

Aktiverer emulering av tabelltake. Direct3D angir at en NVIDIA grafikkprosessor som håndterer Direct3D-maskinvareakselerasjon, bør kunne implementere vertex- eller tabelltake.

**Merk:** Enkelte spill spør ikke etter Direct3D-maskinvarefunksjonene på riktig måte og forventer støtte for tabelltake. Aktiver dette alternativet, slik at spill kjøres på riktig måte med NVIDIA-grafikkprosessoren.

Tvinger maskinvaren til automatisk å justere dybden på Z-bufferen til den dybden programmet krever.

**Merk:** Det er mest fordelaktig at dette alternativet er aktivert, med mindre det er helt nødvendig med en spesifikk dybde på Z-bufferen. Hvis dette alternativet er deaktivert, kan du bare kjøre programmer med Z-bufferdybde som stemmer overens med gjeldende maskinvarekonfigurasjon.

Aktiverer en alternativ teknikk for dybdebuffering.

Når dette alternativet aktiveres, kan maskinvaren bruke en annen mekanisme for dybdebuffering i 16-biters programmer. Resultatet er bedre gjengivelse av 3D-bilder.

Aktiverer NVIDIA-logoen i Direct3D.

Når dette alternativet aktiveres, vises NVIDIA-logoen i nederste hjørne av skjermen når du kjører Direct3D-programmer.

NVIDIA-grafikkprosessoren kan generere MIP-gjengivelser automatisk for å øke effektiviteten ved teksturoverføringer over bussen og gi høyere programytelse.

**Merk:** Enkelte programmer vises imidlertid ikke på riktig måte når automatisk generering av MIP-gjengivelser er aktivert. Løs eventuelle problemer ved å redusere antallet MIP-nivåer som genereres automatisk, til bildene vises på riktig måte. En reduksjon i antall MIP-nivåer kan ofte eliminere justeringsfeil i teksturene, men på bekostning av ytelse.

Justerer detaljnivået (**LOD**) ved MIP-gjengivelser.

Lavere detaljnivå gir bedre bildekvalitet, mens høyere detaljnivå øker programytelsen. Du kan velge mellom fem forhåndsdefinerte verdier, fra **Beste bildekvalitet** til **Beste ytelse**.



Viser en liste over tilpassede innstillinger ("sett") som du har lagret.

Aktiver innstillingen ved å merke et element på listen og velge **Bruk**.



Klikk her for å lagre gjeldende innstillinger (også de som er angitt i dialogboksen Flere Direct3D) som et tilpasset sett. Lagrede innstillinger blir deretter lagt til på den tilstøtende listen.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt Direct 3D-spill og lagrer innstillingene i et tilpasset sett, kan du raskt konfigurere Direct3D før du starter spillet. Du slipper dermed å angi hver enkelt innstilling for seg.

Klikk her for å slette den tilpassede innstillingen som er merket på listen.

Klikk her for å gjenopprette alle innstillinger til standardverdiene.

Klikk her for å vise en dialogboks der du kan tilpasse flere Direct3D-innstillinger.

Flytt glidebryteren for å endre maskinvarens modus for adressering av teksturelementer.

Endringer i disse verdiene endrer definisjonen av teksturelementets nullpunkt. **Standardverdiene** stemmer med Direct3D-spesifikasjonene. Enkelte programmer kan forvente en annen definisjon av teksturelementets nullpunkt. Bildekvaliteten i slike programmer forbedres hvis teksturelementets nullpunkt defineres på nytt. Bruk glidebryteren til å justere teksturelementets nullpunkt hvor som helst mellom det øverste venstre hjørnet og midten av teksturelementet.

Med dette alternativet kan NVIDIA-grafikkprosessoren benytte inntil angitt størrelsesandel av systemminnet til teksturlagring (foruten minnet som er installert på selve grafikkortet).

**Merk:** Den maksimale andelen systemminne som kan reserveres til teksturlagring, beregnes ut fra mengden fysisk RAM-minne som er installert i datamaskinen. Jo mer RAM-minne du har i systemet, desto høyere verdi kan du angi.

Denne innstillingen gjelder bare PCI-grafikkort, eller AGP-grafikkort som kjøres i modus for PCI-kompatibilitet.

Angir måten vertikal synkronisering håndteres på i Direct3D.

- **Alltid av.** Vertikal synkronisering er alltid deaktivert i Direct3D-programmer.
- **Av som standard.** Vertikal synkronisering er deaktivert, med mindre et program spesifikt ber om at denne funksjonen aktiveres.
- **På som standard.** Vertikal synkronisering er aktivert, med mindre et program spesifikt ber om at denne funksjonen deaktiveres.

Begrenser antallet bilder CPU-enheten kan klargjøre før bildene behandles av grafikkprosessoren, når vertikal synkronisering er deaktivert.

**Merk:** Jo flere forhåndsdefinerte bilder du tillater, desto lengre forsinkelser kan oppstå i responstiden for enheter som joystick, gamepad og tastatur. Reduser denne verdien hvis du opplever en merkbar forsinkelse i responstiden for enhetene som er koblet til datamaskinen når du spiller spill.



Deaktiverer driverstøtte for utvidete instruksjoner som brukes av enkelte CPU-enheter.

Enkelte CPU-enheter støtter ekstra 3D-instruksjoner som utfyller NVIDIA-grafikkprosessoren og forbedrer ytelsen i 3D-spill og -programmer. Bruk dette alternativet til å deaktivere støtte for disse ekstra 3D-instruksene i driverne, noe som kan være nyttig ved feilsøking eller sammenligning av ytelse.

Med dette alternativet kan driveren eksportere pikselformater for stereo, slik at OpenGL-programmer kan bruke stereo og aktivere lukkerbrillene for stereo.

Med dette alternativet kan driveren eksportere pikselformater for overlegg, slik at OpenGL-programmer kan bruke overlegg.

Med dette alternativet kan OpenGL-driveren tildele én bakbuffer og én dybdebuffer med samme oppløsning som skjermen.

- Når alternativet er aktivert (avmerket), vil OpenGL-programmer som oppretter flere vinduer, bruke videominne mer effektivt og oppnå høyere ytelse.
- Når alternativet er deaktivert (ikke avmerket), tildeler OpenGL-driveren en bakbuffer og en dybdebuffer for hvert vindu som opprettes av et OpenGL-program.

Angir de optimale innstillingene for det valgte OpenGL-programmet. Klikk på pilen for å vise en liste over programmer og velge et.

Avgjør om teksturer med en bestemt fargedybde skal brukes som standard i OpenGL-programmer.

- Med alternativet **Bruk fargedybde for skrivebordet** brukes teksturer alltid med den fargedybden Windows-skrivebordet har.
- Med alternativene **Bruk alltid 16 bpp** og **Bruk alltid 32 bpp** fremtvinges bruk av teksturer med angitt fargedybde, uansett hvilke innstillinger som gjelder for skrivebordet.



Avgjør modus for bufferveksling for OpenGL-programmer med full skjerm. Velg **Blokkoverføring** eller **Automatisk valg**. Med **Automatisk valg** kan driveren fastslå den beste metoden ut fra maskinvarekonfigurasjonen.



Angir måten vertikal synkronisering håndteres på i OpenGL.

- **Alltid av.** Vertikal synkronisering er alltid deaktivert i OpenGL-programmer.
- **Av som standard.** Vertikal synkronisering er deaktivert, med mindre et program spesifikt ber om at denne funksjonen aktiveres.
- **På som standard.** Vertikal synkronisering er aktivert, med mindre et program spesifikt ber om at denne funksjonen deaktiveres.

