

Sis tablosu ykünmesini etkinleřtirir. Direct3D standardý, Direct3D donaným hýzlandýrmasý gerekleřtirebilen bir NVIDIA GPU'nun tepe sis veya tablo sis uygulayabilmesi gerektiđini belirtir.

**Not:** Bazý oyunlar Direct3D donaným yeteneklerini dođru biimde sorgulamaz ve tablo sis desteđi gerektirir. Bu seeneđin etkin kýlınmasý, bu tür oyunlarýn NVIDIA grafik iřlemcinizde (GPU) dođru alıřmasýný sađlar.

Donanýmyn Z-arabelleđinin derinliđini uygulama tarafýndan istenen derinliđe otomatik olarak ayarlar.

**Not:** Yaptýđýnýz ip belirli bir Z-arabellek derinliđi gerektiriyorsa bu seęeneđi etkin durumda tutmanýz önerilir. Bu seęenek devre dýby býrakýlýrsa, yalnızca ęalıþma Z-arabellek derinlikleri geęerli donaným yapılandýrmasýnýn derinliđine uyan uygulamalar ęalıþabilir.

Derinlikli arabelleđe alma iþlemi iin alternatif bir tekniði etkinleþtirir.

Bu seeneđin etkin klynması, donanmn 16 bit uygulamalarda derinliði arabelleđe alma iþlemi iin daha yksek kaliteli 3D grntler oluþturan farklý bir yntem kullanmasn sađlar.

Direct3D içinde NVIDIA amblemini etkinleřtirir.

Bu seenek etkinleřtirilirse, Direct3D uygulamaları alıřırken ekranın alt köşesinde NVIDIA amblemi görüntülenir.

NVIDIA grafik işlemciniz veriyolu üzerinden doku transferlerinin verimliliđini arttırmak ve uygulamanın performansını yükseltmek için otomatik olarak mipmap dizileri üretebilir.

**Not:** Ancak, otomatik olarak mipmap dizileri üretimi etkinleştirildiğinde bazı uygulamalar doğru biçimde görüntülenmeyebilir. Olası sorunları gidermek için, resimler doğru görüntülenene kadar, otomatik olarak üretilen mipmap dizilerinin sayısını azaltın. Mipmap dizilerinin sayısı azaltılarak çođu kez doku hizasızlıklarını veya "kusurlu doku tümlemlerini" giderebilir, ancak bu durumda performans bir miktar düşebilir.

Mipmap dizileri için Ayrýntý Düzeyi (LOD) öndeđerlerini ayarlar.

Düþük bir öndeđer daha yüksek resim kalitesi sađlarken, daha yüksek öndeđerler uygulama performansýný artýrýr. ‘En iyi resim kalitesi’ – ‘En iyi performans’ arasýnda deđiþen beþ farklı öndeđer arasýndan seçim yapabilirsiniz.



Kaydettiđiniz özel ayarlarýn (veya "ince ayarlar") listesini gösterir.  
Ayarý etkin kýmak için, listeden bir öde seçin ve **Uygula**'yý týklayýn.



Geçerli ayarları (Ek Direct3D iletişim kutusunda ayarlananlar dahil) özelleştirilmiş 'ince ayar' olarak kaydetmek için tıklayın. Sonra, kaydedilen ayarlar bitişikteki listeye eklenir.

Belirli bir Direct3D oyunu için en iyi ayarları saptadıktan sonra, ayarların özelleştirilmiş ince ayar olarak kaydedilmesi, seçenekleri teker teker ayarlamak yerine, oyunu başlatmadan önce Direct3D özelliklerini hızlı bir şekilde yapılandırmanızı sağlar.

Listede seçili olan özel ayarý silmek için týklayýn.

Tüm ayarları varsayılan değerlerine döndürmek için tıklayın.

Ek Direct3D ayarlarýný özelleþtirebileceðiniz bir iletipim kutusunu görüntülemek için týklayýn.

Doku 6deleri iin donanım doku adresleme dzenini deđiřtirmek iin kaydırıcýy 6ynatın.

Bu deđerlerin deđiřtirilmesi doku 6desi kaynađının tanýmlandýđý konumu deđiřtirir. **Varsayılan deđerler** Direct3D kořullarına uyar. Bazý yazılımlar iin doku 6desi kaynađının farklı bir konumda tanýmlanması gerekebilir. Doku 6desi kaynađý yeniden tanýmlandýđýnda bu uygulamalardaki resim kalitesi iyileřir. Kaydırıcý denetimini kullanarak doku 6desi kaynađını, doku 6desinin sol st k6besi ile merkezi arasýnda herhangi bir konuma getirin.

NVIDIA grafik işlemcisinin doku depolamasý için belirtilen miktarda sistem belleđini (grafik kartlarında takýlý olan belleđe ek olarak) kullanmasýna olanak verir.

**Not:** Doku depolamasý için ayrýlabilen maksimum sistem belleđi miktarý, bilgisayarýnýzda takýlý olan fiziksel RAM miktarý temel alýnarak hesaplanýr. Sistemin RAM deđeri ne kadar fazla ise, o kadar yüksek bir deđere ayarlayabilirsiniz.

Bu ayar yalnızca PCI grafik kartý veya PCI uyumluluk modunda çalıþan AGP grafik kartları için geçerlidir.

Dikey Zaman Uyumunun Direct3D'de nasýl ele alýnacađýný belirler.

- **Her zaman kapalý.** Direct3D uygulamalarýnda dikey zaman uyumunu her zaman devre dýþý býrakýr.
- **Varsayýlan ayar olarak kapalý.** Bir uygulama tarafýndan özellikle gerekmediði sürece, Dikey Zaman Uyumunu devre dýþý durumda tutar.
- **Varsayýlan ayar olarak açýk** Bir uygulama için özellikle devre dýþý olmasý gerekmediði sürece, dikey zaman uyumunu açýk durumda tutar.

Dikey Zaman Uyumu devre dýpý býrakýldýdýnda, grafik iþlemci tarafýndan iþlenmeden önce CPU'nun hazýrlayabileceði görüntü karesi sayýsýný sýnýrlamanýza olanak tanýr.

**Not:** Bazý durumlarda, izin verilen önceden oluþturulmuþ kare sayýsý ne kadar yüksek olursa, oyun çubuklarý, oyun konsollarý veya klavye gibi aygýtlarýn alýnan komuta gösterdikleri tepkinin gecikmesi de o kadar fazla olur. Oyun oynarken bilgisayarýnýza baðlý giriþ aygýtlarýn komutlara tepkisinde hissedilebilir bir gecikme yaþýyorsanız bu deðeri azaltýn.



Bazý CPU'lar tarafýndan kullanýlan geliþmiþ komutlara iliþkin sürücü desteðini devre dýþý býrakýr.

Bazý CPU'lar, NVIDIA grafik iþlemcinizde bulunan ve 3D oyunlar ile uygulamalarda performansý arttıran ek 3D yönergeleri de desteklemektedir. Bu seçenek, ek 3D yönergeleri için sürücülerde bulunan, performans karþýlaþtırmaları veya sorun gidermeye yarayan desteði devre dýþý býrakmanýza olanak saðlar.

Sürücünün OpenGL uygulamaların stereo özelliđi kullanmasını ve stereo perde camlar özelliđini etkinleřtirmesini sađlayan stereo piksel formatların dýřarı vermesine olanak sađlar.

Sürücünün OpenGL uygulamalarının üste görüntülerini kullanabilmesi için üste görüntüleme piksel formatlarının dıþarı vermesine olanak sağlar.

OpenGL sürücüsünün ekranla aynı çözünürlüde sahip bir geri arabelleđi ve bir derinlik arabelleđi ayırmasına olanak sağlar.

- Bu seçenek etkin olduđunda (onaylı ise), çok pencere oluřturan OpenGL uygulamaları video belleđini daha verimli kullanır ve daha iyi performans verir.
- Seçenek devre dıřı bırakıldıđında (onaylı deđilse), OpenGL sürücüsü OpenGL uygulamasının oluřturduđu her pencere için bir geri arabelleđi ve bir derinlik arabelleđi oluřturur.

Seçilen OpenGL uygulamasý için en iyi ayarlarý belirler. Uygulamaların bir listesini görüntülemek için liste kutusunun okuna tıklayın ve birini seçin.

OpenGL uygulamalarında belirli renk derinliğine sahip dokuların varsayılan olarak kullanılıp kullanılmayacağı belirlir.

- **Masaüstü renk derinliğini kullan** seçeneği her zaman Windows masaüstünde kullanılan renk derinliğine sahip dokular kullanır.
- **Her zaman 16 bpp kullan** ve **Her zaman 32 bpp kullan** seçenekleri, masaüstü ayarlarına bakılmaksızın, her zaman belirtilen renk derinliğine sahip dokuların kullanılmasını sağlar.



Tam ekran OpenGL uygulamaları için arabellek ters çevirme modunu saptar. **Blok transfer** yöntemi veya **otomatik seç** seçenekleri arasından istediđinizi seçebilirsiniz.

**Otomatik seç**, donaným yapılandırmanızı dikkate alarak sürücünün en iyi yöntemi seçmesini sağlar.



Dikey Zaman Uyumunun OpenGL'de nasýl ele alýnacađýný belirler.

