

Aktiverer 'fog'-tabelmulering Direct3D angiver, at et NVIDIA GPU, der understøtter Direct3D-hardwareacceleration, skal kunne implementere enten 'vertex fog' eller 'table fog'.

**Bemærk:** Nogle spil undersøger ikke Direct3D-hardwares formåen og forventer understøttelse af 'table fog'. Aktivering af denne indstilling sikrer, at sådanne spil kører korrekt på din NVIDIA-grafikprocessor.

Tvinger hardwaren til automatisk at tilpasse dybden på Z-bufferen til den dybde, programmet ønsker.

**Bemærk:** Medmindre dit arbejde specifikt kræver en bestemt dybde på Z-bufferen, er det bedst at aktivere denne indstilling. Hvis denne indstilling er deaktiveret, er det kun programmer, hvis dybde på Z-bufferen svarer til den aktuelle hardwarekonfiguration, der kan køre.

Aktiverer en alternativ teknik til dybde-buffering.

Aktivering af denne indstilling lader hardwaren anvende en anden mekanisme til dybdebuffering i 16-bit programmer, hvilket kan producere opdatering af 3D-billeder i højere kvalitet.

Aktiverer NVIDIA-logoet i Direct3D.

Hvis denne indstilling aktiveres, vises NVIDIA-logoet i det nederste hjørne af skærmen, når Direct3D-programmer kører.

NVIDIA-grafikprocessoren kan automatisk generere mipmaps for at øge effektiviteten for teksturoverførsler via bus'en og give højere ydeevne til programmet.

**Bemærk:** Nogle programmer vises imidlertid ikke korrekt, når auto-genererede mipmaps er aktiveret. Hvis du vil løse eventuelle problemer, skal du reducere antallet af automatisk genererede mipmap-niveauer, indtil billederne vises korrekt. Reduktion af antallet af mipmap-niveauer fjerner ofte fejljustering af tekstur eller "sømme", men på bekostning af nogen ydeevne.

Justerer detaljeringsniveau-bias (**LOD**) for mipmaps.

En lavere bias giver bedre billedkvalitet, mens en højere bias forøger ydeevnen for programmet. Du kan vælge mellem fem foruddefinerede bias-værdier, der varierer fra 'Bedste billedkvalitet' til 'Bedste ydeevne'.

Viser en liste over de brugerdefinerede indstillinger (eller "tweaks"), du har gemt.

Du kan aktivere indstillingen ved at markere et element på listen og klikke på **Anvend**.

Klik for at gemme de aktuelle indstillinger (herunder dem, der er angivet i dialogboksen Mere Direct3D) som en brugerdefineret 'tweak'. Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt Direct3D-spil, kan du gemme indstillingerne som en brugerdefineret "tweak". Det giver dig mulighed for hurtigt at konfigurere Direct3D, før du starter spillet, så du ikke behøver angive alle indstillingerne en for en.



Klik for at slette den brugerdefinerede indstilling, der i øjeblikket er valgt på listen.

Klik for at gendanne alle indstillinger til standardværdier.

Klik for at vise en dialogboks, hvor du kan tilpasse yderligere Direct3D-indstillinger.

Flyt skydekontrollen for at ændre hardwaretekstur-adresseskemaet for texel (teksturelementer).

Ændring af disse værdier ændrer, hvor texel-udgangspunktet er defineret. **Standardværdierne** stemmer overens med specifikationerne for Direct3D. Noget software vil muligvis forvente, at texel-udgangspunktet er defineret et andet sted. Billedkvaliteten for disse programmer forbedres, hvis texel-udgangspunktet omdefineres. Brug skyderen til at placere texel-udgangspunktet et hvilket som helst sted mellem øverste venstre hjørne og midten af den pågældende texel.

Giver NVIDIA-grafikprocessoren mulighed for at bruge op til den angivne mængde af systemhukommelse til lagring af tekstur (ud over den hukommelse, der er installeret på selve skærmkortet).

**Bemærk:** Den maksimale mængde af systemhukommelse, der kan reserveres til teksturlagring, er beregnet på basis af den mængde af fysisk RAM, der er installeret på computeren. Jo mere RAM, jo højere værdi kan du angive.

Denne indstilling gælder kun for PCI-skærmkort eller AGP-skærmkort, der kører i PCI-kompatibel tilstand.

Angiver, hvordan lodret synkronisering håndteres i Direct3D.

- **Altid deaktiveret.** Deaktiverer altid lodret synkronisering i Direct3D-programmer.
- **Deaktiveret som standard.** Deaktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det skal være aktiveret.
- **Aktiveret som standard.** Aktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det skal være deaktiveret.

Begrænser det antal rammer, som CPU'en kan forberede, inden rammerne behandles af grafikprocessoren, når lodret synkronisering er deaktiveret.

**Bemærk:** I nogle tilfælde vil et højere antal af tilladte forudbehandlede billeder give en større 'input-forskydning' i forhold til enheder som f.eks. joystick, gamepad eller tastatur. Reducer denne værdi, hvis du oplever en mærkbar forsinkelse i forhold til inputenheder, der er tilsluttet computeren, når du spiller spil.

Deaktiverer driverunderstøttelse af udvidede instruktioner, der anvendes af visse CPU'er.

Nogle CPU'er understøtter yderligere 3D-instruktioner, der supplerer NVIDIA-grafikprocessoren og forbedrer ydeevnen i 3D-spil eller -programmer. Med denne indstilling kan du deaktivere understøttelse af disse ekstra 3D-instruktioner i driverne, som kan være nyttige til ydelsessammenligninger og fejlfinding.



Tillader driveren at eksportere stereo-pixelformater, så OpenGL-programmer kan bruge stereo og aktivere stereo-shutterbriller.

Tillader driveren at eksportere overlay-pixelformater, så OpenGL-programmer kan bruge overlays.

Tillader OpenGL-driveren at allokere én buffer til baggrund og én buffer til dybde med samme opløsning som skærmen.

- Når indstillingen er aktiveret (afkrydset), vil OpenGL-programmer, der opretter flere vinduer, anvende videohukommelsen mere effektivt og udvise forbedret ydelse.
- Når indstillingen er deaktiveret (uden kryds) vil OpenGL-driveren allokere en buffer til baggrund og en buffer til dybde for hvert vindue, der er oprettet af et OpenGL-program.

Angiver optimale indstillinger for det valgte OpenGL-program. Klik på listebokspilen for at se en programliste, og vælg derefter et program.

Besstemmer, om der som standard skal bruges teksturer i en særlig skærmfarve i OpenGL-programmer.

- **Brug skrivebordets skærmfarver** bruger altid teksturerne for den skærmfarve, der bruges på Windows-skrivebordet.
- Indstillingerne **Brug altid 16 bpp** og **Brug altid 32 bpp** gennemtvinger teksturerne for den angivne skærmfarve, uafhængigt af skrivebordsindstillingerne.

Bestemmer buffer-spejlingstilstanden for OpenGL-programmer, der kører i fuld skærm. Du kan vælge mellem metoderne **blokoverførsel** og **vælg automatisk**.

**Vælg automatisk** giver driveren mulighed for at bestemme, hvilken metode der er den bedste, på basis af hardwarekonfigurationen.

Angiver, hvordan lodret synkronisering håndteres i OpenGL.

- **Altid deaktiveret.** Deaktiverer altid lodret synkronisering i OpenGL-programmer.
- **Deaktiveret som standard.** Deaktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det skal være aktiveret.
- **Aktiveret som standard.** Aktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det skal være deaktiveret.

Klik for at gemme de aktuelle indstillinger som en brugerdefineret 'tweak', som derefter føjes til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt OpenGL-program, kan du gemme indstillingerne som en brugerdefineret "tweak". Det giver dig mulighed for hurtigt at konfigurere OpenGL, før du starter programmet, så du ikke behøver angive alle indstillingerne en for en.



