistaa kehyslukitustahdistussignaalin.

Määrittää otetaanko mukaan myös sellaiset tilat, joita näyttösi ei tue.

**Varoitus:** Sopimattoman tilan valitseminen voi aiheuttaa näyttöongelmia ja vahingoittaa laitteistoa.

Napsauttamalla saat näkyviin kaikki valitulle näyttötarkkuudelle käytettävissä olevat mukautetut tilat.

Näyttää mahdolliset viritystaajuudet monitorin (näyttölaitteen) valitulle näyttötarkkuudelle. Valitse eri virkistystaajuus asetusta napsauttamalla.

Näyttää viimeisimmän valitun muutoksen näyttötarkkuuden, värit ja virkistystaajuuden.

Napsauttamalla voit automaattisesti säätää mukautettua tarkkuusleveyttä. Leveyden pitää olla luvun 8 kerroin.



Napsauttamalla voit valita monitorin näyttöajoitustilan:

**Automaattinen** on oletusasetus, joka lähettää oikeat ajoitustiedot suoraan monitorista Windowsiin. Huomautus: Kaikki vanhat näytöt eivät tue tätä ominaisuutta.

**General Timing Formula (GTF)** on yleensä käytössä kaikissa uusissa monitoreissa ja näyttölaitteissa.

**Discrete Monitor Timings (DMT)** on vanha standardi, jota käytetään edelleen joissakin näytöissä. Ota tämä asetus käyttöön vain, jos monitorisi tai näyttölaitteesi vaatii DMT-ajoituksen käyttämistä.

**Coordinated Video Timings Standard (CVT)** muuttui VESA-standardiksi maaliskuussa 2003. CVT tukee suurempia tarkkuuksia paremmin kuin muut ajoitusstandardit.

**Fixed Aspect Ratio Timing** pakottaa näytetyn kuvan säilyttämään tilan aspektisuhteen monitorin aspektisuhteen sijasta. **Huomautus:** Ohjain voi tarvittaessa asettaa mustat reunat kuvan ympärille.

Määritä mihin värikorjausasetuksia sovelletaan napsauttamalla alanuolta.

**Kaikki** soveltaa asetuksia Windows-työpöytään ja videotoistoon.

**Työpöytä** soveltaa värikorjausasetuksia Windows-työpöytään.

**Päällekkäinen taso/VMR** soveltaa näitä värikorjausasetuksia videotoistoon päällekkäisiä tasoja käyttämällä.

**Koko näytön video** soveltaa näitä värikorjausasetuksia koko näytön videotoistoon.

Valitse liikusäätimien tai käyräohjaimen ohjaama värikanava napsauttamalla alanuolta. Voit säätää punaista, vihreää ja sinistä kanavaa yksitellen tai komposiittikanavaa yhtä aikaa.

Värikorjaukseyrän graafinen esitys. Tuloarvot näkyvät x-akselilla ja säädetyt lähtöarvot y-akselilla. Numeeriset arvot näkyvät viereisissä muokkauslaatikoissa.

**Standarditilassa** tämä käyrä muuttuu dynaamisesti, kun kontrastin, kirkkauden tai gamman liukusäätimiä säädetään.

**Lisätilassa** voit muokata käyrää tosiajassa vetämällä sen ohjauspisteitä hiirellä, muuttamalla muokkauslaatikoiden arvoja tai käyttämällä nuolinäppäimiä. Voit lisätä ohjauspisteitä napsauttamalla hiiren vasemmalla painikkeella käyrän kohtaa tai painamalla Insert-näppäintä. Voit poistaa ohjauspisteitä vetämällä ne pois tai painamalla Delete-näppäintä. Voit valita useita ohjauspisteitä vetovalinnalla ja vaihto- ja Ctrl-näppäimiä käyttämällä.