Klikk her for å lagre de gjeldende innstillingene som et tilpasset sett, som deretter legges til på den tilstøtende listen.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt OpenGL-program og lagrer innstillingene i et tilpasset sett, kan du raskt konfigurere OpenGL før du starter programmet. Dermed slipper du å angi hver enkelt innstilling for seg.

Flytt glidebryteren for å justere verdiene for **Lysstyrke**, **Kontrast** og **Gamma** for den valgte fargekanalen.

Innstillingene for fargekorrigering brukes til å kompensere for lysvariasjoner mellom kildebildet og resultatet på skjermen. I bildebehandlingsprogrammer kan du justere innstillingene for fargekorrigering og dermed oppnå mer nøyaktig fargegjengivelse i bilder (f.eks. fotografier) på skjermen.

Det er dessuten mange 3D-spill som ser ut for mørke ut. Når du øker lysstyrken og/eller gammaverdien likt for alle kanaler, vil spillene se lysere og mer brukervennlige ut.

Klikk på pilen for å velge hvilken fargekanal som skal styres av glidebryterne. Du kan justere den **røde**, **grønne** eller **blå** kanalen enkeltvis eller samlet.

Med **Digital vibrering** får du mer styring over fargeseparasjon og -intensitet. Resultatet er klarere og renere bilder i alle programmer.

Bruk glidebryteren til å angi følgende nivåer for Digital vibrering: **Av**, **Lav**, **Normal**, **Høy** og **Maks**.

Grafisk fremstilling av fargekurven. Kurven endres i sanntid mens du justerer kontrast, lysstyrke eller gamma.

Aktiver dette alternativet hvis du vil at fargejusteringene automatisk skal gjelde neste gang du bruker Windows (dvs. neste gang du starter datamaskinen).

**Merk:** Hvis datamaskinen din står i et nettverk, justeres fargen etter at du har logget på i Windows.

Viser en liste over tilpassede fargeinnstillinger som du har lagret.

Gjenopprett lagrede innstillinger ved å velge et element på listen.



Klikk her for å lagre gjeldende fargeinnstillinger som en tilpasset innstilling. Lagrede innstillinger blir deretter lagt til på den tilstøtende listen.

Klikk her for å slette den tilpassede fargeinnstillingen som er merket på listen.

Klikk her for å tilbakestille alle fargeverdier til de originale maskinvareinnstillingene.

-

Ikonet for NVIDIA-innstillinger legges til på oppgavelinjen i Windows. Dette ikonet gjør tilpassede Direct3D-, OpenGL- og fargeinnstillinger direkte tilgjengelige på en hurtigmeny.

- Menyen inneholder også alternativer for å gjenopprette standardinnstillinger og åpne dialogboksen Egenskaper for skjerm.

Klikk her for å velge hvilket ikon som skal representere verktøyet NVIDIA-innstillinger på oppgavelinjen i Windows.

1. Velg et ikon på listen.
2. Velg **Bruk** for å oppdatere ikonet på oppgavelinjen.

Aktiverer nView Desktop Manager ved å legge til alternativet **Egenskaper for nView** på skrivebordsmenyen.

Høyreklikk på skrivebordet, og velg **Egenskaper for nView** for å vise kontrollpanelet med egenskaper for nView Desktop Manager.

Klikk her for å åpne kontrollpanelet med egenskaper for nView Desktop Manager etter at du har valgt **Aktiver Desktop Manager**.

I kontrollpanelet med egenskaper for nView Desktop Manager kan du konfigurere diverse funksjoner i Desktop Manager for ett eller flere skrivebord og skjermer.

Med disse alternativene kan du bestemme plasseringen av bildet på en flatskjerm, når du bruker oppløsninger som er lavere enn den maksimale.



Juster skrivebordets plassering på skjermen ved hjelp av pilknappene.

[Klikk her for å tilbake stille skrivebordet til standard plassering for gjeldende oppløsning og oppdateringsfrekvens.](#)

Velg skjerm (dataskjerm, digital flatskjerm eller tv-skjerm), avhengig av hvilke(n) enhet(er) grafikkortet, som er basert på NVIDIA-grafikkprosessoren, støtter.

Klikk her for å åpne et vindu der du kan tilpasse innstillingene for den aktive skjermen.

[Klikk her for å vise gjeldende format og landsinnstillinger som brukes for tv-utdata.](#)

Klikk her for å åpne et vindu der du kan angi et bestemt tv-utdataformat.

På denne listen kan du velge tv-utdataformat ut fra hvilket land du bor i.

**Merk:** Hvis du ikke finner landet ditt på listen, skal du velge det som ligger nærmest.

Klikk her for å angi typen utdatasignal som sendes til tv-skjermen.

- Hvis du har riktig tilkoblingskabel, vil **S-video** vanligvis gi bedre kvalitet enn Komposittvideo.
- Velg **Automatisk valg** hvis du er usikker på hvilken type signal du skal angi.



Juster skrivebordets plassering av på tv-skjermen ved hjelp av pilknappene.

**Merk:** Hvis tv-bildet blir stripete eller skjermen svart på grunn av overjustering, kan du vente i ca. 10 sekunder. Bildet går automatisk tilbake til standard posisjon, slik at du kan begynne justeringen på nytt. Velg **Bruk** for å lagre innstillingene før 10-sekundersintervallet forløper, når skrivebordet er plassert som du vil.

[Klikk her for å tilbake stille skrivebordet til standard posisjon på tv-skjermen for gjeldende oppløsning.](#)

Flytt glidebryteren for å justere lysstyrken på tv-bildet.

#Flytt glidebryteren for å justere kontrasten på tv-bildet.

Flytt glidebryteren for å justere fargemetningen på tv-bildet.

Bruk glidebryteren til å justere mengden flimmerfilter som skal brukes på tv-signalet.

**Merk:** Det anbefales å slå flimmerfilteret helt av når du spiller dvd-filmer fra en maskinvaredekode.

Bruk disse kontrollene til å justere kvaliteten på video- eller dvd-avspilling på skjermen.

Du kan angi lysstyrke, kontrast, nyanse og metning hver for seg og oppnå optimal bildekvalitet for avspilling av video- eller dvd-filmer på datamaskinen. Justerer kjerne- og minnefrekvensen i NVIDIA-grafikkprosessoren.

Angir kjernehastigheten i NVIDIA-grafikkprosessoren.



Viser kjernefastheten i megahertz.

Angir klokkehastigheten til minnegrensesnittet på grafikkortet.

Viser klokkehastigheten til minnegrensesnittet i megahertz.

Tester stabiliteten til de nye frekvensinnstillingene før bruk.

**Merk:** Du må teste alle nye innstillinger som avviker fra produsentens standarder før de kan tas i bruk.

Med dette alternativet vil alle endringer i klokkefrekvensene automatisk tas i bruk neste gang du starter Windows.

**Merk:** Du kan overstyre den automatiske klokkeinnstillingen ved oppstart ved å holde **Ctrl**-tasten inne mens Windows startes. Hvis datamaskinen er koblet til et nettverk, må du holde **Ctrl**-tasten inne rett etter at du har logget deg på Windows.

Tilbakestill alle klokkejusteringer og framtvinger nytt søk etter skjermmaskinvaren før kontrollene kan aktiveres på nytt.

**Merk:** Tilbakestilling anbefales hver gang du oppdaterer BIOS-en i grafikkortet med en oppdatert BIOS-avbildning.

**nView standard** er en modus for én skjerm. Bruk denne modusen hvis bare én skjerm er koblet til grafikkortet, som er basert på NVIDIA-grafikkprosessoren.

I **Klonemodus** i nView vises en nøyaktig kopi av hovedskjermen på den sekundære skjermen.