Med skydekontrollen kan du justere **lysstyrken**, **kontrasten** eller **gammaværdierne** for den valgte farvekanal.

Farvekorrektionsindstillingerne bruges til at kompensere for variationer i lysstyrken mellem et kildebillede og dets output på en visningsenhed. Når du arbejder med billedbehandlingsprogrammer, kan du justere farvekorrektionsindstillingerne, så der opnås en mere præcis farvegengivelse af billeder (f.eks. fotos) på visningsenheden.

Desuden kan mange 3D-accelererede spil blive vist så mørke, at man ikke kan spille. Hvis lysstyrken og/eller gammaværdien forøges jævnt over alle kanalerne, vises disse spil lysere, hvorved de bliver lettere at spille.

Klik på listebokspilen for at vælge hvilken farvekanal, der skal kontrolleres med skydekontrollerne. Du kan justere den **røde**, **grønne** eller **blå** kanal individuelt eller alle kanaler på én gang.

**Digital vibrering** giver dig mere kontrol over farveadskillelse og -intensitet, hvilket giver klarere billeder i alle programmer.

Brug skydekontrollen til indstilling af niveauet for digital vibrering: **Fra, Lav, Mellem, Høj, og Maks**

En grafisk visning af farvekurven. Denne kurve ændres interaktivt, når du justerer kontrasten, lysstyrken eller gamma.

Aktivér denne indstilling, hvis du automatisk vil anvende de foretagne farvejusteringer i næste Windows-session (dvs. efter genstart af computeren).

**Bemærk:** Hvis din computer kører på netværk, justeres farven, når du har logget på Windows.

Viser en liste over de brugerdefinerede farveindstillinger, du har gemt.  
Du kan aktivere en indstilling ved at vælge et element på listen.

Klik for at gemme de aktuelle farveindstillinger som en brugerdefineret indstilling. Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Klik for at slette den brugerdefinerede farveindstilling, der i øjeblikket er valgt på listen.



Klik for at gendanne alle farveværdier til standardindstillingerne.

Føj ikonet NVIDIA-indstillinger til Windows-proceslinjen.

- Dette ikon gør det muligt at anvende alle brugerdefinerede Direct3D-, OpenGL- eller farveindstillinger på et øjeblik fra en nemt tilgængelig pop-up menu.
- Menuen indeholder også elementer til gendannelse af standardindstillinger og adgang til dialogboksen Egenskaber for Skærm.

Klik for at vælge det ikon, der skal repræsentere værktøjet NVIDIA-indstillinger på Windows' proceslinje.

1. Vælg det ikon på listen, du vil have vist.
2. Klik derefter på **Anvend** for at opdatere ikonet på proceslinjen.

Aktiverer nView Desktop Manager ved at føje indstillingen **nView egenskaber** til skrivebordsmenuen.

Højreklik på skrivebordet, og klik derefter på **nView egenskaber** for at vise egenskabspanelet for nView Desktop Manager.

Klik for at åbne nView Desktop Manager egenskabspanelet efter aktivering af indstillingen **Aktivér Desktop Manager**.

I egenskabspanelet til nView Desktop Manager kan du konfigurere forskellige Desktop Manager-funktioner for enkelte eller flere skriveborde og skærme.

Disse indstillinger giver dig mulighed for at angive placeringen af billedet på fladskærmen, når den bruges ved skærmopløsninger, der er lavere end den skærmopløsning, der maksimalt understøttes.

Brug piletasterne til at justere placeringen af skrivebordet på skærmen.

Klik for at nulstille skrivebordet til dets standardplacering for den aktuelle opløsning og opdateringshastighed.



Vælg enhed (skærm, digital fladskærm eller TV), afhængig af, hvilken/hvilke enhed(er) dit NVIDIA GPU-baserede grafikkort understøtter.

Klik for at åbne et vindue, hvor du kan tilpasse indstillingerne for den aktive visningsenhed.

Klik for at angive de aktuelle format- og landeindstillinger, der bruges til TV-output.

Klik for at åbne et vindue, hvor du kan angive et bestemt format for TV-output.

Denne liste giver dig mulighed for at vælge formatet for TV-output, baseret på det land du bor i.

**Bemærk:** Hvis dit land ikke findes på listen, skal du vælge det land, der ligger tættest på.

Klik for at angive, hvilken type outputsignal der sendes til TV'et.

- Hvis du har det rette forbindelseskabel, giver **S-Video**-out generelt output i højere kvalitet end Sammensat video-output.
- Hvis du er usikker på, hvilken type signal du skal angive, kan du vælge indstillingen **Vælg automatisk**.

Klik på piletasterne for at justere placeringen af skrivebordet på tv'et.

**Bemærk:** Hvis der kommer støj på TV-billedet, eller det forsvinder på grund af overjustering, skal du blot vente i ti sekunder. Dette billede vender automatisk tilbage til standardplaceringen, og du kan starte justeringen igen. Når du har placeret skrivebordet, hvor du ønsker det, skal du klikke på knappen **Anvend** for at gemme indstillingerne, inden der er gået ti sekunder.

Klik for at nulstille skrivebordet til standardplaceringen på TV'et for den aktuelle skærmopløsning.



Flyt skydekontrollen for at justere TV-billedets lysstyrke.

##Flyt skydekontrollen for at justere TV-billedets kontrast.

Flyt skydekontrollen for at justere TV-billedets farvemætning.

Flyt skydekontrollen for at justere mængden af flimmerfilter, der skal anvendes på TV-signalet.

**Bemærk:** Det anbefales, at du slår flimmerfilter helt fra ved afspilning af DVD-film fra en hardwaredeko-

Brug disse styreenheder til at justere kvaliteten ved afspilning af video eller DVD på visningsenheden (skærmen).

Du kan indstille lysstyrke, kontrast, nuance og mætning for at opnå optimal billedkvalitet, når du afspiller video eller DVD-film på computeren.

Justerer grund- og hukommelses-clock-hastigheder på NVIDIA GPU.

Indstill den primære clock-hastighed for NVIDIA-GPU.

Angiver grundclock-hastigheden i megahertz.



Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden på grafikkortet.

Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden i Megahertz.

Tester de nye indstillinger for clock-frekvens, før de anvendes.

**Bemærk:** Du skal teste alle nye indstillinger, der afviger fra producentens standardindstillinger, inden de kan anvendes permanent.

Sikrer, at ændringerne af clock-hastighederne automatisk anvendes, hver gang Windows starter.

**Bemærk:** Du kan springe over den automatiske clock-indstilling ved start, hvis du holder **Ctrl** nede, mens Windows starter. Hvis din computer er forbundet til et netværk, skal du holde **Ctrl** nede, umiddelbart efter du har logget på Windows.

Nulstiller alle clock-justeringsmuligheder og gennemtvinger en genopdagelse af grafikhardwaren, inden styreenhederne kan genaktiveres.

**Bemærk:** Det anbefales, at du foretager en nulstilling, hver gang du flasher BIOS'en på grafikkortet med en opdateret BIOS-version.

**nView Standard** er en enkeltskærmstilstand. Brug denne tilstand, hvis du kun har én skærmenhed tilsluttet til det NVIDIA GPU-baserede grafikkort.

**nView klon**-tilstand viser en nøjagtig kopi af den primære skærm på den sekundære enhed.

**nView vandret spredning**-tilstand strækker Windows' skrivebord vandret over to skærme. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner én stor, bred skærmoverflade, hvilket er nyttigt, når der vises elementer, der er bredere end en enkelt skærm.