- **Her zaman kapalý.** OpenGL uygulamalarýnda dikey zaman uyumunu her zaman devre dýþý býrakýr.
- **Varsayýlan ayar olarak kapalý.** Bir uygulama tarafýndan özellikle gerekmediði sürece, Dikey Zaman Uyumunu devre dýþý durumda tutar.
- **Varsayýlan ayar olarak açýk** Bir uygulama için özellikle devre dýþý olmasý gerekmediði sürece, dikey zaman uyumunu açýk durumda tutar.

Geçerli ayarları, daha sonra bitişikteki listeye eklenecek özel “ince ayar” olarak kaydetmek için tıklayın.

Belirli bir OpenGL uygulaması için en iyi ayarları saptadıktan sonra ayarların özel ince ayar olarak kaydedilmesi, programı başlatmadan OpenGL özelliklerini hızlı bir şekilde yapılandırmanıza olanak verir, seçenekleri teker teker ayarlamanız gerekmez.

Seçilen renk kanalı için **Parlaklık**, **Kontrast** veya **Gamma** deđerlerini ayarlamak için kaydırıcıyı oynatın.

Renk düzeltme denetimleri, bir kaynak resimle resmin bir görüntü birimi üzerindeki çıkıþý arasýndaki aydınlık farklılıklarını dengelemede kullanılır. Resim işleme uygulamalarıyla çalışırken, resimlerin (örneğin, fotoğraflar) görüntü biriminizde daha gerçekçi renklerle görüntülenmesi için renk düzeltme ayarlarını düzenleyin.

Ayrıca, 3D hızlandırılmıþ oyunların çođu oynanamayacak kadar karanlık görüntülenebilir. Parlaklıđın ve/veya gamma deđerinin tüm kanallarda eþit olarak artırılması bu oyunların daha aydınlık görüntülenmesini ve daha rahat biçimde oynanmasını sağlar.

Kaydýrýcýlar tarafýndan denetlenen renk kanallarýny seçmek için liste kutusunun okuna týklayýn. **Kýrmýzý**, **Yepil** veya **Mavi** kanallary ayrý ayrý veya tümünü birden ayný anda ayarlayabilirsiniz.

**Dijital Canlılık**, size renk ayrılmı ve renk yođunluđu üzerinde daha fazla kontrol sađlar ve tüm uygulamalarınızda daha parlak ve net resimler elde etmenize olanak tanır.

Bu Dijital Canlılık düzeylerini ayarlamak için kaydırıcıyı kullanın: **Kapalı, Düşük, Orta, Yüksek ve Maks**

Renk eđrisinin grafiksel gsterimidir. Bu eđri; karřytlık, parlaklık veya gamma ayarları yaparken deđiřiklikleri gerek zamanlı olarak yansıtır.

Yaptığınız renk ayarlamalarını otomatik olarak bir sonraki Windows oturunuza (yani bilgisayarınızı yeniden başlattıktan sonra) uygulanmasını isterseniz bu seçeneği etkin kılın.

**Not:** Bilgisayarınız bir anda boğulmuş ise, renk arayışınız Windows'da oturum açtıktan sonra yapılır.

Kaydettiđiniz özel renk ayarlarýnýn bir listesini görüntüler.  
Ayarlarý yüklemek için, listeden bir öđe seçin.



Click to save the current color settings as a custom setting. Sonra, kaydedilen ayarlar bitişikteki listeye eklenir.

Listede seçili olan özel renk ayarını silmek için tıklayın.

Tüm renk deđerlerini donanýmın fabrika ayarlarına döndürmek için týklayın.

NVIDIA Ayarlarý simgesini Windows görev çubuđuna ekler.

- Bu simge; özel Direct3D, OpenGL veya renk ayarlarýný kullanýplý bir açýlýr menüden ‘anýnda’ uygulamanýza olarak tanýr.
- Menüde ayrıca, varsayılan ayarlarý geri yüklemek ve Görüntü Özellikleri iletiřim kutusuna eriřmek için öđeler yer almaktadır.

NVIDIA Ayarlarý yardýmcý programýný Windows görev çubuðunda göstermek için kullanýlacak simgeyi seçmek için týklayýn.

1. Görüntülenmesini istediðiniz simgeyi listeden seçin.
2. Ardýndan **Uygula** düðmesini týklatarak görev çubuðundaki simgeyi güncelleþtirin.

**nView 3D** seeneđini masaüstü menüsüne ekleyerek nView Masaüstü Yöneticisi'ni etkin kýlar.

nView Masaüstü Yöneticisi özellikler panelinin görüntülenmesi için, masaüstünüze sağ tıklayın, sonra da **nView 3D** ne tıklayın.

**Masaüstü Yöneticisini Etkin Kıl** seçeneđini etkin kıldıktan sonra nView Masaüstü Yöneticisi özellikleri panelini açmak için tıklayın.

nView Masaüstü Yöneticisi özellikleri paneli, tek ve çok masaüstleri ve görüntü birimleri (monitörler) için çeşitli Masaüstü Yöneticisi özelliklerini yapılandırmanıza olanak sağlar.

Bu seenekler, desteklenen en yksek öznrlđn altndaki öznrlklerde alıđtırken grntnn yass panel ekran üzerindeki konumunu belirleme olanađ verir.



Masaüstünün ekranınız üzerindeki konumunu ayarlamak için ok tuflarını kullanın.

Masaüstünü geçerli çözünürlük ve yenileme hızı için varsayılan konumuna döndürmek üzere tıklayın.

NVIDIA GPU tabanlı grafik kartınızın desteklediği aygıt(lar)a bağlı olarak görüntü biriminizi (monitör, dijital yassı panel veya TV) seçin.

Etkin görüntü aygıtı için ayarları özelleştirebileceğiniz bir pencere açmak için tıklayın.

TV ykıby in kullanylan geerli biimi ve lke ayarlarını gstermek in tıklayın.

Belirli bir TV ykyp biđimi seđebileceđiniz bir iletiđim kutusu ađmak iđin tıklayın.

Bu liste yapađyđynyz ũlkeye bađly olarak TV ykyp biimini semenize olanak verir.

**Not:** ũlkeniz listede yoksa, size en yakyn ũlkeyi sein.

TV'ye gnderilen ykp sinyalinin trn belirlemek iin tklayn.

- Uygun balant kablonuz varsa, **S-Video** ykp Bileşik video ykpna gre genellikle daha yksek kaliteli ykp salar.
- Hangi trde sinyal semeniz gerektiğinden emin deđilseniz **Otomatik se** ayarn kullann.



Masaüstünün TV ekranındaki konumunu ayarlamak için ok tuplarına tıklayın.

**Not:** TV'deki görüntü aşırı sayıda ayar nedeniyle bozulur veya kararırsa 10 saniye kadar bekleyin. Görüntü otomatik olarak varsayılan konumuna geri döner, ayarlarınızı yapmaya yeniden başlayabilirsiniz. Masaüstünü istediğiniz konuma getirdikten sonra, 10 saniyelik süre dolmadan önce ayarları kaydetmek için **Uygula** düğmesini tıklayın.

Masaüstünü geçerli çözünürlük için TV ekranındaki varsayılan konumuna döndürmek üzere tıklayın.

TV grntsnn parlaklđny ayarlamak iin bu kaydrcyy oynatn.

##TV görüntüsünün kontrastını ayarlamak için bu kaydıncıyı oynatın.

TV görüntüsünün renk doyumunu ayarlamak için kaydýrýcýýý oýnatýn.

TV sinyaline uygulanmasýný istediðiniz titreþim süzgeci oranýný ayarlamak için bu kaydýrýcýyý oynatýn.

**Not:** Bir donaným þifre çözücüden DVD filmleri oynatýrken titreþim süzgecini tamamen kapatmanýz önerilir.

Görüntü aygıtınızda (monitörünüzde) DVD veya video izleme kalitesini ayarlamak için bu kontrolleri kullanın.

Bilgisayarınızda videolar veya DVD filmleri oynatırken en iyi görüntü kalitesini elde etmek için parlaklık, kontrast, renk tonu ve doygunluk ayarlarınızı ayrı ayrı denetleyebilirsiniz. NVIDIA grafik işlemcisinin çekirdek ve bellek saat frekanslarını ayarlar.

NVIDIA grafik işlemcinizin çekirdek saat hızını ayarlar.



Çekirdek saat hýzýný Megahertz cinsinden gösterir.

Grafik kartýnýz úzerindeki bellek arabiriminin saat hýzýný ayarlar.

Bellek arabiriminin saat hýzýný Megahertz cinsinden gösterir.

Yeni saat frekansý ayarlarýný uygulamadan önce kararlýlýk bakýmýndan sýnar.

**Not:** Üreticinin varsayılan ayarlarýndan farklı olan tüm yeni ayarlarý kalıcı olarak uygulamadan önce sýnamanýz gerekir.

Saat frekanslarında yapılan deđiřikliklerin Windows her bařlatıldıđında otomatik olarak uygulanmasđnđ sađlar.

**Not:** Otomatik saat ayarđnđ Windows bařlatılırken **Ctrl** tuřunu basđlı tutarak atlayabilirsiniz. Bilgisayarđnđz bir ađa bađlıysa Windows'da oturma ađar ađmaz **Ctrl** tuřunu basđlı tutun.

Tüm saat ayarý özelliklerini sýfýrlar ve denetimlerin yeniden etkinleptirilmesinden önce grafik donanýmýnýn yeniden algýlanmasýný sađlar.