**ICC-profiilitilassa** näytetään ICC-profilista ladatut värikorjaukseyrät. Käytä ammattimaista julkaisusovellusta värien sovittamiseen ICC-profiilin tietojen mukaisesti.

Näyttää syöttöarvon hiiren kohdassa tai ohjauspisteen käyräkaaviossa.

Näyttää lähtöarvon hiiren kohdassa tai ohjauspisteen käyräkaaviossa.

Näyttää luettelon kaikista käytettävissä olevista värikorjausprofileista.

**Standarditilassa** voit määrittää värikorjausasetukset kontrasti-, kirkkaus- ja gammaliukusäätimillä.

**Lisätilassa** voit määrittää värikorjausasetukset manuaalisesti lisäämällä, vetämällä ja poistamalla ohjauspisteitä kaaviossa näkyvässä käyrässä. Kun tämä asetus on käytössä, liukusäätimissä näkyvät asetukset eivät päde.

**ICC-profiilitila** käyttää määritetystä ICC-profiilista tuotuja värikorjauskäyriä. Voit ladata profiilin valitsemalla ICC-profiilitilan ja napsauttamalla Tuo-painiketta. Kun tämä asetus on käytössä, liukusäätimissä näkyvät asetukset eivät päde.

Tallentamasi **mukautetut asetukset** näkyvät myös tässä luettelossa. Voit aktivoida mukautettuja asetuksia sisältävän profiilin valitsemalla sen luettelosta.

Valitse käytettävän ICC-profilin tiedostonimi napsauttamalla.



Vaihda näyttövalikon muokkausta napsauttamalla.

Näyttää luettelon piilonäytöistä, kun näyttövalikon muokkaus on käytössä.

Näillä asetuksilla voit määrittää kuvan asemoinnin litteässä näytössä, kun käytössä oleva resoluutio on matalampi kuin litteän näytön suurin mahdollinen tuettu resoluutio. Skaalaus asetukset ovat käytettävissä litteille näytöille, jotka tukevat useita omia tarkkuuksia.

**Näyttösovittimen skaalaus.** Ota tämä asetus käyttöön, jos haluat pienempitarkkuuksisia kuvia, jotka on skaalattu litteään näyttöön sopiviksi. Jos litteän näytön maksimitarkkuus on esimerkiksi 1400x1050, tarkkuuden 1024x768 omaava kuva skaalataan näkymään näytöllä tarkkuudella 1400x1050. Näyttösovittinta käytetään tähän pikselivenytystoimintoon.

**Näytä keskellä.** Ota tämä asetus käyttöön, jos haluat näyttää pienempitarkkuuksisia kuvia sellaisenaan litteän näytön keskellä. Jos litteän näytön maksimitarkkuus on esimerkiksi 1400x1050, tarkkuuden 1024x768 omaava kuva näytetään litteän näytön keskellä mustien reunojen ympäröimänä tarkkuudella 1024x768 .

**Näytön skaalaus** on samankaltainen kuin **Näyttösovittimen skaalaus**, paitsi että siinä käytetään litteän näytön oletuspikselivenytystapaa näyttösovittimen sijasta.

**Kiinteä kuvasuhdeskaalaus. (Huomautus: Tämän asetuksen käytettävyys riippuu näyttökonfiguraatiostasi.)** Ota tämä asetus käyttöön, jos haluat, että pienempitarkkuuksiset kuvat skaalataan litteään näyttöön sopiviksi, mutta siten, että ne säilyttävät kuitenkin kuvasuhteensa. Jos litteän näytön maksimitarkkuus on esimerkiksi 1680x1050, tarkkuuden 1024x768 omaava kuva skaalataan näkymään näytössä tarkkuudella 1400x1050 mustien reunojen ympäröimänä.

Tällä asetuksella voit pakottaa NVIDIA-grafiikkasuorittimen tuulettimen toimimaan koko ajan maksimitasolla ja jättämään grafiikkasuorittimen lämpötilan ja suorituskykytilan huomiotta. Tässä tilassa tuuletin tuottaa jatkuvaa ääntä.