**nView Lodret spredning** giver mulighed for at udvide Windows-skrivebordet lodret på tværs af to skærmenheder. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner én stor, høj skærmoverflade, hvilket er nyttigt, når der vises elementer, der er højere end en enkelt skærm.

Viser en grafisk gengivelse af konfigurationen af nView-enheden.

§ Klik på et skærmikon for at vælge det som den aktuelle skærm.

§ Når du højreklikker på skærmikonet vises en pop-up menu, hvor du kan foretage justeringer af den tilknyttede visningsenhed. ligesom der er adgang til fanen Farvekorrektion.

Klik for at låse den aktuelle pan-position på den sekundære **klon-tilstandsskærm**.

Dette giver dig mulighed for at fryse det virtuelle skrivebord på en bestemt placering, hvilket er praktisk i forbindelse med præsentationer eller detaljeret arbejde i programmer.

Klik på centrér- eller pileikonerne, hvis du vil vælge det område af videoskærmen, der skal zoomes. Når det er valgt, kan du zoome til denne del af skærmen ved at flytte zoom-skydekontrollen nedenfor.

Flyt skydekontrollen for at zoome ind eller ud på den valgte del af videoafspilningsskærmen.

Klik på listebokspilen og vælg enten **Primær skærm** eller **Sekundær skærm**, afhængig af hvilken skærm du vil afspille video i fuldskræmstilstand på. Du kan deaktivere fuldskræmstilstand ved at vælge **Deaktiver**.

Tvinger overlay-softwaren til at bruge busmastering.

**Bemærk:** Det anbefales, at du lader denne indstilling forblive umarkeret, medmindre du får problemer med videoafspilning, f.eks. billedkorrumpning eller intet billede.

Viser den visningsenhedstype, du bruger sammen med det valgte grafikkort.



Klik her for at vise egenskaber for enheden og driveren for denne enhed.

Viser de tilgængelige opdateringshastigheder for denne skærm. En højere opdateringshastighed reducerer flimren på skærmen.

Angiver, om listen under Opdateringshastighed indeholder tilstande, der ikke understøttes af din skærm.

**Forsigtig:** Hvis du vælger en metode, der ikke passer til din skærm, kan det forårsage alvorlige skærmproblemer og beskadige hardwaren.

Angiver, at skærmen, der svarer til det ovenfor valgte ikon, er den primære visningsenhed.

Når du starter computeren, vises logon-dialogboksen på den primære skærm. De fleste programvinduer vises som standard på den primære skærm, når de åbnes første gang. Den primære skærm indholder skrivebordets øverste venstre hjørne.

Viser alle aktuelle nView-skærme. Hvis der er tilsluttet mere end én enhed, og du har skiftet til en tilstand, der ikke er Standard, kan du vælge, hvilken skærm du ønsker som den aktuelle skærm.

Du kan også klikke på skærmikonet herover for at vælge det som den aktuelle skærm.

Klik for at angive eller ændre de indstillinger, der er relateret til den outputenhed, som bruges til den aktuelle skærm.

Klik for at detektere alle de visningsenheder, der er sluttet til grafikkortet.

**Bemærk:** Brug denne funktion, hvis du har tilsluttet skærme, efter at kontrolpanelet blev åbnet.

Marker dette afkrydsningsfelt, hvis du har en skærm (visningsenhed) tilsluttet til det sekundære skærmstik, som ikke registreres. Dette er nyttigt i forbindelse med ældre skærme eller skærme, der er tilsluttet ved hjælp af BNC-stik.



Klik her for at få adgang til yderligere funktioner i forbindelse med NVIDIA-GPU.

Klik her for at få adgang til NVIDIA-webstedet, hvor du kan finde de nyeste oplysninger og drivere til NVIDIA-GPU.

Disse oplysninger beskriver hardwareaspekterne i forbindelse med det aktuelt valgte NVIDIA GPU.

Disse oplysninger beskriver udvalgte systemaspekter, der kan have indflydelse på den samlede grafikkkvalitet.

Liste over de filer, inklusive beskrivelser og versioner, der anvendes af NVIDIA GPU.

Deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer.

**Bemærk:** Aktivér denne indstilling, hvis du kræver maksimal ydeevne i programmerne.



Aktiverer anti-aliasing i 2x-tilstand.

**Bemærk:** Denne tilstand giver en forbedret billedkvalitet og høj ydelse i 3D-programmer.



Aktiverer en patentbeskyttet anti-aliasing-teknik, der findes i GeForce GPU-familien.

**Bemærk:** Quincunx Antialiasing tilbyder samme kvalitet som ved den langsomme 4x anti-aliasing-tilstand med næsten den samme ydeevne som ved den hurtigere 2x-tilstand.

Aktiverer anti-aliasing i 4x-tilstand.

**Bemærk:** Denne tilstand giver bedre billedkvalitet på bekostning af nogen ydeevne i 3D-programmer.

Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden, 9-tap (Gaussian).

**Bemærk:** Denne tilstand giver bedre billedkvalitet på bekostning af nogen ydeevne i 3D-programmer.

Aktiverer anti-aliasing i 4xS-tilstand. Denne tilstand giver bedre kvalitet end 4x-tilstanden, mens ydeevnen reduceres lidt i 3D-programmer.

**Bemærk:** Denne indstilling påvirker kun Direct3D-programmer. Ved kørsel af OpenGL-programmer anvender OpenGL den næste mulige anti-aliasing indstilling — dvs. den indstilling, der ligger umiddelbart før indstillingen 4xS.

Aktiverer automatisk de optimale anti-aliasing-indstillinger for de 3D-programmer, der understøtter anti-aliasing.

Med denne indstilling kan du manuelt vælge den anti-aliasing-tilstand, der skal benyttes ved kørsel af 3D-programmer.

Viser oplysninger om de aktuelle AGP-indstillinger på computeren.

Manuelt valg af den AGP-hastighed, der anvendes af grafik-undersystemet.

**Bemærk:** Lad afkrydsningsfeltet stå umarkeret, hvis du ikke er sikker på, hvilken AGP-hastighed der skal benyttes. Systemet angiver derefter automatisk den optimale AGP-hastighed.



Flyt skydekontrollen for manuelt at vælge den AGP-hastighed, der skal benyttes af grafikundersystemet.

Vælg den metode, som driveren skal bruge til at styre den videohukommelse, der er allokeret fra systemhukommelsen.

Angiv den mængde systemhukommelse, der benyttes sammen med den metode, der er angivet af den aktuelle billedbuffertilstand.

Angiv strategien for styring af billedbufferhukommelsen, når du benytter den dynamiske billedbuffertilstand.

Med NVIDIA **PowerMizer** kan du regulere GPU'ens strømforbrug.

Du kan enten forlænge batteriernes levetid ved at vælge **Maksimal strømbesparelse** eller udnytte GPU'ens fulde grafiske ydeevne ved at vælge **Maksimal ydeevne**.

Gør det muligt for skærnkort med flere output at blive behandlet af Windows som separate, individuelle kort, der er installeret på systemet.

**Bemærk:** Giver dig mulighed for at vælge en uafhængig opløsning og/eller farvedybde for hver skærmenhed, der er tilsluttet multiskærms-grafikkortet.

Klik for at åbne en dialogboks, hvor du kan tilpasse yderligere OpenGL-indstillinger.

**Bemærk:** Denne knap er kun tilgængelig, når du aktiverer indstillingen "Aktiver quad-bufferlagret stereo-API" på den første liste i dette panel.

Aktiverer overlay i OpenGL.

Nogle programmer (f.eks. Softimage3D) kræver overlay-planes. Overlay-planes bruges som en paletteoverflade ud over den normale farvebuffer (RGB). Overlay er særligt egnet til overlappende tegneområder, der er uafhængige af selve 3D-billedet, f.eks. menuer og markører. Overlay understøttes i 16-bit og 32-bit farvetilstande.