**Not:** Grafik kartýnýzýn BIOS'unu güncelleptirilmip bir BIOS ile her yenileptirmenizden sonra sýfýrlama iþlemini uygulamanýz önerilir.

**nView Standart**, tek grnt birimi modudur. NVIDIA GPU tabanlı grafik kartınýza sadece tek bir grnt birimi bađlý ise bu modu kullanýn.

**nView Çođalt** modu, ana görüntü birimindeki görüntünün aynýsýný ikincil görüntü biriminde görüntüler.



**nView Yatay Geniřlet** modu, Windows masaüstünü, yatay olarak iki görüntü birimine yaymanıza olanak tanır. Bu modda, iki ekran tek büyük görüntü yüzeyi oluřturacak biçimde birleřir ve tek ekrana sýđmayacak geniřlikteki öđelerin izlenmesini kolaylařtırır.

**nView Dikey Geniilet** modu, Windows masaüstünü, dikey olarak iki görüntü birimine yaymanıza olanak tanır. Bu modda, iki ekran tek büyük görüntü yüzeyi oluşturacak biçimde birleşir ve tek ekrana sığmayacak boydaki öğelerin izlenmesini kolaylaştırır.

nView ekran yapılandırmanın grafiksel bir simgelenmesini görüntüler.

§ Geçerli ekran olarak seçmek için bir monitör görüntüsüne tıklayın.

§ Monitör görüntüsüne sağ tıklayıldığında ilgili görüntü birimlerine ayarlar yapabileceğiniz ve Renk Düzeltme sekmesine erişebileceğiniz bir açılır menü görünür.

Ýkincil **Çođaltma modlu** görüntü birimi üzerinde geđerli kaydýrma konumunu kilitlemek için týklayýn.  
Böylece sanal masaüstünü belirli bir konumda dondurarak, sunular için veya uygulamalardaki ince ayrıntý  
iřleriniz için kolaylýk sađlamýř olursunuz.

Video ekranýn ýakýnlaýtýrmak istediňiniz alanýn ýeçmek iin ortaya ya da ok simgelerine týklayn. Alaný setikten sonra, aþađýdaki ýakýnlaýtýrma kaydýrýcýsýný kullanarak ekraný ilgili blgesini ýakýnlaýtýrabilirsiniz.

Video izleme ekranının seçilen alanını yakınlaştırmak ya da uzaklaştırmak için kaydırıcıyı oynatın. Liste kutusu okunu tıklayın ve videoyu tam ekran modunda nerede izlemek istediðinize bađlı olarak ya **Ana görüntü birimi** ya da **Ykincil görüntü birimini** seçin. Tam ekran modunu etkisiz kılmak için **Devre Dýpý Býrak**'ý seçin.Üste görüntüleme yazılımının veriyolu yönetimi kullanmasını gerekli kılar.

**Not:** Görüntü bozukluđu veya video görüntüsü alamama gibi video oynatma sorunları yapılamadıkça bu seçeneđin etkinleřtirilmesi önerilmez.

Seçili grafik kartý ile kullandyňyz görüntü birimi türünü gösterir.

Bu görüntü birimi için aygıt ve sürücü özelliklerini görüntülemek üzere tıklayın.



Bu monitör için kullanılabilecek yenileme hızlarının listesini görüntüler. Yüksek yenileme frekansları ekranınızdaki titreşimleri azaltır.

Yenileme Frekansý altýndaki listede ekranýnýzýn desteklemediði modlarýn yer alýp almayacađýný belirler.

**Dikkat:** Ekranýnýz için uygun olmayan bir modun seçilmesi ciddi görüntü birimi sorunlarýna, hatta donanýmýnýzýn zarar görmesine yol açabilir.

Yukarıda seçtiđiniz simgeye karřılık gelen ekranın ana görüntü birimi olduđunu belirler.

Bilgisayarınızyı bařlattıđınızda oturma açma iletiřim kutusu ana görüntü biriminde belirir. Varsayılan olarak, uygulamaların çođu ilk açtıđınızda ana görüntü biriminde görünürler. Ana görüntü birimi masaüstünün sol üst köşesini içerir.

Tüm geçerli nView görüntü birimlerini gösterir. Birden fazla aygıt bađlý ise ve Standart mod dýbýnda bir moda geđmiřseniz, hangi görüntü biriminin geçerli olacađýný seçebilirsiniz.

Ayrýca yukarıdaki bir monitör görüntüsüne týklayarak da onu geçerli ekran olarak seçebilirsiniz.

Geçerli görüntü birimi için kullanılan çykýp aygýtýyla ilgili ayarlarý belirlemek veya deðiþtirmek için týklatýn.

Grafik kartýnýza bađlý tm grnt birimlerini algýlamak iin bunu tklatn.

Not: Denetim paneli ayldktan sonra taktđnz grnt birimlerini algýlamak iin bu zelliđi kullann.

Ýkincil grnt birimi bađlayýcýsýna takýlý olan ve algýlanmayan bir monitrnz (grnt biriminiz) varsa bu onay kutusunu iřaretleyin. Bu, daha eski monitrler iin veya BNC bađlayýcýларыla bađlý monitrler iin kullanýlý bir zelliktir.

NVIDIA grafik işlemcinizle ilgili diğer özelliklere erişmek için bunu tıklayın.



NVIDIA grafik işlemciniz için en son bilgilerin ve sürücülerin bulunduğu NVIDIA Web sitesine erişmek için bunu tıklayın.

Seçili olan NVIDIA grafik işlemcisinin donanım özelliklerine ilişkin ayrıntılar aşağıda sunulmaktadır.

Sisteminizde bulunan ve genel grafik performansını etkileyebilecek özelliklere ilişkin ayrıntılı bilgi sađlar.

NVIDIA grafik iþlemciniz tarafýndan kullanýlan dosyalarýn listesi, aýklamalarý ve srm bilgileri verilmektedir.3D uygulamalarýnda keskinliði yumuþatma özelliðini devre dýþý býrakýr.

**Not:** Uygulamalarýnýzda en yüksek performansý elde etmek istiyorsanız bu seçeneði etkin kýlýn.



Bu seenek 2x modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir.

**Not:** 3D uygulamalarýnda artan bir grnt kalitesi ve yksek performans sađlar.

GeForceGPU serisinde kullanýlabilen patentli bir keskinliði yumuŖatma tekniđini etkinleřtirir.

**Not:** Quincunx Keskinliði YumuŖatma özelliđi, daha yavaŖ olan 4x keskinliði yumuŖatma modunun kalitesini, daha hýzlý olan 2x modunun performansýna ok yakýn bir düzeyde sađlar.

Bu seenek 4x modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir.

**Not:** Bu mod, 3D uygulamalarýnyn performansýný bir lede dprse de, daha iyi bir grnt kalitesi sađlar.





Bu seenek 4x, 9 ykıplı (Gaussian) modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir.

**Not:** Bu mod, 3D uygulamaların performansıny bir lude dprerek daha iyi bir grnt kalitesi sađlar.



Bu seenek 4xS modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir. Bu mod, 3D uygulamalarýnda performansý bir lüde düřürerek 4x modundan daha iyi bir görüntü kalitesi sađlar.

**Not:** Bu ayar yalnızca Direct3D uygulamalarını etkiler. OpenGL uygulamalarını alıřtırırken, OpenGL bir sonraki yeterli keskinliđi yumuřatma ayarını (örneğin, 4xS ayarından hemen nce gelen seenek ayarını) kullanacaktır.

Keskinliđi yumuřatma 6zelliđini destekleyen 3D uygulamalarý iđin otomatik olarak en iyi keskinliđi yumuřatma ayarlarýný etkinleřtirir.

3D uygulamalarýnýzý çalyptýrýrken kullanýlacak keskinliði yumuþatma modunu el ile seþmenize olanak verir.

Bilgisayarınızdaki geçerli AGP ayarlarına ilişkin bilgileri görüntüler.

Grafik alt sistemi tarafýndan kullanýlan AGP hýzýný el ile semenize olanak verir.

**Not:** Hangi AGP hýzýný kullanacađýnýzdan emin deđilseniz, bu onay kutusunu iřaretlemeden býrakýn. Bu durumda, sistem en uygun AGP hýzýný otomatik olarak belirler.



Grafik alt sistemi tarafýndan kullanýlacak AGP hýzýný el ile seçmek için kaydýrýcýyy hareket ettirin.

Sistem belleğinde ayrılan video belleğinin sürücü tarafından nasıl yönetileceğini belirlemenize olanak verir.

Geçerli görüntü karesi arabelleđi modu tarafýndan belirlenmiř yöntemle birlikte kullanılan sistem belleđi miktarýný belirlemenize olanak verir.

Dinamik kare arabelleđi modunu kullanırken kare arabelleđi bellek yönetim stratejisini belirlemenize olanak verir.

NVIDIA **PowerMizer**, GPU'nuzun güç tüketimini ayarlamanıza olanak verir.

**Maksimum Güç Koruma**'ya ayarlayarak pil ömrünü uzatabilir veya **Maksimum Performans**'ý seçerek GPU'nuzun tam grafik performansýndan yararlanabilirsiniz.

Birden fazla ykıby bulunan grafik kartlarında, bu ykıpların Windows tarafından sisteminize ayrı ayrı takılmıř kartlar olarak algılanması sađlar.

**Not:** Bu seeneđi etkin kılarak birden fazla grnt birimli grafik kartına bađlı her bir grnt biriminin znrlđn ve/veya renk derinliđini ayrı ayrı seebilirsiniz.

