

Engedélyezi a kódtábla-emulációt. A Direct3D meghatározza, hogy egy Direct3D hardvergyorsításra képes NVIDIA GPU a gráfpointkódót vagy a táblázatkódót tudja-e megvalósítani.

Megjegyzés: Egyes játékok helytelenül kérdezik le a Direct3D hardverképeességeket, és táblázatos ködtámogatást várnak. A beállítás engedélyezése biztosítja, hogy az ilyen játékok helyesen fussanak az NVIDIA GPU-val.

Kényszeríti a hardvert, hogy az a Z-puffer mélységét automatikusan az alkalmazás által igényelt mélységhez állítsa.

Megjegyzés: Ha a munka nem követel meg mindenképpen egy adott Z-puffer mélységet, hagyja engedélyezve ezt a beállítást. Ha ez a beállítás tiltva van, akkor csak azok az alkalmazások futhatnak, amelyek Z-puffer mélysége megegyezik az aktuális hardverkonfigurációval.

Alternatív technikát engedélyez a mélységpuffereléshez.

Ha a beállítás engedélyezve van, a hardver a 16 bites alkalmazásokban más mélységpufferelési mechanizmust használhat, ami a 3D képek jobb minőségű reprodukálását eredményezi.

Engedélyezi az NVIDIA emblémát a Direct3D alkalmazásokban.

Ha engedélyezve van, Direct3D alkalmazások futtatása közben az NVIDIA embléma megjelenik a képernyő alsó sarkában.

Az NVIDIA GPU képes automatikus mipmapok segítségével növelni a textúraátvitel hatékonyságát a buszon keresztül, és magasabb alkalmazásteljesítményt biztosít.

Megjegyzés: Azonban előfordulhat, hogy egyes alkalmazások nem jelennek meg megfelelően, ha az automatikusan generált mipmapok engedélyezve vannak. A problémák kijavításához csökkentse az automatikusan generált mipmapszintek számát addig, amíg a képek helyesen nem jelennek meg. A mipmapszintek számának csökkentése gyakran kiküszöböli a textúraigazítási hibákat vagy más néven ‘varráshibákat’, de ez némi teljesítménycsökkenéssel jár.

Beállítja a Részletességi szint (**RSZ**) eltolást a mipmapekhez.

Az alacsonyabb eltolás jobb képminőséget eredményez, míg a magasabb eltolás nagyobb alkalmazásteljesítményt nyújt. Öt előre beállított eltolási értékből választhat, a 'Legjobb képminőség' és a 'Legnagyobb teljesítmény' között.

Megjeleníti a mentett egyéni beállítások (vagy 'hangolások') listáját.

A beállítás aktiválásához kattintson egy elemre a listában, majd az **Alkalmaz** gombra.

Kattintson ide, ha a beállításokat (beleértve a További Direct3D párbeszédpanelen megadottakat) egyéni 'hangolásként' kívánja menteni. A mentett beállítások bekerülnek a szomszédos listába.

Ha megtalálta az optimális beállításokat egy adott 3D játékhoz, és egyéni hangolásként menti őket, akkor a játék indítása előtt gyorsan konfigurálhatja a Direct3D-t, és nem kell minden beállítást külön megadnia.

Ide kattintva törölheti a listában kijelölt egyéni beállításokat.

Ide kattintva visszaállíthatja az összes beállítás alapértelmezett értékét.

Ide kattintva megjeleníthet egy párbeszédpanelt, amelyen további Direct3D beállítások testreszabását végezheti el.

A csúszka mozgatásával módosíthatja a texelek (textúraelemek) hardveres textúracímzési sémáját.

Az értékek módosítása módosítja a texelkezdetek definiálásának helyét. Az **alapértelmezett értékek** megfelelnek a Direct3D specifikációknak. Egyes szoftverek a texelkezdetek definiálását máshol várják. Az ilyen alkalmazások képminősége javul, ha a texelkezdetet átdefiniálják. A csúszka segítségével a texelkezdetet bárhová állíthatja a texel bal felső sarka és közepe között.

Lehetővé teszi, hogy az NVIDIA GPU a megadott mennyiségű rendszermemóriát használja (a grafikus kártyára telepített memórián túl) a texturátároláshoz.

Megjegyzés: A texturátároláshoz fenntartható rendszermemória maximális mennyiségének kiszámítása a számítógépbe telepített fizikai RAM mennyisége alapján történik. Minél több a rendszerben a RAM, annál magasabb értéket állíthat be.

Ezek a beállítások csak PCI grafikus kártyákra vagy PCI-kompatibilis módban futó AGP kártyákra vonatkoznak.

Megadja a Fügőleges szinkronizálás kezelési módját Direct3D alkalmazásokban.

- **Mindig kikapcsolva.** Mindig letiltja a fügőleges szinkronizálást a Direct3D alkalmazásokban.
- **Alapban kikapcsolva.** Mindaddig letiltja a Fügőleges szinkronizálást, amíg egy alkalmazás kifejezetten nem kéri annak engedélyezését.
- **Alapban bekapcsolva.** Mindaddig engedélyezi a fügőleges szinkronizálást, amíg egy alkalmazás kifejezetten nem kéri annak letiltását.