**Bemærk:** OpenGL-stereo og -overlay kan ikke bruges samtidig. Overlays skal bruge ekstra hukommelse på grafikortet og er måske ikke tilgængelig i alle opløsninger. Du kan reducere opløsningen eller farvedybden, hvis du har problemer med at få adgang til overlay-funktioner.



Aktiverer stereo i OpenGL.

Hvis du vil køre stereoprogrammer med shutterbriller eller anden hardware, skal NVIDIA-driveren eksportere OpenGL-stereopixelformater og organisere hukommelse, for at stereoskopiske og monoskopiske programmer kan bruges samtidig.

**Bemærk:** Aktiver kun denne indstilling, hvis det er nødvendigt. Nogle programmer vælger automatisk et stereoformat, mens andre programmer ikke fungerer korrekt i et stereopixelformat.

**Bemærk:** OpenGL-stereo og -overlay kan ikke bruges samtidig. Stereovisning skal bruge ekstra hukommelse på grafikkortet og er måske ikke tilgængelig i alle opløsninger. Du kan reducere opløsningen eller farvedybden, hvis du har problemer med at vise i stereo.

NVIDIA-driveren understøtter et bredt udvalg af stereohardware. Hvis du bruger anden stereohardware end standardhardwaren, skal du vælge en skærmtilstand på listen.

**Brug shutterbriller** Aktivér kun denne indstilling, hvis du bruger ELSA 3D REVELATOR™ eller et kompatibelt kort. Disse kort oversætter skærmsignalet til den standard-3-bens DIN, der bruges i det meste af den tilgængelig stereohardware.

**Bemærk:** Du behøver ikke at bruge kortet, hvis grafikkortet har et indbygget 3-bens DIN-stik!

**Brug lodret interlaced skærm** Aktivér denne indstilling, hvis du har tilsluttet en auto-stereofladskærm til grafikkortet.

**Brug nView-klontilstand** Aktivér denne indstilling, hvis du har passiv stereohardware. For at kunne bruge denne indstilling, skal projektorene være tilsluttet et dual-skærm grafikkort der er baseret på en NVIDIA GPU og nView klon-tilstand skal være aktiveret under fanen nView skærmtilstand. På den ene skærm vises billedets venstre øje, og på den anden skærm det højre øje.

**Bemærk:** Denne indstilling er kun til rådighed på dual-skærm (eller multi-skærm) grafikkort.

**Brug af indbygget DIN-stik:** Aktivér denne indstilling, hvis dit grafikkort indholder et indbygget 3-bens DIN-stik. I dette tilfælde behøver du ikke ekstra kort, f.eks. dem, der leveres sammen med StereoGraphics-briller. Du kan forbinde al stereohardware direkte til grafikkortet ved hjælp af 3-bens DIN-stikket.

**Brug blå programkode til StereoGraphics-produkter** Vælg denne indstilling, hvis du bruger et kort, der er leveret sammen med StereoGraphics, StereoEyes eller kompatible produkter. Disse kort oversætter skærmsignalet til det standard-3-bens stik, der bruges af den mest almindelige stereohardware.

**Bemærk:** Du behøver ikke at bruge kortet, hvis grafikkortet har et indbygget 3-bens DIN-stik!

Hvis du ikke kan se en stereoeffekt, kan du vælge denne indstilling for at bytte rundt på venstre og højre billede.

**Bemærk:** Generelt kan det være nødvendigt kun at aktivere denne indstilling på lodrette interlaced skærme og i passiv tilstand.



Denne indstilling tilsidesætter så meget hukommelse som muligt til fordel for teksturmapper. Dette kan forbedre ydeevnen for programmer med meget tekstur på bekostning af ydeevnen for programmer uden tekstur.

Gør teksturer skarpere ved kørsel af 3D-programmer med aktiveret anti-aliasing. Dette kan medvirke til at forbedre billedkvaliteten.

Flyt skydekontrollen for at indstille den mængde anisotropisk filtrering der anvendes til teksturer. Den højeste indstilling giver den bedste billedkvalitet, mens den laveste indstilling giver maksimal ydelse.

Gennemtvinger detektering af et TV, der er tilsluttet grafikkortet, også selv om kontrolpanelet ikke viser, at der aktuelt er tilsluttet et TC. Dette kan være nyttigt i situationer, hvor en bestemt tilsluttet TV-model ikke korrekt giver de signaler, der tillader grafikkortet at detektere det.

Sådan aktiveres TV-indstillingerne:

1. Klik i afkrydsningsfeltet
2. Genstart computeren, når du bliver bedt om det. Når du logger på igen, kan du bruge TV-kontrollerne.

Landskab er 'standard' skrivebordstilstand.

Portræt resulterer i en 90-graders rotation.

Omvendt landskab resulterer i en 180-graders rotation.

Omvendt portræt resulterer i en 270-graders rotation.



Du kan bruge højrepil-knappen (->) til rotationsindstillingerne herunder. Eller du kan klikke på cirkelpilen øverst til højre og flytte i rotationsretningen.

Du kan bruge venstrepil-knappen (->) til rotationsindstillingerne herunder.

Fastlægger avancerede opdateringsindstillinger ved brug af flere skærme og/eller forskellige klasser af NVIDIA GPU'er.

**Bemærk:** Indstillingerne for multi-display hardwareacceleration anvendes ikke ved brug af nView Multiview-tilstand under Windows NT 4.0.

- **Enkeltskærmstilstand.** Hvis du kun har én aktiv skærm, er dette standardindstillingen. Du kan også angive denne indstilling, hvis du har problemer med de 'Multi-enheds'-tilstande, der er omtalt herunder.
- **nView klon-/sprednings-tilstand:** Dette er standardindstillingen, når din nView-skærmkonfiguration er indstillet til nView-klontilstand eller nView-spredningstilstand. Hvis flere NVIDIA GPU-baserede grafik kort i systemet er i brug med aktive skærme, erstattes denne indstilling af en af de nedenfor beskrevne 'Multi-enheds'-tilstande.
- **Multi-enheds kompatibilitetstilstand:** Denne tilstand er til rådighed, hvis der er to eller flere aktive skærmenheder ved kørsel i nView Dualview-tilstand, eller hvis du bruger forskellige klasser af NVIDIA GPU-baserede kort.

**Bemærk:** Når denne tilstand er aktiveret, optegner OpenGL i 'kompatibilitetstilstand' på alle skærme. I denne tilstand vil de laveste fælles funktionssæt for samtlige aktive GPU'er blive vist overfor OpenGL-programmer, når forskellige GPU-klasser er i brug. OpenGL opdateringsydelsen er lidt langsommere end i enkeltskærmstilstand.

- **Multi-enheds ydelsestilstand:** Denne tilstand er til rådighed, hvis der er to eller flere aktive skærmenheder ved kørsel i nView Dualview-tilstand, eller hvis du bruger forskellige klasser af NVIDIA GPU-baserede kort.

**Bemærk:** Når denne tilstand er aktiveret, optegner OpenGL i 'ydelsestilstand' på alle skærme. Som det er tilfældet i 'kompatibilitetstilstand' vil de laveste fælles funktionssæt for samtlige aktive GPU'er blive vist overfor OpenGL-programmer. Imidlertid er opdateringsydelsen 'hurtigere' end i 'kompatibilitetstilstand', selv om skift og spredning af skærmenheder kan resultere i mindre gennemsigtige gengivelsesfejl.

Aktiverer overensstemmende OpenGL-teksturklemmeforløb

Teksturklemmer bestemmer, hvordan teksturkoordinater håndteres, når de ligger udenfor selve teksturen. Disse kan hæftes til kanten eller lægges i billedet.