Ek OpenGL stereo ve ũste grntleme ayarlarn özelletirezileceđiniz bir iletiþim kutusunu amak iin tklayn.

**Not:** Bu dđmenin yalnızca, bu paneldeki ilk listede kutusunda bulunan "Drtl arabellek zellikli stereo API iþlevini etkinleþtir" seeneđi etkinleþtirildiđinde kullanlabileceđini unutmayn.

OpenGL içinde yer paylaşımını etkinleřtir.

Bazı uygulamalar (örneğin, Softimage 3D) üste görüntüleme düzlemleri gerektirir. Üste görüntüleme düzlemleri, normal renk (RGB) arabelleđine ek olarak, paletli yüzey olarak kullanılır. Yer paylaşımını özellikle 3D görüntünün kendisinden bađımsız olan, örtüřen çizim alanları (örneğin, menüler ve imleçler) için kullanıřlıdır. Yer paylaşımını 16 ve 32 bit renk modlarında desteklenir.

Not: OpenGL stereo ve yer paylaşımını aynı anda kullanamaz. Üste görüntülemeler karttan ek grafik belleđi gerektirir ve tüm çözünürlüklerde kullanılmayabilir. Yer paylaşımını iřlevine eriřmekte sorun yaşıyorsanız, .çözünürlüđü veya renk derinliđini azaltmayı deneyebilirsiniz.



OpenGL içinde stereo özelliđini etkinleřtirir.

Perde camlar veya bařka donaným ieren stereo uygulamaları alıřtırmak iin, NVIDIA sürücüsü OpenGL stereo piksel biçimleri dıřarı alır, stereoskopik ve monoskopik uygulamaların aynı anda kullanılabilmelerini sađlayacak biçimde belleđi düzenler.

Not: Bu seçeneđi yalnızca gerektiđinde etkinleřtirin. Bazı uygulamalar bir stereo piksel biçiminde düzgün alıřmazken, bazıları otomatik olarak bir stereo biçim seçer.

Not: OpenGL stereo ve yer paylaşımları aynı anda kullanılamaz. Stereo görüntüleme ek, yerleşik grafik belleđi gerektirir ve tüm çözünürlüklerde kullanılmayabilir. Stereo olarak görüntülemeye sorun yaşıyorsanız, .çözünürlüđü veya renk derinliđini azaltmayı deneyebilirsiniz.

NVIDIA sürücüsünde çeşitli stereo donanımlar için destek vardır. Varsayılan donanımdan farklı bir stereo donanım kullanıyorsanız, liste kutusundan bir görüntü modu seçin.

**Perde cam kullan:** Bu seçeneđi yalnızca ELSA 3D REVELATOR™ veya uyumlu bir bađdađtırıcı kullanıyorsanız etkin kıln. Bu bađdađtırıcılar monitör sinyalinini, çođu stereo donanım tarafından kullanılan standartlađtırılmıđ 3-pimli DIN'e çevirir.

Not: Grafik kartınızda yerleşik bir 3-pin DIN bađlantısı varsa bađdađtırıcıyı kullanmanız gerekmez!

**Dikey geme taramaly monitör kullan:** Bu seeneđi yalnızca grafik kartınyza bir otomatik stereo yassı panel bađladıysanız etkin kılın.

**nView ođaltma modu kullan:** Pasif stereo donanımınız varsa bu seçeneđi etkin kılın. Bu seçeneđi kullanabilmeniz için, projektörleri NVIDIA GPU tabanlı, ikili görüntülemeli bir grafik kartına bağlamanız ve nView Görüntüleme Modu sekmesinden nView ođalt modunu etkinleřtirmeniz gerekir. Bir birim görüntünün sol yanını, diđerisi de sađ yanını gösterecektir.

**Not:** Bu seçenek yalnızca ikili görüntülemeli (ya da çok görüntülemeli) grafik kartlarında kullanılabılır.

**Yerleþik DIN baðlantýsý kullan:** Grafik kartýnýzda yerleþik bir 3-pimli DIN baðlantýsý varsa, bu seþeneði etkin kýlýn. Bu durumda, StereoGraphics camлары ile birlikte verilen baðdaþtýrýcýlar gibi fazladan baðdaþtýrýcýlara gerek yoktur. 3-pimli DIN baðlantýsý bulunan bir stereo donanýmý doðrudan grafik kartýna baðlayamazsýnýz.

**StereoGraphics StereoEyes ürünleri için mavi hat kodu kullan:** Bu seçeneđi yalnızca StereoGraphics StereoEyes ile birlikte gelen veya uyumlu bir bađdađtırıcı kullanıyorsanız etkin kıln. Bu bađdađtırıcılar monitör sinyalinini, çodu stereo donanım tarafından kullanılan standartlađtırılmıđ 3-pimli DIN'e çevirir.

Not: Grafik kartınızda yerleđik bir 3-pin DIN bađlantısı varsa bađdađtırıcıyı kullanmanız gerekmez!

In case you cannot view a stereo effect, select this option to exchange the left and right images.

**Not:** Genel olarak, bu seçeneđi yalnızca dikey geçmeli monitörlerde ve pasif modda etkinleřtirmeniz gerekebilir.



Bu seenek dokulu grafikler tarafyndan kullanılmak üzere olabildiđi kadar fazla bellek ayırır. Böylece, yüksek derecede dokulu uygulamalarda performans artıpy görülebilir, fakat dokulu olmayan uygulamalarda hafif performans kaybı olabilir.

Keskinliði yumuşatma etkin 3D uygulamalary çalyptýrken dokulary keskinleptirir. Bu iþlem görüntü kalitesinin artmasýna yardýmcý olabilir.

Dokulara uygulanan eþyönsüz süzme derecesini ayarlamak için kaydýrýcýyy oynatýn. En yüksek ayar en iyi görüntü kalitesini sađlarken en düþük ayar da maksimum performansa olanak verir.

Denetim paneli þu anda bir TV'nin baðlý olduđunu gstermese de, grafik kartýna baðlý bir TV olup olmadýđýnyn algýlanmasýnyn zorunlu kýlar. Bu seenek zellikle, baðlý belli bir TV modeli kendisinin varlýđýnyn grafik kartýnyn algýlamasýna olanak tanýyan sinyalleri dođru yklemediđi durumlarda yararlýdýr.

TV ayarlarýnyn etkin kýlmak iin:

1. Onay kutusuna týklayýn.
2. Ýstendiđinde bilgisayarýnynyn yeniden bađlatýn. Yeniden oturma atýđýnynnda TV kontrollarýnyn kullanabilirsiniz.

Yatay, 'varsayýlan' masaüstü modudur.

Dikey, 90 derece döndürmeye yol açar.

Ters Yatay, 180 derece döndürmeye yol açar.

Ters Dikey, 270 derece döndürmeye yol açar.



Apađydaki döndürme seçeneklerini gerçekteirmek için sađ oku (->) kullanabilirsiniz. Ya da üstte sađdaki dairesel oka tıklayabilir ve döndürme yönünde Hareket ettirebilirsiniz.

Apađydaki döndürme seçeneklerini gerçekleştirmek için sol oku (<) kullanabilirsiniz.

Çok sayıda görüntü birimi ve/veya farklı sınıflarda NVIDIA GPU'lar kullanırken ileri düzey oluşturma seçeneklerini belirler.

**Not:** Çoklu ekran donanım hızlandırma seçenekleri, nView Çoklu görüntüleme modu Windows NT 4.0 sisteminde kullanılırken uygulanmaz.

- **Tek Görüntü Birimi Modu:** Sadece tek etkin görüntü biriminiz varsa, varsayılan mod budur. Ayrıca, aşağıda açıklanan 'Çoklu Ekran' modlarında sorunlarla karşılaşsanız bu ayarı belirleyebilirsiniz.
- **nView Çoğalt/Genişlet Modu:** nView görüntü yapılandırmanızı, nView Çoğalt moduna veya nView Genişlet moduna ayarlarken bu, varsayılan ayardır. Etkin ekranlarla sisteminizdeki çoklu NVIDIA-GPU tabanlı grafik kartları kullanılıyorsa, bu ayar, aşağıda tanımlanan 'Çoklu Aygıt' modlarından biriyle değiştirilir.
- **Çok Aygıtta Uyumluluk Modu:** nView Ykili Görüntüleme modunu kullanıyor ya da farklı sınıflarda NVIDIA-GPU tabanlı kartlar kullanıyorsanız, bu mod kullanılabilir.

**Not:** Bu mod etkinken OpenGL, tüm ekranlar için 'uyumluluk' modunda çalışır. Bu modda farklı sınıflar GPU'lar kullanıldığında, tüm etkin GPU'ların en az genel özellik kümesi açık OpenGL uygulamalarının kullanımına açık olur. OpenGL çalışma performansı Tek Ekran modundakinden biraz daha yavaştır.

- **Çok Aygıt Performans Modu:** nView Ykili Görüntüleme modunu kullanırken ya da farklı sınıflarda NVIDIA-GPU tabanlı kartlar kullanırken iki veya daha fazla sayıda etkin görüntü aygıtı kullanıyorsanız, bu mod kullanılabilir.