Korlátozza azoknak a képkockáknak a számát, amelyeket a CPU elkészít, mielőtt a grafikus processzor feldolgozza a képkockákat, amikor a Független szinkronizálás tiltva van.

Megjegyzés: Egyes esetekben minél nagyobb az előre reprodukált képkockák megengedett száma, annál nagyobb lehet a 'bemenetkésés' a joystickok, játépadok vagy billentyűzetek jeleire adott válaszban. Akkor csökkentse az értéket, ha a számítógéphez csatlakoztatott bemeneti eszközök jeleire adott válasz késedelme észrevehető a játék közben.

Letiltja az egyes CPU-k által használt bővített utasítások támogatását.

Egyes CPU-k további 3D utasításokat támogatnak, melyek kiegészítik az NVIDIA GPU-t, és javítják a 3D játékok vagy alkalmazások teljesítményét. Ez a beállítás lehetővé teszi, hogy letiltsa ezeket a további 3D utasításokat az illesztőprogramokban. Ez teljesítmény-összehasonlítást és hibakeresést tesz lehetővé.

Lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram sztereó képpontformátumokat exportáljon, így az OpenGL alkalmazások sztereóképeket használhatnak, és engedélyezhetik a sztereó szemüveget.

Lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram átfedési képpontformátumokat exportáljon, így az OpenGL alkalmazások átfedéseket használjanak.

Lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram egy hátsó puffert és egy mélységpuffert foglaljon le a megjelenítő ugyanolyan felbontásán.

- Ha a beállítás engedélyezve van (be van jelölve), azok az OpenGL alkalmazások, amelyek képesek több ablakot létrehozni, a videomemóriát hatékonyabban használják ki, és teljesítményük növekszik.
- Ha a beállítás tiltva van (nincs bejelölve), az OpenGL illesztőprogram minden, OpenGL alkalmazás által létrehozott ablakhoz lefoglal egy hátsó puffert és egy mélységpuffert.

Optimális beállításokat ad meg a kiválasztott OpenGL alkalmazáshoz. A lista nyílára kattintva jelenítse meg az alkalmazásokat, és válasszon ki egyet.

Megadja, hogy az OpenGL alkalmazások alapértelmezés szerint egy adott színmélységgel rendelkező textúrát használjanak-e vagy sem.

- **Az asztal színmélységének használata** beállítás mindig olyan textúrákat használ, amelyek színmélysége megegyezik a Windows asztal aktuális színmélységével.
- A **Mindig 16 bpp** és a **Mindig 32 bpp** beállítások a megadott színmélységű textúrák használatát kényszerítik ki, tekintet nélkül az asztal beállításaira.

Meghatározza a puffertördítési módot a teljes képernyős OpenGL alkalmazásokhoz. A **blokkátvitel** módszer és az **automatikus kiválasztás** közül választhat.

Az **automatikus kiválasztás** esetén az illesztőprogram határozhatja meg a legjobb módszert a hardverkonfiguráció alapján.

Megadja a Fügőleges szinkronizálás kezelési módját OpenGL alkalmazásokban.

- **Mindig kikapcsolva.** Mindig letiltja a fügőleges szinkronizálást az OpenGL alkalmazásokban.
- **Alapban kikapcsolva.** Mindaddig letiltja a fügőleges szinkronizálást, amíg egy alkalmazás kifejezetten nem kéri annak engedélyezését.
- **Alapban bekapcsolva.** Mindaddig engedélyezi a fügőleges szinkronizálást, amíg egy alkalmazás kifejezetten nem kéri annak letiltását.

Ide kattintva egyéni 'hangolásként' mentheti a jelenlegi beállításokat, mely felkerül a szomszédos listára.

Ha megtalálta az optimális beállításokat egy adott OpenGL alkalmazáshoz, és egyéni hangolásként menti őket, akkor az alkalmazás indítása előtt gyorsan konfigurálhatja az OpenGL-t, és nem kell minden beállítást külön megadnia.

A csúszka segítségével beállíthatja a kijelölt színcsatorna **Fényerejét**, **Kontrasztját** és **Gamma** értékét.

A színtkorrekciós beállításokkal kompenzálható a forráskép és annak egy megjelenítő eszközön létrehozott képe közti fényerőeltérés. Ha képfeldolgozó alkalmazásokat használ, a színtkorrekciós beállításokat úgy adhatja meg, hogy a képek (például fényképek) színreprodukciója pontosabb legyen a megjelenítő eszközön.

Sok 3D gyorsítású játék is túl sötét lehet. Ha a fényerőt és a gamma értéket egyenlő mértékben növeli minden csatormán, a játék világosabb lesz, és így könnyebben játszható.

A lista nyílára kattintva kiválaszthatja a csúszkák által vezérelt színesatornát. A **Vörös**, **Zöld** és **Kék** csatornát külön-külön vagy egyszerre is beállíthatja.

A **Digitális élnkség** segítségével még pontosabban beállíthatja a színsztvázasztást és -intenzitást, így minden alkalmazásban világosabb és tisztább képeket érhet el.