Sammenkæder den angivne rotationsgrad for video-overlayet på den primære skærm med den sekundære skærm. Dette betyder, at den valgte rotationsgrad i NVRotate-panelet afspejles på både primære og sekundære visningsenheder.

Med **zoomkontrol** kan du zoom'e ind på en optegnet video.

Klik på rullemenuknappen for at vælge hvilken skærm der skal zoom'es.

- **Videospejling** indstiller zoomvalget for den sekundære skærm, hvor videospejlingen optegnes.
- **Video-overlay** indstiller zoomvalget for den sekundære skærm, hvor overlay-videoen optegnes.
- **Begge** anvender zoomvalget på både den primære og sekundære skærm, når videoen optegnes.

Aktiverer advarselsdialogboksen Varmeindikator.

Når værdien af NVIDIA GPU kernetemperaturen svarer til kerne-nedlukningstærskelværdien, vises dialogboksen Varmeindikator automatisk med en beskrivelse af situationen og de handlinger, der er foretaget for at forhindre skader på bestemte GPU'er i systemet.

Dette er den aktuelle temperatur på den valgte NVIDIA GPU i systemet.



Dette er den aktuelle temperatur på den valgte NVIDIA GPU i systemet. Denne temperatur svinger meget, afhængig af de øvrige varmekilder tæt på GPU'en.

Klik på den ønskede temperaturenhed (Fahrenheit eller Celsius) i dette panel.

Ved denne værdi vil GPU'en køre langsommere, for at forhindre overophedning.

Når værdien svarer til værdien for GPU kernetemperatur og advarselsindstillingen 'Aktivér varmeindikator...' - er aktiveret i dette panel, vises en dialogboks automatisk med en advarsel af de betingelser og handlinger, der er foretaget for at mindske risikoen for overophedning og skader på bestemte GPU'er i systemet.

Viser den aktuelle NVIDIA GPU kernetemperatur på proceslinjen.

Denne information beskriver de AGP-relaterede muligheder i systemet.

Denne sektion afgiver producentidentifikation og AGP-muligheder på computerens motherboard.

Denne sektion beskriver AGP-mulighederne i NVIDIA GPU.

Denne sektion opsummerer hvilke AGP-muligheder, der aktuelt er til rådighed for brug i systemet. De viste emner er de AGP-funktioner, der er fælles for både motherboardets chipset og NVIDIA GPU.



##Med denne indstilling kan den maksimale AGP-hastighed manuelt justeres.

**Bemærk:** Justering af denne indstilling kan medføre, at systemet bliver ustabil, hvis justeringen sættes højere end hvad der blev bestemt som sikkert for din systemkonfiguration.

Afkryds denne boks for at aktivere hurtige AGP-skrivninger (FW).

Afkryds denne boks for at aktivere AGP-sidebåndsadressering (SBA).

Akryds denne boks for at aktivere caching af 2D-kommandobufferen.

Med denne indstilling kan du kontrollere det maksimale antal udestående AGP-bus forespørgsler, der må lægges i kø.

Valg af denne indstilling tillader systemet at vælge den bedste indstilling for det maksimale antal udestående AGP-bus forespørgsler.

Vælg denne indstilling for at specificere det maksimale antal udestående AGP-bus forespørgsler.

Klik for at teste den AGP-konfiguration, der er specificeret i dette panel. Denne test kan bestemme, om de valgte indstillinger medfører ustabilitets- eller ydelsesproblemer.



Flyt skydekontrollen for at vælge, hvilken grad af anti-aliasing der skal bruges i Direct3D- og OpenGL-programmer. **Anti-aliasing** er en teknik, der bruges til at minimere 'trappe'-effekten, der nogle gange ses langs kanterne af 3D-objekter. Valgmulighederne rangerer fra helt at slå anti-aliasing fra til at vælge den maksimalt mulige mængde til et bestemt program.

- **Deaktiveret.** Deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer. Vælg denne indstilling, hvis du kræver maksimal ydeevne i programmerne.

- **2x** Aktiverer anti-aliasing i 2x-tilstand. Denne tilstand giver en forbedret billedkvalitet og høj ydelse i 3D-programmer.
- **2xQ** Aktiverer en patentbeskyttet anti-aliasing-teknik, der findes i GeForce GPU-familien. 2xQ (Quincunx)-anti-aliasing tilbyder samme kvalitet som ved den langsomme 4x anti-aliasing-tilstand med næsten den samme ydeevne som ved den hurtigere 2x-tilstand.
- **4x** Aktiverer anti-aliasing i 4x-tilstand. Denne tilstand giver bedre billedkvalitet på bekostning af nogen ydeevne i 3D-programmer.
- **4xG** Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden, 9-tap (Gaussian). Denne tilstand giver bedre billedkvalitet på bekostning af nogen ydeevne i 3D-programmer.
- **4xS** Aktiverer anti-aliasing i 4xS-tilstand. Denne tilstand giver bedre kvalitet end 4x-tilstanden, mens ydeevnen reduceres lidt i 3D-programmer. Denne indstilling påvirker kun Direct3D-programmer.
- **6xS** Aktiverer anti-aliasing i 6xS-tilstand. Denne tilstand giver bedre billedkvalitet end 4xS-tilstand. Denne indstilling påvirker kun Direct3D-programmer.
- **8x** Aktiverer anti-aliasing i 8x-tilstand. Denne tilstand giver bedre billedkvalitet end 6xS-tilstand for Direct3D-programmer og 4x-tilstand for OpenGL-programmer.
- **16x** Aktiverer anti-aliasing i 16x-tilstand. Denne tilstand giver bedre billedkvalitet end 8x-tilstand.

**Bemærk:** Visse indstillinger er muligvis ikke til rådighed på grund af hardwarebegrænsninger. Se NVIDIA-brugerhåndbogen for yderligere oplysninger.

Flyt skydekontrollen for at indstille den mængde anisotropisk filtrering, der anvendes for bedre billedkvalitet. Aktivering af denne indstilling forbedrer billedkvaliteten på bekostning af ydelsen.

- **Deaktiveret** Deaktiverer anisotropisk filtrering.
- **1x** Resulterer i maksimal ydelse.
- **2x** Resulterer i forbedret billedkvalitet på bekostning af ydelse.
- **4x** Resulterer i forbedret billedkvalitet på bekostning af ydelse.
- **8x** Resulterer i den bedste billedkvalitet.

**Bemærk:** Visse indstillinger er muligvis ikke til rådighed på grund af hardwarebegrænsninger. Se NVIDIA-brugerdokumentationen for yderligere oplysninger.

Tillader Direct3D-programmet at vælge egen opdateringshastighed. Listeboksen herunder er deaktiveret, når denne indstilling er aktiveret.

Tillader driveren at ignorere opdateringshastigheden for Direct3D-programmer. Listeboksen herunder er aktiveret, når denne indstilling er aktiveret.

I denne listeboks kan du individuelt tilsidesætte opdateringshastigheder for hver opløsning.

**Standard** betyder, at programmets opdateringshastighed anvendes. Enhver anden værdi betyder, at opdateringshastigheden indstilles til værdien for fuldskærms-Direct3D-programmer.

Sådan tilsidesættes en opdateringshastighed

1. Klik, i kolonnen Opdateringshastighed, på ordet **Standard** på den linje, der indeholder den opløsning, du vil indstille opdateringshastighed for. Der vises en værdiliste.
2. Vælg en opdateringshastighed, og klik på **Anvend**.

Gør billedet skarpere ved at forstærke det højfrequente indhold.

Justerer strømforbruget fra batteriet, relativt til ydelsen.



Justerer strømforbruget fra netstrømkilden, relativt til ydelsen.

