

Włącza efekt zamglenia dalszego planu. Zgodnie z normatywem Direct3D karta graficzna NVIDIA z przyspieszeniem sprzętowym Direct3D powinna zrealizować zarówno mgłę trójwymiarową, jak i dwuwymiarową.

Uwaga: Niektóre gry nie wykorzystują w sposób właściwy możliwości sprzętowych Direct3D i oczekują obsługi mgły dwuwymiarowej. Wyłączenie tej opcji zapewnia, że takie gry będą działać prawidłowo z kartą graficzną NVIDIA.

Wymusza automatyczn¹ regulacjê przez sprzêt g³êbi buforu Z do g³êbi wymaganej przez aplikacjê.

Uwaga: Jeœli okreœlona g³êbia buforu Z nie jest absolutnie konieczna, lepiej jest utrzymaæ tê opcjê wy³¹czon¹. Jeœli ta opcja jest wy³¹czona, w aktualnej konfiguracji sprzêtowej mog¹ dzia³aæ tylko aplikacje z buforem Z, takim samym jak sprzêtowy.

W³¹cza alternatywn¹ metodê buforowania g³êbi.

W³¹czenie tej opcji pozwala na stosowanie innego sprzêtowego mechanizmu buforowania g³êbi w aplikacjach 16-bitowych, co daje lepsz¹ jakoœæ obrazów trójwymiarowych.

W³¹cza logo NVIDIA w Direct3D.

W³¹czenie tej opcji wyœwietla logo NVIDIA w dolnym rogu ekranu podczas pracy aplikacji Direct3D.

Karta graficzna NVIDIA potrafi automatycznie wytwarzać mipmapy, aby zwiększyć wydajność transferów efektów fakturowych poprzez szynę i zapewnić wyższą wydajność aplikacji.

Uwaga: Jednakże niektóre aplikacje nie są wyświetlane należycie, gdy włączony jest automatycznie generowany mipmapy. Aby rozwiązać ten problem, należy zmniejszyć liczbę automatycznie wytwarzanych poziomów mipmap dopóki obraz nie będzie wyświetlany jak należy. Zmniejszenie liczby poziomów mipmap często eliminuje niedopasowanie efektów fakturowych czyli tak zwane „szwy”, lecz kosztem wydajności.

Reguluje poziom szczegółów (**LOD**) mipmapów.

Niższy poziom daje lepszą jakość obrazu natomiast wyższy podnosi wydajność pracy aplikacji. Można wybrać spośród pięciu zaprogramowanych wartości od najlepszej jakości obrazu do najwyższej wydajności.

Pokazuje listę zapisanych ustawień wykonanych przez użytkownika (czyli „mućnię”).
Aby uruchomić to ustawienie, wybierz element z listy i kliknij **Zastosuj**.

Kliknij, aby zapisać aktualne ustawienia (w tym ustawione w polu dialogowym More Direct3D) jako „muczenie”. Zapisane ustawienia zostaną dodane do sąsiedniej listy.

Po znalezieniu optymalnych ustawień dla danej gry Direct3D, zapisanie tych ustawień jako muczenie pozwala szybko skonfigurować Direct3D przed uruchomieniem gry i eliminuje potrzebę ustawiania każdej opcji indywidualnie.

Kliknij, aby skasować aktualnie wybrane z listy ustawienia dostosowane.

Kliknij, aby przywrócić wszystkie ustawienia do wartości standardowych.

Kliknij, aby wyświetlić pole dialogowe, w którym można dostosować dodatkowe ustawienia Direct3D.

Przesuń suwak, aby zmieniać traktowanie efektów fakturowych tworzonych przez tak zwane tekstle (elementy faktury).

Zmiana tych wartości zmienia określenie, skąd mają pochodzić tekstle. Wartości standardowe są zgodne z normatywem Direct3D. Niektóre programy mogą oczekiwać tekstli skądinąd. Jakość obrazu w takich aplikacjach poprawia się, jeżeli pochodzenie tekstli zostaje zdefiniowane. Pochodzenie tekstli można wyregulować suwakiem od górnego lewego rogu do środka tekstla.

Pozwala karcie graficznej NVIDIA wykorzystywać pamięć do maksymalnej wyznaczonej ilości (oprócz pamięci zainstalowanej na samej karcie graficznej) do przechowywania informacji fakturowych.

Uwaga: Maksymalna ilość pamięci systemowej, jaką można zarezerwować na przechowywanie faktury, zostaje obliczona na podstawie ilości zainstalowanej fizycznej pamięci RAM w komputerze. Im więcej RAM w systemie, tym wyższą wartość można ustawić.

To ustawienie odnosi się tylko do kart graficznych PCI oraz AGP pracujących w trybie zgodności z normą PCI.

Określa sposób traktowania synchronizacji pionowej w Direct3D.

- **Zawsze wyłączona.** Synchronizacja pionowa w aplikacjach Direct3D zawsze wyłączona.
- **Standardowo wyłączona.** Synchronizacja pionowa jest wyłączona dopóki aplikacja nie zażąda jej włączenia.
- **Standardowo włączona.** Synchronizacja pionowa jest włączona, dopóki aplikacja nie zażąda jej wyłączenia.

Ogranicza liczbę ramek, które procesor główny może przygotować, zanim ramki nie zostaną przetworzone przez procesor graficzny przy wyliczonej synchronizacji pionowej.

Uwaga: W niektórych przypadkach im większa jest dozwolona liczba wstępnie opracowanych ramek, tym większe może być opóźnienie na wejściu reakcji na urządzenia takie jak manipulatory, czy klawiatura. Zmniejsz tę wartość jeżeli reakcja na urządzenia do sterowania grami jest odczuwalnie opóźniona.

Wy³czy obs³ugê przez sterownik polepszonych instrukcji wykorzystywanych przez niektóre procesory g³ówne.

Niektóre procesory g³ówne obs³uguj¹ dodatkowe instrukcje 3D, które uzupe³niaj¹ procesor NVIDIA i polepszaj¹ wydajnoœæ gier, czy aplikacji trójwymiarowych. Ta opcja pozwala w³czyæ obs³ugê tych dodatkowych instrukcji 3D przez sterowniki, co mo¿e byæ u¿yteczne w celu porównania wydajnoœci, czy dla celów diagnostycznych.

Pozwala sterownikowi eksportować pikselowe formaty stereo, aby aplikacje OpenGL mogły używać efektów stereo i w³czyæ okulary stereoskopowe.

Pozwala sterownikowi eksportować pikselowe formaty nakładki, aby aplikacje OpenGL mogły korzystać z nakładek.

Pozwala sterownikowi OpenGL wyznaczyć jeden bufor wsteczny i jeden bufor głębi przy tej samej rozdzielczości ekranu.

- Gdy ta opcja jest włączona (zaznaczona), aplikacje OpenGL, które tworzą więcej niż jedno okno, wykorzystują pamięć video bardziej skutecznie, co objawia się polepszoną wydajnością.
- Gdy ta opcja jest wyłączona (odznaczona), sterownik OpenGL wyznacza bufor wsteczny i bufor głębi dla każdego z okien stworzonych przez aplikację OpenGL.

Określa optymalne ustawienia dla wybranej aplikacji OpenGL. Kliknij strzałkę w okienku listy rozwijanej, aby wyświetlić listę aplikacji i wybierz którąś z nich.

Określa, czy w aplikacjach OpenGL mają być standardowo stosowane faktury o określonej gęstości koloru.

- **Stosuj gęstość koloru** daje fakturę z taką gęstością koloru, z jaką aktualnie pracuje pulpit Windows.
- Opcje **zawsze stosuj 16 bpp** i **zawsze stosuj 32 bpp** wymuszają stosowanie faktur o określonej gęstości koloru niezależnie od ustawień pulpitu.

Określa tryb dopasowania buforu dla 3Dnoekranowych aplikacji OpenGL. Można wybrać **transfer blokowy** lub **wybór automatyczny**.

Wybór automatyczny pozwala sterownikowi na określenie najlepszej metody w oparciu o konfigurację sprzętu.

Określa w jaki sposób synchronizacja pionowa jest traktowana przez OpenGL.

- **Zawsze wyłączona.** Synchronizacja pionowa w aplikacjach OpenGL zawsze wyłączona.
- **Standardowo wyłączona.** Synchronizacja pionowa jest wyłączona dopóki aplikacja nie zażąda jej włączenia.
- **Standardowo włączona.** Synchronizacja pionowa jest włączona, dopóki aplikacja nie zażąda jej wyłączenia.