A csúszka segítségével a Digitális élnkség következő szintjeit állíthatja be: **Kikapcsolva**, **Alacsony**, **Közepes**, **Magas** és **Maximális**

A színgörbe grafikus képe. A kontraszt, fényerő és gamma beállítása közben a görbe valós időben változik.

Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha a megadott színbeállításokat a következő Windows munkamenetben (vagyis a számítógép újraindítása után) automatikusan alkalmazni szeretné.

Megjegyzés: Ha a számítógép hálózaton fut, a színbeállítás a Windowsba való bejelentkezés után történik meg.

Megjeleníti a mentett egyéni beállítások listáját.
Egy beállítás aktiválásához jelöljön ki egy elemet.

Ide kattintva egyéni beállításként mentheti a jelenlegi színbeállításokat. A mentett beállítások bekerülnek a szomszédos listába.

Ide kattintva törölheti a listában kijelölt egyéni színbeállítást.

Ide kattintva minden színbeállítást visszaállíthat a hardveres gyári alapértékre.

Hozzáadja az NVIDIA beállítások ikont a Windows tálcához.

- Az ikon segítségével egy kényelmes helyi menüből 'menet közben' alkalmazhatja az egyéni Direct3D, OpenGL és színbeállításokat.
- A menü segítségével az alapértelmezett értékeket is visszaállíthatja, és megnyithatja a Megjelenítés tulajdonságai párbeszédpanelét.

Ide kattintva megadhatja, hogy melyik ikon képviselje az NVIDIA beállításokat a Windows tálcán.

1. Jelölje ki a listában a megjeleníteni kívánt ikont.
2. Az **Alkalmaz** gombra kattintva frissítse a tálcán látható ikont.

Az **nView tulajdonságai** beállítást hozzáadja az asztali menühöz, így engedélyezi az nView asztalkezelőt.
Kattintson jobb gombbal az asztalra, majd kattintson az **nView tulajdonságai** parancsra. Ekkor megjelenik az nView asztalkezelő tulajdonságok panelje.

Miután bekapcsolta az **Asztalkezelő engedélyezése** lehetőséget, kattintson ide az nView asztalkezelő tulajdonságai panel megnyitásához.

Az nView asztalkezelő tulajdonságok paneljén konfigurálhatja az Asztalkezelő funkcióit egy vagy több asztalra és megjelenítőre (monitorra).

Ezen beállítások segítségével meghatározhatja, hogy a kép hol jelenjen meg a síkképernyős megjelenítőn, amikor annak felbontása kisebb a támogatott maximális felbontásnál.

A nyílombok segítségével beállíthatja az asztal helyzetét a megjelenítõn.

Ide kattintva visszaállíthatja az asztalt a jelenlegi felbontás és frissítési gyakoriság mellett érvényes alapértelmezett helyzetébe.

Válassza ki a megjelenítő eszközt (monitor, digitális síkképernyő vagy TV) annak megfelelően, hogy az NVIDIA GPU alapú grafikus kártya mely eszközöket támogatja.

Ide kattintva megnyithat egy ablakot, amelyen testreszabhatja az aktív megjelenítő eszköz beállításait.

Ide kattintva jelezheti a TV-kimenethez használt jelenlegi formátumot és országbeállítást.

Ide kattintva megnyithat egy párbeszédpanelt, amelyen megadhat egy TV-kimeneti formátumot.

Ebből a listából kiválaszthatja a TV-kimeneti formátumot tartózkodási helyének megfelelően.

Megjegyzés: Ha az Ön országa nem szerepel a listában, válassza azt az országot, mely Önhöz a legközelebb esik.

Ide kattintva megadhatja a TV-hez küldött kimeneti jel típusát.

- Ha rendelkezik a megfelelő csatlakozókábelrel, az **S-Video** kimenet általában jobb minőséget biztosít, mint a Kompozit videokimenet.
- Ha nem biztos abban, hogy melyik jeltípust kell megadnia, válassza az **Automatikus kiválasztás** beállítást.

Kattintson a nyíl gombokra, ha be szeretné állítani az asztal pozícióját a TV-n.

Megjegyzés: Ha helytelen beállítás miatt a TV képe zavarossá válik vagy eltűnik, egyszerűen várjon 10 másodpercig. Ekkor a kép automatikusan visszaáll az alapértelmezett helyzetbe, és Ön újra elvégezheti a beállítást. Miután az asztalt a megfelelő pozícióba helyezte, az **Alkalmaz** gombra kattintva mentse a beállításokat, mielőtt a 10 másodperc letelik.

Ide kattintva visszaállíthatja az asztalt a TV-n a jelenlegi felbontásnak megfelelő alapértelmezett helyzetbe.

A csúszka segítségével beállíthatja a TV-kép fényerejét.

##A csúszka segítségével beállíthatja a TV-kép kontrasztját.

A csúszka segítségével beállíthatja a TV-kép szintelítettségét.

A csúszka segítségével beállíthatja a TV-jelre alkalmazott vibrálásszűrés mértékét.

Megjegyzés: Ha DVD-filmet néz hardveres dekóderrel, javasoljuk, hogy teljesen kapcsolja ki a vibrálásszűrőt.