Dette er den strømkilde, der aktuelt anvendes.

Dette er det aktuelle strømiveau, relativt til ydelsen.

Dette er batteriets aktuelle opladningsniveau.

Brug denne skydekontrol til TV-skærmstørrelse ved at flytte den til det niveau, der justerer størrelsen på dit TV. Ser du f.eks. en sort kant omkring TV-skærmen, kan du vha. skydekontrollen forstørre TV-billedet, så kanten fjernes.

**Bemærk:** Indstillingen helt yderst til højre (flyt skydekontrollen helt til højre) er optimal til DVD-afspilning.

Med digital vibrering kan du kontrollere farveseparation og intensitet i billeder, hvilket resulterer i mere strålende og klare videoafspilningsbilleder.

Visse film (videobilleder) kan se mørke ud under afspilning. Du kan lysne billedet ved at forøge gamma-værdien.

Dette panel stiller funktioner til rådighed til oprettelse og anvendelse af brugerdefinerede skærmopløsninger.



Klik for at føje den brugerdefinerede tilstand, som er indført i tilstandsredigeringsområdet, til listen Brugerdefinerede tilstande.

Klik for at ændre den aktuelt valgte fortegnelse på listen Brugerdefinerede tilstande.

Klik for at teste den brugerdefinerede tilstand i tilstandsredigeringsområdet. Denne test vil forsøge at indstille tilstanden på den valgte skærm og kontrollere, at den er indstillet korrekt.

Klik for at fjerne den aktuelt valgte fortegnelse på listen Brugerdefinerede tilstande.

Afkryds dette felt for at give mulighed for at tilstande, som er mindre end traditionelle Windows-skrivebordstilstande, indstilles på den valgte skærm. Dette kan få det synlige område af skærmen til at se zoomet ud eller til at panorere rundt på skrivebordet, alt efter skærmens muligheder.

Justerer den vandrette dimension (eller antallet af pixler i bredden) af den skærmtilstand, som brugerdefineres.

Justerer den lodrette dimension (eller antallet af pixler i højden) af den skærmtilstand, som brugerdefineres.

Justerer den lodrette opdateringshastighed for den skærmtilstand, som brugerdefineres.



Justerer antallet af farver, der vises (kaldes også bpp eller bit pr. pixel) for den skærmtilstand, som brugerdefineres.

Vælg en Windows standard skærmtilstand som udgangspunkt i tilstandsredigeringsområdet.

Viser de aktuelt tilgængelige brugerdefinerede skærmtilstande.

Viser de aktuelt tilgængelige skærmtilstande der kan indstilles på de bestemte skærmenheder, der er knyttet til den valgte skærm. Denne liste vil kun indeholde tilstande, der fysisk kan vises på skærmen, og den kan have en mindre dimension end de tilstande, der kan indstilles vha. Windows-panelet Skærmegenskaber – Indstillinger.

Afkryds dette felt for at aktivere de optimale indstillinger til visning af videoindhold på tv'et.

Justerer skærmtiming, hvorved det aktuelle størrelsesforhold bevares.

Viser en grafisk gengivelse af ClearView-skærmkonfigurationen. Klik på et skærbillede og træk det for at omarrangere skæmrækkefølgen.

Denne indstilling vælger skærmkonfigurationen. Tilladte indstillinger er følgende:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 4 x 1

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1



Vælg den skærm, der skal benyttes som den foretrukne skærm. Den foretrukne skærm kan opdateres efter behov ved brug af skydekontrollen 'Opdatering af foretrukken skærm'.

Brug musen til at vælge den foretrukne skærm. Den skærm, hvorpå musmarkøren er placeret i øjeblikket, vil blive behandlet som den foretrukne skærm til opdateringsformål.

Brug denne skydekontrol til at specificere antallet af gange en foretrukken skærm opdateres i sammenligning med de ikke-foretrukne skærme.

- § 1x specificerer, at den foretrukne skærm kun opdateres en gang pr. cyklus.
- § 2x specificerer, at den foretrukne skærm opdateres to gange, hvorimod de ikke-foretrukne skærme kun opdateres en gang pr. cyklus.
- § 3x specificerer, at den foretrukne skærm opdateres 3 gange pr. cyklus.

Hjælper dig med at vælge clock-indstillinger til følgende:

- § Standard (2D), som kun påvirker 2D-programmerne eller
- § Ydeevne (3D), som kun påvirker 3D-programmerne.

Valg af clock-indstillingen Ydeevne fastsætter, hvor hurtigt dine 3D-programmer kører.

Valg af clock-indstillingen Standard fastsætter, hvor hurtigt dine 2D-programmer kører.

Afgør den maksimale clock-indstilling, som er sikker på dit system i dette øjeblik. Den maksimale clock-indstilling, som afgøres her, kan variere på hinanden følgende kørsler, og afhænger af, hvor godt systemet håndterer stresstestene for automatisk genkendelse.

Giver mulighed for at oprette en overlay i Spredning-tilstande. (Visse systemer kan ikke håndtere oprettelse af overlays, når Spredning-tilstand er aktiveret. Denne indstilling lader dig modvirke denne begrænsning).



Et tryk på denne grafikstift bevarer pop-up menuen åben, når stiften er trykket ind. Hvis stiften slippes, lukkes pop-up menuen automatisk og åbnes, når kontrolpanelvinduet taber fokus.

Lader dig manuelt vælge pan-scan-opløsningen til en given skærmenhed. Hvis du vælger en pan-scan-opløsning, vil driveren gå i pan-scan-tilstand med den givne opløsning, når det er muligt.

**Bemærk:** Denne indstilling vil forblive aktiv, selvo m systemet genstartes.

Afkryds dette felt, når skærmen understøtter producentspecifik rotation.

**Bemærk:** Hvis visningsenheden ikke understøtter producentspecifik rotation, vil afkrydsning af dette felt deaktivere rotationsfunktionen.

Afkryds dette felt for at tilsidesætte de programvalgte anisotrop-indstillinger til fordel for de brugervalgte anisotrop-indstillinger til 3D-programmer.

Afkryds dette felt for at aktivere Dobbelscanning.

- § Dobbeltscanning forbedrer billedkvaliteten betydeligt ved lavere opløsninger, hvilket er meget praktisk til video på fuld skærm eller computerspil.
- § Dobbeltscanning kræver den dobbelte skærbåndbredde. Ved højere opløsninger og opdateringshastigheder vil driveren automatisk vende tilbage til standardtilstanden, når den dobbelte scannede tilstand overstiger skærmens begrænsninger.

Gør det muligt at tilføje mere end en brugerdefineret tilstand med alle understøttede farvedybder.

Gør det muligt at tilføje mere end en brugerdefineret tilstand med alle understøttede opdateringshastigheder.

Viser disponible skærmopløsningsindstillinger til skærmen (visningsenheden). Flyt skydekontrollen for at vælge en anden skærmopløsning.



Viser disponible farveindstillinger til den aktuelt valgte skærmopløsning på skærmen (visningsenheden). Klik på kontrollen for at vælge en anden farveindstilling.

Viser en oversigt over særlige NVIDIA GPU-hændelser, som er opstået og logget af enhedsdriveren. Disse hændelser kan også vises med hændelseslogfremviseren.

Specificer pixelformater til brug med overlays i OpenGL.

- **Farveindekserede overlays (8bpp):** Brug 8-bit palet-overlays.
- RGB-overlays (RGB555-format) Brug 16-bit overlays (RGB555).
- **Farveindekseret (8bpp) og RGB555-format:** Giver programmer mulighed for at benytte enten 8-bit palet- eller 16-bit overlays (RGB555).