Kliknięciem zachowaj aktualne ustawienia jako „dostrojenie”, które następnie zostanie dodane do s'średniej listy.

Znalezienie i zapisanie optymalnych ustawień dla danej aplikacji OpenGL jako precyzyjnego dostosowania umożliwia szybkie skonfigurowanie OpenGL przed uruchomieniem aplikacji i eliminuje potrzebę ustawiania każdej opcji oddzielnie.

Za pomoc¹ suwaka wyreguluj **jasność**, **kontrast** i wartości **gamma** dla wybranego kana³u barw.

Ustawienia korekcji kolorów s³u¹ do skompensowania zmian oświetlenia pomiędzy obrazem Źród³owym a jego odwzorowaniem na ekranie. Pracuj¹c z aplikacjami przetwarzaj¹cymi obraz, wyreguluj korekcjê kolorów, aby zapewniæ dok³adniejsz¹ reprodukcjê na ekranie (dotyczy to np. zdjêæ)..

Ponadto wiele gier przyspieszanych w 3 wymiarach mo¹że być wyświetlanych z niedostateczn¹ jasnośc¹. Zwiêkszenie jasnoœci lub wartości gamma jednakowo dla wszystkich kana³ów powiêksza jasnoœæ obrazu tych gier i zwiêksza ich atrakcyjnoœæ.

Kliknij strzałkę w polu listy, aby wybrać kanał kolorów regulowany suwakami. Można wyregulować kanały **czzerwony**, **zielony** i **niebieski** osobno lub wszystkie naraz.

Pocewiata cyfrowa daje wiêcej kontroli nad rozdzieleniem kolorów i intensywnoœci¹ oraz jaœniejrze i bardziej wyraziste obrazy we wszystkich aplikacjach.

Za pomoc¹ suwaka mo¿na ustaliæ nastêpuj¹ce poziomy pocewiaty cyfrowej: **wy³czona, niska, œrednia, wysoka i maksymalna**.

Przedstawienie graficzne krzywej kolorów. Krzywa zmienia się w czasie rzeczywistym podczas regulacji kontrastu, jasności i gamma.

Wybierz tę opcję, jeżeli chcesz, aby wykonane regulacje kolorów zostały zastosowane automatycznie podczas następnej sesji Windows (tzn. po ponownym uruchomieniu komputera).

Uwaga: Jeżeli komputer pracuje w sieci, kolory zostaną dostosowane po zalogowaniu się w Windows.

Wyświetla listę zapisanych dostosowanych ustawień kolorów.
Aby uruchomić ustawienie, wybierz element z listy.

Kliknij, aby zapisać aktualne ustawienia kolorów jako ustawienie dostosowane. Zapisane ustawienia zostaną dodane do sąsiedniej listy.

Kliknij, aby skasować aktualnie wybrane z listy dostosowane ustawienie kolorów.

Kliknij, aby przywrócić wartości kolorów do fabrycznych ustawień sprzętu.

Dodaje ikonę ustawień NVIDIA do paska zadań Windows.

- Ikona pozwala szybko zastosować dowolne dostosowane ustawienia kolorów Direct3D, OpenGL lub koloru za pomocą menu wyskakującego.
- W tym menu są także elementy pozwalające odtworzyć ustawienia standardowe oraz dające dostęp do pola dialogowego wyświetl w rzeczywistości.

Kliknij, aby wybrać ikonę mającą przedstawiać Ustawienia NVIDIA na pasku zadań Windows.

1. Wybierz z listy ikonę, którą chcesz wyświetlać.
2. Następnie kliknij **Zastosuj**, aby zaktualizować ikonę na pasku zadań.

W³¹cza menad¿era pulpitów nView dodaj¹c opcjê **w³¹czeni³ nView** do menu pulpitu.

Kliknij prawym przyciskiem myszy na pulpicie, a nastêpnie kliknij **w³¹czeni³ nView**, aby wyœwietliæ panel w³¹czeni³ menad¿era pulpitów nView.

Kliknij, aby otworzyć panel Wyświetlania Menadżera Pulpitów nView po włączeniu opcji **Wyświetl Menadżera Pulpitów**.

Panel Wyświetlania Menadżera Pulpitów nView umożliwia skonfigurowanie rozmaitych funkcji dla jednego lub wielu pulpitu i ekranów (monitorów).

Te opcje pozwalaj¹ okreœliæ umieszczenie obrazu na ekranie p³askim, gdy pracuje on z rozdzielczoœci¹ mniejsz¹ ni¿ obs³ugiwane maksimum.

Za pomoc¹ tych przycisków ze strza³kami wyreguluj pozycjê pulpitu na ekranie.

Kliknij, aby przywrócić pulpit na standardowe miejsce przy aktualnej rozdzielczości i tempie odświeżania.

Wybierz urządzenie wyświetlające (monitor, cyfrowy panel p³aski lub ekran telewizyjny) w zależności od urządzeń obsługiwanych przez kartę graficzną z procesorem NVIDIA.

Kliknij, aby otworzyć okno, w którym można dostosować ustawienia dla aktywnego urządzenia wyświetlającego.

Kliknij, aby wskazać aktualne ustawienia formatu i kraju dla odbioru telewizji.

Kliknij, aby otworzyć pole dialogowe, w którym można określić format odbioru telewizji.

Z tej listy można wybrać format odbioru telewizji w zależności od kraju.

Uwaga: Jeżeli twojego kraju nie ma na liście, wybierz kraj najbliższy.

Kliknij, aby określić rodzaj sygnału wyjściowego wysyłanego do telewizora.

- Jeśli masz odpowiedni kabel przejściowy, wyjście **S-Video** zwykle daje lepszą jakość obrazu niż wyjście Composite video.
- Jeśli nie wiadomo dokładnie, który typ sygnału jest właściwy, wybierz ustawienie **wybór automatyczny**.

Kliknij przyciski strzałkowe, aby wyregulować pozycje pulpitu na ekranie TV.

Uwaga: Jeżeli obraz telewizyjny staje się nieczytelny lub znika z powodu przeregulowania, po prostu odczekaj 10 sekund. Obraz automatycznie powróci do pozycji standardowej i wówczas można od nowa rozpocząć regulację. Po ustawieniu pulpitu w pożądanym miejscu, kliknij **Zastosuj**, aby zapisać ustawienia, zanim upływie 10 sekund.

Kliknij, aby przywrócić pulpit do pozycji standardowej dla obecnej rozdzielczości ekranu telewizyjnego.

Wyreguluj jasność obrazu telewizyjnego za pomocą suwaka.

##Wyreguluj kontrast obrazu telewizyjnego za pomocą suwaka.

Wyreguluj nasycenie kolorów obrazu telewizyjnego za pomoc¹ suwaka.

Move the Wyreguluj filtr migania sygna³u telewizyjnego za pomoc¹ suwaka.

Uwaga: Podczas odtwarzaniu filmów DVD z dekodera sprzêtowego zaleca siê ca³kowite wy³czenie filtra migania.

Za pomoc' tych regulatorów dostrój jakość odtwarzania wideo lub DVD na ekranie.

Można regulować niezależnie jasność, kontrast, odcień i nasycenie, aby uzyskać optymalną jakość obrazu przy odtwarzaniu na komputerze filmów DVD lub video. Wyreguluj taktowanie zegara rdzennego i zegara pamięci karty graficznej NVIDIA.

Wyreguluj taktowanie zegara rdzennego karty graficznej NVIDIA.

Wyświetla taktowanie zegara rdzennego w megahercach.

Ustawia taktowanie zegara interfejsu pamięci karty graficznej.

Wyświetla taktowanie zegara interfejsu pamięci w megahercach.

Testuje stabilność nowych ustawień częstotliwości zegara przed ich zastosowaniem.

Uwaga: Przed zastosowaniem na stałe wszystkich ustawień, które różni się od standardowych ustawień producenta, trzeba je przetestować.

Zapewnia, że wszelkie zmiany częstotliwości zegara będą stosowane automatycznie przy każdym ponownym uruchomieniu Windows.

Uwaga: Możesz ominąć automatyczne ustawienia zegara, przytrzymując klawisz **Ctrl** podczas uruchamiania Windows. Jeżeli komputer podłączony jest do sieci, trzeba nacisnąć klawisz **Ctrl** natychmiast po zalogowaniu się w Windows.

Przywraca wszystkie możliwości regulacji i wymusza ponowne wykrycie karty graficznej przed ponownym włączeniem regulatorów.

