

Emulatie misttabel inschakelen Direct3D gaat ervan uit dat een NVIDIA GPU met Direct3D-hardwareversnelling in staat moet zijn om vertexmist of tabelmist uit te voeren.

Opmerking: Sommige games vragen de mogelijkheden van de Direct3D-hardware niet op de juiste wijze op en verwachten ondersteuning voor tabelmist. Deze optie inschakelen verzekert dat dergelijke games goed functioneren op uw NVIDIA GPU.

Dwingt de hardware automatisch de diepte van de Z-buffer aan te passen aan de diepte waar de toepassing om vraagt.

Opmerking: Het is beter deze optie ingeschakeld te houden, tenzij uw werk absoluut een bepaalde Z-bufferdiepte vereist. Als u deze optie uitschakelt, kunnen alleen toepassingen worden uitgevoerd waarvan de werkende Z-bufferdiepte overeenkomt met de gebruikte hardwareconfiguratie.

Maakt een alternatieve techniek voor dieptebuffering mogelijk.

Deze optie inschakelen laat de hardware een ander mechanisme gebruiken voor dieptebuffering in 16-bits toepassingen, waardoor 3D-beelden van hogere kwaliteit worden geproduceerd.

Activeert het NVIDIA-logo in Direct3D.

Als u deze optie inschakelt, wordt tijdens het uitvoeren van Direct3D-toepassingen het NVIDIA-logo weergegeven in de onderste hoek van het scherm.

Uw NVIDIA GPU kan automatisch mipmaps genereren om de overdracht van patronen via de bus doeltreffender te laten verlopen, waardoor de toepassing beter presteert.

Opmerking: Bij sommige toepassingen is het echter mogelijk dat deze niet goed worden weergegeven als automatisch gegenereerde mipmaps is ingeschakeld. Problemen verhelpt u door het aantal automatisch gegenereerde mipmap-niveaus te verminderen totdat de afbeeldingen goed worden weergegeven. Door het aantal mipmap-niveaus te verminderen wordt een verkeerde uitlijning van patronen of "naadvorming" voorkomen (enigszins ten koste van de snelheid).

Stelt de LOD-vertekening (**het detailniveau**) bij voor mipmaps.

Een lagere vertekening geeft een betere beeldkwaliteit, terwijl bij een hogere vertekening de toepassing beter werkt. U kunt kiezen uit vijf vooraf ingestelde waarden, variërend van "Beste beeldkwaliteit" tot "Beste prestatie".

Een lijst met aangepaste instellingen (of "tweaks") die u hebt opgeslagen.

Om de instellingen te activeren selecteert u een item uit de lijst en klikt u op **Toepassen**.

Klik hier om de huidige instellingen op te slaan (inclusief de instellingen die zijn ingesteld in het dialoogvenster Meer Direct3D) als een aangepaste fijninstelling ("tweak"). Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Zodra u voor een bepaalde Direct3D-game de optimale instellingen hebt gevonden en de instellingen opslaat als een aangepaste tweak, kunt u Direct3D snel configureren voordat u met de game begint en is het niet langer nodig om elke optie afzonderlijk in te stellen.

Klik hier om de aangepaste instelling te verwijderen die momenteel in de lijst is geselecteerd.

Klik hier om alle instellingen te herstellen naar hun standaardwaarden.

Klik hier om een dialoogvenster te tonen waarin u extra Direct3D-instellingen kunt aanpassen.

Verplaats de schuifknop om het hardware-adresseringsschema voor texels (patroonelementen) te wijzigen.

Als u deze waarden wijzigt, verandert de positie waar de texeloorsprong wordt gedefinieerd. De **standaardwaarden** zijn in overeenstemming met Direct3D-specificaties. Sommige toepassingen verwachten mogelijk dat de texeloorsprong ergens anders wordt gedefinieerd. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen verbetert als de texeloorsprong opnieuw wordt gedefinieerd. Gebruik de schuifregelaar om de texeloorsprong ergens tussen de linkerbovenhoek en het midden van de texel te plaatsen.

Laat de NVIDIA GPU, zover als nodig, de gespecificeerde hoeveelheid systeemgeheugen gebruiken voor patroonopslag (naast het geheugen dat op de grafische kaart zelf is geïnstalleerd).

Opmerking: De maximale hoeveelheid systeemgeheugen die kan worden gereserveerd voor patroonopslag, wordt berekend op basis van de hoeveelheid fysieke RAM die op de computer is geïnstalleerd. Hoe meer systeem-RAM, hoe hoger de waarde die u kunt instellen.

Deze instelling is alleen van toepassing op de PCI grafische kaart of de AGP grafische kaarten die actief zijn in de PCI-compatibiliteitsmodus).

Specificeert hoe verticale synchronisatie in Direct3D wordt afgehandeld.

- **Altijd uit.** Schakelt verticale synchronisatie in alle Direct3D-toepassingen altijd uit.
- **Standaard uit.** Houdt verticale synchronisatie uitgeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie in te schakelen.
- **Standaard aan.** Hiermee blijft verticale synchronisatie ingeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie uit te schakelen.

Beperkt het aantal frames beperken dat de CPU kan voorbereiden voordat deze worden verwerkt door de grafische processor bij uitgeschakelde verticale synchronisatie.

Opmerking: Soms is het zo dat hoe hoger het toegestane aantal vooraf geproduceerde frames, des te groter de "invoervertraging" kan zijn in reactie op apparaten zoals joysticks, gamepads of toetsenborden. Verminder deze waarde als u tijdens het spelen van een game een duidelijk waarneembare vertraging merkt in de reactie op invoerapparaten die op de computer zijn aangesloten.

Schakelt stuurprogrammaondersteuning uit voor de door sommige CPU's gebruikte enhanced instructies.

Sommige CPU's ondersteunen extra 3D-instructies die de grafische NVIDIA GPU complementeren en de snelheid in 3D-games of -toepassingen verbeteren. Deze optie laat u ondersteuning voor deze extra 3D-instructies in de stuurprogramma's uitschakelen, wat van pas kan komen bij prestatievergelijkingen of bij het oplossen van problemen.

Hiermee kan het stuurprogramma stereopixelformaten exporteren, zodat OpenGL-toepassingen stereo kunnen gebruiken en de stereobril kunnen inschakelen.

Hiermee kan het stuurprogramma overlay-pixelformaten exporteren, zodat OpenGL-toepassingen overlays kunnen gebruiken.

Laat het OpenGL-stuurprogramma één achtergrondbuffer en één dieptebuffer toewijzen met dezelfde resolutie als het beeldscherm.

- Als de optie ingeschakeld (aangevinkt) is, gebruiken OpenGL-toepassingen die meerdere vensters maken videogeheugen efficiënter en tonen verbeterde prestatie.
- Als deze optie uitgeschakeld (niet aangevinkt) is, wijst het OpenGL-stuurprogramma een achtergrondbuffer en een dieptebuffer toe aan elk venster dat door een OpenGL-toepassing wordt aangemaakt.

Stelt optimale instellingen in voor de geselecteerde OpenGL-toepassing. Klik op de pijl in de keuzelijst om een lijst met toepassingen weer te geven, en selecteer er daarna één van.

Bepaalt u of standaard in OpenGL-toepassingen patronen van een specifieke kleurendiepte moet gebruiken.

- **Kleurendiepte bureaublad gebruiken** maakt altijd gebruik van patronen met een kleurendiepte die momenteel wordt gebruikt door het bureaublad van Windows.
- De opties **Altijd 16 bpp gebruiken** en **Altijd 32 bpp gebruiken** forceren het gebruik van patronen van de opgegeven kleurendiepte, ongeacht de instellingen van het bureaublad.

Met deze optie bepaalt u de bufferspiegelmodus voor OpenGL-toepassingen met een volledig scherm. U hebt de keuze uit de **blokeverdracht**-methode of de **automatische selectie**.

Met **automatische selectie** laat u het stuurprogramma op basis van de hardwareconfiguratie de beste methode bepalen.

Specificeert hoe verticale synchronisatie in OpenGL wordt afgehandeld.

- **Altijd uit.** Hiermee wordt in alle OpenGL-toepassingen verticale synchronisatie altijd uitgeschakeld.
- **Standaard uit.** Hiermee blijft verticale synchronisatie uitgeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie in te schakelen.
- **Standaard aan.** Hiermee blijft verticale synchronisatie ingeschakeld, tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie uit te schakelen.

Laat u de huidige instellingen opslaan als een aangepaste "tweak", die vervolgens wordt toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Zodra u voor een bepaalde OpenGL-toepassing de optimale instellingen hebt gevonden en de instellingen opslaat als een aangepaste tweak, kunt u OpenGL snel configureren voordat u met het programma begint en is het niet langer nodig om elke optie afzonderlijk in te stellen.