Ezekkel a vezérlőkkel beállíthatja a videó- vagy DVD-lejátszás minőségét a megjelenítő eszközön (monitoron).

A fényerőt, a kontrasztot, az árnyalatot és a telítettséget külön-külön állíthatja be, így optimális minőséget érhet el a videó- vagy DVD-filmek számítógépes lejátszásakor.

Beállítja az NVIDIA GPU központi órafrekvenciáját és memória órafrekvenciáját.

Beállítja az NVIDIA GPU központi órasebességét.

Megahertzben kifejezve jelzi a központi órasebességet.

Beállítja a grafikus kártya memóriainterfészének órasebességét.

Megahertzben kifejezve jelzi a memóriainterfész órasebességét.

Alkalmazás előtt teszteli az új órafrekvencia stabilitását.

Megjegyzés: Végleges alkalmazás előtt teszteljen minden olyan új beállítást, amely eltér a gyártó alapértelmezett értékeitől.

Biztosítja, hogy az órafrekvenciák módosításait a rendszer automatikusan alkalmazza a Windows minden indításakor.

Megjegyzés: Az automatikus órabeállításokat indításakor úgy érvénytelenítheti, hogy a Windows indításakor lenyomva tartja a **Ctrl** billentyűt. Ha a számítógép hálózathoz csatlakozik, a **Ctrl** billentyűk közvetlenül az után nyomja le, hogy bejelentkezett a Windowsba.

Alaphelyzetbe állít minden órabeállítást, és újra érzékeli a grafikus hardvert, mielőtt ismét engedélyezi a vezérlők használatát.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy végezzen alaphelyzetbe állítást minden olyan esetben, ha a grafikus kártya BIOS-át frissített BIOS beállításokkal írja felül.

Az **nView szabvány** egy egymegjelenítés mód. Akkor használja ezt a módot, ha csak egy megjelenítő eszköz csatlakozik az NVIDIA GPU alapú grafikus kártyához.

nView klón módban a másodlagos eszközön az elsődleges megjelenítő pontos másolata jelenik meg.

nView Vízszintes span módban a Windows asztalt két megjelenítő eszközre terjesztheti ki vízszintes irányban. Ebben a módban a két megjelenítő egy széles, elnyújtott felületet képez, ami akkor hasznos, ha olyan elemeket jelenít meg, amelyek szélesebbek egyetlen megjelenítőnél.

nView Függőleges span módban a Windows asztalt két megjelenítő eszközre terjesztheti ki függőleges irányban. Ebben a módban a két megjelenítő egy magas, elnyújtott felületet képez, ami akkor hasznos, ha olyan elemeket jelenít meg, amelyek magasabbak egyetlen megjelenítőnél.

Megjeleníti az nView megjelenítőkonzfiguráció grafikus képét.

§ Kattintson a kiválasztani kívánt monitor képére.

§ Ha jobb gombbal a monitor képére kattint, megjelenik egy felbukkanó menü, amelyen beállíthatja a megfelelő megjelenítő eszközt, és elérheti a Színkorrekció lapot.

Ide kattintva zárolhatja az aktuális eltolási pozíciót a másodlagos **Klón módú** megjelenítőn

Segítségével hatékonyan befagyaszthatja a virtuális asztalt egy adott pozícióba, ami finom részleteket tartalmazó munkák megjelenítésekor hasznos.

A videoképernyő nagyítani kívánt területének kijelöléséhez kattintson a középre vagy a nyíl ikonokra. A kijelölés után az alábbi nagyító csúszka segítségével nagyíthatja ki a képernyő adott részét.

A csúszka segítségével nagyíthatja vagy kicsinyítheti a videolejátszó képernyő kijelölt területét.

Kattintson a lista nyílára, és válassza ki az **Elsődleges megjelenítő** vagy a **Másodlagos megjelenítő** elemet, attól függően, hogy hol kívánja lejátszani a videót teljes képernyős módban. A teljes képernyős mód tiltásához válassza a **Letiltás** lehetőséget.

Busmastering használatára kényszeríti az átfedési szoftvert.

Megjegyzés: Ha a videolejátszással nincsenek problémái (pl. hibás kép vagy teljes képhiány), javasoljuk, hogy ne jelölje be ezt a lehetőséget.

Megmutatja annak a megjelenítő eszköznek a típusát, amelyet a kiválasztott grafikus kártyával használ.

Ide kattintva megtekintheti a megjelenítő eszköz és illesztőprogram tulajdonságait.

Megjeleníti a monitor frissítési gyakoriságainak listáját. Magasabb frekvencia esetében kisebb a képernyő vibrálása.

Meghatározza, hogy a Frissítési gyakoriság lista olyan módokat is tartalmaz-e, amelyeket a megjelenítő nem támogat.

Vigyázat: Ha olyan módot választ, amely nem felel meg a megjelenítőnek, az súlyos megjelenítési problémákat okozhat, és károsíthatja a hardvert.

Megadja, hogy a fent kiválasztott ikonnak megfelelő megjelenítő az elsődleges megjelenítő.