Uwaga: Zaleca się wykonanie tej czynności za każdym razem podczas uaktualniania BIOS adaptera graficznego.

nView Standard jest trybem jednoekranowym. Stosuj ten tryb, jeżeli do karty graficznej z procesorem NVIDIA jest podłączony tylko jeden ekran.

nView Clone mode displays an exact copy of the primary display on the secondary device.

nView Horizontal Span mode lets you extend the Windows desktop across two display devices horizontally. Wówczas dwa ekrany tworzą razem szeroką przestrzeń obrazu, co jest użyteczne przy oglądaniu obiektów szerszych niż jeden ekran.

nView rozszerzenie pionowe umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows na dwa ekrany w pionie. Wówczas dwa ekrany tworzą razem wysoką przestrzeń obrazu, co jest użyteczne przy oglądaniu obiektów wyższych niż jeden ekran.

Pokazuje graficzny obraz konfiguracji obrazu nView.

§ Kliknij obraz na monitorze, aby wybrać go jako ekran główny.

§ Po kliknięciu prawym przyciskiem obrazu na monitorze pojawia się menu wyskakujące, z którego można regulować podłączone ekrany i uzyskać dostęp do karty **Korekcji Barw**.

Kliknij, aby zablokować aktualną pozycję panoramowania na ekranie wtórnym w trybie **Klon**.

Pozwala to skutecznie zablokować wirtualny pulpit w określonej pozycji, co przydaje się podczas prezentacji subtelnych szczegółów.

Aby wybrać obszar ekranu, który chcesz powiększyć, kliknij pośrodku lub na ikonach ze strzałkami. Po wybraniu można powiększyć tę część ekranu poruszając suwakiem powiększenia u dołu.

Przesuń suwak, aby zwiększać lub zmniejszać wybraną część ekranu, na którym odtwarzane jest video. Kliknij strzałkę w polu listy rozwijanej, a następnie wybierz **ekran główny** lub **ekran wtórny** w zależności od tego, na którym ekranie chcesz wyświetlać video w trybie pełno-ekranowym. Aby wyłączyć tryb pełnoekranowy, kliknij **wyłącz**. Wymusza stosowanie „busmastering” przez nakładkę programów.

Uwaga: Te opcje najlepiej pozostawić niezaznaczoną, chyba że występują problemy z odtwarzaniem video, np. zniekształcony obraz lub brak obrazu.

Pokazuje rodzaje wyświetlaczy stosowanych z wybranymi kartami graficznymi.

Kliknij, aby wyświetlić właściwości urządzenia i sterownika dla tego wyświetlacza.

Lists the refresh rates available for this monitor. A higher refresh frequency reduces flicker on you screen.

Określa, czy na liście częstotliwości odzwierciedlenia są tryby nieobsługiwane przez ekran.

Uwaga: Wybór trybu nieodpowiedniego dla danego ekranu może spowodować poważne problemy przy wyświetlaniu i uszkodzenie sprzętu.

Określa, czy ekran odpowiadający wybranej powyżej ikonie jest ekranem głównym.

When you start your computer, the logon dialog box appears on the primary display. Most applications windows, by default, appear on the primary display when you initially open them. Ekran główny obejmuje górny lewy róg pulpitu.

Wyświetla wszystkie aktualnie czynne ekrany nView. Jeżeli podłączone jest więcej niż jedno urządzenie i nastąpiło przełączenie do trybu innego niż Standardowy, można wybrać ekran, który ma aktualnie być czynny.

Można także kliknąć w obrazie monitora, powyżej, aby wybrać go jako ekran aktualny.

Kliknij, aby ustawić lub zmienić ustawienia wyjścia urządzenia, które jest aktualnym ekranem.

Kliknij, aby wykryæ wszystkie ekrany pod³¹czone do karty graficznej.

Uwaga: U¿yj tej funkcji, je¿eli po otwarciu panelu kontrolnego w³¹czone zosta³y dodatkowe ekrany.

Zaznacz to pole, jeżeli masz niewykryty ekran pod³¹czony do wtórnego z³¹cza. Przydaje się to dla ekranów starszych oraz pod³¹czonych do z³¹cz BNC.

Kliknij, aby uzyskać dostęp do dodatkowych funkcji karty graficznej NVIDIA.

Kliknij, aby uzyskać dostęp do witryny internetowej NVIDIA, gdzie znajdują się najnowsze informacje i sterowniki kart graficznych NVIDIA.

S' tu szczegó³y na temat charakterystyki sprzêtowej aktualnie wybranej karty graficznej NVIDIA.

S' tu informacje o wybranych aspektach systemu, które mog' mieæ wp³yw na ogóln' wydajnoœæ grafiki.

Wylicza wszystkie pliki, w tym ich opisy i wersje, używane przez kartę graficzną NVIDIA. Wylicza wyładanie krawędzi w aplikacjach 3D.

Uwaga: Wybierz tę opcję, jeżeli chcesz uzyskać maksymalną wydajność działania aplikacji.

W³cza wyg³adzanie krawêdzi w trybie 2x.

Uwaga: Ten tryb daje polepszon¹ jakoœæ obrazu i wysok¹ wydajnoœæ aplikacji 3D.

W³¹cza opatentowan¹ metodê wy³adzania krawêdzi dostêpn¹ dla rodziny procesorów GeForce.

Uwaga: Wy³adzanie krawêdzi Quincunx daje tak¹ sam¹ jakoœæ, jak powolniejsze wy³adzanie 4x przy prawie takiej samej lub wiêkszej wydajnoœci, jak w szybszym trybie 2x.

W³¹cza wyg³adzanie krawêdzi w trybie 4x.

Uwaga: Jakoœæ obrazu jest lepsza kosztem wydajnoœci w aplikacjach 3D.

W³¹cza wyrównywanie krawêdzi w trybie 4x, 9-tap (gaussowskim).

Uwaga: Ten tryb oferuje lepsz¹ jakoœæ obrazu, lecz kosztem pewnej utraty wydajnoœci aplikacji 3D.

W³¹cza wyg³adzanie krawêdzi w trybie 4xS. Ten tryb oferuje lepsz¹ jakoœæ obrazu ni¿ tryb 4x przy nieco gorszej wydajnoœci aplikacji 3D.

Uwaga: To ustawienie ma wplyw tylko na aplikacje Direct3D. Podczas pracy aplikacji OpenGL stosowane s¹ inne ustawienia wyrównywania krawêdzi – tzn. ustawienia, które znajduj¹ siê bezpoœrednio przed ustawieniami 4xS.

Automatycznie w³¹cza optymalne ustawienia wyrównywania krawêdzi dla aplikacji 3D, które obs³uguj¹ tê funkcjê. Pozwala rêcznie wybraæ tryb wyrównywania krawêdzi, który ma byæ stosowany z aplikacjami 3D.

Wyświetla informacje o aktualnych ustawieniach AGP komputera.

Ręcznie wybiera tempo AGP stosowane przez podsystem graficzny.

Uwaga: Jeżeli nie jesteś pewien, którego tempa AGP użyć, pozostaw to pole niezaznaczone. System automatycznie określi optymalne tempo AGP. Przesuń suwak ręcznie, aby wybrać tempo AGP, które ma być stosowane z podsystemem graficznym.

Wybierz metodê zarz¹dzania przez sterownik pamieci¹ wideo wydzielon¹ z pamieci systemu.

Określa ilość pamięci systemowej stosowanej³¹cznie z metod¹ określonych przez aktualny tryb buforu ramki.

Określa metodę zarządzania pamięcią buforu ramki podczas stosowania trybu buforu dynamicznego.

PowerMizer NVIDIA pozwala regulować zużycie energii przez procesor graficzny.

Można oszczędzać baterię, ustawiając **maksymalną oszczędność energii** lub skorzystać z pełnych możliwości karty graficznej, wybierając **maksymalną wydajność**.

Umożliwia traktowanie przez Windows zainstalowanych w systemie kart graficznych z wieloma wyjęciami jako kart indywidualnych.

Uwaga: W³¹czenie tej opcji pozwala wybraæ niezale¿nie rozdzielczoœæ czy g³êbiê kolorów dla ka¿dego ekranu pod³¹czonego do karty graficznej z wieloma wyjęciami.

Kliknij, aby otworzyć pole dialogowe, w którym można dostosować dodatkowe ustawienia OpenGL stereo i nakładki.

Uwaga: Ten przycisk jest czynny, jeżeli włączona została opcja „Włącz poczwórnie buforowane API stereo” na pierwszej liście rozwijanej w tym panelu.

Wskazanie nakładek w OpenGL.