I modusen **nView Horis. var.bredde** kan du strekke Windows-skrivebordet horisontalt over to skjermer. De to skjermene slås sammen til én bred skjermflate, som er nyttig når du viser elementer som er bredere enn én skjerm.

I modusen **nView Vertik. var.bredde** kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises vertikalt på to skjermer. De to skjermene slås sammen til én høy skjermflate, som er nyttig når du viser elementer som er høyere enn én skjerm.

Viser en grafisk fremstilling av skjermkonfigurasjonen i nView.

§ Klikk på et bilde av en skjerm for å velge denne som gjeldende skjerm.

§ Når du høyreklikker på bildet av skjermen, kommer det fram en hurtigmeny. Her kan du justere tilknyttede skjermer og få tilgang til kategorien Fargejustering.

Klikk her for å låse gjeldende panoreringsposisjon på den sekundære skjermen i **Klonemodus**.

På denne måten kan du "fryse" det virtuelle skrivebordet i en bestemt posisjon, som kan være nyttig til presentasjoner eller detaljarbeid i programmer.

Klikk på pilene eller ikonene i midten for å velge hvilket område av videoskjermen du vil zoome inn. Når du har valgt dette alternativet, kan du zoome til ønsket del av skjermen ved å flytte zoomeglidebryteren nedenfor.

Flytt glidebryteren for å zoome inn eller ut av det valgte området av videoskjermen. Klikk på pilen, og velg **Første skjerm** eller **Andre skjerm** som avspillingssted for videoen i fullskjermsmodus. Velg **Deaktiver** for å deaktivere modusen Full skjerm. Tvinger overleggsprogrammet til å bruke busmaster-drivere.

**Merk:** Det anbefales at du ikke merker av for dette alternativet, med mindre du får problemer med videoavspilling, for eksempel ødelagt eller manglende bilde.

Viser hvilken skjerm du bruker med det valgte grafikkortet.

Klikk her for å vise enhets- og driveregenskapene for denne skjermen.



Viser en liste over tilgjengelige oppdateringsfrekvenser for denne skjermen. Høyere oppdateringsfrekvens reduserer flimring på skjermen.

Angir om listen under Oppdateringsfrekvens skal inneholde modi som ikke støttes av skjermen.

**Obs!** Hvis du velger en modus som ikke er gyldig for skjermen, kan det oppstå alvorlige feil på skjermen og maskinvaren kan bli ødelagt.

Angir skjermen som tilsvarer ikonet du valgte ovenfor, som hovedskjerm.

Dialogboksen for pålogging skal vises på den hovedskjermen når du starter datamaskinen. Standardinnstillingen er at de fleste programvinduer vises på hovedskjermen når de åpnes. Hovedskjermen dekker det øverste venstre hjørnet av skrivebordet.

Viser alle gjeldende nView-skjermer. Hvis flere enn én enhet er tilkoblet, og du har byttet til en annen modus enn Standard, kan du velge hvilken skjerm som skal være den gjeldende skjermen.

Du kan også klikke på bildet av skjermen ovenfor og dermed velge denne som gjeldende skjerm.

Klikk her hvis du vil angi eller endre innstillinger for utdataenheten for den gjeldende skjermen.

Klikk her for å søke etter alle skjermer som er koblet til grafikkortet.

**Merk:** Bruk denne funksjonen hvis du har koblet til skjermer etter at kontrollpanelet ble åpnet.

Merk av i denne boksen hvis en skjerm er koblet til den sekundære skjermtilkoblingen som ikke blir registrert. Dette er nyttig for eldre skjermer og skjermer som er tilkoblet med BNC-kontakter.

Klikk her for å få tilgang til flere funksjoner i NVIDIA-grafikkprosessoren.



Klikk her for å gå til NVIDIAs web-område. Her finner du oppdatert informasjon og drivere for NVIDIA-grafikkprosessoren.

Denne informasjonen inneholder en beskrivelse av maskinvareaspektene ved den valgte NVIDIA-grafikkprosessoren.

Denne informasjonen inneholder en beskrivelse av valgte aspekter ved systemet som kan påvirke den generelle grafikkytelsen.

Liste over filer, herunder beskrivelser og versjoner, som brukes av NVIDIA-grafikkprosessoren.

Deaktiverer utjevning i 3D-programmer.

**Merk:** Aktiver dette alternativet hvis du trenger maksimal ytelse i programmene.



Aktiver utjevning med 2x-modus.

**Merk:** Denne modusen gir forbedret bildekvalitet og høy ytelse i 3D-programmer.

Aktiverer en patentbeskyttet utjevningsteknikk som er tilgjengelig i GeForce grafikkprosessorer.

**Merk:** Quincunx-utjevning gir en kvalitet som tilsvarer utjevningsmodusen 4x, med omtrent samme ytelse som den raskere 2x-modusen.



Aktiver utjevning med 4x-modus.

**Merk:** Denne modusen gir høyere bildekvalitet på bekostning av ytelse i 3D-programmer.



Aktiverer utjevning med 4x-modus med 9 prøver (gaussisk).

**Merk:** Denne modusen gir høyere bildekvalitet på bekostning av ytelse i 3D-programmer.



Aktiverer utjevning med 4xS-modus. Denne modusen gir høyere bildekvalitet enn 4x-modus, men gir noe redusert ytelse i 3D-programmer.

**Merk:** Denne innstillingen påvirker bare Direct3D-programmer. Når du kjører OpenGL-programmer, bruker OpenGL den neste tilstrekkelige utjevningsinnstillingen, dvs. alternativet før 4xS-innstillingen.

Aktiverer automatisk de optimale utjevningstillingene for 3D-programmer som støtter utjevning. Gjør at du kan velge hvilken utjevningsmodus du vil bruke når du kjører 3D-programmer, manuelt.

Viser informasjon om de gjeldende AGP-innstillingene på datamaskinen.

Velg hvilken AGP-hastighet som brukes av grafikkundersystemet, manuelt.

**Merk:** Merk ikke av i boksen hvis du er usikker på hvilken AGP-hastighet du skal bruke. Systemet fastslår automatisk den optimale AGP-hastigheten.



Flytt glidebryteren for å velge hvilken AGP-hastighet som skal brukes av grafikkundersystemet, manuelt.

Velg hvilken metode driveren skal bruke til å styre videominnet som er tildelt fra systemminnet.

Angi størrelsen på systemminnet som brukes i tilknytning til metoden som er angitt av gjeldende modus for bildebufferminnet.

Angi behandlingsstrategien for bildebufferminnet ved bruk av dynamisk modus for bildebufferminnet.

Med NVIDIA **PowerMizer** kan du regulere strømforbruket til grafikkprosessoren.

Forleng batteriets levetid ved å angi **Maksimal strømsparing**, eller dra nytte av grafikkprosessorens fullstendige grafikkytelse ved å velge **Maksimal ytelse**.

Grafikkort med flere utdatakilder behandles av Windows som atskilte, individuelle kort på systemet.

**Merk:** Hvis du aktiverer dette alternativet, kan du velge individuell oppløsning og/eller fargedybde for hver enkelt skjerm som er koblet til grafikkortet for flere skjermer.

Klikk her for å vise en dialogboks der du kan tilpasse flere stereo- og overleggsinnstillinger i OpenGL.

**Merk:** Denne knappen er bare aktivert hvis alternativet **Aktiver firebufret stereo-API** på den første listen i panelet, er aktivert.

Aktiverer overlegg i OpenGL.

Bruk av overleggsplater er påkrevd i enkelte programmer (for eksempel Softimage3D). Overleggsplater brukes som palettflater i tillegg til den normale fargebufferen (RGB). Overlegg er særlig nyttige til overlappende tegneområder som er uavhengige av selve 3D-bildet, for eksempel menyer og markører. Overlegg støttes i modiene for både 16- og 32-biters farger.