A számítógép indításakor a bejelentkezési párbeszédpanel az elsődleges megjelenítőn jelenik meg. A legtöbb alkalmazásablak első megnyitáskor alapértelmezés szerint az elsődleges megjelenítőn nyílik meg. Az elsődleges megjelenítő tartalmazza az asztal bal felső sarkát.

Megjeleníti az összes jelenlegi nView megjelenítőt. Ha több eszköz van csatlakoztatva, és nem Szabványos módot választott, kiválaszthatja az aktuálisként használni kívánt megjelenítőt.

A fenti monitor képre kattintva is kiválaszthatja az aktuális megjelenítőt.

Ide kattintva beállíthatja vagy módosíthatja az aktuális megjelenítőhöz használt kimeneti eszközzel kapcsolatos beállításokat.

Ide kattintva érzékeltetheti a grafikus kártyához csatlakoztatott összes megjelenítő eszközt.

Megjegyzés: Akkor használja ezt a funkciót, ha a vezérlőpult megnyitása után csatlakoztatott megjelenítőket.

Akkor jelölje be ezt a négyzetet, ha a monitor (megjelenítő eszköz) a másodlagos megjelenítőcsatlakozóhoz csatlakozik, és a rendszer nem ismeri fel. Ez régebbi monitorok vagy BNC csatlakozós monitorok esetében hasznos.

Ide kattintva elérheti az NVIDIA GPU további funkcióit.

Ide kattintva eljuthat az NVIDIA webhelyére, ahol elérheti a legfrissebb információkat, és illesztőprogramokat tölthet le az NVIDIA GPU-hoz.

Ez az információ a kijelölt NVIDIA GPU hardverjellemzőit ismerteti.

Ez az információ a rendszer olyan jellemzőit ismerteti, amelyek kihatással lehetnek az általános grafikus teljesítményre.

Az NVIDIA GPU által használt fájlok listája, leírásokkal és verziókkal.

Letiltja a vonalsimítást a 3D alkalmazásokban.

Megjegyzés: Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha maximális teljesítményt szeretne elérni az alkalmazásokban.

Engedélyezi a 2x módot használó vonalsimítást.

Megjegyzés: Ez a mód emelt képminőséget és nagy teljesítményt nyújt a 3D alkalmazásokban.

Engedélyezi a GeForce GPU családban elérhető szabadalmaztatott vonalsimítási technikát.

Megjegyzés: A Quincunx vonalsimítás a lassabb, 4x vonalsimítási mód minőségét nyújtja a gyorsabb, 2x módot megközelítő teljesítményen.

Engedélyezi a 4x módot használó vonalsimítást.

Megjegyzés: Ez a mód jobb képminőséget nyújt, de a 3D alkalmazások teljesítménye valamivel kisebb lesz.

Engedélyezi a 4x, 9 mintás módot használó (Gauss-féle) vonalsimítást.

Megjegyzés: Ez a mód jobb képminőséget nyújt, de a 3D alkalmazások teljesítménye valamivel kisebb lesz.

Engedélyezi a 4xS módot használó vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, mint a 4x mód, de a 3D alkalmazások teljesítménye valamivel kisebb.

Megjegyzés: Ez a beállítás csak a Direct3D alkalmazásokat érinti. OpenGL alkalmazások futtatása esetén az OpenGL a legközelebbi alkalmas vonalsimítási beállítást használja, azaz a 4xS beállítást közvetlenül megelőző beállítást.

Automatikusan engedélyezi az optimális vonalsimítási beállításokat azokhoz a 3D alkalmazásokhoz, amelyek a vonalsimítást támogatják.

Segítségével manuálisan kiválaszthatja a 3D alkalmazások futtatásakor használandó vonalsimítási módot.

Megjeleníti az aktuális AGP beállításokkal kapcsolatos információkat.

Itt manuálisan kiválaszthatja a grafikus alrendszer által használt AGP frekvenciát.

Megjegyzés: Ha nem biztos benne, melyik AGP frekvenciát kell használnia, ne jelölje be ezt a négyzetet. Ekkor a rendszer automatikusan határozza meg az optimális AGP frekvenciát.

A csúszka segítségével manuálisan kiválaszthatja a grafikus alrendszer által használt AGP frekvenciát.

Itt megadhatja, hogy az illesztőprogram milyen módszerrel kezelje a rendszermemóriából lefoglalt videomemóriát.

Megadja az aktuális keretpuffermód által megadott módszerrel összefüggésben használt rendszermemória mennyiségét.

Megadja a keretpuffer-memória kezelési stratégiáját a dinamikus keretpuffermód használata közben

Az NVIDIA **PowerMizer** funkció segítségével szabályozhatja a GPU teljesítményfelvételét.

A **Maximális energiamegtakarítás** növeli a telep élettartamát, a **Maximális teljesítmény** pedig lehetővé teszi a GPU teljesítményének maximális kihasználását.

Lehetővé teszi, hogy a több kimenettel rendelkező grafikus kártyát a Windows úgy kezelje, mint ha az több különálló, egyedi kártya lenne a rendszerben.