Niektóre aplikacje (np. Softimage3D) wymagają płaszczyzn nakładek. Płaszczyzny nakładek to powierzchnie z kolorami mieszany w dodatku do normalnego buforu barw RGB. Nakładeki są szczególnie użyteczne do zapewnienia miejsc na ekranie niezależnych od samego obrazu trójwymiarowego, takich jak menu i kursory. Nakładeki są obsługiwane w trybach koloru 16. i 32. bitowych.

Uwaga: OpenGL stereo i nakładek nie można używać jednocześnie. Nakładeki wymagają dodatkowej zainstalowanej pamięci graficznej i mogą nie być dostępne przy wszystkich rozdzielczościach. Jeżeli występują problemy z prawidłowym działaniem nakładek, można zmniejszyć rozdzielczość lub głębię kolorów.

W³¹cza stereo w OpenGL.

Sterownik NVIDIA eksportuje formaty pikslowe OpenGL stereo do aplikacji stereo z okularami steroskopowymi i innymi dodatkami sprzêtowymi oraz organizuje pamieæ, aby umo¿liwiæ jednoczesne korzystanie z aplikacji dwuoczných i jednooczných.

Uwaga: W³¹cz tê opcjê tylko w razie potrzeby. Niektóre aplikacje automatycznie wybieraj¹ format stereo, natomiast inne mog¹ nie dzia³aæ nale¿ycie w formacie pikslowym stereo.

Uwaga: OpenGL stereo i nak³adek nie mo¿na u¿ywaæ jednoczeænie. Ogl¹danie obrazu stereo wymaga dodatkowej pamieci graficznej i mo¿e nie byæ dostêpne przy wszystkich rozdzielczoæciach. Je¿eli wystêpuj¹ problemy z prawid³owym dzia³aniem nak³adek, mo¿na zmniejszyæ rozdzielczoææ lub g³êbiê kolorów.

Sterownik NVIDIA obsługuje rozmaite urządzenia sprzętowe stereo. Jeżeli stosujesz sprzęt stereo inny niż standardowy, wybierz tryb wyświetlania z listy.

Stosuj okulary stereoskopowe: Wybierz tę opcję tylko jeżeli używasz adaptera ELSA 3D REVELATOR™ lub kompatybilnego z nim. Te adaptery tłumaczą sygnał monitora na standardowy format zgodny z 3-kolorowym wtykiem DIN stosowanym przez większość sprzętu stereo.

Uwaga: Adapter nie jest potrzebny, jeżeli karta graficzna ma wbudowane złącze 3-kolorowe DIN.

Stosuj monitor z przeplotem pionowym: W³cz t³ opcj³ tylko je¼eli masz pod³czony do karty graficznej p³aski panel autostereo.

Stosuj tryb Klon nView: Włącz tę opcję tylko jeżeli masz bierny sprzęt stereo. Aby korzystać z tej opcji, projektory muszą być podłączone do karty dwuekranowej graficznej z procesorem NVIDIA i uruchomiony tryb nView Klon musi być włączony z karty Tryb Wyświetlania nView. Na jednym ekranie pokazywany jest obraz dla lewego oka, na drugim dla prawego.

Uwaga: Ta opcja jest dostępna tylko dla kart graficznych dwu- lub wielo-ekranowych.

Stosuj wbudowane z³¹cze DIN: Wybierz t¹ opcjê, je¼eli masz kartê graficzn¹ z wbudowanym z³¹czem 3-ko³kowym DIN. W tym przypadku nie potrzebne s¹ dodatkowe adaptory dostarczane ze szk³ami StereoGraphics. Za pomoc¹ z³¹cza 3-ko³kowego DIN mo¼na pod³¹czyæ dowolny sprzêt stereo bezpoœrednio do karty graficznej.

Stosuj kod biletowy do okularów StereoGraphics StereoEyes: Wzłacz tę opcję, jeżeli stosujesz adapter dostarczany z produktami zgodnymi z StereoGraphics StereoEyes. Te adaptory tłumaczą sygnał monitora na standardowy format zgodny z 3-krotnym wtykiem DIN stosowanym przez większość sprzętu stereo.

Uwaga: Adapter nie jest potrzebny, jeżeli karta graficzna ma wbudowane złącze 3-krotne DIN.

Jeżeli nie widzisz efektu stereoskopowego, wybierz tę opcję, aby zamieniać obraz lewy i prawy.

Uwaga: W zasadzie ta opcja może być potrzebna tylko dla monitorów z przeplotem pionowym i w trybie biernym.

Ta opcja rezerwuje możliwie najwięcej pamięci do użytku map fakturowych. Może to polepszyć wydajność dla aplikacji intensywnie wykorzystujących efekty fakturowe kosztem niewielkiego obniżenia wydajności aplikacji bezfakturowych.

Wyodrębnienie efektów fakturowych podczas pracy w aplikacjach 3D z włączonym wygładzaniem krawędzi. Może to poprawić jakość obrazu.

Przesuń suwak, aby ustawić anizotropowe filtrowanie faktur. Ustawienie najwyższe daje najlepszą jakość natomiast najniższe zapewnia maksymalną wydajność.

Wymusza wykrycie telewizora pod³¹czonego do karty graficznej, nawet je¼eli na panelu kontrolnym nie widaæ, ¿e jest on aktualnie pod³¹czony. Jest to u¿yteczne w sytuacjach, gdy konkretny model telewizora nie wysy³a odpowiednich sygna³ów umo¿liwiaj¹cych karcie graficznej wykrycie jego obecnoœci.

W³¹czanie ustawieñ TV:

1. Kliknij w polu zaznaczania.
2. Uruchom ponownie komputer zgodnie z poleceniem ekranowym. Po ponownym zalogowaniu siê mo¿na korzystaæ z urz¹dzeñ steruj¹cych telewizorem.

Pejzaż jest standardowym ustawieniem pulpitu.

Portret polega na obrocie o 90° .

Odwrócony Pejzaż polega na obrocie o 180° .

Odwrócony Portret polega na obrocie o 270° .

Można wykonywać obroty ekranu za pomocą prawej strzałki (->). Można także kliknąć strzałkę okrągłą w prawym górnym rogu i obrócić ją w kierunku obrotu.

Można wykonywać obroty ekranu za pomocą lewej strzałki (<-).

Określa zaawansowane opcje ulepszania obrazu podczas stosowania wielu ekranów oraz rozmaitych klas procesorów NVIDIA.

Uwaga: Opcje przyspieszenia sprzętowego wielu ekranów nie mają zastosowania dla trybu wielo-ekranowego nView w Windows NT 4.0.

- **Tryb jedno-ekranowy:** Jeżeli masz tylko jeden aktywny ekran, jest to ustawienie standardowe. Można także wyznaczyć to ustawienie, kiedy są problemy z trybami wielo-ekranowymi określonymi poniżej.
- **Tryb nView Klon/Rozszerzony:** jest to ustawienie standardowe, gdy konfiguracja wyświetlania nView ustawiona jest na tryb nView Klon lub nView Rozszerzony. Jeżeli w systemie jest więcej niż jedna karta graficzna z procesorem NVIDIA z aktywnymi ekranami, to ustawienie zostaje zastąpione przez jeden z trybów wieloekranowych opisanych poniżej.
- **Tryb zgodności pracy wielu ekranów:** Ten tryb jest dostępny, jeżeli aktywne są co najmniej dwa ekrany podczas pracy w trybie podwójnym nView lub jeżeli stosujesz odmienne klasy kart z procesorem graficznym NVIDIA.

Uwaga: Gdy ten tryb działa, OpenGL wytwarza obraz w trybie zgodności z wszystkimi ekranami. Gdy w tym trybie stosowane są odmienne klasy procesorów graficznych, aplikacje OpenGL korzystają z najmniejszej funkcji wspólnej dla wszystkich aktywnych procesorów graficznych. Wydajność wytwarzania obrazu przez OpenGL jest nieco gorsza niż w trybie jednego ekranu.

- **Tryb wydajności dla wielu ekranów:** Ten tryb jest dostępny, jeżeli aktywne są co najmniej dwa ekrany podczas pracy w trybie podwójnym nView lub jeżeli stosujesz odmienne klasy kart z procesorem graficznym NVIDIA.