**Merk:** OpenGLs stereofunksjon og overlegg kan ikke brukes samtidig. Overlegg forutsetter at det er installert ekstra grafikkminne, og de er ikke nødvendigvis tilgjengelige med alle oppløsninger. Hvis du har problemer med å bruke overleggsfunksjonen, kan du prøve å redusere oppløsningen eller fargedybden.



Aktiverer stereofunksjonen i OpenGL.

For at det skal være mulig å kjøre stereoprogrammer med lukkerbriller eller annen maskinvare, eksporterer NVIDIA-driveren OpenGL-formater med stereopiksler og organiserer minnet slik at stereo- og monoskopiske programmer kan brukes samtidig.

**Merk:** Aktiver bare dette alternativet hvis det er nødvendig. Enkelte programmer velger stereoformat automatisk, mens andre programmer ikke fungerer på riktig måte i et format med stereopiksler.

**Merk:** OpenGLs stereofunksjon og overlegg kan ikke brukes samtidig. Stereovisning forutsetter at det er installert ekstra grafikkminne, og er ikke nødvendigvis tilgjengelig med alle oppløsninger. Hvis du har problemer med stereovisning, kan du prøve å redusere oppløsningen eller fargedybden.

NVIDIA-driveren støtter mange forskjellige typer stereomaskinvare. Hvis du bruker en annen type stereomaskinvare enn det som er standard, kan du velge en skjermmodus på listen.

**Bruk lukkerbriller:** Aktiver bare dette alternativet hvis du bruker ELSA 3D REVELATOR™ eller et kompatibelt kort. Disse kortene oversetter skjermesignalet til det standardiserte 3-pinner DIN-signalet som brukes av de fleste typer stereomaskinvare.

**Merk:** Du behøver ikke å bruke kortet hvis grafikkortet har en innebygd 3-pinner DIN-kontakt!

**Bruk vertikal sammenflettet skjerm:** Aktiver bare dette alternativet hvis du har en flatskjerm med automatisk stereofunksjon koblet til grafikkortet.

**Bruk Klonemodus i nView:** Aktiver dette alternativet hvis du har passiv stereomaskinvare. Hvis du vil bruke dette alternativet, må du koble projektorene til et grafikkort for flere skjermer som er basert på NVIDIA-grafikkprosessoren, og aktivere Klonemodus i nView-kategorien Skjermmodus. Den ene skjermen viser bildedelen for venstre øye, mens den andre skjermen viser delen for høyre øye.

**Merk:** Dette alternativet er bare tilgjengelig på grafikkort for to (eller flere) skjermer.

**Bruk integrert DIN-kontakt:** Aktiver dette alternativet hvis grafikkortet har en innebygd 3-pinners DIN-kontakt. I så fall trenger du ikke ekstra skjermkort, som de som leveres med StereoGraphics-briller. Alle typer stereomaskinvare kan kobles direkte til grafikkortet med den 3-pinners DIN-kontakten.

**Bruk blålinjekode for StereoGraphics StereoEyes:** Aktiver dette alternativet hvis du bruker et skjermkort som fulgte med StereoGraphics StereoEyes eller kompatible produkter. Disse skjermkortene oversetter skjermsignalet til den standardiserte 3-pinner DIN-forbindelsen som brukes av de vanligste typene stereomaskinvare.

**Merk:** Du behøver ikke å bruke kortet hvis grafikkortet har en innebygd 3-pinner DIN-kontakt!

Hvis du ikke kan vise stereoeffekten, kan du velge dette alternativet for å bytte om venstre og høyre bilde.

**Merk:** Ofte er det bare nødvendig å aktivere dette alternativet på vertikale sammenflettede skjermer og i passivmodus.



Med dette alternativet tilsettes mest mulig minne til bruk ved teksturtilordning. Resultatet kan bli økt ytelse i programmer med mye tekstur, men ulempen kan være noe svekket ytelse i teksturfrie programmer.

Gjør teksturer skarpere ved kjøring av 3D-programmer når utjevningfunksjonen er aktivert. Bildekvaliteten kan forbedres.

Flytt glidebryteren for å angi graden av anisotropisk filtrering som skal brukes på teksturer. Den høyeste innstillingen gir best bildekvalitet, mens den laveste innstillingen gir maksimal ytelse.

Framtvinger registrering av et tv-apparat som er koblet til grafikkortet, selv om kontrollpanelet ikke viser apparatet som tilkoblet. Dette er nyttig i situasjoner der en bestemt tilkoblet tv-modell ikke laster registreringssignaler for grafikkortet på riktig måte.

Slik kan du aktivere tv-innstillingene:

1. Merk av i avmerkingsboksen.
2. Start datamaskinen på nytt når du blir bedt om det. Når du logger på igjen, kan du bruke tv-kontrollene.

Standard skrivebordsmodus er Liggende.

I Stående modus roteres billedet 90 grader.

I Invertert liggende modus roteres bildet 180 grader.

I Invertert stående modus roteres billedet 270 grader.



Bruk rotasjonsalternativene nedenfor ved å velge høyre pilknapp (->). Du kan også klikke på sirkelpilen øverst til høyre og flytte den i rotasjonsretningen.

Bruk rotasjonsalternativene nedenfor ved å velge venstre pilknapp (<-).

Fastslår avanserte gjengivelsesalternativer ved bruk av flere skjermer og/eller ulike kategorier av NVIDIA grafikkprosessorer.

**Merk:** Alternativer for maskinvareakselerering for flere skjermer gjelder ikke ved bruk av nView-modusen Flere skjermer i Windows NT 4.0.

- **Modusen Én skjerm.** Dette er standardinnstillingen hvis du bare har én aktiv skjerm. Du kan også angi denne innstillingen hvis det oppstår problemer med modusene for flere skjermer, som er beskrevet nedenfor.
- **Klone-/Breddemodus i nView:** Dette er standardinnstillingen hvis skjermkonfigurasjonen i nView er angitt som Klonemodus eller Breddemodus. Hvis flere grafikkort på systemet som er basert på NVIDIA-grafikkprosessorer, er i bruk med aktive skjermer, erstattes denne innstillingen av en av modiene for flere skjermer som er beskrevet nedenfor.
- **Kompatibilitetsmodus for flere skjermer:** Denne modusen er tilgjengelig hvis du har to eller flere aktive skjermer og du kjører i nView-modusen Atskilte skjermer, eller hvis du bruker ulike kategorier av kort som er basert på som er basert på NVIDIA-grafikkprosessorer.

**Merk:** Når denne modusen er aktiv, gjengir OpenGL i 'kompatibilitetsmodus' for alle skjermer. I denne modusen blir det minste felles funksjonsutvalg for alle aktive grafikkprosessorer formidlet til OpenGL-programmer når ulike grafikkprosessorer er i bruk. Gjengivelsesytelsen med OpenGL er noe lavere enn i modusen Én skjerm.

- **Ytelsesmodus for flere skjermer:** Denne modusen er tilgjengelig hvis du har to eller flere aktive skjermer og du kjører i nView-modusen Atskilte skjermer, eller hvis du bruker ulike kategorier av kort som er basert på NVIDIA-grafikkprosessorer.

**Merk:** Når denne modusen er aktiv, gjengir OpenGL i 'ytelsesmodus' for alle skjermer. Som i 'kompatibilitetsmodus', blir det minste felles funksjonsutvalg for alle aktive grafikkprosessorer formidlet til OpenGL-programmer når ulike typer grafikkprosessorer er i bruk. Gjengivelsesytelsen er imidlertid høyere enn i 'kompatibilitetsmodus', selv om det kan oppstå mindre forbigående gjengivelsesartefakter når du veksler mellom skjermer eller bruker breddemodus.