Megjegyzés: Ha engedélyezi ezt a beállítást, külön felbontást és/vagy színmélységet állíthat be a többmegjelenítő grafikus kártyához csatlakoztatott minden egyes megjelenítő eszközhöz.

Ide kattintva megnyithat egy párbeszédpanelt, amelyen további OpenGL sztereó és képátfedési beállításokat szabhat testre.

Megjegyzés: Ez a gomb csak akkor van engedélyezve, ha aktiválja a 'Négypufferes sztereó API engedélyezése' beállítást a panel első listájában.

Engedélyezi a képátfedéseket az OpenGL alkalmazásokban.

Egyes alkalmazások (például a Softimage3D) átfedési síkokat igényelnek. Az átfedési síkok a normál színpufferen (RGB) túli palettás felületek. Az átfedések különösen hasznosak az olyan rajzterületek átfedéséhez, amelyek magától a 3D képtől függetlenek (például menük és kurzorok). Az átfedések 16 és 32 bites színmódban vannak támogatva.

Megjegyzés: Az OpenGL sztereó és az átfedések nem használhatók egyszerre. Az átfedésekhez további grafikus memória szükséges a videokártyán, és nem minden felbontás mellett érhető el. Ha az átfedés funkció elérésével problémák vannak, csökkentse a felbontást vagy a színmélységet.

Engedélyezi a sztereót az OpenGL-ben.

Az NVIDIA illesztőprogram úgy futtatja a sztereószemüveggel vagy más hardverrel használható sztereó alkalmazásokat, hogy exportálja az OpenGL képpontformátumokat, és úgy szervezi meg a memóriát, hogy lehetővé tegye a sztereó és monó alkalmazások egyidejű használatát.

Megjegyzés: Csak akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha szükséges. Egyes alkalmazások automatikusan a sztereó formátumot választják, míg más alkalmazások nem működnek megfelelően sztereó képpontformátumban.

Megjegyzés: Az OpenGL sztereó és az átfedések nem használhatók egyszerre. A sztereó funkcióhoz további grafikus memória szükséges a videokártyán, és nem minden felbontás mellett érhető el. Ha a sztereó funkcióval problémák vannak, csökkentse a felbontást vagy a színmélységet.

Az NVIDIA illesztőprogram számos sztereó hardvert támogat. Ha az alapértelmezettől eltérő sztereó hardvert használ, válassza ki a listából a megjelenítési módot.

Sztereószemüveg használata: Csak akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha ELSA 3D REVELATOR™ vagy azzal kompatibilis adaptert használ. Ezek az adapterek a monitorjelet olyan szabványos 3 tús DIN jellé alakítják, amelyet a legtöbb kapható sztereó hardver használ.

Megjegyzés: Ha a grafikus kártyában van beépített 3 tús DIN csatlakozó, az adaptert nem kell használnia!

Függőleges keresztbe fűzést alkalmazó monitor használata: Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha automatikus sztereó síkképernyőt csatlakoztatott a grafikus kártyához.

nView klón mód használata: Akkor használja ezt a beállítást, ha passzív sztereó hardverrel rendelkezik. Ha ezt a beállítást használja, a projektorokat egy NVIDIA GPU alapú kétmegjelenítős grafikus kártyához kell csatlakoztatnia, és engedélyeznie kell az nView klón módot az nView kijelző mód lapon. Az egyik megjelenítő a bal szem képét jeleníti meg, a másik a jobb szemét.

Megjegyzés: Ez a beállítás csak kétmegjelenítős (vagy többmegjelenítős) grafikus kártyákon érhető el.

Kártya DIN csatlakozójának használata: Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha a grafikus kártya beépített 3 tús DIN csatlakozóval rendelkezik. Ebben az esetben nincs szükség külön adapterre, amelyet például a sztereó szemüveghez árulnak. Bármely 3 tús DIN csatlakozót használó sztereó hardvert közvetlenül csatlakoztathat a grafikus kártyához.

Kék vonal kód használata StereoGraphics StereoEyes eszközhöz: Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha a StereoGraphics StereoEyes vagy azzal kompatibilis termékhez kapott adaptert használja. Ezek az adapterek a monitorjelet olyan szabványos 3 tûs DIN jellé alakítják, amelyet a legtöbb kapható sztereó hardver használ.

Megjegyzés: Ha a grafikus kártyában van beépített 3 tûs DIN csatlakozó, az adaptert nem kell használnia!

Ha nem tud megtekinteni egy sztereóeffektust, ezzel a beállítással cserélje fel a jobb és bal oldali képet.

Megjegyzés: Ezt a beállítást általában csak függőleges keresztbefűzéses monitorokon kell engedélyezni, passzív módban.

Ez a beállítás annyi memóriát tesz félre a textúra-hozzárendelések számára, amennyit csak lehet. Ez növelheti a textúraigényes alkalmazások teljesítményét, de a textúrákat nem használó alkalmazások teljesítménye kissé csökkenhet.

Élesíti a textúrákat, amikor a 3D alkalmazások vonalsimítással futnak. Ez javíthatja a képminőséget.