Uwaga: Gdy włączony jest ten tryb, OpenGL wytwarza obrazy w trybie wydajności dla wszystkich ekranów. Podobnie jak w trybie zgodności, gdy wykorzystywane są wszystkie klasy kart graficznych, aplikacje OpenGL korzystają z najmniejszej funkcji wspólnej dla wszystkich aktywnych procesorów graficznych. Wydajność wytwarzania obrazu przez OpenGL jest nieco gorsza niż w trybie jednego ekranu. Jednakże wytwarzanie obrazu jest tu szybsze niż w trybie Zgodności, chociaż przełączanie lub rozszerzanie ekranów może spowodować niewielkie przejściowe zakłócenia obrazu.

W³¹cza zachowanie naklejek fakturowych zgodne z OpenGL.

Naklejki fakturowe polegaj¹ na sposobie traktowania wspó³rzêdnych fakturowych, które wypadaj¹ poza obiektami z na³o¿on¹ faktur¹. Mo¿na je nak³adaæ na krawêdŸ lub wewn¹trz obrazu.

Łczy ze sob' stopieñ obrotu okreœlony dla nak³adek wideo na ekranie pierwotnym i wtórnym. Oznacza to, że stopieñ obrotu wybrany w panelu NVRotate jest taki sam na obydwu ekranach.

Powiększenie umożliwia powiększanie obrazu video.

Kliknij przycisk menu rozwijanego, aby wybrać ekran, który chcesz powiększyć.

- **Wideo zwierciadlane** ustawia powiększenie na ekranie wtórnym, na którym wytwarzany jest obraz zwierciadlany video.
- **Nakładka wideo** ustawia powiększenie na ekranie wtórnym, na którym wytwarzana jest nakładka wideo.
- **Obydwa** oznacza powiększenie na obydwu ekranach video.

W³¹cza dialog ostrzegaj¹cy przed przegrzaniem.

Gdy wartoœæ temperatury rdzenia procesora graficznego NVIDIA osi¹ga wartoœæ progow¹ spowolnienia, automatycznie pojawia siê ostrze¿enie o przegrzaniu opisuj¹ce sytuacjê oraz czynnoœci, które nale¿y podj¹æ, aby zapobiec mo¿liwemu uszkodzeniu którejœ z kart graficznych w systemie.

To jest aktualna temperatura wybranej karty graficznej NVIDIA w systemie.

To jest aktualna temperatura najbliższego otoczenia wybranej karty graficznej NVIDIA w systemie. Ta temperatura jest bardzo różnaita i zależy od innych Źródła ciepła znajdujących się w pobliżu karty graficznej.

Kliknij jednostkê temperatury (stopnie Fahrenheita lub Celsjusza) w których chcesz wyœwietlaæ wartoœci temperatury na tym panelu.

Jest to wartość, przy której procesor graficzny zwalnia pracę, aby zapobiec przegrzaniu.

When this value matches the GPU Core Temperature value and the 'Enable Heat Indicator warning...' option is enabled on this panel, a dialog box will automatically appear warning of the condition and the actions that have been taken to prevent possible overheating and damage to any particular GPU(s) in your system.

Wyświetla aktualną temperaturę rdzenia karty graficznej NVIDIA na pasku u dołu ekranu.

Ta informacja opisuje możliwości systemu zależne od AGP.

Ta część zawiera określenie producenta oraz możliwości chipsetu na płycie głównej komputera zależne od AGP.

Ta część opisuje zależne od AGP możliwości procesora graficznego NVIDIA.

Ta część zawiera wykaz możliwości AGP aktualnie dostępnych w systemie. Obiekty na liście s¹ to funkcje AGP wspólne dla chipsetu na płycie głównej i dla karty graficznej NVIDIA.

##To ustawienie umożliwia ręczną regulację maksymalnego tempa z jakim działa AGP.

Uwaga: Zmiana tego ustawienia może spowodować niestabilność systemu, jeżeli wybrane zostało ustawienie szybsze niż uznane za bezpieczne dla danej konfiguracji systemu.

Zaznacz to pole, aby w³czyæ szybkie zapisywanie (FW) AGP.

Zaznacz to pole, aby w³czyæ adresowanie pasmem bocznym AGP (SBA).

Zaznacz to pole, aby w³czyæ kaszowanie buforu poleceñ 2D.

Ta opcja umożliwia kontrolę maksymalnej dozwolonej liczby oczekujących i'dań AGP przesy³anych przez magistralê.

Wybierz tę opcję, aby pozwolić systemowi wybrać najlepsze ustawienie dla maksymalnej liczby oczekujących zadań AGP przesyłanych przez magistralę.

Wybierz tę opcję, aby określić maksymalną liczbę oczekujących i dań AGP przesyłanych przez magistralę.

Kliknij, aby sprawdzić wyznaczony w tym panelu konfiguracji AGP. Ten test może stwierdzić, czy wybrane ustawienia nie spowodują problemów ze stabilnością lub wydajności.

Przesuń suwak, aby ustawić stopień wygładzania krawędzi, jaki ma być stosowany w aplikacjach Direct 3D i OpenGL. Wygładzanie krawędzi („antialiasing”) jest to technika minimalizacji efektów schodkowych, jakie dają się czasem zauważyć wzdłuż krawędzi przedmiotów trójwymiarowych. Wybór sięga od całkowitego wyłączenia wygładzania krawędzi do wybrania maksymalnie możliwego ich wygładzania dla danej aplikacji.

- **Wyłącz** Wyłącza wygładzanie krawędzi w aplikacjach 3D. Wybierz tę opcję, jeżeli chcesz, aby aplikacje pracowały z maksymalną wydajnością.
- **2x** Włącza wygładzanie krawędzi w trybie 2x. Ten tryb daje polepszoną jakość obrazu i wysoką wydajność aplikacji 3D.
- **2xQ**. Włącza opatentowaną metodę wygładzania krawędzi dostępną dla rodziny procesorów GeForce. 2xQ (Quincunx) oferuje wygładzanie krawędzi tej samej jakości co powolniejszy tryb 4x przy wydajności niemal takiej samej jak w szybszym trybie 2x.
- **4x**. Włącza wygładzanie krawędzi w trybie 4x. Jakość obrazu jest lepsza kosztem wydajności w aplikacjach 3D.
- **4xG**. Umożliwia wygładzanie krawędzi w trybie 4x, 9-tap (gaussowskim). Ten tryb oferuje lepszą jakość obrazu, lecz kosztem pewnej utraty wydajności aplikacji 3D.
- **4xS** Włącza wygładzanie krawędzi w trybie 4xS. Ten tryb oferuje lepszą jakość obrazu niż tryb 4x przy nieco gorszej wydajności aplikacji 3D. To ustawienie ma wpływ tylko na aplikacje Direct3D.
- **6xS** Włącza wygładzanie krawędzi w trybie 6xS. Ten tryb daje jakość obrazu lepszą niż tryb 4xS. To ustawienie ma wpływ tylko na aplikacje Direct3D.
- **8x**. Włącza wygładzanie krawędzi w trybie 8x. Ten tryb daje jakość obrazu lepszą niż tryb 6xS dla aplikacji Direct3D i niż 4x dla aplikacji OpenGL.
- **16x**. Włącza wygładzanie krawędzi w trybie 16x. Ten tryb daje lepszą jakość obrazu niż tryb 8x.

Uwaga: Niektóre opcje mogą być niedostępne z powodu ograniczeń sprzętowych. Szczegóły można znaleźć w Instrukcji obsługi NVIDIA.

Przesuń suwak, aby ustawić filtrowanie anizotropowe w celu polepszenia jakości obrazu. Włączenie tej opcji polepsza jakość obrazu kosztem wydajności.

- **Wyłącz** Wyłącza filtrowanie anizotropowe.
- **1x.** Daje maksymalną wydajność.
- **2x** Daje lepszą jakość obrazu kosztem wydajności.
- **4x.** Daje lepszą jakość obrazu kosztem wydajności.
- **8x.** Daje najlepszą jakość obrazu.

Uwaga: Niektóre opcje mogą być niedostępne z powodu ograniczeń sprzętowych. Szczegóły można znaleźć w dokumentacji NVIDIA.

Umożliwia wybór własnego tempa odczytania przez aplikacje Direct 3D. Poniższa lista rozwijana jest wyznaczona gdy ta opcja jest włączona.

Umożliwia określanie tempa odczytania aplikacji Direct 3D przez sterownik. Poniższa lista rozwijana jest włączona gdy ta opcja jest włączona.

Ta lista umożliwia indywidualne ręczne określanie tempa odświetlenia dla każdej rozdzielczości.

Ustawienie **Standardowe** oznacza, że stosowane jest tempo odświetlenia wyznaczone przez aplikację. Każda inna wartość oznacza ustawienie tempa odświetlenia dla przenoekranowych aplikacji Direct 3D.