**Not:** Bu mod etkinken OpenGL, tüm ekranlar için 'performans' modunda çalışır. 'Uyumluluk Modu'nda olduğu gibi, farklı sınıflar GPU'lar kullanıldığında, tüm etkin GPU'ların en az genel özellik kümesi açık OpenGL uygulamalarının kullanımına açık olur. Bununla birlikte, görüntü birimleri arasında geçiş yapmak ya da yayılmak, hafif geçici resim kusurlarına neden olmasına karşın, çalışma performansı 'Uyumluluk Modu'nda olduğundan 'daha hızlı'dır.

Uygunluk sađlayan OpenGL yapý kümeleme eylemini etkin kýlar.

Yapý kümeleme, doku koordinatlarýný doku gövdesinin dýbýna düptüklerinde nasýl ele alýndýklarýný gösterir.  
Bunlar kenara ya da resim içine kümelenebilir.

Ana ekran üzerinde ikincil ekrana video üste görüntüleme için belirlediğiniz döndürme derecesini belirler. Bu, NVRotate paneli üzerinde seçtiğiniz döndürme derecesinin hem Ana hem de İkincil görüntü birimlerine yansıtılması demektir.

**Yakýnlaþtırma kontrolu** oluþturulan grnty yakýnlaþtırmanýza olanak sađlar.

Yakýnlaþtırýlacak ekraný seçmek için aþaðý açýlýr men dđmesine týklayýn.

- **Grnt Aktarma**, yakýnlaþtırma seçeneđini grnt aktarmanın oluþturulduđu ikincil grnt birimine ayarlar.
- **ste Grntleme**, yakýnlaþtırma seçeneđini ste grntlemenin oluþturulduđu ana grnt birimine ayarlar.
- **Her Ýkisi**, yakýnlaþtırma seçeneđini grntnn oluþturulduđu hem ana hem de ikincil grnt birimine ayarlar.

Isý Göstergesi uyarý iletiþim kutusunu etkin kýlar.

NVIDIA GPU Çekirdek Derecesi, Çekirdek Yavaþlama Eþik deðerine eþlendiðinde, Isý Göstergesi iletiþim kutusu otomatik olarak görünerek durumu ve sisteminizdeki belli GPU'lara zararý önlemek için alýnan eylemleri belirtir.

Bu, sisteminizde seçili NVIDIA GPU için geçerli derecedir.



Bu, sisteminizde seçili NVIDIA GPU'yu çevreleyen alan için geçerli derecedir. Bu derece, GPU çevresinde yer alan diğer ısı kaynaklarına bağılı olarak büyük ölçüde değişir.

Bu panelde ýsý deđerleriniň gsterilmesini istediđiniz derece birimini (Fahrenheit veya Celsius) tklayn.

Bu deđer, aþýrý ýsýnmayý önlemek için GPU'nun kendini yavařlatacađý deđerdir.

Bu deđer Çekirdek Yavařlama Eþik deđere geldiđinde ve 'Isý Göstergesi uyarýsýný etkin kýl...' seçeñeđi etkin olduđunda, bir iletiřim kutusu otomatik olarak görüñerek durumu ve aþýrý ýsýnmayý ve sisteminizdeki belli GPU'lara zararý önlemek için alýnan eylemleri belirtir.

Geçerli NVIDIA GPU Çekirdek Derecesini sistem tepsisinde görüntüler.

Bu bilgi, sisteminizin AGP ile ilgili yeteneklerini tanımlar.

Bu kysymda uretici bilgileri ve bilgisayarınızın ana kart chip kümesinin AGP yetenekleri verilir.

Bu kysymda, NVIDIA GPU'nun AGP yeteneklerini tanymlynyr.

Bu ksm, sisteminizde gerekte kullanlabilecek AGP yeteneklerini zetler. Listelenen đeler, hem ana kart ip kmesi hem de NVIDIA GPU'da bulunan genel AGP zellikleridir.



##Bu ayar, grafik kartınızın çalışacağı maksimum AGP hızını elle ayarlamanıza olanak sağlar.

Not: Bu ayarın deđiřtirilmesi, yeni ayar sistemin kendi yapılandırması için güvenli olarak belirlenen ayardan daha hızlı ise sistemde beklenmedik davranıřlara yol açabilir.

AGP Hızlı Yazmaları (FW) etkin kılmak için bu kutuyu seçin.

AGP Kenar Bandý Adreslemesini (SBA) etkin kýmak için bu kutuyu seçin.

2D komut arabelleđini önbelleđe almayý etkin kýmak için bu kutuyu iřaretleyin.

Bu seenek, kuyruđa girmek iin bekleyen maksimum AGP veriyolu isteđi sayýsýný kontrol etmenize olanak sađlar.

Sistemin bekleyen maksimum AGP veriyolu isteđi sayýsý için en iyi ayarý seçmesine için vermek için bu seçeneđi seçin.

Bekleyen maksimum AGP veriyolu isteđi sayýsýný belirlemek için bu seçeneđi seçin.

Bu panelde belirlenen AGP yapılandırılmasıný sýnamak için týklayýn. Bu sýnama, seçilen ayarýn tutarlılýk ya da performans sorunlarýna neden olup olmayacađýný saptayabilir.



Direct3D ve OpenGL uygulamalarında kullanılacak keskinliđi yumuřatma derecesini seřmek iřin bu kaydırıcıyı oynatın. **Keskinliđi yumuřatma**, bazen 3D nesnelerinin kenarlarında görölen ‘basamaklama’ etkisini en aza düřürmek iřin kullanılan bir tekniktir. Belirli bir uygulama iřin keskinliđi yumuřatma özelliđini tamamıyla devre dıřı bırakabilir veya olası en yüksek düzeye ıykartabilirsiniz.

- **Kapalı.** 3D uygulamalarında keskinliđi yumuřatma özelliđini devre dıřı bırakır. Uygulamalarınızda en yüksek performans elde etmek istiyorsanız bu seřeneđi seřin.

- **2x.** Bu seenek 2x modunu kullanarak keskinliđi yumuŖatma zelliđini etkinleŖtirir. 3D uygulamalarýnda artan bir grnt kalitesi ve yksek performans sađlar.
- **2xQ.** GeForceGPU serisinde kullanýlabilen patentli bir keskinliđi yumuŖatma tekniđini etkinleŖtirir. 2xQ (Quincunx) Keskinliđi YumuŖatma zelliđi, daha yavaŖ olan 4x keskinliđi yumuŖatma modunun kalitesini, daha hýzlý olan 2x modunun performansýna ok yakýn bir dzeyde sađlar.
- **4x.** Bu seenek 4x modunu kullanarak keskinliđi yumuŖatma zelliđini etkinleŖtirir. Bu mod, 3D uygulamalarýnýn performansýný bir lde dprse de, daha iyi bir grnt kalitesi sađlar.

- **4xG.** 4x, 9 çýkýplý (Gaussian) modunu kullanarak keskinliði yumuŕatma özelliđini etkinleptirir. Bu mod, 3D uygulamalarynyn performansyny bir ölçüde düpürerek daha iyi bir görüntü kalitesi sađlar.

- **4xS.** Bu seenek 4xS modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir. Bu mod, 3D uygulamalarýnda performansý bir lude dburerek 4x modundan daha iyi bir grnt kalitesi sađlar. Bu ayar yalnızca Direct3D uygulamalarýný etkiler.
- **6xS.** Bu seenek 6xS modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir. Bu mod, 4xS modundakinden daha yksek grnt kalitesi sunar. Bu ayar yalnızca Direct3D uygulamalarýný etkiler.
- **8x.** 8x modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir. Bu mod, Direct3D uygulamalarý iin 6xS modundan ve OpenGL uygulamalarý iin 4x modundan daha iyi bir grnt kalitesi sađlar.
- **16x.** 16x modunu kullanarak keskinliđi yumuřatma zelliđini etkinleřtirir. Bu mod, 8x modundakinden daha yksek grnt kalitesi sunar.

Not: Bazý seenekler donanýmýnýzn getirdiđi sýnýrlamalar nedeniyle kullanýlmayabilir. Ayrýntýlar iin NVIDIA Kullanýcý Kýlavuzuna bakýn.

Daha iyi kalitede görüntü için, eþyönsüz süzme derecesini ayarlamak üzere kaydırıcıyı oynatın. Bu özelliðin etkinleþtirilmesi resim kalitesini yükseltirken performansý düþürür.

- **Kapalı.** Eþyönsüz süzmeyi etkisiz kılar.
- **1x.** Maksimum performansa yol açar.
- **2x.** Performansın düþmesi karþılığında iyi kalitede görüntü verir.
- **4x.** Performansın düþmesi karþılığında iyi kalitede görüntü verir.
- **8x.** En yüksek kalitede görüntü verir.

Not: Bazı seçenekler donanımınızın getirdiði sınırlamalar nedeniyle kullanılmayabilir. Ayrıntılar için NVIDIA kullanıcı belgelerine bakın.

Direct3D uygulamasýnýn kendi yenileme hýzýný seçmesine olanak verir. Bu seçenek etkin olduđunda ařađýdaki liste kutusu etkisiz olur.

Sürücünün Direct3D uygulamalarının yenileme hızını geçersiz kılmasına olanak verir. Bu seçenek etkin olduğunda aşağıdaki liste kutusu etkili olacaktır.

Bu liste kutusu, her çözünürlük için yenileme hızlarının ayrı ayrı geçersiz kılmanızı sağlar.