Verplaats de schuifknop om de **Helderheid**-, **Contrast**- of **Gamma**-waarden voor het geselecteerde kleurkanaal op te geven.

Met de kleurcorrectieregelaars kunt u tegenwicht bieden aan variaties in de helderheid tussen een bronafbeelding en de uitvoer hiervan op beeldapparatuur. Als u in beeldbewerkingstoepassingen werkt, kunt u de kleuren van afbeeldingen (zoals foto's) nauwkeuriger reproduceren als deze op uw beeldschermapparaat worden weergegeven.

Ook zijn er veel door 3D versnelde games die te donker zijn om goed mee te kunnen spelen. Door de helderheids- en/of gammawaarde over alle kanalen in gelijke mate te verhogen, wordt het beeld van deze games helderder waardoor het spelplezier toeneemt.

Klik op de pijl in de keuzelijst om het kleurkanaal te selecteren die door de schuifknoppen wordt ingesteld. U kunt het **rode**, **groene** of **blauwe** kanaal afzonderlijk instellen of alle kanalen tegelijkertijd.

Digital Vibrance geeft u meer mogelijkheden bij het regelen van de kleurscheiding en -intensiteit. Hierdoor kunnen de afbeeldingen in alle toepassingen helderder en scherper worden.

Gebruik de schuifknop om deze Digital Vibrance-niveaus in te stellen: **Uit, Laag, Gemiddeld, Hoog** en **Max**

Een grafische weergave van de kleurcurve. Deze curve verandert in real-time terwijl u wijzigingen aanbrengt in contrast, helderheid of gamma.

Schakel deze optie in als u de door u gemaakte kleuraanpassingen automatisch wilt toepassen tijdens uw volgende Windows-sessie (d.w.z. nadat u uw computer opnieuw hebt opgestart).

Opmerking: Als de computer deel uitmaakt van een netwerk, wordt de kleur aangepast nadat u Windows hebt geactiveerd.

Geef een lijst weer met de aangepaste kleurinstellingen die u hebt opgeslagen.
Om opgeslagen instellingen te herstellen selecteert u een item uit de lijst.

Klik hier om de huidige kleurinstellingen als een aangepaste instelling op te slaan. Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Klik hier om de momenteel in de lijst geselecteerde aangepaste kleurinstelling te verwijderen.

Klik hier om alle kleurwaarden weer in te stellen op basis van de fabrieksinstellingen van de hardware.

Voegt het pictogram NVIDIA Instellingen toe aan de taakbalk van Windows.

- Het pictogram stelt u tijdens uw werk in staat om via een gemakkelijk keuzemenu direct een van de Direct3D-, OpenGL- of kleurinstellingen toe te passen.
- Het menu bevat ook opties waarmee standaardinstellingen kunnen worden hersteld en het dialoogvenster met beeldschermeigenschappen kan worden geopend.

Klik hier om het pictogram te kiezen dat u wilt gebruiken om het NVIDIA Instellingen-hulpprogramma op de taakbalk van Windows te symboliseren.

1. Selecteer het door u gewenste pictogram uit de lijst.
2. Klik vervolgens op **Toepassen** om het pictogram in de taakbalk bij te werken.

Schakelt het nView Bureaubladbeheer in door de **nView Eigenschappen**-optie aan het bureaubladmenu toe te voegen.

Klik met de rechtermuisknop op uw bureaublad en klik daarna op **nView Eigenschappen** om het eigenschappenscherf van nView Bureaubladbeheer weer te geven.

Klik hier om het eigenschappenscherf van nView Bureaubladbeheer, nadat de **Bureaubladbeheer inschakelen**-optie ingeschakeld is.

Het eigenschappenscherf van nView Bureaubladbeheer laat u diverse Bureaubladbeheer-functies configureren voor enkele en meerdere bureaubladen, en voor beeldschermen (monitors).

Deze opties stellen u in staat om te bepalen waar de afbeelding op het platte beeldscherm wordt weergegeven als een resolutie actief is die lager is dan de maximale resolutie die wordt ondersteund.

Gebruik de pijlknoppen om de positie van het bureaublad op uw beeldscherm aan te passen.

Klik hier om de standaardpositie van het bureaublad te herstellen op basis van de huidige resolutie en vernieuwingsfrequentie.

Selecteer het beeldschermapparaat (monitor, digitaal flatscherm of TV), afhankelijk van welk(e) apparaat/apparaten uw op NVIDIA GPU gebaseerde grafische kaart ondersteunt/ondersteunen.

Klik hier om een venster te openen waarin u de instellingen voor het actieve beeldschermapparaat kunt aanpassen.

Klik hier om het huidige formaat en de landinstellingen aan te geven die voor TV-uitvoer worden gebruikt.

Klik hier om een dialoogvenster te openen waar u een specifiek TV-uitvoerformaat kunt opgeven.

Met deze lijst kunt u het TV-uitvoerformaat selecteren dat geschikt is voor het land waarin u woont.

Opmerking: Als uw land niet in de lijst staat, moet u het land kiezen dat het dichtst bij u in de buurt ligt.

Klik hier om op te geven welk type uitvoersignaal naar de TV wordt gestuurd.

- Als u de juiste aansluitkabel hebt, zal **S-Video**-uitvoer over het algemeen uitvoer van hogere kwaliteit geven dan Samengestelde Video-uitvoer.
- Als u er niet zeker van bent welk signaaltype u moet opgeven, kies dan de instelling **Automatische selectie**.

Klik op de pijltoetsen om de positie van het bureaublad op de TV aan te passen.

Opmerking: Als het TV-beeld door te veel aanpassing vervormt of zwart wordt, wacht dan 10 seconden. Het beeld keert automatisch terug naar de standaardpositie en u kunt dan opnieuw met het aanpassen beginnen. Zodra u het bureaublad hebt geplaatst waar u het wilt hebben, klikt u op **Toepassen** om de instellingen op te slaan voordat de 10 seconden zijn verstreken.

Klik hier om het bureaublad op zijn standaardpositie op de TV, op basis van de huidige resolutie te herstellen.

Verplaats de schuifknop om de helderheid van het TV-beeld aan te passen.

##Verplaats de schuifknop om het contrast van het TV-beeld aan te passen.

Verplaats de schuifknop om de kleurverzadiging van het TV-beeld aan te passen.

Move the Verplaats de schuifknop om in te stellen hoeveel flickerfilter u op het TV-signaal wilt toepassen.

Opmerking: Het verdient aanbeveling het flickerfilter volledig uit te schakelen als u een DVD-film via een hardware-decoder afspeelt.

Gebruik deze regelaars om de kwaliteit van video- of DVD-weergave op uw beeldscherm (monitor) aan te passen.

U kunt de helderheid, het contrast en de verzadiging onafhankelijk van elkaar instellen om een optimale beeldkwaliteit te verkrijgen wanneer u op de computer video's of DVD's afspeelt. Stelt de klokfrequenties van de kern en het geheugen bij van uw NVIDIA GPU.

Stelt de kloksnelheid in van de kern van uw NVIDIA GPU.

Geef de kloksnelheid van de kern aan in megahertz.

Stelt de kloksnelheid in van de geheugeninterface op uw grafische kaart.

Geeft de kloksnelheid van de geheugeninterface aan in megahertz.

Test of de nieuwe klokfrequentie-instellingen stabiel zijn voordat deze worden toegepast.

Opmerking: Instellingen die afwijken van de standaardinstellingen van de fabrikant, dient u te testen voordat ze permanent kunnen worden toegepast.

Verzekert dat elke door u aangebrachte wijziging in de klokfrequenties automatisch wordt toegepast als u Windows opstart.

Opmerking: Door de **Ctrl**-toets ingedrukt te houden terwijl Windows wordt gestart kunt u bij het opstarten de automatische klokinstelling negeren. Als uw computer deel uitmaakt van een netwerk moet u onmiddellijk nadat Windows is geactiveerd de **Ctrl**-toets ingedrukt houden.

Hiermee worden alle klokinstelfuncties gereset en vindt opnieuw detectie van de grafische hardware plaats voordat de regelaars weer kunnen worden ingeschakeld.