Aktiverer godkjent teksturklemmefunksjon i OpenGL.

Med teksturklemming menes måten teksturkoordinater håndteres på når de faller på utsiden av teksturbildet. De kan klemmes til kanten eller innenfor bildet.

Kobler rotasjonsgraden som er angitt for videooverlegget på Første skjerm, til Andre skjerm. Dette innebærer at rotasjonsgraden du velger i rotasjonspanelet i nView, reflekteres både på Første og Andre skjerm.

Med **Zoomkontroll** kan du zoome inn den gjengitte videoen.

Klikk på knappen på rullegardinmenyen for å velge hvilken skjerm du vil zoome på.

- Med **Speilvendt video** kan du angi zoomevalg for den andre skjermen der den speilvendte videoen er gjengitt.
- Med **Videooverlegg** kan du angi zoomevalg for den første skjermen der overleggsvideoen er gjengitt.
- Begge bruker zoomevalget både på den første og andre skjermen der videoen gjengis.

Aktiverer dialogboksen med varmeadvarsel.

Hvis kjernetemperaturverdien i NVIDIA-grafikkprosessoren når terskelverdien for temperaturreduksjon, vises dialogboksen for varmeadvarsel automatisk. I dialogboksen beskrives status og handlingene som er utført for å hindre mulig skade på hver enkelt grafikkprossessor på systemet.

Dette er gjeldende temperatur i den valgte NVIDIA-grafikkprosessoren på systemet.



Dette er gjeldende omgivelsestemperatur rundt den valgte NVIDIA-grafikkprosessoren på systemet. Denne temperaturverdien varierer mye, avhengig av eventuelle andre varmekilder nær grafikkprosessoren.

Klikk på måleenheten (Fahrenheit eller Celsius) temperaturverdiene skal vises i, i dette panelet.

Ved denne verdien reduseres grafikkprosessorens hastighet for å hindre overoppheting.

Når denne verdien tilsvarer kjernetemperaturverdien for grafikkprosessoren, og alternativet **Aktiver varmeadvarsel** er aktivert i dette panelet, vises en dialogboks automatisk. Dialogboksen inneholder en advarsel om status og hvilke handlinger som er utført for å hindre overoppheting og skade på en bestemt(e) grafikkprossessor(er) på systemet.

Viser gjeldende kjernetemperatur i NVIDIA-grafikkprosessoren i systemstatusfeltet.

Denne informasjonen beskriver AGP-tilknyttet kapasitet i systemet.

Denne delen inneholder produsentidentifikasjon og AGP-kapasitet for brikkesettet for datamaskinens hovedkort.

Denne delen inneholder en beskrivelse av NVIDIA-grafikkprosessorens AGP-kapasitet.

Denne delen inneholder et sammendrag av AGP-kapasiteten som faktisk er tilgjengelig på systemet. De oppførte elementene er AGP-funksjoner som er felles for både brikkesettet for hovedkortet og NVIDIA-grafikkprosessen.



#Med denne innstillingen kan du justere den maksimale AGP-hastigheten grafikkortet kan brukes med, manuelt.

**Merk:** Systemet kan bli ustabilt når du justerer denne innstillingen, hvis du har angitt høyere hastighet enn det som er trygt for din systemkonfigurasjon.

Merk av i denne boksen for å aktivere AGP-hurtigskrivning (FW).

Merk av i denne boksen for å aktivere AGP sidebåndsadressering (SBA).

Merk av i denne boksen for å aktivere buffering av 2D-kommandoer.

Med dette alternativet kan du styre det maksimale antallet utestående AGP-bussforespørsler som tillates i køen.

Velg dette alternativet for å la systemet velge den beste innstillingen for det maksimale antallet utestående AGP-bussforespørsler.

Velg dette alternativet for å angi det maksimale antallet utestående AGP-bussforespørsler.

Klikk her for å teste AGP-konfigurasjonen som er angitt i dette panelet. Testen kan fastslå om de valgte innstillingene forårsaker stabilitets- eller ytelsesproblemer.



Flytt glidebryteren for å velge utjevningsgraden som skal brukes i Direct3D- og OpenGL-programmer. **Utjevning** er en teknikk som brukes til å minimere hakkete linjer som av og til vises langs kanten på 3D-objekter. Du har mange valgmuligheter, fra å deaktivere utjevning til å velge maksimal utjevning i et bestemt program.

- **Av.** Deaktiverer utjevning i 3D-programmer. Velg dette alternativet hvis du ønsker maksimal ytelse i programmene.

- **2x.** Aktiver utjevning med 2x-modus. Denne modusen gir forbedret bildekvalitet og høy ytelse i 3D-programmer.
- **2xQ.** Aktiverer en patentbeskyttet utjevningsteknikk som er tilgjengelig i GeForce grafikkprosessorer. 2xQ-utjevning (Quincunx) medfører en kvalitet som tilsvarer utjevningsmodusen 4x, med omtrent samme ytelse som den raskere 2x-modusen.
- **4x.** Aktiver utjevning med 4x-modus. Denne modusen gir høyere bildekvalitet på bekostning av ytelse i 3D-programmer.

- **4xG.** Aktiverer utjevning med 4x-modus med 9 prøver (gaussisk). Denne modusen gir høyere bildekvalitet på bekostning av ytelse i 3D-programmer.

- **4xS.** Aktiverer utjevning med 4xS-modus. Denne modusen gir høyere bildekvalitet enn 4x-modus, men gir noe redusert ytelse i 3D-programmer. Denne innstillingen påvirker bare Direct3D-programmer.
- **6xS.** Aktiver utjevning med 6xS-modus. Denne modusen gir bedre bildekvalitet enn 4xS-modus. Denne innstillingen påvirker bare Direct3D-programmer.
- **8x.** Aktiverer utjevning med 8x-modus. Denne modusen gir bedre bildekvalitet enn 6xS-modus i Direct3D-programmer og 4x-modus i OpenGL-programmer.
- **16x.** Aktiver utjevning med 16x-modus. Denne modusen gir bedre bildekvalitet enn 8x-modus.

**Merk:** Enkelte alternativer kan være utilgjengelige på grunn av begrensninger i maskinvaren. Se brukerhåndboken for NVIDIA for å finne flere opplysninger.

Flytt glidebryteren for å angi graden av anisotropisk filtrering for å oppnå bedre bildekvalitet. Med dette alternativet forbedres bildekvaliteten på bekostning av ytelse.

- **Av.** Deaktiverer anisotropisk filtrering.
- **1x.** Gir maksimal ytelse.
- **2x.** Gir forbedret bildekvalitet på bekostning av ytelse.
- **4x.** Gir forbedret bildekvalitet på bekostning av ytelse.
- **8x.** Gir best bildekvalitet.

**Merk:** Enkelte alternativer kan være utilgjengelige på grunn av begrensninger i maskinvaren. Se brukerhåndboken for NVIDIA for å finne flere opplysninger.

Gjør at Direct3D-programmet kan velge sin egen oppdateringsfrekvens. Listen nedenfor er deaktivert når dette alternativet er aktivert.

Gjør at driveren kan overstyre oppdateringsfrekvensen for Direct3D-programmer. Listen nedenfor er aktivert når dette alternativet er aktivert.

Med denne listen kan du overstyre oppdateringsfrekvensen for hver oppløsning individuelt.

**Standard** innebærer at programmets oppdateringsfrekvens brukes. Alle andre verdier innebærer at oppdateringsfrekvensen angis som verdien for Direct3D-programmer på full skjerm.

Slik kan du overstyre en oppdateringsfrekvens

1. Klikk på **Standard** på linjen i kolonnen Oppdateringsfrekvens som inneholder oppløsningen du vil endre oppdateringsfrekvens for. En liste over verdier vises.
2. Velg oppdateringsfrekvens, og klikk på **Bruk**.