A csúszkával beállíthatja a textúrákra alkalmazott anizotróp szûrés mértékét. A legmagasabb beállítás nyújtja a legjobb képminõséget, míg a legalacsonyabb a maximális teljesítményt.

Akkor is kikényszeríti a grafikus kártyához csatlakoztatott TV észlelését, ha a vezérlőpult jelenleg nem mutat csatlakoztatott TV-t. Ez olyan esetekben hasznos, amikor a csatlakoztatott TV-típus nem fogadja helyesen a jeleket, ezért a grafikus kártya nem érzékeli a jelenlétét.

A TV beállítások engedélyezése:

1. Jelölje be a négyzetet
2. Amikor a rendszer erre felkéri, indítsa újra a számítógépet. Miután bejelentkezett, használhatja a TV vezérlőit.

A Fekvő az 'alapértelmezett' asztalmód.

Az Álló 90 fokos elforgatást eredményez.

A Fordított fekvő 180 fokos elforgatást eredményez.

A Fordított álló 270 fokos elforgatást eredményez.

A jobb nyíl (->) gomb segítségével elvégezheti az alábbi forgatásokat. Vagy kattintson a jobb felső sarokban látható kör alakú nyílra, és mozgassa a forgatás irányába.

A bal nyíl (->) gomb segítségével elvégezheti az alábbi forgatásokat.

Speciális reprodukciós beállításokat határoz meg, amikor több megjelenítőt és/vagy különböző NVIDIA GPU-kat használ.

Megjegyzés: A többmegjelenítő hardvergyorsítási beállítások nem érvényesek, amikor nView Multiview módot használ Windows NT 4.0-ban.

- **Egymegjelenítő mód:** Ha csak egy aktív megjelenítője van, ez az alapértelmezett beállítás. Akkor is megadhatja ezt a beállítást, ha problémái vannak a 'Több eszköz' móddal, az alábbiak szerint.
- **nView klón/span mód:** Ez az alapértelmezett beállítás, ha az nView megjelenítőkonfiguráció nView klón vagy nView span módra van állítva. Ha a rendszerben több NVIDIA-GPU alapú grafikus kártya van, és ezeket aktív megjelenítőkként használja, akkor ennek a beállításnak a helyébe az egyik alábbi 'Több eszköz' mód lép.
- **Többeszközös kompatibilitás mód:** Ez a mód akkor érhető el, ha két vagy több aktív megjelenítő eszközzel rendelkezik, melyek nView Dualview módban futnak, vagy ha különböző osztályú NVIDIA GPU alapú kártyákat használ.

Megjegyzés: Ha ez a mód érvényben van, az OpenGL 'kompatibilitás' módban reprodukálja a képeket minden megjelenítőn. Ha ebben a módban különböző osztályú GPU-kat használ, az OpenGL alkalmazások az összes aktív GPU legalacsonyabb közös funkciókészletét érik el. Az OpenGL reprodukciós teljesítmény valamivel alacsonyabb, mint az Egy megjelenítő mód teljesítménye.

- **Többeszközös teljesítmény mód:** Ez a mód akkor érhető el, ha két vagy több aktív megjelenítő eszközzel rendelkezik, melyek nView Dualview módban futnak, vagy ha különböző osztályú NVIDIA GPU alapú kártyákat használ.

Megjegyzés: Ha ez a mód érvényben van, az OpenGL 'teljesítmény' módban reprodukálja a képeket minden megjelenítőn. A 'Kompatibilitás' módhoz hasonlóan ha ebben a módban különböző osztályú GPU-kat használ, az OpenGL alkalmazások az összes aktív GPU legalacsonyabb közös funkciókészletét érik el. A reprodukciós teljesítmény azonban gyorsabb, mint 'Kompatibilitás módban', bár a megjelenítő eszközök közötti váltás vagy átnyújtás átmeneti reprodukciós hibákhoz vezethet.

Engedélyezi az illeszkedő OpenGL textúracsatoló viselkedést.

A textúracsatolás azt mutatja meg, hogy a program hogyan kezeli a textúrankoordinátákat, amikor azok a textúrán kívülre esnek. A koordináták csatolhatók a szélhez vagy a képen belülré.

Az Elsődleges megjelenítőn a képátfedéshez megadott forgatási mértéket hozzákapcsolja a Másodlagos megjelenítőhöz. Ez azt jelenti, hogy az NVRotate panelen kiválasztott forgatási mérték mind az Elsődleges, mind a Másodlagos megjelenítő eszközön tükröződni fog.

A **Nagyításvezérlés** segítségével kinagyíthatja a reprodukált videoképet.

A legördülő menü gombjára kattintva kiválaszthatja a nagyítandó megjelenítőt.

- A **Videotükör** a nagyítási kijelölést arra a másodlagos megjelenítőre állítja be, amelyen a videotükör reprodukálva van.
- A **Képfedés** a nagyítási kijelölést arra az elsődleges megjelenítőre állítja be, amelyen a képfedés reprodukálva van.
- A **Mindkettő** a nagyítási kijelölést mind az elsődleges, mind a másodlagos megjelenítőre alkalmazza, melyeken a videokép reprodukálva van.