Opmerking: Het verdient aanbeveling om te resetten, telkens wanneer u de BIOS van uw grafische adapter flasht met een bijgewerkt BIOS-beeld.

nView Standaard is een enkel-beeldschermmodus. Gebruik deze modus wanneer u slechts één beeldschermapparaat hebt aangesloten op uw op NVIDIA GPU- grafische kaart.

nView Kloon-modus toont een exacte kopie van het primaire beeldscherm op het secundaire apparaat. **nView Horizontale uitbreiding**-modus laat u het bureaublad van Windows horizontaal op twee beeldschermapparaten weergeven. In deze modus worden de twee beeldschermapparaten gecombineerd tot één breed beeldschermoppervlak. Dit is handig als u items wilt weergeven die de breedte van één enkel beeldscherm te boven gaan.

nView Verticale uitbreiding laat u het bureaublad van Windows verticaal op twee beeldschermapparaten weergeven. In deze modus worden de twee beeldschermapparaten gecombineerd tot één lang beeldschermoppervlak. Dit is handig als u dingen wilt weergeven die de hoogte van één enkel beeldscherm te boven gaan.

Een grafische voorstelling van uw nView-beeldschermconfiguratie tonen.

§ Klik op een monitorweergave om het te selecteren als het huidige beeldscherm.

§ Als u met de rechtermuisknop op de monitorweergave klikt, verschijnt er een popup-menu appears van waaruit u instellingen kunt maken op de desbetreffende beeldschermapparaten, en toegang kunt verkrijgen tot het Kleurcorrectie-tabblad.

Klik hier om de huidige panpositie te vergrendelen op het secundaire **Klonen-modus**-beeldscherm.

Hiermee kunt u het virtuele bureaublad in een bepaalde positie "bevroren". Dit is handig voor presentaties of detailwerk in toepassingen.

Om het gebied te selecteren van het videoscherm dat u wilt zoomen, klikt u op de middelste of pijl-pictogrammen. Nadat u het gedeelte hebt geselecteerd, kunt u hierop inzoomen door de schuifknop onderaan te bewegen.

Verplaats de schuifknop om in of uit het geselecteerde gebied van het video afspelen-scherm te zoomen.

Klik op de pijl in de keuzelijst en selecteer daarna het **Primaire beeldschermapparaat** of het **Secundaire beeldschermapparaat**, afhankelijk van het beeldschermapparaat waarop u video wilt afspelen in volledig schermmodus. Selecteer **Uitschakelen** om de volledige schermmodus uit te schakelen.

Dwingt de overlay-software om busmastering te gebruiken.

Opmerking: U wordt aangeraden deze optie niet te selecteren tenzij u problemen ondervindt bij het afspelen van video's, zoals een verwrongen beeld of helemaal geen beeld.

Geef het type beeldschermapparaat weer dat u met de geselecteerde grafische kaart gebruikt.

Klik hier om de eigenschappen van het apparaat en stuurprogramma weer te geven die gelden voor dit beeldscherm.

Geef een overzicht van de vernieuwingsfrequenties die voor deze monitor beschikbaar zijn. Een hogere vernieuwingsfrequentie vermindert het flikkeren van het scherm.

Geeft aan of de lijst onder Vernieuwingsfrequentie modi bevat die niet door uw beeldscherm worden ondersteund.

Voorzichtig: Wanneer u een modus kiest die ongeschikt is voor uw beeldscherm, kan dit tot ernstige weergaveproblemen leiden en kan de hardware beschadigd raken.

Specificeert dat het beeldscherm dat overeenkomt met het door u hierboven geselecteerde pictogram het primaire beeldscherm is.

Wanneer u uw computer opstart, verschijnt het aanmelden-dialoogvenster op het primaire beeldscherm. Standaard worden de meeste toepassingsvensters op het primaire beeldscherm weergegeven, wanneer u ze de eerste keer opent. Het primaire beeldscherm bevat de linkerbovenhoek van het beeldscherm.

Geeft alle huidige nView-beeldschermen weer. Als u meer dan één apparaat hebt aangesloten en u een andere modus dan de standaardmodus hebt ingeschakeld, selecteert u het huidige beeldscherm.

U kunt ook op de monitorweergave hierboven klikken om het als het huidige beeldscherm te kiezen.

Klik hier om de instellingen te wijzigen die betrekking hebben op het uitvoerapparaat dat voor de huidige weergave wordt gebruikt.

Klik hier om alle beeldschermapparaten te detecteren die op uw grafische kaart zijn aangesloten.

Opmerking: Gebruik deze functie als u na het openen van het configuratiescherm een of meer beeldschermen hebt aangesloten.

Selecteer dit vakje als u op de secundaire beeldscherm aansluiting een monitor (beeldschermapparaat) hebt aangesloten die niet is gedetecteerd. Deze functie komt van pas als u een oudere monitor gebruikt of als u een monitor met een BNC-stekker aansluit.

[Klik hier voor toegang tot extra functies van uw NVIDIA GPU.](#)

Klik hier voor toegang tot de NVIDIA-website voor de laatste informatie en stuurprogramma's voor de NVIDIA GPU.

Deze informatie omvat nadere gegevens over de hardwarematige aspecten van de NVIDIA GPU die momenteel geselecteerd is.

Deze informatie omvat nadere gegevens over de geselecteerde aspecten van het systeem die de algemene grafische prestaties kunnen beïnvloeden.

Lijst met bestanden inclusief de beschrijvingen en versies ervan, die door uw NVIDIA GPU worden gebruikt.

Schakelt interferentie uit in 3D-toepassingen.

Opmerking: Schakel deze optie in voor maximale prestaties in uw toepassingen.

Schakelt interferentie in met behulp van de 2x-modus.

Opmerking: Deze modus biedt verbeterde beeldkwaliteit en hoge snelheid in 3D-toepassingen.

Schakelt een gepatenteerde interferentietechniek in die beschikbaar is in de GeForce GPU-familie.

Opmerking: Quincunx-interferentie biedt de kwaliteit van de langzamere 4x-interferentiemodus met een prestatieniveau dat de snellere 2x-modus benadert.

Schakelt interferentie in met behulp van de 4x-modus.

Opmerking: Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen, enigszins ten koste van de snelheid.

Schakelt interferentie in met behulp van de 4x, 9-taps (normaal)-modus.

Opmerking: Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen, enigszins ten koste van de snelheid.

Schakelt interferentie in met behulp van de 4xS-modus. Deze modus biedt hogere kwaliteit in 3D-toepassingen dan de 4x-modus, enigszins ten koste van de snelheid.

Opmerking: Deze instelling heeft alleen invloed op Direct3D-toepassingen. Bij de uitvoering van OpenGL-toepassingen gebruikt OpenGL de volgende geschikte interferentie-instelling (d.w.z. de optie-instelling van direct vóór de 4xS-instelling).

Schakelt de meest optimale interferentie-instelling automatisch in voor 3D-toepassingen die interferentie ondersteunen.

Laat u de interferentiemodus handmatig selecteren, te gebruiken tijdens het uitvoeren van 3D-toepassingen.

Geef informatie weer over de huidige AGP-instellingen op uw computer.

Selecteer handmatig de AGP-frequentie die door het grafische subsysteem wordt gebruikt.

Opmerking: Als u niet zeker weet welke AGP-frequentie u moet gebruiken, selecteer deze optie dan niet. Het systeem bepaalt dan automatisch de optimale AGP-frequentie.

Verplaats de schuifknop om handmatig de AGP-frequentie te selecteren die moet worden toegepast door het grafische subsysteem.

Selecteer de methode waarmee het stuurprogramma het videogeheugen beheert dat vanuit het systeemgeheugen is toegewezen.

Geef de omvang van het systeemgeheugen op, die in combinatie met de gespecificeerde methode door de huidige framebuffermodus wordt gebruikt.

Geef de beheerstrategie voor het framebuffergeheugen op wanneer de dynamische framebuffermodus wordt gebruikt.

Met NVIDIA **PowerMizer** kunt u het stroomverbruik van de GPU regelen.

U kunt ervoor zorgen dat de batterij langer meegaat door **Maximale energiebesparing** in te stellen. Als u **Maximale prestatie** instelt, kunt u alle grafische mogelijkheden van de GPU benutten.

Laat grafische kaarten met meerdere uitvoermogelijkheden door Windows worden behandeld alsof ze afzonderlijke, apart in uw systeem geïnstalleerde kaarten zijn.

Opmerking: Deze optie inschakelen laat u een onafhankelijke resolutie en/of kleurdiepte instellen voor elk beeldscherm dat op de multi-beeldscherm grafische kaart is aangesloten.

Klik hier om een dialoogvenster te openen waar u aanvullende OpenGL-stereo- en overlay-instellingen aan kunt passen.

Opmerking: Deze knop wordt alleen ingeschakeld wanneer u de optie "Stereo-API met vier buffers inschakelen" in het eerste keuzevak in dit scherm activeert.

Schakelt overlay in OpenGL in.