**Varsayılan**, uygulamanın yenileme hızının kullanıldığı anlamına gelir. Başka bir deyişle, tam ekran Direct3D uygulamaları için yenileme hızının ayarlanacağı deyiş demektir.

Bir yenileme hızını geçersiz kılmak için

1. Yenileme Hızı sütununda, yenileme hızını değiştirmek istediğiniz Çözünürlüğü içeren satırdaki **Varsayılan** sözcüğüne tıklayın. Değerler listesi görüntülenir.
2. Bir yenileme hızı seçin ve **Uygula**'ya tıklayın.



Yüksek frekans içeriđini yükselterek görüntü kalitesini netleřtirir.

Performansla ilgili olarak pilden güç tüketimini ayarlar.

Performansla ilgili olarak A/C güç kaynağından güç tüketimini ayarlar.

Bu, þu anda kullanylan guç kaynadydyr.

Bu, þu andaki performansla iliþkili g¼c¼ d¼zeyidir.

Bu, þu andaki pil þarj dzeyidir.

Bu TV Ekran Bykld kaydrycsny kullanarak, TV'nizin ekran bykldn ayarlayan dzeye getirin. rnein, TV ekrannzda siyah bir kenar grtyorsanz, kenar ckartmak iin kaydrycyy kullanarak TV ekrannzy geniletebilirsiniz.

**Not:** En sa ayar (kaydrycyy sonuna kadar saa kaydryn) DVD izlemek iin en iyisidir.

Dijital Canlılık özelliđi, görüntülerin renk ayırımı ve yoğunluđunu kontrol etmenize olanak sağlar ve video görüntülerinde daha parlak ve net resimler elde etmenize olanak tanır.



Bazı filmler (video görüntüleri) izleme sırasında koyu görünebilir. Görüntüyü parlaklaştırmak için Gamma değerini arttırabilirsiniz.

Bu panel kullanıcıya özel ekran çözünürlüğü oluşturmak ve kullanmak için özellikler sunar.

Mod düzenleme alanında özelleştirilmiş modu Özel Modlar listesine eklemek için tıklayın.

Özel Modlar listesinde řu anda seçili olan girdiyi deęiřtirmek için tıklayın.

Mod dzenleme alanında zelleřtirilmiř modu denemek iin tıcklayın. Bu deneme, seilen ekranda modu kurmaya ve doėru kurulmuř olduėunu doėrulamaya alıřacaktır.

Özel Modlar listesinde bu anda seçili olan girdiyi çıkartmak için tıklayın.

Seçilen ekranda tipik Windows masaüstü modlarından daha küçük modlara olanak sağlamak için bu kutuyu seçin. Bu, ekranın yeteneklerine bağlı olarak, ekranın görünen alanının yakınlaştırılmış görünmesine veya masaüstü alanında dolaşmaya olanak sağlar.

Özelleřtirdiđiniz grnt modunun yatay boyutunu (veya geniřlik boyunca piksel sayısını) ayarlar.



Özelleptirdiðiniz görüntü modunun dikey boyutunu (veya uzunluk boyunca piksel sayýsýný) ayarlar.

Özelleptirdiðiniz görüntü modunun dikey yenileme hızını ayarlar.

Özelleřtirdiđiniz görüntü modunun görüntülenen renk sayısını (bpp veya piksel başına bit olarak da anılır) ayarlar.

Mod dzenleme alannda balama noktas olarak kullanmak zere standart Windows grnt modlarndan birini seer.

Kullanılabilir özelleştirilmiş görüntü modlarını listeler.

Seçilen görüntülemeyle ilgili belirli görüntüleme birimlerinde kurulabilecek, şu anda kullanılabılır görüntü modlarının listeleri. Bu liste yalnızca, bu görüntüleme biriminde fiziksel olarak görüntülenebilecek modlar içerir ve bu modlar, Windows Görüntü Özellikleri Ayarlar masasında ayarlanabilecek modlardan boyut açısından daha küçük olabilir.

TV’de video izlemek için en iyi ayarları etkin kılmak isterseniz bu kutuyu seçin.

Ŗu andaki grnŖ oranını koruyarak monitr zamanlamasını ayarlar.



ClearView görüntüleme yapılandırmanızın grafiksel yorumunu görüntüler. Görüntüleme birimlerinin sırasını değiştirmek isterseniz, monitör görüntüsüne tıklayıp taşıyın.

Bu seçenek görüntüleme yapılandırmasını seçer. Kullanılabilecek seçenekler şunlardır:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Tercih edilen ekran olarak kullanmak için bir ekranı seçin. Gereklikçe, tercih edilen ekranı 'Tercih Ekranı Yenileme' kaydırıcısını kullanarak yenileyebilirsiniz.

Tercih edilen ekranı seçmek için fareyi kullanın. Yenileme yapılırken farenin şu anda bulunduğu görüntü birimi tercihli ekran olarak ele alınır.

Tercihli bir ekranın tercih edilmeyen ekranlara oranla kaç kez yenilenmesi gerektiğini belirlemek için bu kaydırıcıyı kullanın.

- § 1x, tercih edilen ekranın devir başına sadece bir kez yenileneceğini belirler.
- § 2x, tercih edilen ekran devir başına iki kez yenilenirken tercih edilmeyen ekranın sadece bir kez yenileneceğini belirler.
- § 3x, tercih edilen ekranın devir başına üç kez yenileneceğini belirler.

Ařađıdakiler iin saat ayarlarını semenize yardım eder:

- § Sadece 2 Boyutlu (2D) uygulamaları etkileyen Standart (2D),
- § Sadece 3 Boyutlu (3D) uygulamaları etkileyen Performans (3D),

Standart saat ayarlarını seçerek 2D uygulamalarının ne kadar hızlı çalışacağını saptarsınız.

Standart saat ayarlarını seçerek 2D uygulamalarının ne kadar hızlı çalışacağını saptarsınız.



Ŗu anda sisteminiz iin gvenli maksimum saat ayarını saptar. Burada saptanan maksimum saat ayarı arka arkaya alıřtırmada deęiřebilir ve sistemin otomatik algılama ykleme testlerini ne kadar iyi idare ettięine baęlıdır.

Geniřletme modlarında ũste grntleme oluřturulmasına olanak tanır. (Bazı sistemler, Geniřletme modu etkin olduėunda, ũste grntleme oluřturulmasını bařaramaz; bu seenek bu zayıflıėın ũstesinden gelmenize olanak tanır.)

Bu ięne simgesinin ięeri basılması, ięne basıldıęında aęılır menünün aęık kalmasına neden olur. ięne serbest bırakılırsa aęılır menü kendilięinden kapanır ve denetim paneli penceresi odaęı kaybettięinde aęılır.

Belli bir görüntü birimi için görüntü daraltma çözünürlüğünü elle seçmenize olanak sağlar. Görüntü daraltma çözünürlüğünü seçerseniz, sürücü, mümkün oldukça görüntü daraltma moduna verilen çözünürlükte girecektir.

Not: Sistem yeniden başlatılmalarında bu ayar değişmeyecektir.

Monitörünüz (görüntü birimi) yerli döndürmeyi desteklediğinde bu kutuyu seçin.

**Not:** Görüntü biriminiz yerli döndürmeyi desteklemiyorsa, bu kutunun seçilmesi döndürme özelliđini etkisiz kılacaktır.

3D uygulamalarda kullanıcının seçtiđi eşyönsüz ayarların uygulamanın seçtiđi eşyönsüz ayarların yerine geçmesi için bu kutuyu seçin.

Çift Taramayı etkin kılmak için bu kutuyu seçin.

- § En çok tam ekran video veya bilgisayar oyunları için yararlı Çift Tarama, düşük çözünürlüklerde görüntü kalitesini büyük ölçüde yükseltir.
- § Çift Tarama monitör bant genişliğini iki katına çıkarmayı gerektirir. Daha yüksek çözünürlükler ve yenileme oranları için, çift taramalı mod monitör sinyrlarını ahtýđında sürücü otomatik olarak standart moda dönecektir.

Tüm desteklenen renk derinliklerinde birden fazla özel mod eklemenize olanak sağlar.



Tüm desteklenen yenileme hızlarında birden fazla özel mod eklemenize olanak sağlar.

Monitör (görüntü aygıtı) için kullanılabilir ekran çözünürlük ayarlarını gösterir. Farklı bir ekran çözünürlüğü seçmek için kaydırıcıyı oynatın.

Monitörün (görüntü aygıtı) şu anda seçili ekran çözünürlüğü için kullanılabilir renk ayarlarını gösterir. Farklı bir renk ayarı seçmek için kontrol düğmesine tıklayın.

Gerçekleşmiş ve aygıt sürücüsü tarafından günlüklenmiş olan özel NVIDIA GPU olaylarını listeler. Bu olayları ayrıca olay günlüğü görüntüleyicisi ile de görebilirsiniz.

OpenGL'de üste görüntülemeler için kullanmak üzere piksel biçimlerini belirleyin.

- Renk endeksli üste görüntüler (8bpp): 8-bit paletli üste görüntülemeler.
- RGB üste görüntüler (RGB555 format): 16-bit (RGB555) üste görüntülemeler kullanın.
- Renk-Endeksli (8 bpp) ve RGB555 biçimleri: Uygulamanın 8-bit paletli veya 16-bit (RGB555) üste görüntüler kullanmasını sağlar.