**Bemærk:** Overlays skal bruge ekstra hukommelse på grafikkortet og er måske ikke tilgængelig i alle opløsninger. Du kan reducere opløsningen eller farvedybden, hvis du har problemer med at få adgang til overlay-funktioner.

Aktiverer gammakorrektion til linjeudjævning. Gammakorrigeret linjeudjævning tager hensyn til afvigelser i farvevisningsmulighederne på outputenheder, når der gengives jævne linier.

Aktiverer dette system som master. Når denne indstilling er aktiveret, bruges grafikkortet som den master, der genererer synkroniseringssignalet til rammelåsning.

Forflanke. Når denne indstilling er aktiveret, indikerer det, at den stigende kant bruges til at registrere synkronisering.

##Faldflanke. Når denne indstilling er aktiveret, indikerer det, at den faldende kant bruges til at registrere synkronisering.

Synkroniseringsforsinkelse (us). I mastertilstand specificerer denne indstilling den ventetid (i mikrosekunder) som rammelåsningskortet skal vente, før synkroniseringsimpulsen genereres.



Opdater (Hz). I mastertilstand er dette den hastighed (i Hz), hvormed grafikkortet genererer udgangssynkroniseringsimpulserne.

Synkroniserings- og tilslutningsstatus. Disse grafikker viser den aktuelle status for rammelåsingskortet. Individuelle beskrivelser følger:

- **Synkroniseringsklar** Synkroniseringssignal fra den GPU, som er udgang
- **Udskiftningsklar** Signal mellem GPU'er, som bruges til at synkronisere alle GPU'er på daisykæden
- **Timing** Timingsynkroniseringsbit henviser til tilstedeværelsen af en timingsynkronisering via rammelåsningportene.
- **Stereosynkronisering** Synkronisering fra VGA-kortet. Hvis der ikke er rammelåsning eller hussynkronisering, anvendes denne synkronisering.
- **Ind** – Indgangsstik til synkronisering af rammelåsning
- **Ud** Udgangsstik til synkronisering af rammelåsning
- **Hussynkronisering** Synkroniseringssignal modtaget fra BNC-stikket

Testlink. Klik for at forespørge på synkroniseringsindstillingerne og bekræfte forbindelserne. Resultater og aktuel status vises.

Klik for at køre en række interne prøver, der kalibrerer grafikortet til optimale rammesynkroniseringsindstillinger. Resultater og aktuelle status vises.

Klik for at identificere de tilhørende skærme (skærmenheder).

Klik på listeboks-pilen og vælg enten Primær eller Sekundær skærm afhængig af på hvilken skærm, du gerne vil se overlay-videoen.

Benyt denne indstilling til at vælge det skærmpar, hvorpå skrivebordet vil blive vist. Det første ikon repræsenterer din primære skærm, og det andet ikon repræsenterer din sekundære skærm. Listen viser alle de skærmpar, der må bruges sammen.

Brug denne indstilling til at vælge, hvordan skrivebordet skal vises.

- § **Enkel skærm** betyder, at skrivebordet kun vises på den primære skærm.
- § **Dualview** betyder, at der vises to forskellige skriveborde, en på hver skærm.
- § **Klon** betyder, at det samme skrivebord gentages på to skærme.
- § **Vandret spredning** betyder, at et skrivebord vises strukket vandret på tværs af to skærme.
- § **Lodret spredning** betyder, at et skrivebord vises strukket lodret på tværs af to skærme.



Aktiverer Skrivebordsoverlapning på tværs af nView-skærme i tilstandene Vandret spredning eller Lodret spredning. Denne indstilling lader dig gentage en del af skærbilledet langs kanterne af naboskærmene, når der bruges flere skærme til at danne et enkelt skrivebord i Spredning-tilstand.

Specificerer antallet af vandrette pixels der skal overlape, når der bruges Skrivebordsoverlapping i tilstanden Vandret spredning.

Specificerer antallet af lodrette pixels der skal overlappe, når der bruges Skrivebordsoverlapning i tilstanden  
Lodret spredning.

Aktiverer Projekteret blanding på tværs af 'projektorbaserede' skærme. Denne indstilling lader dig kompensere for luminansforvrængninger, når output fra flere projektorbaserede skærmenheder overlappes til at danne et enkelt, sømløst skærbillede.

Klik på pileknapperne langs kanterne af skærbilledet for at vælge de skærmkanter, du gerne vil inkludere i Projekteret blanding.

Specificerer antallet af pixels fra de vandrette skærmkanter, der skal bruges i Projekteret blanding.

Specificerer roll-off på den gradient, der bruges til introducering af den vandrette luma-værdi langs vandrette skærmkantforløb.

**Interval:** 0 til 255 pixels. Brug af en stor roll-off hjælper med at reducere synlige overgange langs skærmkanter og forenkler skærmjusteringen, men det kan være på bekostning af billedkvaliteten.

Specificerer luma-målværdien for blandede vandrette skærmlinjer.

**Interval:** 0 til 255 pixels. Jo større det specificerede tal er, desto klarere ser billedet ud ved de blandede linjer.



Specificerer antallet af pixels fra de lodrette skærmkanter, der skal bruges i Projekteret blanding.

Specificerer roll-off for den gradient der bruges til at introducere den lodrette luma-værdi langs de lodrette skærmkanter forløb.

**Interval:** 0 til 255 pixels. Brug af en stor roll-off hjælper med at reducere synlige overgange langs skærmkanter og simplificerer skærmjusteringen, men det kan være på bekostning af billedkvaliteten.

Specificerer Luma-målværdien for blandede lodrette skærmkanter.

**Interval:** 0 til 255 pixels. Jo større det specificerede tal er, desto klarere syner billedet ved de blandede kanter.

Eksporterer indstillinger fra skrivebordsoverlapning og projekteret blanding fra dialogboksen til en fil.

Importerer indstillinger for Skrivebordsoverlapning og Projekteret blanding fra en fil og udfylder dialogboksen med disse indstillinger.

Gennemtvinger understøttelse af Video Mixing Renderer. Vælg denne indstilling, hvis du ikke ser fuld skærm-video på den valgte fuld skærm-enhed.

Aktiverer eller deaktiverer skrivebordsskalering med høj opløsningsevne. Aktivering af skrivebordsskalering med høj opløsningsevne forbedrer kvaliteten på skrivebordsbilledet.

I mastertilstand er dette den hastighed (i Hz), hvorved de eksterne synkroniseringsgeneratorimpulser modtages gennem BNC-stikket.



I mastertilstand er dette den videotilstand, som er knyttet til den eksterne synkroniseringsgenerator.

I mastertilstand er dette antallet af eksterne synkroniseringsgeneratorimpulser, der modtages, før synkroniseringsimpulserne videresendes til slaveenheder.

Flyt skydekontrollen for at vælge indstillinger for ydeevne og kvalitetsforbedring til Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Høj ydeevne** resulterer i den højeste ydeevne for dine programmer.
- **Ydeevne** giver dig den bedste ydeevne til dine programmer med god billedkvalitet.
- **Kvalitet** er den standardindstilling, som resulterer i den bedste billedkvalitet til dine programmer.

Optimer grafikken på TV'et til et bestemt program.

Centrer grafikken på TV'et.

Optimér TV'et til DVD-afspilning.

Optimér TV'et til skrivebordsgrafik.

Optimér TV'et med brugerdefinerede indstillinger.



Tillader programmet at vælge egen opdateringshastighed. Listeboksen herunder er deaktiveret, når denne indstilling er aktiveret.

Tillader driveren at ignorere opdateringshastigheden for programmer. Listeboksen herunder er aktiveret, når denne indstilling er aktiveret.

I denne listeboks kan du individuelt tilsidesætte opdateringshastigheder for hver opløsning.

**Standard** betyder, at programmets optegningshastighed anvendes. Enhver anden værdi betyder, at opdateringshastigheden indstilles til programmets værdi.