Sommige toepassingen (zoals Softimage3D) vereisen overlay planes. Overlay planes worden als oppervlakken met paletten gebruikt naast de normale kleurenbuffer (RGB). Overlays zijn vooral handig voor overlappende tekengebieden los van het 3D-beeld zelf, zoals menu's en cursors. Overlays worden ondersteund in 16-bits en 32-bits kleurmodi.

Opmerking: OpenGL-stereo en overlays kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Overlays vereisen extra beschikbaar grafisch geheugen en zijn mogelijk niet bij alle resoluties beschikbaar. U kunt de resolutie of kleurendiepte verlagen als u geen toegang hebt tot de overlay-functies.

Schakelt stereo in OpenGL in.

Voor de uitvoering van stereotoepassingen met een stereobril of andere hardware exporteert het NVIDIA-stuurprogramma OpenGL stereopixelformaten en wordt het geheugen zo ingedeeld dat stereoscopische en monoscopische toepassingen tegelijkertijd kunnen worden gebruikt.

Opmerking: Schakel deze optie alleen in als dit nodig is. Sommige toepassingen kiezen automatisch een stereoscopische indeling, terwijl andere toepassingen mogelijk niet goed werken in een stereopixelformaat.

Opmerking: OpenGL-stereo en overlays kunnen niet tegelijkertijd worden gebruikt. Stereoweergave vereist extra beschikbaar grafisch geheugen en is mogelijk niet bij alle resoluties mogelijk. U kunt de resolutie of kleurendiepte verlagen als u geen stereo kunt weergeven.

Het NVIDIA-stuurprogramma ondersteunt diverse stereoscopische hardware. Als u afwijkende stereoscopische hardware gebruikt, selecteer dan een weergavemodus in het keuzevak.

Stereobril gebruiken Deze optie alleen inschakelen als u een ELSA 3D REVELATOR™ of compatibele adapter gebruikt. Deze adapters zetten het monitorsignaal om in de gestandaardiseerde 3-pins DIN die door de meeste stereoscopische hardware wordt gebruikt.

Opmerking: U hoeft de adapter niet te gebruiken als de grafische kaart een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting heeft!

Monitor met verticale interlacing gebruiken Deze optie inschakelen als u een plat beeldscherm met automatische stereo op uw grafische kaart hebt aangesloten.

nView Klonen-modus gebruiken Deze optie inschakelen als u over passieve stereoscopische hardware beschikt. Om deze optie te gebruiken moeten de projectoren op een grafische kaart met twee koppen op basis van een NVIDIA GPU zijn aangesloten, en de nView Klonen-modus via het tabblad nView Weergavemodus zijn ingeschakeld. Eén kop toont het linkeroog van de afbeelding en de andere kop het rechteroog.

Opmerking: Deze optie is alleen beschikbaar via grafische kaarten met twee koppen (of multi-beeldscherm).

Ingebouwde DIN-aansluiting gebruiken Schakel deze optie in als uw grafische kaart een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting heeft. In dat geval hebt u geen adapters nodig, zoals die bij brillen van StereoGraphics worden meegeleverd . U kunt alle stereoscopische hardware met behulp van de 3-pins DIN-aansluiting rechtstreeks op de grafische kaart aansluiten.

Gebruik blauwe-lijncode voor StereoGraphics StereoEyes: Schakel deze optie in als u een adapter gebruikt die bij StereoGraphics StereoEyes of compatibele producten is meegeleverd. Deze adapters zetten het monitorsignaal om in de gestandaardiseerde 3-pins DIN-aansluiting die door de meeste stereoscopische hardware wordt gebruikt.

Opmerking: U hoeft de adapter niet te gebruiken als de grafische kaart een ingebouwde 3-pins DIN-aansluiting heeft!

Als u geen stereo-effect waarneemt, selecteert u deze optie om de beelden links en rechts te verwisselen.

Opmerking: Over het algemeen hoeft u deze optie mogelijk alleen in te schakelen op monitoren met verticale interlacing en in de passieve modus.

Deze optie maakt zo veel mogelijk geheugen beschikbaar voor patroontoe wijzingen. Hierdoor kunnen de prestaties van toepassingen met intensief patroongebruik toenemen, enigszins ten koste van de prestaties van toepassingen zonder patroongebruik.

Verscherpt patronen tijdens het uitvoeren van 3D-toepassingen met ingeschakelde interferentie. Dit kan de beeldkwaliteit verbeteren.

Verplaats de schuifknop om het anisotropische-filtering-niveau die op patronen wordt toegepast in te stellen. De hoogste instelling biedt de beste beeldkwaliteit, en de laagste instelling maximale prestatie tot gevolg heeft.

Dwingt de detectie van een op de grafische kaart aangesloten TV, zelfs als het configuratiescherm niet weergeeft dat er momenteel een aangesloten is. Dit is handig in situaties waarin het specifieke aangesloten TV-model de signalen niet goed laadt die de grafische kaart de aanwezigheid ervan laat detecteren.

Om de TV-instellingen in te schakelen:

1. Klik op het selectievakje
2. Wanneer u daarom wordt gevraagd, u computer opnieuw opstarten. Nadat u zich opnieuw hebt aangemeld, kunt u de TV-regelaars gebruiken.

Liggend is de 'standaard'-bureaubladmodus.

Staannd resulteert in een rotatie van 90 graden.

Geïnverteerd liggend resulteert in een rotatie van 180 graden.

Geïnverteerd staand resulteert in een rotatie van 270 graden.

U kunt de pijlknop rechts (->) gebruiken om de rotatieopties hieronder uit te voeren. Of u kunt op de rondgaande pijl rechts klikken en hem in de richting van de rotatie verplaatsen.

U kunt de pijlknop links (<-) gebruiken om de rotatieopties hieronder uit te voeren.

Bepaalt geavanceerde weergaveopties bij gebruik van meerdere beeldschermen en/of verschillende NVIDIA GPU-klassen.

Opmerking: Multi-beeldscherm-hardwareversnellingsopties zijn niet van toepassing wanneer de nView Multiview-modus in Windows NT 4.0 wordt gebruikt.

- **Enkel-beeldschermmodus** : Als u slechts één actief beeldscherm hebt, is dit de standaardinstelling. U kunt deze instelling ook opgeven als u problemen hebt met de hieronder uitgelegde ‘Multi-Device’-modi.
- **nView Klonen-/Omspannen-modus**: Dit is de standaardinstelling als uw nView-beeldschermconfiguratie op nView Klonen-modus of nView Omspannen-modus is ingesteld. Als er meerdere op NVIDIA-GPU gebaseerde grafische kaarten in uw systeem met actieve beeldschermen worden gebruikt, wordt deze instelling vervangen door een van de hieronder beschreven ‘Multi-Device’-modi.
- **Multi-Device Compatibiliteitsmodus**: Deze modus is beschikbaar als u twee of meer actieve beeldschermapparaten hebt wanneer nView Dualview-modus actief is, of als u verschillende klassen op NVIDIA GPU gebaseerde kaarten gebruikt.

Opmerking: Wanneer deze modus actief is, bemonstert OpenGL in ‘compatibiliteits’-modus voor alle beeldschermen. In deze modus, als er verschillende GPU-klassen in gebruik zijn, wordt de laagste gemeenschappelijke functieset van alle actieve GPU’s aan OpenGL-toepassingen blootgesteld. De OpenGL-weergavesnelheid is enigszins lager dan in de enkel-beeldschermmodus.

- **Multi-Device Prestatiemodus**: Deze modus is beschikbaar als u twee of meer actieve beeldschermapparaten hebt wanneer nView Dualview-modus actief is, of als u verschillende klassen op NVIDIA GPU gebaseerde kaarten gebruikt.

Opmerking: Wanneer deze modus actief is, bemonstert OpenGL in ‘prestatie’-modus voor alle beeldschermen. Zoals bij ‘compatibiliteitsmodus’ het geval is, wordt bij gebruik van verschillende GPU-klassen de laagste gemeenschappelijke functieset van alle actieve GPU’s aan OpenGL-toepassingen blootgesteld. De weergavesnelheid is echter ‘sneller’ dan in de ‘compatibiliteitsmodus’, ofschoon de schakel- of uitstrek-beeldschermapparaten geringe voorbijgaande bemonsteringseffecten kunnen ondergaan.

Activeert conformerend OpenGL-patroonklemgedrag

Patroonklemmen hebben er betrekking op hoe patrooncoördinaten worden afgehandeld wanneer zij buiten het hoofdgedeelte van het patroon vallen. Deze kunnen aan de rand of in de afbeelding worden geklemd.