Not: Üste görüntülemeler ek yerleşik grafik belleği gerektirir ve tüm çözünürlüklerde kullanılamaz. Yer paylaşımı ile ilgili sorun yaşıyorsanız, çözünürlüğü veya renk derinliğini azaltmayı deneyebilirsiniz.

Çizgileri düzeltme için gamma düzeltmesini etkin kılar. Gamma düzeltilmiş çizgiler, düzgün çizgiler oluştururken çıkış birimlerinin renk görüntüleme yeteneklerindeki değişimleri göz önüne alır.

Sistemi ana olarak etkin kılar. Bu seçenek etkin kılındığında grafik kartı, görüntü karesi kilitlemeyi eş zamanlama sinyali üreten ana kart olarak kullanılır.

Yükselen Uç. Bu seçenek etkin kılındığında, eş zamanlamanın algılanması için sinyalin yükselen ucunun kullanıldığını gösterir.



##Alçalan Uç. Bu seçenek etkin kılındığında, eş zamanlamanın algılanması için sinyalin alçalan ucunun kullanıldığını gösterir.

Eş Zamanlama Gecikmesi (us). Ana moddayken bu seçenek, eş zamanlama atımını üretmeden önce resim karesi kilitleme kartının (mikrosaniye olarak) beklemesi gereken süreyi belirler.

Yenileme (Hz). Ana moddayken grafik kartının ıkıř eř zamanlama atımını rettigi hızdır (Hz olarak).

Eş zamanlama ve bağlantı durumu. Bu grafikler resim karesi kilitleme kartının şimdiki durumunu gösterir. Ayrı ayrı tanımlar şöyledir:

- **Eş Zmn Hazır.** Çıkış GPU'sundan eşzamanlama sinyali
- **Değişime Hazır.** GPU'lar arasında, papatya zincirindeki tüm GPU'ları eş zamanlamak için kullanılan sinyal
- **Zamanlama.** Zamanlama eşleme biti, resim karesi kilitleme bağlantı noktaları aracılığıyla bir zamanlama eşlemesinin varlığını gösterir.
- **Stereo Eş Zmn.** VGA kartından eş zamanlama sinyali. Kare kilitleme veya yuva birimden eş zamanlama sinyali olmadığında bu kullanılır.
- **Giriş.** Resim kare kilitlemesinin eş zamanlaması için giriş konektörü
- **Çıkış.** Resim kare kilitlemesinin eş zamanlaması için çıkış konektörü
- **Yuva Eş Zmn.** BNC konektöründen alınan eş zamanlama sinyali

Baęlantıyı Sına Eş zamanlama seçeneklerini sorgulamak ve baęlantıları doęrulamak için tıklayın.  
Sonuçlar ve řu andaki durum görüntülenir.

En iyi kare eř zamanlama ayarı için grafik kartını kalibre eden bir dizi iç test yapmak için tıklayın.  
Sonuçlar ve řu andaki durum görüntülenir.

İlgili monitörler (görüntüleme aygıtlarını) belirlemek için tıklayın.

Liste kutusu okunu tıklayın ve üste görüntülenen videoyu nerede izlemek istediğinize bağlı olarak ya Ana görüntü birimi ya da ikincil görüntü birimini seçin.



Masaüstünün üzerinde görünleneceđi çift görüntüleyicileri seçmek için bu seçeneđi kullanýn. Birinci simge ana ekraný, ikinci simge de ikincil ekraný simgeler. Bu liste, birlikte kullanýlabilecek çift görüntüleyicileri göstermektedir.

Masaüstünün nasıl gösterilmesini istediğinizi seçmek için bu seçeneği kullanın.

- § **Tek Ekran**, masaüstünü sadece ana ekranda göster demektir.
- § **Yükli Görüntüleme**, her biri bir ekranda olmak üzere iki farklı masaüstü göster demektir.
- § **Çoğalt**, aynı masaüstünü iki ekranda görüntüle demektir.
- § **Yatay Geniletme**, bir masaüstünü iki ekrana yatay olarak genişleterek göster demektir.
- § **Dikey Geniletme**, bir masaüstünü iki ekrana dikey olarak genişleterek göster demektir.

Yatay Geniřletme veya Dikey Geniřletme modlarında nView ekranlarda Masaüstü Bindirmeyi etkin kılar. Bu seenek, Geniřletme modunda birok ekranı tek bir masaüstü görüntülemek için kullandığınızda, görüntünün belli bir bölümünü yan yana ekranların kenarları boyunca tekrarlamaya olanak sağlar.

Yatay Geniřletme modunda Masařstü Bindirme kullanıldđđında ũst ũste gelecek yatay piksel sayısđđnđ belirlenir.

Dikey Geniþletme modunda Masaüstü Bindirme kullanýldýðýnda üst üste gelecek dikey piksel sayýsýný belirler.

'Projektörlü' ekranlar boyunca Öngörülen Karýptýrmanyý etkin kýlar. Bu seçenek, birçok projektörlü araçtan çýkan görüntüler tek, kesintisiz bir görüntü oluþturmak için üst üste geldiðinde oluþan yapay ýþyk görüntülerini dengelemenize olanak saðlar.

Öngörülen Karýptýrma içine katmak istediðiniz ekran kenarlarýný seçmek için, ekran görüntüsü kenarýndaki ok íparetlerine týklayýn.

Öngörülen Karýptýrmada yatay ekran kenarlarýndan kullanýlacak piksel sayýsýný belirler.



Görüntü birimlerinin birbirine karşı yatay kenarları boyunca Yatay Parlaklık değerini girmek için kullanılan düğüm derecesini belirler.

**Aralık:** 0 - 255 piksel. Büyük bir düğüm değeri kullanmak, görüntüleyicilerin kenarlarındaki gözle görülür ekleri azaltmaya yardımcı olur ve görüntünün hizalanmasını kolaylaştırır, ancak buna karşılık görüntü kalitesi düşebilir.

Görüntüleme birimlerinin birbirine karşı yatay kenarları için hedef Parlaklık değerini belirler.

**Aralık:** 0 - 255 piksel. Belirlediğiniz sayı büyüdükçe, karşı kenarlardaki görüntü daha parlaklaşır.

Öngörülen Karýptýrmada yatay ekran kenarlarýndan kullanýlacak piksel sayýsýný belirler.

Görüntü birimlerinin birbirine karşı yatay kenarları boyunca Dikey Parlaklık değerini girmek için kullanılan düğüm derecesini belirler.

**Aralık:** 0 - 255 piksel. Büyük bir düğüm değeri kullanmak, görüntüleyicilerin kenarlarındaki gözle görülür ekleri azaltmaya yardımcı olur ve görüntünün hizalanmasını kolaylaştırır, ancak buna karşılık görüntü kalitesi düşebilir.

Görüntüleme birimlerinin birbirine karşıyan dikey kenarları için hedef Parlaklık deđerini belirler.

**Aralık:** 0 - 255 piksel. Belirlediđiniz sayı büyüdükçe, karşıyan kenarlardaki görüntü daha parlaklađır.

Ýletipim kutusundaki Masaüstü Bindirme ve Öngörülen Karýptýrma ayarlarýný dosyaya gönderir.

Bir dosyada bulunan Masaüstü Bindirme ve Öngörülen Karşıtırma ayarlarını iletirim kutusuna getirir.

Force Video Karýptýrma API desteđi. Seęilen tam ekran grntleyici birimde tam ekran videoyu grmezseniz bu seęeneđi seęin.



Yüksek çözünürlükte masaüstü ölçeklemeyi etkin ya da etkisiz kılar. Yüksek çözünürlükte masaüstü ölçeklemenin arttırılması masaüstü görüntü kalitesini arttırır.

Ana moddayken dýþ eþ zamanlama üreticisi atýmýnýt BNC konektörü aracylýðýyla alýndýðý hýzdýr (Hertz olarak).

Ana moddayken dýþ eþ zamanlama üreticisi ile ilipkili video modudur.

Ana moddayken eþ zamanlama atýmlarýný ikincil aygýtlara iletmeden önce alýnacak dýþ eþ zamanlama üreticisi atým sayýsýdýr.

Direct3D ve OpenGL uygulamalarında performans ve kalite yükseltme ayarını seçmek üzere bu kaydırıcıyı hareket ettirin.

- **Yüksek Performans**, uygulamalarınızda en yüksek performanslı sađlar.
- **Performans**, uygulamalarınızda iyi görüntü kalitesi vererek en iyi performanslı sađlar.
- **Kalite**, uygulamalarınızda en iyi görüntü kalitesiyle sonuçlanan varsayılan ayardır.

Belli bir uygulama için TV'de grafikleri en iyi duruma getirir.

Grafikleri TV'de ortalar.TV'yi DVD izleme için en iyi duruma getirir.TV'yi masaüstü grafikleri için en iyi duruma getirir.TV'yi özel ayarlar için en iyi duruma getirir.

Uygulamanýn kendi yenileme hýzýný seçmesine olanak verir. Bu seçenek etkin olduđunda ařađýdaki liste kutusu etkisiz olur.



Sürücünün uygulamalar için yenileme hýzýný geçersiz kýlmasýna olanak verir. Bu seçenek etkin olduđunda ařaðýdaki liste kutusu etkili kýlýnýr.

Bu liste kutusu, her çözünürlük için yenileme hızlarını ayrı ayrı geçersiz kılmaları sağlar.

**Varsayılan**, uygulamanın yenileme hızının kullanıldığını anlamına gelir. Başka herhangi bir değer, uygulamalar için yenileme hızının ayarlanacağı değer demektir.