Sådan tilsidesættes en opdateringshastighed

1. Klik, i kolonnen Opdateringshastighed, på ordet **Standard** på den linje, der indeholder den opløsning, du vil indstille opdateringshastighed for. Der vises en værdiliste.
2. Vælg en opdateringshastighed, og klik på **Anvend**.

Når en opdateringshastighed tilsidesættes, vil Microsoft Windows rapportere opdateringshastigheden som specificeret af programmet, men skærmen (visningsenheden) vil anvende den tilsidesatte opdateringshastighed.

Klik for at forespørge på synkroniseringsindstillingerne og bekræfter forbindelserne. Resultater og aktuel status vises.

Aktiverer dette system som slave. Når denne indstilling er aktiveret, bruges grafikkortet som den slave, der genererer synkroniseringssignalet til rammelåsning.

Specificerer om tilstande, der ikke understøttes af skærmen, skal inkluderes.

**Forsigtig:** Hvis du vælger en metode, der ikke passer til din skærm, kan det forårsage alvorlige skærmproblemer og beskadige hardwaren.

Klik for at vise alle tilpassede tilstande for den aktuelt valgte skærmopløsning.

Viser disponible opdateringsindstillinger for den aktuelt valgte skærmopløsning på skærmen (visningsenheden).  
Klik på indstillingen for at vælge en anden opdateringsindstilling.



Viser den seneste skærmopløsning, farver og opdateringshastighed for den senest forsøgte ændring.

Klik for at autojustere den brugerdefinerede opløsningsbredde. Breddeværdien skal være et multiplum af 8.

Klik for at vælge skærmens timing-tilstand:

- **Auto-detekter** er standardindstillingen, som giver Windows mulighed for at modtage de rette timing-oplysninger direkte fra skærmen. **Bemærk:** Visse ældre skærme understøtter muligvis ikke denne funktion.
- **General Timing Formula (GTF)** er den standard, der bruges af de fleste nye skærme.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** er en ældre standard, der stadig bruges på nogle skærme. Aktiver denne indstilling, hvis skærmen eller visningsenheden kræver DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** blev VESA-standard i marts 2003. CVT understøtter højere opløsninger bedre end andre timing-standarder.
- **Fixed Aspect Ratio Timing** tvinger det viste billede til at bevare tilstandens størrelsesforhold, i stedet for skærmens størrelsesforhold. **Bemærk:** Driveren kan efter behov placere sorte rammer omkring det viste billede.

Klik på ned-pilen for at angive, hvor disse farvekorrektionsindstillinger skal anvendes.

- **Alle** anvender indstillingerne på Windows skrivebordet og ved videoafspilning.
- **Skrivebord** anvender farvekorrektionsindstillingerne på Windows skrivebordet.
- **Overlay/VMR** anvender farvekorrektionsindstillingerne på videoafspilninger vha. et overlay.
- **Fuldskærms-video** anvender farvekorrektionsindstillingerne på fuldskærms-videoafspilninger.

Klik på ned-pilen for at vælge, hvilken farvekanal der skal påvirkes af skydekontroller og kurvekontrol. Du kan justere den røde, grønne eller blå kanal individuelt eller komposit-kanalen, alt sammen på én gang.

En grafisk visning af farvekorrektionskurven. Inputværdier vises langs x-aksen, og de justerede output-værdier langs y-aksen. Numeriske værdier er vist i de tilstødende redigeringsbokse.

- I **Standard-tilstand** ændres denne kurve dynamisk, når du justerer kontrast, lysstyrke eller gamma.
- I **Avanceret tilstand** kan du ændre denne kurve i realtime ved at trække kontrolpunkter med musen, ændre værdierne i redigeringsboksene eller vha. piletasterne. Du kan indsætte yderligere kontrolpunkter ved at klikke med venstre musknop langs kurven, eller ved at trykke på tasten Insert. Du kan fjerne kontrolpunkterne ved at trække dem udenfor området eller ved at bruge Delete-tasten, og du kan markere flere kontrolpunkter vha. trækvalg og Shift- og Ctrl-kombinationstasterne.
- I **ICC-profil tilstand** vises de farvekorrektionskurver, der er indlæst fra ICC-profilen. Brug et professionelt udgivelsesprogram til udførelse af farvematchning, baseret på information i ICC-profilen.

Viser input-værdien for den aktuelle musposition eller det aktuelle kontrolpunkt i kurvegrafen.

Viser output-værdien for den aktuelle musposition eller det aktuelle kontrolpunkt i kurvegrafnen.

Viser en liste over farvekorrektionsprofiler til rådighed.

- **Standard tilstand** gør det muligt at angive farvekorrektionsindstillinger vha. skydekontrollerne for kontrast, lysstyrke og gamma.
- **Avanceret tilstand** gør det muligt at angive farvekorrektionsindstillinger ved manuelt at indsætte, trække og fjerne kontrolpunkter langs den kurve, der vises i grafen. Når denne mulighed er aktiveret, gælder de indstillinger, der er vist på skydekontrollerne, ikke.
- **ICC profiltilstand** anvender de farvekorrektionskurver, der er importeret fra den angivne ICC-profil. Vælg ICC-profil tilstand og klik på knappen Importer, for at indlæse profilen. Når denne mulighed er aktiveret, gælder de indstillinger, der er vist på skydekontrollerne, ikke.

**Brugerdefinerede indstillinger**, som du har gemt, vises også på listen. Du kan aktivere en brugerdefineret indstillingsprofil ved at vælge den på listen.

Klik for at angive filnavnet på den ICC-profil, der skal anvendes.



Klik for at skifte skærmmenu-redigering.

Viser en liste over skjulte skærme, når skærmmenu-redigering er aktiveret.

Brug disse indstillinger til at angive placeringen af billedet på fladskærmen, når der køres ved skærmopløsninger, der er lavere end fladskærmens maksimalt understøttede opløsning. "Skalerings"-indstillinger er til rådighed for fladskærme, der understøtter flere producentspecifikke opløsninger.

- **Skærmkortskalering.** Aktivér denne indstilling, hvis du ønsker at lavopløsningsbilleder skal skaleres, så de udfylder fladskærmen. Har din fladskærm f.eks. en maksimal opløsning på 1400x1050, vil et billede med en opløsning på 1024x768 blive skaleret, så det vises på skærmen i en opløsning på 1400x1050. Skærmkortet anvendes til denne "pixel-strækning".
- **Centreret output.** Aktivér denne indstilling, hvis du vil vise billeder i en lavere opløsning "som de er", midt på fladskærmen. Har din fladskærm f.eks. en maksimal opløsning på 1400x1050, vil et billede med en opløsning på 1024x768 blive vist midt på skærmen, i en opløsning på 1024x768 med sorte kanter.
- **Skærmskalering** Svarer til **Skærmkortskalering**, bortset fra, at fladskærmens standard "pixelstrækning " anvendes i stedet for skærmkortets tilsvarende funktion.
- **Fast størrelsesforholdsskalering (Bemærk:** Om denne mulighed er til rådighed afhænger af skærmkonfigurationen). Aktivér denne indstilling, hvis lavopløsningsbilleder skal skaleres til fladskærmen men bevare billedets størrelsesforhold. Har din fladskærm f.eks. en maksimal opløsning på 1680x1050, vil et billede med en opløsning på 1024x768 blive skaleret, så det vises på skærmen i en opløsning på 1400x1050 med sorte kanter.

Brug denne indstilling til at tvinge NVIDIA GPU-køventilatoren til permanent at køre med maksimal hastighed og ignorere GPU-temperaturen eller ydelsestilstanden. I denne tilstand genererer ventilatoren et konstant støjniveau.