Koppelt de door u gespecificeerde hoeveelheid rotatie voor de video-overlay op het primaire beeldscherm aan het secundaire beeldscherm. Dit betekent dat de hoeveelheid rotatie die u op het NVRotate-scherm kiest op zowel de primaire als secundaire beeldschermapparaten wordt weergegeven.

Zoominstelling laat u op de bemonsterde video inzoomen.

Klik op de vervolgkeuzelijstknop om het beeldscherm voor het zoomen te selecteren.

- **Videospiegel** stelt de zoomselectie in op het secundaire beeldscherm waarop de videospiegel wordt bemonsterd.
- **Video-overlay** stelt de zoomselectie in op het primaire beeldscherm waarop de video-overlay wordt bemonsterd.
- **Beide** is van toepassing op de zoomselectie voor zowel het primaire als het secundaire beeldscherm waarop de video wordt bemonsterd.

Schakelt het dialoogvenster voor de Hitte-indicatorwaarschuwing in.

Wanneer de waarde van de NVIDIA GPU-kerntemperatuur met de kernvertraging-drempelwaarde overeenkomt, wordt het Hitte-indicator-dialoogvenster automatisch weergegeven en beschrijft het de situatie en de acties die genomen zijn om mogelijke schade aan (een) bepaalde GPU('s) in uw systeem te voorkomen.

Dit is de huidige temperatuur van de geselecteerde NVIDIA GPU in uw systeem.

Dit is de huidige temperatuur van het gebied dat de geselecteerde NVIDIA GPU in uw systeem omgeeft. Deze temperatuur varieert aanzienlijk, afhankelijk van andere warmtebronnen in de buurt van de GPU.

Klik op de temperatuureenheid (Fahrenheit of Celsius) waarop de temperatuurwaarden moeten worden weergegeven op dit scherm.

Dit is de waarde waarop de GPU langzamer gaat werken om oververhitting te voorkomen.

Wanneer deze waarde met de kerntemperatuurwaarde van de GPU overeenkomt en de 'Hitte-indicatorwaarschuwing inschakelen...' -optie ingeschakeld is op dit scherm, wordt er automatisch een dialoogvenster weergegeven dat een waarschuwing over de conditie geeft en de acties die genomen zijn om mogelijke oververhitting en schade aan (een) bepaalde GPU('s) in uw systeem te voorkomen.

Toont de huidige kerntemperatuur van NVIDIA GPU in de systeemplaat.

Deze informatie beschrijft de met AGP in verband staande capaciteiten van uw systeem.

Deze sectie verschaft de fabrikantidentificatie en AGP-capaciteiten van de moederbord-chipset van uw computer.

Deze sectie beschrijft de AGP-capaciteiten van uw NVIDIA GPU.

Deze sectie vat de AGP-capaciteiten samen die in feite beschikbaar zijn voor gebruik in uw systeem. De vermelde items zijn AGP-functies die gemeenschappelijke functies zijn in zowel de moederbord-chipset als uw NVIDIA GPU.

##Deze instelling laat u de maximale AGP-frequentie waarop uw grafische kaart werkt handmatig aanpassen.

Opmerking: Deze instellingen aanpassen kan tot instabiliteit van uw systeem leiden als de bijstelling voor een snellere instelling is dan die, die als veilig voor uw specifieke systeemconfiguratie werd beschouwd.

Selecteer dit vakje om Snel schrijven AGP in te schakelen.

Selecteer dit vakje om Zijbandadressering AGP in te schakelen .

Selecteer dit vakje om 2D opdrachtbuffercaching in te schakelen.

Deze optie laat u het maximaantal uitstaande AGP bus-verzoeken regelen die de verzoekrij kan opbouwen.

Selecteer deze optie om het systeem de beste instelling te laten kiezen voor het maximaantal uitstaande AGP bus-verzoeken.

Selecteer deze optie om het maximaantal AGP bus-verzoeken te specificeren.

Klik hier om de op dit scherm gespecificeerde AGP-configuratie te testen. Deze test kan vaststellen of de geselecteerde instellingen stabiliteits- of prestatieproblemen veroorzaken.

Verplaats de schuifknop om het interferentieniveau voor Direct3D- en OpenGL-toepassingen in te stellen.

Interferentie is een techniek die wordt gebruikt om het 'traptreden-effect' te minimaliseren. Dit effect treedt soms op langs de randen van 3D-objecten. Interferentie is variabel instelbaar tussen volledige uitschakeling en een maximale hoeveelheid voor een bepaalde toepassing.

- **Uit** Schakelt interferentie uit in 3D-toepassingen. Selecteer deze optie voor maximale prestaties in toepassingen.

- **2x** Schakelt interferentie in met behulp van de 2x-modus. Deze modus biedt verbeterde beeldkwaliteit en hoge snelheid in 3D-toepassingen.
- **2xQ.** Schakelt een gepatenteerde interferentietechniek in die beschikbaar is in de GeForce GPU-familie. 2xQ (Quincunx)-interferentie biedt de kwaliteit van de langzamere 4x-interferentiemodus met een prestatieniveau dat de snellere 2x-modus benadert.
- **4x** Schakelt interferentie in met behulp van de 4x-modus. Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen, enigszins ten koste van de snelheid.
- **4xG.** Schakel interferentie in met behulp van de 4x, 9-taps (normaal)-modus. Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen, enigszins ten koste van de snelheid.
- **4xS** Schakelt interferentie in met behulp van de 4xS-modus. Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit in 3D-toepassingen dan de 4x-modus, enigszins ten koste van de snelheid. Deze instelling heeft alleen invloed op Direct3D-toepassingen.
- **6xS** Schakelt interferentie in met behulp van de 6xS-modus. Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit dan de 4xS-modus. Deze instelling heeft alleen invloed op Direct3D-toepassingen.
- **8x** Schakelt interferentie in met behulp van de 8x-modus. Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit dan de 6xS-modus voor Direct3D-toepassingen en de 4x-modus voor OpenGL-toepassingen.
- **16x.** Schakelt interferentie in met behulp van de 16x-modus. Deze modus biedt hogere beeldkwaliteit dan de 8x-modus.

Opmerking: Het is mogelijk dat vanwege uw hardwarebeperkingen sommige opties niet beschikbaar zijn. Raadpleeg uw NVIDIA Gebruikershandleiding voor details.

Verplaats de schuifknop om het niveau van anisotropische filtering in te stellen om de beeldkwaliteit te verbeteren. Deze optie inschakelen verbetert de beeldkwaliteit, ten koste van de snelheid

- **Uit** Schakelt anisotropische filtering uit.
- **1x** Resulteert in maximale prestaties.
- **2x** Resulteert in verbeterde beeldkwaliteit, ten koste van de snelheid.
- **4x** Resulteert in verbeterde beeldkwaliteit, ten koste van de snelheid.
- **8x** Resulteert in de beste beeldkwaliteit.

Opmerking: Het is mogelijk dat vanwege uw hardwarebeperkingen sommige opties niet beschikbaar zijn. Raadpleeg uw NVIDIA Gebruikersdocumentatie voor details.

Laat de Direct3D-toepassing zijn eigen vernieuwingsfrequentie selecteren. De keuzelijst hieronder wordt uitgeschakeld wanneer deze optie ingeschakeld is.

Laat het stuurprogramma de vernieuwingsfrequentie ongedaan maken voor Direct3D-toepassingen. De keuzelijst hieronder wordt uitgeschakeld wanneer deze optie ingeschakeld is.

Deze keuzelijst laat u vernieuwingsfrequentie afzonderlijk ongedaan maken voor elke resolutie.

Standaard betekent dat de vernieuwingsfrequentie van de toepassing wordt gebruikt. Elke andere waarde betekent dat de vernieuwingsfrequentie op de waarde voor Direct3D volledig scherm-toepassingen moet worden ingesteld.

Een vernieuwingsfrequentie ongedaan maken

1. In de Vernieuwingsfrequentie-kolom klikt u op het woord **Standaard** op de regel met de Resolutie waarvoor u de vernieuwingsfrequentie wilt wijzigen. Er wordt een lijst met waarden weergegeven.
2. Selecteer een vernieuwingsfrequentie en klik op **Toepassen**.

Verscherpt de beeldkwaliteit door de hoogfrequentie-inhoud te verhogen.

Stelt het stroomverbruik van de batterij ten opzichte van de prestaties bij.

Stelt het stroomverbruik van de AC-stroombron ten opzichte van de prestaties bij.

Dit is de stroombron die momenteel gebruikt wordt.

Dit is het huidige stroomniveau ten opzichte van de prestaties.

Dit is het huidige laadniveau van de batterij.