Bir yenileme hızını geçersiz kılmak için

1. Yenileme Hızı sütununda, yenileme hızını değiştirmek istediğiniz Çözünürlüğü içeren satırdaki **Varsayılan** sözcüğüne tıklayın. Değerler listesi görüntülenir.
2. Bir yenileme hızı seçin ve **Uygula**'ya tıklayın.

Yenileme hızı geçersiz kılındığında, Microsoft Windows uygulama tarafından belirlenen yenileme hızını bildirecek, ancak monitör (görüntü birimi) geçersiz kılınan yenileme hızını kullanacaktır.

Eþ zamanlama seeneklerini sorgulamak ve bađlantýлары dođrulamak iin týklayýn. Sonular ve bu andaki durum grüntülenir.

Bu sistemi ikincil olarak etkin kılabilir. Bu seçenek etkin kılındığında grafik kartı, görüntü karesi kitlemeyi eş zamanlama sinyaliyle eş zamanlanan ikincil kart olarak kullanılır.

Ekranýnýzýn desteklemediði modlarýn yer alýp almayacađýný belirler.

**Dikkat:** Ekranýnýz için uygun olmayan bir modun seçilmesi ciddi görüntü birimi sorunlarına, hatta donanýmýnýzýn zarar görmesine yol açabilir.

Bu anda seçili ekran çözünürlüğü için özelleştirilmiş tüm kullanılabılır modları göstermek için tıklayın.

Monitörün (görüntü aygıtı) şu anda seçili ekran çözünürlüğü için kullanılabılır yenileme hızını gösterir. Farklı bir yenileme hızı seçmek için seçeneğe tıklayın.

Son ekran çözünürlüğünü, renklerini ve son deđiştirilmeye çalışılan yenileme hızını görüntüler.



Özel çözünürlük genişliđini otomatik ayarlamak için tıklayın. Geniřlik deđeri 8'in katları olmalıdır.

Monitörünüzün zamanlama modunu seçmek için tıklayın.

- **Otomatik Algıla** 'varsayılan' ayar olup, Windows'a, uygun zamanlama bilgilerini doğrudan monitörün kendisinden alma olanağı tanır. Not: Bazı eski monitörler bu özelliği desteklemeyebilir.
- **Genel Zamanlama Formülü (GTF)** çoğu yeni monitör ve görüntü birimi tarafından kullanılan bir standarttır.
- **Ayrı Monitör Zamanlamaları (DMT)** bazı monitörlerde halen kullanılan daha eski bir standarttır. Görüntü biriminiz DMT kullanımını gerektiriyorsa bu seçeneği etkinleştirin.
- **Uyumlu Video Zamanlamaları Standardı (CVT)** 2003 yılı Mart'ında VESA standardı olmuştur. CVT, yüksek çözünürlükleri diğer zamanlama standartlarından daha iyi destekler.
- Sabit Görüntü Oranı Zamanlaması, görüntülenen resmi, monitörün görüntü oranından çok modun görüntü oranını korumaya zorlar. **Not:** Sürücü, gerektiğinde, görüntülenen resmin çevresine siyah kenarlar yerleştirebilir.

Bu renk düzeltme ayarlarının nereye uygulanacağını belirlemek için aşağı okuna tıklayın.

- **Tümüne**, ayarları Windows masaüstüne ve video izlemeye uygular.
- **Masaüstüne**, bu renk düzeltme ayarlarını Windows masaüstüne uygular.
- **Üste görüntü/VMR**'ye, ayarları üste görüntüleme kullanan video izlemeye uygular.
- **Tam Ekran Videoya**, bu renk düzeltme ayarlarını tam ekran video izlemeye uygular.

Kaydırıcılar tarafından ya da eđri kontrolu tarafından etkilenen renk kanallarını seçmek için aþaðý okuna týklayın. Kırmızı, yeşil veya mavi kanalları ayrı ayrı veya bileşim kanalının tümünü birden ayarlayabilirsiniz.

Renk düzeltme eđrisinin grafiksel bir gösterimidir. Giriş deđerleri x eksenini boyunca ve deđiştirilen çýkýş deđerleri y eksenini boyunca gösterilir. Sayısal deđerler kompu düzenleme kutularında gösterilir.

- **Standart Modda** bu eđri, siz kaydırıcıyla Kontrast, Parlaklık veya Gamma ayarlarını yaparken gerçek zamanlı olarak deđiştir.
- **Ýleri Modda**, bu eđriyi fareyle kontrol noktalarını sürükleyerek, düzenleme kutularında deđerleri deđiştirerek veya ok tuşlarını kullanarak gerçek zamanlı deđiştirebilirsiniz. Eđri boyunca sol fare düđmesini týklatarak veya Ekle tuşuna basarak daha kontrol noktaları ekleyebilirsiniz. Kontrol noktalarını sýnyrlardan dýşarı sürükleyerek veya Sil tuşunu kullanarak çýkartabilir ve sürükleme seçeneđini ve Üst Karakter ve Control deđiştirici tuşlarını kullanarak çok sayıda kontrol noktası seçebilirsiniz.
- **ICC Profil Modunda**, ICC profilinden yüklenen renk düzeltme eđrileri gösterilir. ICC profilindeki bilgilere göre renk eđleme yapmak için profesyonel bir basým uygulamasý kullanın.

Eðri grafiðinde kontrol noktasý ya da fare konumu için giriş deðerini gösterir.

Eđri grafiđinde kontrol noktasý ya da fare konumu iin ýkýþ deđerini gsterir.

Kullanılabilen renk düzeltme profillerinin bir listesini görüntüler.

- **Standart Mod**, Kontrast, Parlaklık ve Gamma kaydırıcılarını kullanarak renk düzeltme ayarlarını belirlemenize olanak sağlar.
- **Yeri Düzey Modu**, grafikte görünen eğri boyunca kontrol noktalarını ekleyerek, sürükleyerek ya da çýkararak elle renk düzeltme ayarlarını belirlemenize olanak sağlar. Bu seçenek etkin olduđunda kaydırıcılarda gösterilen ayarlar uygulanmaz.
- **ICC Profil Modu**, belirlenen ICC profilinden getirilen renk düzeltme eğrilerini kullanır. ICC profilini seçin ve profili yüklemek için Getir düđmesine tıklayın. Bu seçenek etkin olduđunda kaydırıcılarda gösterilen ayarlar uygulanmaz.

Kaydettiđiniz **Özel Ayarlar** da bu listede gösterilir. Bir Özel Ayarlar profilini etkin kılmak için, profili listeden seçin.

Kullanılacak ICC profilinin dosya adını belirlemek için tıklayın.

Ekran menüsü düzenleme durumunu deęiřtirmek için tıklayın.



Ekran menü düzenlemesi açık olduđunda saklı ekranların listesini görüntüler.

Desteklenen en yüksek çözünürlüğün altındaki çözünürlüklerde çalışırken görüntünün yassý panel ekraný üzerindeki konumunu belirlemek için bu seçenekleri kullanýn. “Ölçekleme” seçenekleri çok sayýda yerli çözünürlüdü destekleyen yassý panellerde kullanýlabilir.

- **Ekran Baðdaþtýrýcýsý Ölçeklendirmesi** Düşük çözünürlükteki görüntülerin yassý panele sýðacak þekilde ölçeklendirilmesini isterseniz bu seçeneði etkin kýlýn. Örneðin, yassý panelinizin maksimum 1400x1050 çözünürlüdü varsa, 1024x768 çözünürlükteki bir görüntü ekranda 1400x1050 çözünürlükte görünecek þekilde ölçeklenecektir. Bu “piksel geniþletme” iþlemi için görüntü baðdaþtýrýcýsý kullanýlacaktýr.
- **Ortalanmýþ Çýkýþ**. Düşük çözünürlükteki görüntülerin yassý panelin ortasýnda “olduðu gibi” görüntülenmelerini isterseniz bu seçeneði etkin kýlýn. Örneðin, yassý panelinizin maksimum 1400x1050 çözünürlüdü varsa, 1024x768 çözünürlükteki bir görüntü ekranýn ortasýnda 1024x768 çözünürlükte, etrafýnda siyah kenarlarla görünecektir.
- **Monitör Ölçeklendirmesi, Ekran Baðdaþtýrýcýsý Ölçeklendirmesi gibidir, fakat, ekran baðdaþtýrýcýsý yerine yassý panelin varsayýlan “piksel geniþletme” yöntemini kullanýr.**
- **Sabit Görüntü Oraný Ölçeklendirmesi.** (Not: Bu seçeneðin kullanýlabilmesi ekran yapýlandýrmasýna baðlýdýr.) Düşük çözünürlükteki görüntülerin yassý panele sýðacak þekilde ölçeklendirilmesini fakat ayný zamanda görüntünün en/boy oranýný korumak isterseniz bu seçeneði etkin kýlýn. Örneðin, yassý panelinizin maksimum 1680x1050 çözünürlüdü varsa, 1024x768 çözünürlükteki bir görüntü ekranda 1400x1050 çözünürlükte, etrafýnda siyah kenarlarla görünecek þekilde ölçeklenecektir.

NVIDIA GPU fanını, GPU sıcaklığını veya performans modunu dikkate almayarak maksimum düzeyde sürekli çalışmaya zorlamak için bu seçeneği kullanın. Bu modda fan sürekli bir gürültü düzeyi üretir.