Käytä minkä tahansa Direct3D-sovelluksen päällekkäistasojen ajoituskaavioita.

Kaavio näyttää kunkin kehyksen piirtämiseen käytetyn ajan, ohjaimen ja grafiikkasuorittimen toiminnan. Kaavio päivitetään säännöllisesti ja siinä esitetään viimeisten 256 kehyksen ajoitukset.

Ajoitus esitetään pystyakselin merkinnöillä ylhäältä alas seuraavasti (kehyksiä sekunnissa):

- 100 (10 kehystä sekunnissa)
- 75 (13 kehystä sekunnissa)
- 50 (20 kehystä sekunnissa)
- 25 (40 kehystä sekunnissa)
- 0 (ääretön)

Neljän eri toiminnon ajoitukset esitetään väreillä:

- **Keltainen** tarkoittaa kehykseen piirtämiseen käytettyä kokonaisaikaa.
- **Punainen** tarkoittaa ohjaimessa käytettyä aikaa.
- **Sininen** tarkoittaa aikaa, jonka ohjain odottaa NVIDIA-grafiikkasuoritinta.
- **Vihreä** tarkoittaa grafiikkasuorittimen käyttämättä oloaikaa.

Palvelintilassa tämä asetus käsittää ulkoisen tahdistusgeneraattorin signaalin lomitussignaalksi. Synkronointisykkeet tapahtuvat parillisissa näyttökentissä.

Palvelintilassa tämä on virkistystaajuus (hertseinä), jolla grafiikkakortti kehittää näytön tahdistuspulssit. Valitse asiakastilassa joko **Autom.**, jolloin kortti lukittuu automaattisesti lähimpään virkistystaajuuteen, tai määritä virkistystaajuus manuaalisesti täyden kontrollin saavuttamiseksi.

Synkronoinnin ja yhteyden tilakuvat kertovat kehyslukituskortin nykyisen tilan.

**Tahdistus valmis** on grafiikkasuorittimen lähettämä tahdistussignaali.

**Ajastuksen tahdistusbitti** viittaa käytössä olevaan ajastustahdistukseen kehyslukitusporttien kautta.

**Stereotahdistus** määrittää tahdistuksen VGA-kortilta. Tätä tahdistusta käytetään, kun kehyslukitus- tai sisäistä tahdistusta ei ole.

**In** on tuloliitin kehyslukituksen tahdistamiseen.

**Out** on lähtöliitin kehyslukituksen tahdistamiseen.

**Sisäinen tahdistus** on BNC-liittimestä vastaanotettu tahdistussignaali.



Otaa tämän järjestelmän käyttöön palvelimena. Kun tämä asetus on käytössä, grafiikkakortti katsotaan asiakkaaksi, joka käyttää toisella grafiikkakortilla sijaitsevan palvelimen luomaa kehyslukitustahdistussignaalia.

Virran säästämiseksi voit ohjata digitaalinäytön kirkkautta SmartDimmer-asetuksella, kun näyttö on aktiivinen tai käyttämättä.

Ota käyttöön SmartDimmer-asetuksen. Tämä asetus on käytettävissä vain akkutilassa.

Säätää digitaalinäytön maksimikirkkauden. Tätä kirkkaustasoa käytetään, kun järjestelmä on aktiivinen.

Säätää digitaalnäytön minimikirkkauden. Tätä kirkkautasoa käytetään, kun järjestelmä ei ole käytössä.

Säätää digitaal näytön tämänhetkisen kirkkauden.

Tämä asetus pakottaa NVIDIA-grafikkasuorittimen toimimaan keskinopeudella. Tällä nopeudella tuulettimesta kuuluu jatkuva ääni, ellei grafiikkasuoritin ylitä turvallista käyttölämpötilaa, jolloin tuuletin pyörii nopeammin.