Gebruik deze schuifknop voor TV Schermgrootte door hem te verplaatsen op het niveau dat de schermgrootte aan uw TV aanpast. Als u bijvoorbeeld een zwarte rand op uw TV-scherm ziet, kunt u de schuifknop gebruiken om het TV-scherm te vergroten om de rand te verwijderen.

Opmerking: De uiterst rechtse instelling (verplaats de schuifknop helemaal naar rechts) is optimaal voor DVD-weergave.

Digital Vibrance laat u de kleurscheiding en beeldintensiteit regelen, wat resulteert in helderder en duidelijker video-afspeelbeelden.

Sommige films (videobeelden) kunnen tijdens het afspelen donker lijken. U kunt de gammawaarde verhogen om het beeld helderder te maken.

Dit scherm biedt opties om aangepaste beeldschermresoluties te maken en te gebruiken.

Klik hier om de aangepaste modus in het modus bewerken-gebied aan de Aangepaste modi-lijst toe te voegen.

Klik hier om de huidige geselecteerde ingang in de Aangepaste modi-lijst te wijzigen.

Klik hier om de aangepaste modus in het modus bewerken-gebied te testen. Deze test zal proberen om de modus op het geselecteerde beeldscherm in te stellen en te verifiëren dat het juist werd ingesteld.

Klik hier om de huidige geselecteerde ingang uit de Aangepaste modi-lijst te verwijderen.

Selecteer dit vakje om modi die kleiner zijn dan de gebruikelijke bureaubladmodi van Windows op het geselecteerde beeldscherm in te doen stellen. Afhankelijk van de beeldschermcapaciteiten heeft dit tot gevolg dat het zichtbare gebied van het beeldscherm mogelijk ingezoomd lijkt of over het bureaublad gaat pannen.

Stel de horizontale afmeting (of het aantal pixels in de breedte) bij van de weergavemodus die wordt aangepast.

Stel de verticale afmeting (of het aantal pixels in de hoogte) bij van de weergavemodus die wordt aangepast.

Stel de verticale vernieuwingsfrequentie bij van de weergavemodus die wordt aangepast.

Stel het aantal weergegeven kleuren (ook bpp ofwel bits per pixel genoemd) bij van de weergavemodus die wordt aangepast.

Kies een van de standaard-weergavemodi van Windows om te gebruiken als beginpunt in het modus bewerken-gebied .

Geeft een overzicht van de huidige beschikbare aangepaste weergavemodi.

Geeft een overzicht van de huidige beschikbare weergavemodi die op de specifieke beeldschermapparaten van het desbetreffende geselecteerde beeldscherm kunnen worden ingesteld. Deze lijst bevat uitsluitend modi die fysiek op dit beeldschermapparaat kunnen worden weergegeven en kleiner van afmeting kunnen zijn dan die modi die op het Instellingenscherf van Windows kunnen worden ingesteld.

Selecteer dit vakje om de optimale instellingen in te schakelen voor het weergeven van de video-inhoud op de TV.

Past de timing van de monitor aan met behoud van de huidige aspectverhouding.

Een grafische voorstelling van uw ClearView-beeldschermconfiguratie. Klik op een monitorbeeld en sleep het om de weergavevolgorde opnieuw te rangschikken.

Deze optie selecteert de beeldschermconfiguratie. Hier volgen de toegestane opties:

§ 1 x 1

§ 1 x 1

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

Selecteer het beeldscherm dat u als het voorkeurscherm wilt gebruiken. Het voorkeurscherm kan zoals benodigd worden vernieuwd met de schuifknop "Vernieuwing voorkeurscherm".

Gebruik de muis om het voorkeurscherm te selecteren. Het beeldscherm waar de muis zich momenteel bevindt wordt voor vernieuwingsdoeleinden als het voorkeurscherm behandeld.

Gebruik deze schuifknop om het aantal keren te specificeren dat een voorkeurscherm vernieuwd gaat worden, vergeleken met niet-voorkeurschermen.

- § **1x** betekent dat het voorkeurscherm slechts één keer per cyclus wordt vernieuwd.
- § **2x** betekent dat het voorkeurscherm twee keer per cyclus wordt vernieuwd, terwijl niet-voorkeurschermen slechts één keer per cyclus worden vernieuwd.
- § **3x** betekent dat het voorkeurscherm drie keer per cyclus wordt vernieuwd.

Helpt u bij het selecteren van de klokinstellingen voor het volgende:

- § Standaard (2D), hetgeen alleen op de 2D-toepassingen invloed heeft, of
- § Prestatie (3D), hetgeen alleen op de 3D-toepassingen invloed heeft.

De Prestatiekloinstellingen selecteren bepaalt hoe snel uw 3D-toepassingen worden uitgevoerd.

De Standaardklokinstellingen selecteren bepaalt hoe snel uw 2D-toepassingen worden uitgevoerd.

Bepaalt de maximale klokinstelling die op dit moment veilig is voor uw systeem. De maximale klokinstelling die hier wordt vastgesteld kan bij opeenvolgende uitvoeringen variëren, en hangt ervan af hoe goed het systeem de automatische detectie-stresstests verwerkt.

Hiermee kan een overlay worden gemaakt in de Omspannen-modi. (Sommige systemen kunnen het maken van overlays niet verwerken wanneer de Omspannen-modus is ingeschakeld; met deze optie kunt u die beperking ongedaan maken.)

Wanneer u op dit pin-pictogram drukt, blijft het pop-up menu open wanneer de pin wordt ingedrukt. Wanneer de pin wordt losgelaten sluit het pop-up menu automatisch, en opent wanneer de focus op het configuratiescherm verloren gaat.

Laat u de pan-scanresolutie handmatig selecteren voor een bepaald beeldschermapparaat. Wanneer u een pan-scanresolutie selecteert, gaat het stuurprogramma wanneer mogelijk naar de pan-scanmodus met de bepaalde resolutie.

Opmerking: Deze instelling blijft bij elke keer opnieuw opstarten van het systeem van kracht.

Selecteer dit vakje wanneer uw monitor (beeldschermapparaat) ingebouwde draaiing ondersteunt.

Opmerking: Als uw beeldschermapparaat ingebouwde draaiing niet ondersteunt, schakelt selecteren van dit vakje de draaifunctie uit.

Selecteer dit vakje om de door de toepassing geselecteerde anisotropische instellingen ongedaan te maken met door de gebruiker geselecteerde anisotropische instellingen voor 3D-toepassingen.

Selecteer dit vakje om Double Scan in te schakelen.

- § Double Scan verbetert de beeldkwaliteit aanzienlijk op lagere resoluties, hetgeen handig is voor video's op een volledig scherm of computergames.
- § Double Scan vereist dubbele monitor-bandbreedte. Voor hogere resoluties en vernieuwingsfrequenties keert het stuurprogramma automatisch naar de standaardmodus terug wanneer de dubbele scanmodus de beperkingen van de monitor overschrijdt.

Hiermee kunt u meer dan één aangepaste modus met alle ondersteunde kleurdieptes toevoegen.

Hiermee kunt u meer dan één aangepaste modus met alle ondersteunde herhalingsfrequenties toevoegen.

Geeft de beschikbare schermresolutie-instellingen voor de monitor (het beeldschermapparaat) weer. Verplaats de schuifknop om een andere schermresolutie te selecteren.

Geeft beschikbare kleurinstellingen weer voor de huidige geselecteerde schermresolutie van de monitor (het beeldschermapparaat). Klik op de regelaar om een andere kleurinstelling te selecteren.

Geef een overzicht van speciale NVIDIA GPU-gebeurtenissen die voorvielen en door het apparaatstuurprogramma gelogd zijn. Deze gebeurtenissen kunnen ook worden bekeken met de log-viewer voor gebeurtenissen.

Specificeer de pixelformaten om voor overlays in OpenGL te worden gebruikt.

- **Kleurengeïndiceerde overlays (8 bpp):** Gebruik 8-bits overlays met paletten.
- RGB-overlays (RGB555-indeling) Gebruik 16-bits (RGB555) overlays.
- **Kleurengeïndiceerde (8 bpp) en RGB555-formaat:** Toepassingen toestaan om 8-bits of 16-bits (RGB555) overlays met paletten te gebruiken.

Opmerking: Overlays vereisen extra beschikbaar grafisch geheugen en zijn mogelijk niet bij alle resoluties beschikbaar. U kunt de resolutie of kleurendiepte verlagen als u geen toegang hebt tot de overlay-functies.

Gammacorrectie voor interferentielijnen inschakelen. Interferentielijnen met gammacorrectie houden rekening met afwijkingen in de kleurweergavecapaciteit van uitvoerapparaten bij het weergeven van vloeiende lijnen.