Ręczne ustawianie tempa odświetlenia

1. W kolumnie Tempo Odświetlenia kliknij **Standard** w wierszu zawierającym rozdzielczość, dla której chcesz zmieniać tempo odświetlenia. Pojawi się lista wartości.
2. Wybierz tempo odświetlenia i kliknij **Zastosuj**.

Wystrza jakości obrazu wzmacniaj'c wysokie czêstotliwoœci.

Reguluje pobór mocy z akumulatora w zależności od wydajności.

Reguluje pobór mocy z sieci w zależności od wydajności.

To jest aktualnie stosowane Źródło zasilania.

To jest aktualny pobór mocy zależny od wydajności.

To jest aktualny poziom naładowania akumulatora.

Use this TV Screen Size slider by moving it to the level that adjusts the screen size of your TV. For example, if you see a black border on your TV screen, you can use the slider to enlarge the TV screen to remove the border.

Uwaga: Prawe krańcowe ustawienie jest optymalne do oglądania DVD.

Poświata cyfrowa pozwala kontrolować rozdzielnie kolorów i intensywność obrazów, co daje jaśniejszy i bardziej wyrazisty obraz podczas odtwarzania video.

Niektóre filmowe obrazy video mogą być zbyt ciemne podczas odtwarzania. Aby obraz rozjaśnić, można zwiększyć wartość gamma.

W tym panelu można określać niestandardowe rozdzielczości ekranów.

Kliknij tę opcję, aby umieścić utworzony tryb w polu edycji listy trybów niestandardowych.

Kliknij tę opcję, aby zmodyfikować aktualnie wybrany wpis na liście trybów niestandardowych.

Kliknij, aby wypróbować dostosowane ustawienia w polu edytowania. Test spróbuje wprowadzić tryb na wybrany ekran i sprawdzi, czy został prawidłowo określony.

Kliknij t opcj, aby usun aktualnie wybrany wpis na licie trybw niestandardowych.

Zaznacz to pole, aby na wybranym ekranie móc stosować obrazy mniejsze niż tradycyjny pulpit Windows. Widoczny obszar ekranu może wyglądać jakby został powiększony lub może się przemieszczać na ekranie zależnie od jego możliwości.

Umożliwia określenie szerokości (liczby pikseli wzdłuż osi poziomej) regulowanego wyświetlacza.

Umożliwia określenie szerokości (liczby pikseli wzdłuż osi poziomej) regulowanego wyświetlacza.

Umożliwia określenie tempa odciążania pionowego regulowanego wyświetlacza.

Umożliwia określenie liczby wyświetlanych kolorów (również nazywanej bpp, tj. liczba bitów na piksel) regulowanego wyświetlacza.

Pozwala wybrać któryś ze standardowych trybów ekranu Windows jako punkt wyjścia do modyfikacji.

Lista aktualnie dostępnych niestandardowych trybów ekranu.

Lista aktualnie dostępnych trybów ekranu, które można wprowadzić na monitory objęte danym określeniem w³aceniowości ekranu. Na liście s¹ tylko te tryby, które można fizycznie zobaczyć na danym ekranie monitora, niekiedy w rozmiarach mniejszych niż ustawienia w panelu sterowania Windows.

Zaznacz to pole, aby w³czyæ optymalne ustawienia do ogl'dania wideo na telewizorze.

Regulacja synchronizacji ekranu monitora przy zachowaniu jego aktualnych proporcji.

Pokazuje graficzny obraz konfiguracji ClearView. Kliknij obraz monitora i przeciągnij go, aby zmienić kolejność wyświetlania.

Ta opcja umożliwia wybór konfiguracji wyświetlaczy. Możliwe są następujące konfiguracje:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Wybierz ten ekran preferowany. Ekran preferowany można dowolnie odświeżać za pomocą suwaka 'Odświeżanie ekranu preferowanego'.

Wybierz ekran preferowany za pomocą myszy. Ekran, na którym w danym momencie znajduje się kursor myszy, jest traktowany przy odświeżaniu jako preferowany.

Określ za pomocą suwaka częstość odświeżania ekranu preferowanego i pozostałych ekranów .

- § **1x** oznacza, że ekran preferowany jest odświeżany jeden raz w każdym cyklu.
- § **2x** oznacza, że w każdym cyklu ekran preferowany jest odświeżany dwa razy, a pozosta³e ekrany tylko raz.
- § **2x** oznacza, że w każdym cyklu ekran preferowany jest odświeżany trzy razy.

Pomaga wybrać następujące ustawienia zegara:

- § Standardowe (2D), które wp³ywa tylko na aplikacje dwuwymiarowe,
- § Ulepszone (3D), które wp³ywa tylko na aplikacje trójwymiarowe.

Wybór Ulepszonych ustawienia zegara określa szybkość pracy aplikacji trójwymiarowych.

Wybór standardowego ustawienia zegara określa szybkość pracy aplikacji dwuwymiarowych.

Określona zostaje maksymalna szybkość zegara bezpieczna dla systemu w danym momencie. Maksymalne ustawienie zegara ustalone tutaj może się zmienić przy kolejnych uruchomieniach aplikacji, zależnie od wyników automatycznych testów wykrywających obciążenie.

Można stworzyć nakładkę w trybach rozszerzonych. (Niektóre systemy nie potrafią stworzyć zakładki w trybie rozszerzonym; ta opcja pozwala przewyciężyć takie ograniczenie).

Naciśnięcie tej pineski powoduje, że menu wyskakujące pozostaje otwarte, gdy pineska jest wciśnięta. Puszczanie pineski powoduje, że menu wyskakujące automatycznie się zamyka i otwiera się ponownie, gdy okno panelu kontrolnego przestaje być aktywne.

Pozwala ręcznie wybrać rozdzielczość PanScan dla danego monitora. Wybranie rozdzielczości PanScan powoduje, że ilekroć to jest możliwe, sterownik wchodzi w tryb skanowania panoramicznego.

Uwaga: To ustawienie zostaje zachowane po każdym ponownym uruchomieniu systemu.

Zaznacz to pole, gdy ekran obsługuje rotację rodzimą.

Uwaga: Jeżeli ekran nie obsługuje samodzielnie obrotu, zaznacz to pole, aby wy³czyæ funkcjê obrotu.

Zaznacz to pole, aby zastąpić ustawienia anizotropowe aplikacji wybranymi przez siebie ustawieniami dla aplikacji trójwymiarowych.

Zaznacz to pole, aby włączyć skanowanie podwójne.

- § Skanowanie podwójne bardzo polepsza jakość obrazu przy niższych rozdzielczościach, co przydaje się najbardziej przy oglądaniu wideo na całym ekranie i do gier komputerowych.
- § Skanowanie podwójne wymaga podwojenia szerokości pasma ekranu. Przy wyższych rozdzielczościach i tempach odświeżania sterownik automatycznie przejdzie w tryb standardowy, gdy tryb podwójnego skanowania przekroczy możliwości monitora.

Umożliwia dodanie więcej niż jednego trybu dostosowanego z wszystkimi obsługiwanymi głębiami koloru.

Pozwala dodać więcej niż jeden tryb dostosowany z wszystkimi dostosowanymi tempami odświeżania.

Wyświetla dostępne ustawienia rozdzielczości ekranu dla danego monitora. Przeciągnij suwak, aby wybrać inną rozdzielczość ekranu.

Wyświetla dostępne ustawienia koloru dla aktualnie wybranej rozdzielczości ekranu. Kliknij przycisk, aby wybrać inne ustawienie koloru.

Lista specjalnych zdarzeń NVIDIA GPU, zarejestrowanych przez sterownik urządzenia. Można także zobaczyć spis tych zdarzeń za pomocą podglądu pliku rejestracyjnego.

Określ w pikselach formaty stosowane do nakładek w OpenGL.

- Nakładki zindeksowane wg kolorów (8bpp) Stosuj ośmiobitowe nakładki wielobarwne.
- Nakładki RGB (format RGB555) Stosuj 16-bitowe nakładki wielobarwne.
- **Nakładki zindeksowane wg kolorów (8bpp) i format RGB555:** Umożliwiają stosowanie nakładek wielobarwnych 8-bitowych lub 16-bitowych (RGB555).

Uwaga: Nakładki wymagają dodatkowej zainstalowanej pamięci graficznej i mogą nie być dostępne przy wszystkich rozdzielczościach. Jeżeli występują problemy z prawidłowym działaniem nakładek, można zmniejszyć rozdzielczość lub gęstość kolorów.