Forbedrer bildekvaliteten ved å forsterke grafikk med høyt informasjonsinnhold.

Justerer strømforbruket fra batteriet i forhold til ytelsen.

Juster strømforbruket fra vekselstrømkilden i forhold til ytelsen.

Dette er strømkilden som brukes for øyeblikket.

Dette er gjeldende strømnivå i forhold til ytelsen.

Dette er gjeldende ladingsnivå for batteriet.

Bruk denne glidebryteren for størrelse på tv-skjerm ved å flytte den til nivået som justerer størrelsen på tv-skjermen. Hvis du for eksempel ser en svart ramme på tv-skjermen, kan du forstørre tv-skjermen og dermed fjerne rammen ved hjelp av glidebryteren.

**Merk:** Innstillingen helt til høyre er optimal til dvd-visning.

Med Digital vibrering kan du styre fargeseparasjon og -intensitet, slik at avspillingsbildene for video blir skarpere og klarere.



Enkelte videobilder kan se mørke ut ved avspilling. Øk gammaverdien for å gjøre bildet lysere.

Dette panelet inneholder funksjoner for å opprette og bruke tilpassede skjermopløsninger.

Klikk her for å legge til den tilpassede modusen som er angitt i området for modusredigering, på listen Tilpassede modi.

Klikk her for å endre oppføringen som er merket på listen Tilpassede modi.

Klikk her for å teste den tilpassede modusen i området for modusredigering. Formålet med denne testen er å angi modusen på den valgte skjermen og kontrollere at den er riktig innstilt.

Klikk her for å endre oppføringen som er merket på listen Tilpassede modi.

Merk av i denne boksen hvis du vil at modi som er mindre enn vanlige Windows-skrivebordsmodi, skal kunne angis for den valgte skjermen. Dette kan medføre at den synlige delen av skjermen ser zoomet ut eller panoreres rundt skrivebordet, avhengig av skjermens kapasitet.

Juster det vannrette målet (eller antallet piksler i bredden) for skjermmodusen som skal tilpasses.



Juster det lodrette målet (eller antallet piksler i høyden) for skjermmodusen som skal tilpasses.

Juster den lodrette oppdateringsfrekvensen for skjermmodusen som skal tilpasses.

Juster antallet farger som vises (også kalt bpp eller biter per piksel) for skjermmodusen som skal tilpasses.

Velg en av de standard skjermmodiene i Windows som utgangspunkt i området for modusredigering.

Viser en oversikt over tilpassede skjermmodi som er tilgjengelige.

Viser en oversikt over tilpassede skjermmodi som er tilgjengelige for de bestemte skjermene som er tilknyttet den valgte skjermen. Listen inneholder bare modi som kan vises fysisk på denne skjermen, og målene kan være mindre enn de som kan angis under Egenskaper for skjerm i Kontrollpanel i Windows.

Merk av i denne boksen for å aktivere de optimale innstillingene for videovisning på tv-skjermen.

Justerer skjermens tidsberegning for å opprettholde gjeldende størrelsesforhold.



Viser en grafisk fremstilling av skjermkonfigurasjonen i ClearView. Klikk på et bilde av en skjerm, og dra det for å omorganisere visningsrekkefølgen.

Med dette alternativet kan du velge skjermkonfigurasjon. Her er alternativene:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Velg hvilken skjerm som skal brukes som hovedskjerm. Hovedskjermen kan oppdateres ved behov med glidebryteren **Oppdater hovedskjerm**.

Velg hovedskjerm med musen. Skjermen der musepekeren befinner seg, blir behandlet som hovedskjerm ved oppdatering.

Bruk denne glidebryteren til å angi hvor ofte hovedskjermen skal oppdateres, sammenlignet med andre skjermer.

- § 1x betyr at hovedskjermen bare oppdateres én gang per syklus.
- § 2x betyr at hovedskjermen oppdateres to ganger, mens de andre skjermene bare oppdateres én gang per syklus.
- § 3x betyr at hovedskjermen oppdateres tre ganger per syklus.

Hjelpemiddel for å velge tidsinnstillinger:

- § Standard (2D), som bare har betydning for 2D-programmer, eller
- § Ytelse (3D), som bare har betydning for 3D-programmer.

Hvis du velger tidsinnstillingen Ytelse, angir du hvor raskt 3D-programmer skal kjøres.

Hvis du velger tidsinnstillingen Standard, angir du hvor raskt 2D-programmer skal kjøres.



Fastslår den maksimale tidsinnstillingen som trygt kan brukes på systemet. Den maksimale tidsinnstillingen som fastslås her, kan variere på fortløpende kjøring og avhenger av hvor godt systemet håndterer belastningstester med automatisk registrering.

Med dette alternativet kan det opprettes et overlegg i Breddemodus. (På noen systemer kan det ikke opprettes overlegg når Breddemodus er aktivert. Med dette alternativet kan du motvirke denne begrensningen.)

Hvis du trykker på denne tegnestiften, holdes hurtigmenyen åpen så lenge tegnestiften holdes inne. Når tegnestiften slippes opp, lukkes hurtigmenyen automatisk og åpnes når kontrollpanelvinduet mister fokus.

Velg dette alternativet for å velge oppløsning for panorering og skanning manuelt for en bestemt skjerm. Hvis du velger en oppløsning for panorering og skanning, går driveren inn i modusen for panorering og skanning med den angitte oppløsningen når dette er mulig.

**Merk:** Denne innstillingen forblir aktivert selv om systemet startes på nytt.

Merk av i denne boksen hvis skjermen støtter maskinvaretilpasset rotering.

**Merk:** Hvis skjermen ikke støtter maskinvaretilpasset rotering, blir roteringsfunksjonen deaktivert når du merker av i denne boksen.

Merk av i denne boksen for å overstyre programvalgte anisotropiske innstillinger med brukervalgte anisotropiske innstillinger for 3D-programmer.

Merk av i denne boksen for å aktivere dobbeltskanning.

- § Dobbeltskanning forbedrer bildekvaliteten betraktelig ved lavere oppløsninger, som er det mest anvendelige for video eller dataspill på full skjerm.
- § Dobbeltskanning krever dobbelt så stor båndbredde på skjermen. Driveren går automatisk tilbake til standardmodus ved høyere oppløsninger og oppdateringsfrekvenser, når modusen for dobbeltskanning overgår skjermens begrensninger.

Gjør at du kan legge til mer enn én tilpasset modus med alle fargedybder som støttes.



Gjør at du kan legge til mer enn én tilpasset modus med alle oppdateringsfrekvenser som støttes.

Viser tilgjengelige innstillinger for skjermopløsninger. Flytt glidebryteren for å velge en annen skjermopløsning.

Viser tilgjengelige fargeinnstillinger for gjeldende skjermopløsning. Klikk på kontrollen for å velge en annen fargeinnstilling.

Viser spesielle hendelser som har intruffet med NVIDIA-grafikkprosessoren, og som er blitt logget av enhetsdriveren. Disse hendelsene kan også vises med Hendelsesliste.

Angi pikselformater som skal brukes for overlegg i OpenGL.

- **Fargeindekserte overlegg (8 bpp):** Bruk 8-biters palettoverlegg.
- **RGB-overlegg (RGB555-format):** Bruk 16-biters (RGB555) overlegg.
- **Fargeindekserte formater (8 bpp) og RGB555-formater:** Gjør at programmet kan bruke 8-biters palettoverlegg eller 16-biters overlegg (RGB555).