Schakelt dit systeem in als de master. Wanneer deze optie ingeschakeld is, wordt de grafische kaart gebruikt als de master die het synchronisatiesignaal voor framevergrenzing genereert .

Beginrand. Indien ingeschakeld, geeft deze optie aan dat de beginrand wordt gebruikt om de synchronisatie te detecteren.

##Aflopende rand. Indien ingeschakeld, geeft deze optie aan dat de aflopende rand wordt gebruikt om de synchronisatie te detecteren.

Synchronisatievertraging In de master-modus specificeert deze optie de wachttijd (in microseconden) die de framevergrendelkaart moet aanhouden totdat het de synchronisatiepuls genereert.

Vernieuwing (Hz). In de master-modus is dit de frequentie (in Hz) waarmee de grafische kaart de uitvoersynchronisatiepulsen genereert .

Synchronisatie- en aansluitingsstatus. Deze grafische kaarten geven de huidige status van de framevergrendelingskaart weer. Hier volgen afzonderlijke beschrijvingen:

- **Synchronisatie klaar** Synchronisatiesignaal van de GPU die de uitvoer is
- **Omwisseling klaar** Signaal tussen de GPU's dat wordt gebruikt om alle GPU's op het busnetwerk te synchroniseren
- **Timing** De timing-synchronisatiebit heeft betrekking op de aanwezigheid van timing-synchronisatie via de framevergrendelpoorten.
- **Stereosynchronisatie** Synchronisatie van de VGA-kaart. Als er geen framevergrendeling of interne synchronisatie is, wordt deze synchronisatie gebruikt.
- **In.** Invoeraansluiting voor synchronisatie van de framevergrendeling
- **Uit.** Uitvoeraansluiting voor synchronisatie van de framevergrendeling
- **Interne synchronisatie** Synchronisatiesignaal ontvangen van de BNC-aansluiting

Testkoppeling. Klik hier om de synchronisatieopties te ondervragen en de aansluitingen te verifiëren. De resultaten en huidige status worden weergegeven.

Klik hier om een reeks interne tests uit te voeren die de grafische kaart kalibreren voor optimale framesynchronisatie-instellingen. De resultaten en huidige status worden weergegeven.

Klik hier om de desbetreffende monitoren (beeldschermapparaten) te identificeren.

Klik op de pijl in de keuzelijst en selecteer het primaire of secundaire beeldscherm, afhankelijk van het beeldscherm waarop u de overlay-video wilt zien.

Gebruik deze optie om het beeldscherm paar te selecteren waarop het bureaublad zal worden weergegeven. Het eerste pictogram vertegenwoordigt uw primaire beeldscherm, en het tweede pictogram vertegenwoordigt uw secundaire beeldscherm. De lijst vermeldt alle beeldscherm paren die samen kunnen worden gebruikt.

Gebruik deze optie om te selecteren hoe het bureaublad moet worden weergegeven.

- § **Eén beeldscherm** betekent het bureaublad alleen op het primaire beeldscherm weergeven.
- § **Dualview** betekent twee verschillende bureaubladen weergeven, één op elk beeldscherm.
- § **Klonen** betekent hetzelfde bureaublad op twee beeldschermen herhalen.
- § **Horizontale uitbreiding** betekent één bureaublad weergeven, horizontaal uitgestrekt over twee beeldschermen.
- § **Verticale uitbreiding** betekent één bureaublad weergeven, verticaal uitgestrekt over twee beeldschermen.

Schakelt bureaublad-overlapping in over nView-beeldschermen in de horizontale of verticale uitbreidingsmodus. Deze optie laat u een gedeelte van de afbeelding op het beeldscherm herhalen langs de randen van naburige beeldschermen wanneer meerdere beeldschermen worden gebruikt om één enkel bureaublad in de uitbreidingsmodus te vormen.

Specificeert het aantal te overlappen horizontale pixels wanneer bureaublad-overlapping in de horizontale uitbreidingsmodus wordt gebruikt.

Specificeert het aantal te overlappen verticale pixels wanneer bureaublad-overlapping in de verticale uitbreidingsmodus wordt gebruikt.

Schakelt Geprojecteerd mengen in over “projector-gebaseerde” beeldschermen. Deze optie laat u compenseren voor luminantie-misvormingen wanneer de uitvoer van meerdere projector-gebaseerde beeldschermapparaten overlapt wordt om één enkele naadloze beeldschermweergave te vormen.

Klik op de pijltoetsen langs de randen van de schermafbeelding om de beeldschermranden te selecteren die u aan Geprojecteerd mengen wilt toevoegen.

Specificeert het aantal pixels voor de horizontale beeldschermranden die in Geprojecteerd mengen worden gebruikt.

Specificeert de roll-off voor de gradiënt die wordt gebruikt om de horizontale luma-waarde langs de gemengde horizontale beeldschermranden te introduceren.

Bereik: 0 tot 255 pixels. Een grote roll-off gebruiken helpt bij het verminderen van zichtbare naden langs de beeldschermranden en vereenvoudigt de beeldschermuitlijning, maar kan in sommige gevallen ten koste van de beeldkwaliteit gaan.

Specificeert de luma-doelwaarde voor gemengde horizontale beeldschermranden.

Bereik: 0 tot 255 pixels. Hoe hoger het getal, des te helderder de afbeelding op de gemengde randen zal zijn.

Specificeert het aantal pixels voor de verticale beeldschermranden die in Geprojecteerd mengen wordt gebruikt.

Specificeert de roll-off voor de gradiënt die wordt gebruikt om de verticale luma-waarde langs de gemengde verticale beeldschermranden te introduceren.

Bereik: 0 tot 255 pixels. Een grote roll-off gebruiken helpt bij het verminderen van zichtbare naden langs de beeldschermranden en vereenvoudigt de beeldschermuitlijning, maar kan in sommige gevallen ten koste van de beeldkwaliteit gaan.

Specificeert de luma-doelwaarde voor gemengde verticale beeldschermranden.

Bereik: 0 tot 255 pixels. Hoe hoger het getal, des te helderder de afbeelding op de gemengde randen zal zijn.

Export DeDe Bureaublad-overlapping- en Geprojecteerd mengen-instellingen uit het dialoogvenster naar een bestand exporteren.

De Bureaublad-overlapping- en Geprojecteerd mengen-instellingen uit een bestand importeren en het dialoogvenster met deze instellingen bevolken.

Ondersteuning van Videomixen-bemonstering forceren. Deze optie selecteren als u geen volledige scherm-video ziet op het geselecteerde volledig beeldscherm-apparaat.

Schakelt de bureabladschaling met een hoge resolutie in of uit . Bureabladschaling met een hoge resolutie verbetert de beeldkwaliteit van het bureaublad.

In de master-modus is dit de snelheid (in Hz) waarop de externe synchronisatie-generatorpulsen worden ontvangen via de BNC-stekker.

In de master-modus is dit de bijbehorende videomodus voor de externe synchronisatie-generator.

In de master-modus is dit het aantal te ontvangen externe synchronisatie-generatorpulsen voordat de synchronisatiepulsen naar slave-apparaten worden doorgezonden.

Verplaats de schuifknop om de prestatie- en kwaliteitsverbeteringinstellingen te selecteren voor Direct3D- en OpenGL-toepassingen.

- **Hoge snelheid** resulteert in de hoogste snelheid voor uw toepassingen.
- **Prestatie** biedt u de beste prestaties voor uw toepassingen met goede beeldkwaliteit.
- **Kwaliteit** is de standaardinstelling die resulteert in de beste beeldkwaliteit voor uw toepassingen.

Optimaliseer de grafische kaarten op de TV voor een bepaalde toepassing.

Centreer de grafische kaarten op de TV.

Optimaliseer de TV voor DVD-weergave.

Optimaliseer de TV voor grafische kaarten van het bureaublad.

Optimaliseer de TV met aangepaste instellingen.

Laat de toepassing zijn eigen vernieuwingsfrequentie selecteren. De keuzelijst hieronder wordt uitgeschakeld wanneer deze optie ingeschakeld is.

Laat het stuurprogramma de vernieuwingsfrequentie ongedaan maken voor toepassingen. De keuzelijst hieronder wordt uitgeschakeld wanneer deze optie ingeschakeld is.

Deze keuzelijst laat u vernieuwingsfrequentie afzonderlijk ongedaan maken voor elke resolutie.

Standaard betekent dat de vernieuwingsfrequentie van de toepassing wordt gebruikt. Elke andere waarde betekent dat de vernieuwingsfrequentie op de waarde voor toepassingen moet worden ingesteld.