Włącz korektę wyrównania gamma linii schodkowych. Proces gamma wyrównania linii schodkowych wygładza je, uwzględniając rozmaite możliwości wyświetlania barw przez różne ekrany.

Włącz ten system jako główny. Gdy ta opcja jest włączona, karta graficzna pracująca jako główna generuje sygnał blokady synchronicznej ramek.

Krawędź wiodąca. Włączenie tej opcji powoduje wykrywanie synchronizacji przez krawędź wznoszącą.

##Krawędź opadająca. Włączenie tej opcji powoduje wykrywanie synchronizacji przez krawędź opadającą.

Opóźnienie synchronizacji (us). Gdy karta graficzna pracuje jako główna, ta opcja wyznacza czas (w tysięcznych częściach sekundy) oczekiwania przez kartę blokady ramek przed wygenerowaniem impulsu synchronizacji.

Odświeżanie (Hz). Jest to tempo (w hercach), w jakim karta graficzna pracująca jako główna generuje impulsy synchronizujące sygnał wyjścia.

Status synchronizacji i połączenia. Te grafiki wyświetlają aktualny stan karty blokady ramek.

- **Synchronizacja gotowa S¹** to: Sygna³ synchronizacji wyjścia procesora graficznego
- Podmiana gotowa Swap Ready - sygnał wysyłany przez GPU w celu synchronizacji wszystkich GPU w łańcuchu szeregowym.
- Chronometr Timing – bit synchronizacji oznacza przesył sygnału synchronizującego poprzez gniazda blokady ramek.
- Synchronizacja stereo Sygnał synchronizacyjny z karty VGA. Jeżeli nie ma synchronizacji blokady ramek lub rodzimej, stosuje się tę synchronizację.
- **Wejście.** Gniazdo wejściowe dla sygnału synchronizacji z blokady ramek.
- **Wyjście** Złącze wyjściowe dla synchronizacji blokady ramek
- House Sync Sygnał synchronizacyjny otrzymany ze złącza BNC

Łącze próbne. Kliknij, aby zbadać opcje synchronizacji i sprawdzić połączenia. Wyświetlone zostaną wyniki testów i aktualne ustaawienia.

#Kliknij, aby wykonać serię testów wewnętrznych w celu skalibrowania karty graficznej tak, aby uzyskać optymalną synchronizację ramek.
Wyświetlone zostaną wyniki testów i aktualne ustawienia.

Kliknij, aby zobaczyć listę ekranów.

Kliknij strzałkę listy rozwijanej i wybierz ekran pierwotny lub wtórny w zależności od tego, na którym ekranie chcesz zobaczyć nakładkę video.

Tu można wybrać parę ekranu, na których ma być wyświetlany pulpit. Pierwszy znak graficzny oznacza ekran główny, a drugi oznacza ekran pomocniczy. To jest lista wszystkich par wyświetlaczy, które można używać jednocześnie.

Ta opcja pozwala wybrać, w jaki sposób pokazany zostanie pulpit.

§ **Wyświetlacz pojedynczy** oznacza pulpit tylko na ekranie pierwotnym.

§ **Wyświetlanie zwielokrotnione** oznacza dwa różne pulpity, po jednym na każdym ekranie

§ **Klon** oznacza powtórzenie tego samego pulpitu na dwóch ekranach.

§ **Rozstaw poziomy** oznacza jeden pulpit rozciągnięty poziomo na dwa ekrany.

§ **Rozstaw pionowy** oznacza jeden pulpit rozciągnięty pionowo na dwa ekrany.

Umożliwia rozciągnięcie pulpitu na dwa ekrany w pionie lub w poziomie na zakładkę. Ta opcja umożliwia rozciągnięcie pulpitu na dwa ekrany w pionie lub w poziomie na zakładkę, tak że część obrazu zostaje powtórzona na ekranie sąsiednim, tworząc jeden obraz w trybie rozstawu.

Określa liczbę pikseli zakładki, gdy pulpity zachodzą na siebie w poziomie.

Określa liczbę pikseli zakładki, gdy pulpity zachodzą na siebie w pionie.

Umożliwia stapianie się obrazu z różnych rzutników na kolejnych ekranach. Ta opcja kompensuje efekty przecięcia, gdy projekcje z kilku rzutników zachodzą na siebie, tworząc jednolity obraz.

Aby wybrać krawędzie, wzdłuż których ma nastąpić stapianie obrazu, kliknij odpowiednie strzałki na ekranie.

Określa liczbę pikseli objętych stapianiem obrazu wzdłuż krawędzi poziomych.

Określa szerokość gradientu oświetlenia wzdłuż zlewających się krawędzi poziomych.

Zakres: 0 do 255 . Stosowanie szerokiego gradientu zmniejsza widoczne niespójności przy krawędzi i ułatwia dopasowanie ekranów, ale może nieco obniżyć jakość obrazu.

Określa zadana wartość przeciwności stopionych krawędzi poziomych.

Zakres: 0 do 255 . Im większa liczba, tym obraz stopiony względem krawędzi jest jaśniejszy.

Określa liczbę pikseli objętych stapianiem obrazu wzdłuż krawędzi pionowych.

Określa szerokość gradientu oświetlenia wzdłuż zlewających się krawędzi pionowych.

Zakres: 0 do 255 . Stosowanie szerokiego gradientu zmniejsza widoczne niespójności przy krawędzi i ułatwia dopasowanie ekranów, ale może nieco obniżyć jakość obrazu.

Określa zadana wartość przeciwności stopionych krawędzi pionowych.

Zakres: 0 do 255 . Im większa liczba, tym obraz stopiony względem krawędzi jest jaśniejszy.

Export DeZapisz w pliku ustawienia szerokości zak³adki i stapienia obrazu z ramki dialogowej.

Pobiera ustawienia szerokości zak³adki i stapiania obrazu z pliku i wstawia do dialogu³.

Wymuszając obsługę miksowania obrazu. Wybierz tę opcję, jeżeli wybranie obrazu pełnoekranowego dla danego urządzenia jest nieskuteczne.

Wybór składowania pulpitów przy wysokiej rozdzielczości. Wybór składowania pulpitów przy wysokiej rozdzielczości poprawia jakość obrazu.

Jest to tempo (w hercach), w jakim impulsy generatora zewnętrznego pracującego jako urządzenie główne są przyjmowane przez złącze BNC.

Tryb wideo zwi'zany z zewnêtrznym generatorem impulsów w trybie g³ównym.

W trybie g³ównym jest to liczba impulsów, jak¹ generator zewnêtrzny pracuj¹cy jako urz¹dzenie g³ówne musi wys³aæ, zanim impuls synchronizacyjny zostanie przes³any do urz¹dzenia podporz¹dkowanego.

PrzeciŹnij suwak, aby wybraæ ustawienia robocze i ulepszenia jakoœci dla aplikacji Direct3D i OpenGL.

- **Wysoka sprawnoœæ** pozwala uzyskaæ najlepsze wyniki pracy aplikacji.
- **Sprawnoœæ** pozwala uzyskaæ najlepsz¹ pracê aplikacji przy dobrej jakoœci obrazu.
- **Jakoœæ** jest ustawieniem standardowym, przy którym aplikacje wytwarzaj¹ obrazy najlepszej jakoœci.

Optymalizuje grafikę na ekranie telewizyjnym dla konkretnej aplikacji.

Skupia grafikę na ekranie telewizyjnym.Optymalizuje ekran telewizyjny dla odtwarzania w DVD.Optymalizuje ekran telewizyjny dla grafiki pulpitu.Optymalizuje ekran telewizyjny z ustawieniami dostosowanymi.

Umożliwia wybór własnego tempa odczytania przez aplikację. Poniższa lista rozwijana jest wy³czona gdy ta opcja jest w³czona.

Umożliwia określanie tempa odciążania aplikacji przez sterownik. Poniższa lista rozwijana jest włączona gdy ta opcja jest włączona.

Ta lista umożliwia indywidualne ręczne określanie tempa odczytania dla każdej rozdzielczości.

Ustawienie **Standardowe** oznacza, że stosowane jest tempo odczytania wyznaczone przez aplikację. Każda inna wartość oznacza ustawienie tempa odczytania odpowiednio do aplikacji.

Ręczne ustawianie tempa odczytania

1. W kolumnie Tempo Odczytania kliknij **Standard** w wierszu zawierającym rozdzielczość, dla której chcesz zmieniać tempo odczytania. Pojawi się lista wartości.
2. Wybierz tempo odczytania i kliknij **Zastosuj**.