**Merk:** Overlegg forutsetter at det er installert ekstra grafikkminne, og de er ikke nødvendigvis tilgjengelige med alle oppløsninger. Hvis du har problemer med å bruke overleggsfunksjonen, kan du prøve å redusere oppløsningen eller fargedybden.

Aktiverer gammakorrigering for utjevne linjer. Gammakorrigerede utjevne linjer vurderer uoverensstemmelser i fargevisningskapasiteten på utdataenheter ved gjengivelse av jevne linjer.

Aktiverer dette systemet som hovedsystem. Når dette alternativet er aktivert, brukes grafikkortet som hovedenheten som genererer synkroniserings-signalet for bildelås.

Stigende ende. Når dette alternativet er aktivert, brukes den stigende enden av signalet til å registrere synkronisering.



#Synkende ende. Når dette alternativet er aktivert, brukes den synkende enden av signalet til å registrere synkronisering.

Synkr.forsinkelse ( $\mu\text{s}$ ). I hovedmodus angir dette alternativet hvor lenge (i mikrosekunder) bildelåskortet skal vente før synkroniseringsimpulsen blir generert.

Oppdateringsfrekvens (hz). I hovedmodus er dette hastigheten (i hertz) grafikkortet bruker ved generering av synkroniseringspulser for utdata.

Synkr.- og tilkoblingsstatus. Disse fremstillingene viser bildelåskortets gjeldende status med individuelle beskrivelser:

- **Synkr. klar.** Utgående synkroniseringssignal fra grafikkprosessoren
- **Vekslingsklar.** Signal mellom grafikkprosessorer som brukes til å synkronisere alle seriekoblede grafikkprosessorer
- **Tidsberegning.** Synkroniseringsbit for tidsberegning viser til nærvær av tidsberegningssynkronisering via bildelåsportene.
- **Stereo-synkr.** Synkronisering fra VGA-kortet. Slik synkronisering brukes hvis det ikke foreligger synkronisering av bildelås eller ekstern synkronisering.
- **Inn.** Inngang for synkronisering av bildelås
- **Ut.** Utgang for synkronisering av bildelås
- **Ekstern synkr.** Synkroniseringssignal som mottas fra BNC-kontakten

Test kobling. Klikk her for å utspørre synkroniseringsalternativene og kontrollere koblingene. Resultater og gjeldende status vises.

Klikk her for å kjøre en serie med interne tester som kalibrerer grafikkortet med optimale innstillinger for bildesynkronisering. Resultater og gjeldende status vises.

Klikk her for å identifisere de tilknyttede skjermene.

Klikk på pilen og velg Første skjerm eller Andre skjerm, avhengig av hvilken skjerm du vil se overleggsvideoen på.



Bruk dette alternativet til å velge skjermparet skrivebordet skal vises på. Det første og andre ikonet representerer henholdsvis den første og andre skjermen. Listen viser alle skjermparene som kan brukes sammen.

Bruk dette alternativet til å velge hvordan skrivebordet skal vises.

- § I modusen **Én skjerm** vises skrivebordet bare på hovedskjermen.
- § I modusen **Atskilte skjermer** vises to forskjellige skrivebord på hver sin skjerm.
- § I **Klonemodus** dupliseres skrivebordet på to skjermer.
- § I modusen **Horis. var.bredde** vises ett skrivebord utstruktet horisontalt over to skjermer.
- § I modusen **Vertik. var.bredde** vises ett skrivebord utstruktet vertikalt over to skjermer.

Aktiverer skrivebordsoverlapping på nView-skjermene i modiene Horis. var.bredde eller Vertik. var.bredde. Med dette alternativet kan du gjenta en del av skjermbildet langs kantene på naboskjermene, idet flere skjermer brukes til å danne ett enkelt skrivebord i Breddemodus.

Angir antallet horisontale piksler som skal overlappes ved bruk av funksjonen Skrivebordsoverlapping i modusen Horis. var.bredde.

Angir antallet vertikale piksler som skal overlappes ved bruk av funksjonen Skrivebordsoverlapping i modusen Vertik. var.bredde.

Aktiverer Fargejustering for projektor over 'projektorbaserte' skjermer. Med dette alternativet kan du kompensere for lysartefakter når utdata fra flere projektorbaserte skjermer overlappes for å danne ett sømløst skjermbilde.

Klikk på pilknappene langs kantene av skjermbildet for å velge de skjermkantene du vil ha med i Fargejustering for projektor.

Angir antallet piksler fra de horisontale skjermkantene som skal brukes i Fargejustering for projektor.



Angir avrulling for stigningen som brukes til å introdusere verdien for Horisontal lysstyrke langs de blandede, horisontale skjermkantene.

**Område:** 0 til 255 piksler. Høy avrullingsverdi reduserer de synlige sømmene langs skjermkantene og forenkler skjermjusteringen, noe som kan gå på bekostning av bildekvaliteten.

Angir målverdien for lysstyrke for blandede horisontale skjermkanter.

**Område:** 0 til 255 piksler. Jo høyere tall du angir, desto skarpere blir bildet når kantene blandes.

Angir antallet piksler fra de vertikale skjermkantene som skal brukes i Fargejustering for projektor.

Angir avrulling for stigningen som brukes til å introdusere verdien for Vertikal lysstyrke langs de blandede, vertikale skjermkantene.

**Område:** 0 til 255 piksler. Høy avrullingsverdi reduserer de synlige sømmene langs skjermkantene og forenkler skjermjusteringen, noe som kan gå på bekostning av bildekvaliteten.

Angir målverdien for lys for blandede vertikale skjermkanter.

**Område:** 0 til 255 piksler. Jo høyere tall du angir, desto skarpere blir bildet når kantene blandes.

Eksporter Skrivebordsoverlapping og Fargejustering for projektor fra dialogboksen til en fil.

Importerer Skrivebordsoverlapping og Fargejustering for projektor fra en fil, og fyller ut disse innstillingene i dialogboksen.

Framtvinger støtte for gjengivelse av videomiksing Velg dette alternativet hvis du ikke ser videoen på full skjerm på den valgte skjermen.



Aktiverer eller deaktiverer skrivebordsskalering med høy oppløsning. Kvaliteten på skrivebordsbildet forbedres ved å aktivere skrivebordsskalering med høy oppløsning.

I hovedmodus er dette hastigheten (i hz) generatorimpulser for ekstern synkronisering mottas med gjennom BNC-kontakten.

I hovedmodus er dette videomodusen som er tilknyttet generatoren for ekstern synkronisering.

I hovedmodus er dette antallet generatorimpulser for ekstern synkronisering som må mottas før den synkroniserte impulsen sendes videre til slaveenheter.

Flytt glidebryteren for å velge innstillinger for ytelse og kvalitetsforbedring for Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Høy ytelse** gir den høyeste ytelsen for programmene.
- **Ytelse** gir den beste ytelsen og god bildekvalitet for programmene.
- **Kvalitet** er standardinnstillingen, som gir den beste bildekvaliteten for programmene.

Optimaliser grafikken på tv-skjermen for et bestemt program.

Midtstill grafikken på tv-skjermen. Optimaliser tv-skjermen for dvd-avspilling. Optimaliser tv-skjermen for skrivebordsgrafikk. Optimaliser tv-skjermen med tilpassede innstillinger.

Gjør at programmet kan velge sin egen oppdateringsfrekvens. Listen nedenfor er deaktivert når dette alternativet er aktivert.



Gjør at driveren kan overstyre oppdateringsfrekvensen for programmer. Listen nedenfor er aktivert når dette alternativet er aktivert.

På denne listen kan du overstyre oppdateringsfrekvensen for hver oppløsning individuelt.

**Standard** innebærer at programmets oppdateringsfrekvens brukes. Alle andre verdier innebærer at oppdateringsfrekvensen angis som verdien for programmet.