Een vernieuwingsfrequentie ongedaan maken

1. In de Vernieuwingsfrequentie-kolom klikt u op het woord **Standaard** op de regel met de Resolutie waarvoor u de vernieuwingsfrequentie wilt wijzigen. Er wordt een lijst met waarden weergegeven.
2. Selecteer een vernieuwingsfrequentie en klik op **Toepassen**.

Als er een vernieuwingsfrequentie ongedaan is gemaakt, geeft Microsoft Windows de vernieuwingsfrequentie zoals gespecificeerd door de toepassing weer, maar de monitor (het beeldschermapparaat) gebruikt de vernieuwingsfrequentie die ongedaan werd gemaakt.

Klik hier om de synchronisatieopties te ondervragen en de aansluitingen te verifiëren. De resultaten en huidige status worden weergegeven.

Schakelt dit systeem in als de slaaf. Wanneer deze optie ingeschakeld is, wordt de grafische kaart gebruikt als de slaaf die het synchronisatiesignaal voor framevergrenzing synchroniseert .

Specificeert of er modi moeten worden geïncludeerd die niet door uw beeldscherm worden ondersteund.

Voorzichtig: Wanneer een modus wordt gekozen die ongeschikt is voor uw beeldscherm, kan dit leiden tot ernstige weergaveproblemen en kan de hardware beschadigd raken.

Klik hier om alle beschikbare aangepaste modi voor de huidige geselecteerde schermresolutie weer te geven.

Geeft beschikbare vernieuwingsfrequenties weer voor de huidige geselecteerde schermresolutie van de monitor (het beeldschermapparaat). Klik op de optie om een andere vernieuwingsfrequentie te selecteren.

Toont de laatste schermresolutie, kleuren en vernieuwingsfrequentie van de laatstgeprobeerde wijziging.

Klik hier om de aangepaste resolutiebreedte zelf in te stellen. De waarde voor de breedte moet een veelvoud van 8 zijn.

Click to Klik hier om de weergavetimingmodus van uw monitor te selecteren:

- **Automatisch detecteren** is de 'standaard'-instelling; dit laat Windows de juiste timing-informatie rechtstreeks van de monitor zelf ontvangen. **Opmerking:** Het is mogelijk dat sommige oudere monitoren deze functie niet ondersteunen. **General Timing Formula** of **GTF** is een standaard die wordt gebruikt door de meeste nieuwe monitoren en beeldschermapparaten.
- **Discrete Monitor Timings** of **DMT** is een oudere standaard die nog door sommige monitoren wordt gebruikt. Schakel deze optie in als de monitor DMT vereist.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** werd de VESA-standaard in maart 2003. CVT ondersteunt hogere resoluties beter dan andere timing-standaarden.
- **Vast aspect-verhoudingstiming** dwingt de weergegeven afbeelding om de aspectverhouding van de modus te behouden, in plaats van de aspectverhouding van de monitor. **Opmerking:** Het is mogelijk dat het stuurprogramma zoals benodigd zwarte randen rondom het weergegeven beeld plaatst.

Klik op de omlaag-pijl om op te geven waar deze kleurcorrectie-instellingen moeten worden toegepast.

- **Alles** past instellingen toe op uw Windows-bureaublad en op video-afspelen.
- **Bureaublad** past deze kleurcorrectie-instellingen toe op uw Windows-bureaublad.
- **Overlay/VMR** past deze kleurcorrectie-instellingen toe op op video-afspelen met behulp van een overlay.
- **Volledig scherm-video** past deze kleurcorrectie-instellingen toe op video-afspelen op een volledig scherm.

Klik op de omlaag-pijl om het kleurkanaal te selecteren dat door de schuifknoppen of curve-regelaars wordt beïnvloed. U kunt het rode, groene of blauwe kanaal afzonderlijk instellen, of in één keer met het samengestelde kanaal.

Een grafische weergave van de kleurcorrectiecurve. De invoerwaarden worden getoond langs de x-as, en de aangepaste uitvoerwaarden langs de y-as. Numerieke waarden worden in de naburige bewerkingsvakken getoond.

- In **Standaardmodus** verandert deze curve dynamisch terwijl u de contrast-, helderheid of gamma-schuifknoppen aanpast.
- In **Geavanceerde modus** kunt u deze curve in real-time wijzigen door controlepunten met de muis te slepen, de waarden in de bewerkingsvakken te veranderen of door de pijltoetsen te gebruiken. U kunt extra controlepunten invoegen door met de linkermuisknop langs de curve te klikken of door op de Invoegen-toets te drukken. U kunt controlepunten verwijderen door ze buiten de grenzen te slepen of door de Verwijderen-toets te gebruiken; ook kunt u meerdere controlepunten selecteren met behulp van de sleepselectie en de shift- en controle-modificatietoetsen.
- In **ICC-profielmodus** worden de uit het ICC-profiel geladen kleurcorrectiecurves getoond. Gebruik een professionele publicatietoepassing om op informatie in het ICC-profiel gebaseerde kleurschakeringen uit te voeren.

Toont de invoerwaarde voor de huidige muispositie of het controlepunt in de curvegrafiek.

Toont de uitvoerwaarde voor de huidige muispositie of het controlepunt in de curvegrafiek.

Geeft een lijst weer van beschikbare kleurcorrectieprofielen.

- **Standaardmodus** laat u kleurcorrectie-instellingen specificeren met behulp van de contrast-, helderheid- en gamma-schuifknoppen.
- **Geavanceerde modus** laat u kleurcorrectie-instellingen specificeren door controlepunten handmatig in te voeren, te slepen en te verwijderen langs de in de grafiek getoonde curve. Als deze optie ingeschakeld is, zijn de in de schuifknoppen getoonde instellingen niet van toepassing.
- **ICC-profielmodus** gebruikt de uit het gespecificeerde ICC-profiel geïmporteerde kleurcorrectiecurves. Selecteer ICC-profielmodus en klik op de knop Importeren om het profiel te laden. Als deze optie ingeschakeld is, zijn de in de schuifknoppen getoonde instellingen niet van toepassing.

De **Aangepaste instellingen** die u hebt opgeslagen worden ook in deze lijst getoond. Om een Aangepaste instelling-profiel te activeren, selecteert u het uit de lijst.

Klik hier om de te gebruiken bestandsnaam van het ICC-profiel te specificeren.

[Klik hier om schermmenubewerking in of uit te schakelen.](#)

Toont een lijst met verborgen schermen wanneer schermmenubewerking ingeschakeld is.

Gebruik deze opties om te bepalen waar de afbeelding op uw platte beeldscherm wordt weergegeven, als een resolutie actief is die lager is dan de maximale resolutie die wordt ondersteund. De "schaling"-opties zijn beschikbaar voor platte beeldschermen die meerdere ingebouwde resoluties ondersteunen.

- **Beeldschermadapter-schaling.** Schakel deze optie in als u lagere resolutie-beelden wilt schalen om op het platte beeldscherm te passen. Als uw platte scherm bijvoorbeeld een maximale resolutie van 1400x1050 heeft, wordt een beeld met een resolutie van 1024x768 geschaald om op het scherm op een resolutie van 1400x1050 te worden weergegeven. De Beeldschermadapter wordt gebruikt voor "pixels uitrekken" handelingen.
- **Gecentreerde uitvoer** Schakel deze optie in als u lagere resolutie-beelden "zoals het is" in het midden van het platte scherm wilt weergeven. Als uw platte scherm bijvoorbeeld een maximale resolutie van 1400x1050 heeft, wordt een beeld met een resolutie van 1024x768 in het midden van het scherm op een resolutie van 1024x768 met zwarte randen weergegeven.
- **Monitor-schaling** is vergelijkbaar met **Beeldschermadapter-schaling**, behalve dat Monitor-schaling standaard de "pixels uitrekken"-methode van de platte beeldschermen gebruikt, in plaats van de beeldschermadapter.
- **Vast aspect-verhoudingsschaal Opmerking:** Beschikbaarheid van deze optie hangt af van uw beeldschermconfiguratie.) Schakel deze optie in als u lagere resolutie-beelden wilt schalen om op het platte scherm te passen, maar toch de aspectverhouding van het beeld wilt behouden. Als uw platte scherm bijvoorbeeld een maximale resolutie van 1680x1050 heeft, wordt een beeld met een resolutie van 1024x768 geschaald om op het scherm op een resolutie van 1400x1050 met zwarte randen te worden weergegeven.

Gebruik deze optie om uw NVIDIA GPU-ventilator te dwingen permanent op maximumvermogen te draaien en de temperatuur of prestatiemodus van de GPU te negeren. In deze modus zult u het geluid van de ventilator constant kunnen horen.