Gdy tempo odczytania zostaje ustawione ręcznie, Microsoft Windows zgłasza tempo odczytania takie jak wyznaczone przez aplikację natomiast na monitorze stosowane jest tempo odczytania ustawione ręcznie.

Kliknij, aby zbadaæ opcje synchronizacji i sprawdziæ po³¹czenia. Wyciewitlone zostan¹ wyniki testów i aktualne ustaawienia.

W³¹cz ten system jako g³ówny. Gdy ta opcja jest w³¹czona, karta graficzna stosowana jest jako niewolnik, który synchronizuje sygna³ synchronizacyjny do blokady ramek.

Określa, czy uwzględnia tryby nie obsługiwane przez ekran.

Uwaga: Wybór trybu nieodpowiedniego dla danego ekranu może spowodować poważne problemy przy wyświetlaniu i uszkodzenie sprzętu.

Kliknij, aby pokazać wszystkie dostępne tryby dostosowane, dostępne przy aktualnie wybranej rozdzielczości ekranu.

Wyświetla tempa odciążania dostępne dla aktualnie wybranej rozdzielczości ekranu. Kliknij tę opcję, aby wybrać inne tempo odciążania.

Wyświetla ostatni' rozdzielczość ekranu, barwy i tempo odciążania.

Kliknij, aby przy dostosowanej rozdzielczości szerokość była regulowana automatycznie. Wartość szerokości musi być krotnością liczby 8.

Click to select your monitor's display timing mode:

- **Wykrywane automatycznie** jest ustawieniem standardowym. Pozwala na odbieranie przez Windows informacji o tempie taktowania bezpośrednio z samego monitora. Uwaga: Niektóre starsze monitory mogą nie obsługiwać tej funkcji.
- Ogólna Formuła Taktowania (**General Timing Formula, GTF**) jest to norma stosowana przez większość nowych urządzeń wyświetlających.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** jest standardem starszym, nadal stosowanym w niektórych monitorach. Wybierz tę opcję, jeżeli twój monitor wymaga DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** został standardem VESA w marcu 2003 roku. CVT obsługuje wyższe rozdzielczości lepiej niż inne standardy tempa zegara.
- Taktowanie dla stałej proporcji krawędzi (**Fixed Aspect Ratio Timing**) wymusza zachowanie przez wyświetlany obraz proporcji krawędzi określonej dla danego trybu wyświetlania, a nie dla monitora. **Uwaga:** Sterownik może w razie potrzeby otoczyć obraz ramką.

Kliknij strzałkę w dół, aby określić gdzie zastosować te ustawienia korekcji koloru.

- **Wszystkie** oznacza zastosowanie ustawień do pulpitu Windows i do odtwarzanego obrazu wideo.
- **Pulpit** stosuje korekcję kolorów do pulpitu Windows.
- **Nakładka/VMR** stosuje ustawienia korekcji kolorów do odtwarzanego obrazu wideo za pomocą nakładki.
- **Video pełnoekranowe** stosuje ustawienia korekcji kolorów do odtwarzania wideo na całym ekranie.

Kliknij strzałkę w dół, aby wybrać kanał kolorów regulowany suwakami lub za pomocą krzywej kontrolnej. Można wyregulować czerwień, zieleń i błękit indywidualnie lub wszystkie barwy na raz.

Przedstawienie graficzne krzywej korekcji kolorów. Wartości wejściowe pokazane są wzdłuż osi x a wyregulowane wartości wyjściowe wzdłuż osi y. Wartości liczbowe są pokazane w siedmiu polach, które można edytować.

- W **trybie standardowym** krzywa zmienia się dynamicznie podczas regulowania kontrastu, jasności i wartości gamma za pomocą suwaków.
- W **trybie zaawansowanym** można modyfikować krzywą w czasie realnym, przesuwać punkty kontrolne myszą, zmieniając wartości w polach edytowanych lub za pomocą przycisków strzałkowych. Można wprowadzić dodatkowe punkty kontrolne, klikając lewym przyciskiem myszy wzdłuż krzywej lub naciskając klawisz Insert. Można usunąć punkty kontrolne, przesuwać je poza granice lub za pomocą klawisza Delete, jak też można wybrać wiele punktów kontrolnych na raz za pomocą przycięcia przy jednoczesnym naciśnięciu klawiszy Shift i Ctrl.
- W trybie **Profil ICC** zostaje pokazana krzywa korekcji kolorów zbudowana z profilu ICC. Dopasowywanie kolorów w oparciu o informacje z profilu ICC jest możliwe w profesjonalnych aplikacjach graficznych.

Pokazuje wartości wejściowe¹ dla aktualnej pozycji myszy lub punktu kontrolnego na krzywej.

Pokazuje wartości wyjściowe¹ dla aktualnej pozycji myszy lub punktu kontrolnego na krzywej.

Wyświetla listę dostępnych profili korekcji koloru.

- **Tryb standardowy** umożliwia określenie ustawień korekcji kolorów za pomocą suwaków kontrastu, jasności i wartości gamma.
- **Tryb zaawansowany** pozwala określać ustawienia korekcji kolorów za pomocą ręcznego ustawiania, przeciągania i usuwania punktów kontrolnych względem krzywej pokazanej na wykresie. Gdy ta opcja jest włączona, ustawienia pokazywane na suwakach nie mają zastosowania.
- **Tryb Profilu ICC** wykorzystuje krzywe korekcji kolorów importowane z określonego profilu ICC. Wybierz tryb profilu ICC i kliknij przycisk Importuj, aby zaimportować profil. Gdy ta opcja jest włączona, ustawienia pokazywane na suwakach nie mają zastosowania.

Ustawienia dostosowane zapisane poprzednio również są pokazane na liście. Aby uruchomić profil ustawień dostosowanych, wybierz go z listy.

Kliknij, aby określić nazwę pliku profilu ICC.

Kliknij, aby przełączyć edytowanie menu ekranowego.

Wyświetla listę ukrytych ekranów, gdy włączone jest edytowanie menu ekranowego.

Ta opcja s³u¿y do okreœlania umieszczenia obrazu na ekranie p³askim pracuj¹cym z rozdzielczoœci¹ ni¿sz¹ ni¿ obs³ugiwane maksimum dla tego panelu. Opcja skalowania jest dostêpna dla paneli p³askich obs³uguj¹cych wiele ró¿nych rozdzielczoœci rodzimych.

- **Skalowanie ekranu za pomoc¹ adaptera.** W³¹cz tê opcjê, je¿eli chcesz, aby obrazy o ni¿szej rozdzielczoœci pasowa³y do ekranu p³askiego. Np. je¿eli p³aski ekran ma rozdzielczoœæ maksymaln¹ 1400x1050, a obraz ma rozdzielczoœæ 1024x768, obraz zostanie rozci¹gniêty na ca³y ekran 1400x1050. Do tej operacji „rozci¹gania pikseli” stosowany jest adapter ekranu.
- **Wycwietlanie poœrodku ekranu.** W³¹cz tê opcjê je¿eli chcesz wycwietlaæ obrazy o ni¿szej rozdzielczoœci tak jak s¹ w œrodku ekranu p³askiego. Np. je¿eli ekran p³aski ma maksymaln¹ rozdzielczoœæ 1400x1050, obraz o rozdzielczoœci 1024x768 zostanie wycwietlony poœrodku ekranu z rozdzielczoœci¹ 1024x768 w czarnej ramce.
- **Skalowanie monitora** to ustawienie podobne do **Skalowanie ekranu za pomoc¹ adaptera** z t¹ ró¿nic¹, ¿e zamiast adaptera stosuje metodê „rozci¹gania pikseli” standardow¹ dla ekranów p³askich.
- **Skalowanie ze sta³ym stosunkiem krawêdzi.** Uwaga: Dostêpnoœæ tej opcji zale¿y od konfiguracji ekranu. W³¹cz tê opcjê je¿eli chcesz, aby obrazy o ni¿szej rozdzielczoœci zosta³y rozci¹gniête na ca³y ekran p³aski lecz z zachowaniem proporcji krawêdzi. Np. je¿eli ekran p³aski ma maksymaln¹ rozdzielczoœæ 1400x1050, obraz o rozdzielczoœci 1024x768 zostanie wycwietlony poœrodku ekranu z rozdzielczoœci¹ 1024x768 w czarnej ramce.

Stosuj tę opcję, aby wymusić pracę wentylatora karty graficznej NVIDIA z maksymalną wydajnością i ignorowanie temperatury karty graficznej lub sposobu jej pracy. Wentylator wytwarza wówczas duży szum.