Slik kan du overstyre en oppdateringsfrekvens

1. Klikk på **Standard** på den linjen i kolonnen Oppdateringsfrekvens som inneholder oppløsningen du vil endre oppdateringsfrekvens for. En liste over verdier vises.
2. Velg oppdateringsfrekvens, og klikk på **Bruk**.

Når en oppdateringsfrekvens overstyres, angis oppdateringsfrekvensen som angitt av programmet i Microsoft Windows. Skjermen bruker imidlertid den overstyrte oppdateringsfrekvensen.

Klikk her for å utspørre synkroniseringsalternativene og kontrollere koblingene. Resultater og gjeldende status vises.

Aktiverer dette systemet som slavesystem. Når dette alternativet er aktivert, brukes grafikkortet som slaveenheten som synkroniseres etter synkroniseringssignalet for bildelås.

Angir om modi som ikke støttes av skjermen, skal tas med.

**Obs!** Hvis du velger en modus som ikke er gyldig for skjermen, kan det oppstå alvorlige feil på skjermen og maskinvaren kan bli ødelagt.

Klikk her for å vise alle tilgjengelige tilpassede modi for den valgte skjermopløsningen.

Viser tilgjengelige oppdateringsfrekvenser for gjeldende skjermopløsning. Klikk her for å velge en annen oppdateringsfrekvens.

Viser skjermopløsning, farger og oppdateringsfrekvens ved forrige forsøk på endring.



Klikk her for å justere den tilpassede oppløsningsbredden automatisk. Breddeverdien må kunne deles på 8.

Klikk her for å velge tidsberegningsmodus for skjermen:

- **Automatisk** er standardinnstillingen, som gjør at Windows mottar korrekt tidsberegningsinformasjon direkte fra skjermen. **Merk:** Enkelte eldre skjermer støtter ikke denne funksjonen.
- **General Timing Formula (GTF)** er en standard som brukes av de fleste nye skjermer.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** er en eldre standard som fremdeles er i bruk på enkelte skjermer. Aktiver dette alternativet hvis skjermen eller visningsenheten forutsetter bruk av DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** ble VESA-standarden i mars 2003. CVT støtter høyere oppløsninger bedre enn andre standarder for tidsberegning.
- **Tidsinnstilling for fast størrelsesforhold** tvinger skjermbildet til å beholde størrelsesforholdet til modusen i stedet for størrelsesforholdet til skjermen. **Merk:** Driveren kan legge svarte rammer rundt skjermbildet etter behov.

Klikk på ned-pilen for å angi hvor innstillingene for fargekorrigering skal brukes.

- Med **Alle** brukes innstillingene på Windows-skrivebordet og til videoavspilling.
- Med **Skrivebord** brukes innstillingene for fargekorrigering på Windows-skrivebordet.
- Med **Overlegg/VMR** brukes innstillingene for fargekorrigering på videoavspilling med overlegg.
- Med **Video på full skjerm** brukes innstillingene for fargekorrigering på videoavspilling på full skjerm.

Klikk på ned-pilen for å velge hvilken fargekanal som skal påvirkes av glidebryterne eller kurvekontrollen. Du kan justere den røde, grønne eller blå kanalen individuelt eller samtidig.

Grafisk fremstilling av fargekorrigeringskurven. Inngangsverdiene vises langs x-aksen, og de justerte utgangsverdiene vises langs y-aksen. Tallverdiene vises i de tilstøtende redigeringsboksene.

- I **Standard modus** endres kurven dynamisk mens du justerer glidebryterne for Kontrast, Lysstyrke eller Gamma.
- I **Avansert modus** kan du endre kurven i sanntid ved å dra kontrollpunktene med musen, slik at verdiene i redigeringsboksene endres. Du kan også bruke piltastene. Du kan legge inn flere kontrollpunkter ved å klikke med venstre museknapp langs kurven, eller ved å trykke på Insert-tasten. Du kan fjerne kontrollpunkter ved å dra dem utenfor rammene, eller ved å bruke Slett-tasten. Du kan også velge flere kontrollpunkter ved å velge og dra, og bruke Skift- og Ctrl-tasten.
- I **ICC-profilmodus** vises fargekorrigeringskurvene som er lastet fra ICC-profilen. Bruk et profesjonelt publiseringsprogram til fargejustering basert på informasjon i ICC-profilen.

Viser inndataverdien for gjeldende museposisjon eller kontrollpunkt på kurvegraf.

Viser utdataværdien for gjeldende museposisjon eller kontrollpunkt på kurvegrafen.

Viser en liste over tilgjengelige profiler for fargekorrigering.

- I **Standard modus** kan du angi innstillinger for fargekorrigering med glidebryterne Kontrast, Lysstyrke og Gamma.
- I **Avansert modus** kan du angi innstillinger for fargekorrigering ved manuelt å sette inn, dra og fjerne kontrollpunkter langs kurven som vises i grafen. Når dette alternativet er aktivert, gjelder ikke innstillingene som vises på glidebryterne.
- I **ICC-profilmodus** brukes fargekorrigeringskurvene som importeres fra den bestemte ICC-profilen. Velg ICC-profilmodus og Importer for å laste profilen. Når dette alternativet er aktivert, gjelder ikke innstillingene som vises på glidebryterne.

Lagrede **Tilpassede innstillinger** vises også på denne listen. Aktiver en profil med Tilpassede innstillinger ved å velge den på listen.

Klikk her for å angi filnavnet på ICC-profilen som skal brukes.

Klikk her for å aktivere/deaktivere redigering av skjermmenyen.



Viser en liste over skjulte skjermer når redigeringsfunksjonen for skjermmenyen er aktivert.

Med disse alternativene kan du fastslå plasseringen av bildet på en flatskjerm når du bruker oppløsninger som er lavere enn den maksimale oppløsningen som støttes av flatskjermen. "Skaleringsalternativene" er tilgjengelige for flatskjermer som støtter bruk av flere maskinvaretilpassede oppløsninger.

- **Skjermkortskalering.** Aktiver dette alternativet for å skalere bilder med lav oppløsning slik at de passer på flatskjermen. Hvis flatskjermens maksimale oppløsning for eksempel er 1400 x 1050, blir et bilde med oppløsningen 1024 x 768 skalert slik at det vises på skjermen med oppløsningen 1400 x 1050. Skjermkortet brukes til denne "strekoperasjonen" på pikslene.
- **Midtstilt utdata.** Aktiver dette alternativet hvis du vil vise bilder med lav oppløsning som de er midt på flatskjermen. Hvis flatskjermens maksimale oppløsning for eksempel er 1400 x 1050, blir et bilde med oppløsningen 1024 x 768 midtstilt på skjermen med oppløsningen 1400 x 1050 og svarte rammer.
- **Skjermskalering** ligner på **Skjermkortskalering**, bortsett fra bruken av flatskjermens standardmetode for "strekoperasjonen" på pikslene i stedet for skjermkortets.
- **Skalering for fast størrelsesforhold.** (Merk: Dette alternativet er bare tilgjengelig med visse skjermkonfigurasjoner.) Aktiver dette alternativet hvis du vil at bilder med lav oppløsning skal skaleres slik at de passer på flatskjermen, men slik at bildets størrelsesforhold bevares. Hvis flatskjermens maksimale oppløsning for eksempel er 1680 x 1050, blir et bilde med oppløsningen 1024 x 768 skalert slik at det vises på skjermen med oppløsningen 1400 x 1050 med svarte rammer.

Bruk dette alternativet til å tvinge viften for NVIDIA-grafikkprosessoren til å kjøres på maksimalt nivå permanent og ignorere grafikkprosessorens temperatur- eller ytelsesmodus. Viften genererer et konstant støynivå i denne modusen.