Engedélyezi a Hőmérsékletjelző figyelmeztető párbeszédpanelt.

Amikor az NVIDIA GPU maghőmérséklete eléri a maglassítási küszöbértéket, automatikusan megjelenik a Hőmérsékletjelző párbeszédpanel, mely ismerteti a helyzetet, valamint a rendszerben található GPU(-k) esetleges károsodásának elkerülése érdekében elvégzett műveleteket.

Ez a kijelölt NVIDIA GPU jelenlegi hőmérséklete.

Ez a kijelölt NVIDIA GPU környezetének jelenlegi hőmérséklete. Ez a hőmérséklet jelentősen függ a GPU közelében található többi hőforrástól.

Kattintson arra a hőmérséklet egységre (Fahrenheit vagy Celsius), amelyben látni szeretné a hőmérsékletértékeket a párbeszédpanelen.

Ez az az érték, amelynél a GPU lelassítja magát, hogy megelőzze a túlmelegedést.

Ha ez az érték megegyezik a GPU maghőmérsékletével, és a 'Hőmérsékletjelző figyelmeztető...' engedélyezve van ezen a panelen, automatikusan megjelenik egy párbeszédpanel, amely figyelmeztet a bekövetkezett állapotra, és tájékoztat arról, hogy a rendszer milyen műveleteket végzett, hogy megelőzze az esetleges túlmelegedést és a rendszerben lévő GPU(-k) károsodását.

Megjeleníti a rendszertálcán az NVIDIA GPU maghőmérsékletét.

Ez az információ a rendszer AGP-vel kapcsolatos képességeit írja le.

Ez a rész a számítógép alaplaján lévő chipkészlet gyári azonosítóit és AGP képességeit ismerteti.

Ez a rész az NVIDIA GPU AGP képességeit ismerteti.

Ez a rész összegzi a rendszerben ténylegesen elérhető AGP képességeket. A felsorolt elemek olyan AGP funkciók, amelyeket az alaplap chipkészlete és az NVIDIA GPU is támogat.

##Ezen beállítások segítségével manuálisan állíthatja be azt az AGP frekvenciát, amelyen a grafikus kártya működik.

Megjegyzés: Ha nagyobb sebességet állít be, mint az adott rendszerkonfigurációhoz meghatározott biztonságos sebesség, a rendszer instabillá válhat.

A négyzetet bejelölve engedélyezheti az AGP gyorsírást (FW).

A négyzetet bejelölve engedélyezheti az AGP oldalsávcímzést (SBA).

A négyzetet bejelölve engedélyezheti a 2D parancspuffer-gyorsítótárazást.

Ezzel a beállítással szabályozhatja a sorba állítható rendkívüli AGP buszkérelmek maximális számát.

Akkor válassza ezt a beállítást, ha engedélyezni szeretné, hogy a rendszer válassza ki a legjobb beállítást a rendkívüli AGP buszkérelmek maximális számához.

Ezzel a beállítással megadhatja a rendkívüli AGP buszkérelmek maximális számát.

Ide kattintva tesztelheti a panelen megadott AGP konfigurációt. A teszt segítségével megállapítható, hogy a megadott beállítások okoznak-e stabilitási vagy teljesítményproblémákat.

A csúszka segítségével beállíthatja a Direct3D és OpenGL alkalmazásokban használt vonalsimítás mértékét. A **Vonalsimítás** egy olyan technika, amely minimalizálja a 3D objektumok szélein néha látható 'lépcső' jelenséget. Az értéket beállíthatja a vonalsimítás teljes kikapcsolásától az adott alkalmazásban elérhető maximális mértékű vonalsimításig.

- **Ki.** Letiltja a vonalsimítást a 3D alkalmazásokban. Akkor válassza ezt a beállítást, ha maximális teljesítményt szeretne elérni az alkalmazásokban.
- **2x.** Engedélyezi a 2x módot használó vonalsimítást. Ez a mód emelt képminőséget és nagy teljesítményt nyújt a 3D alkalmazásokban.
- **2xQ.** Engedélyezi a GeForce GPU családban elérhető szabadalmaztatott vonalsimítási technikát. A 2xQ (Quincunx) vonalsimítás a lassabb, 4x vonalsimítási mód minőségét nyújtja a gyorsabb, 2x módot megközelítő teljesítményen.
- **4x.** Engedélyezi a 4x módot használó vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, de a 3D alkalmazások teljesítménye valamivel kisebb lesz.
- **4xG.** Engedélyezi a 4x, 9 mintás módot használó (Gauss-féle) vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, de a 3D alkalmazások teljesítménye valamivel kisebb lesz.
- **4xS.** Engedélyezi a 4xS módot használó vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, mint a 4x mód, de a 3D alkalmazások teljesítménye valamivel kisebb. Ez a beállítás csak a Direct3D alkalmazásokat érinti.
- **6xS.** Engedélyezi a 6xS módot használó vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, mint a 4xS mód. Ez a beállítás csak a Direct3D alkalmazásokat érinti.
- **8x.** Engedélyezi a 8x módot használó vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, mint a 6xS mód a Direct3D alkalmazásokban és a 4x mód OpenGL alkalmazásokban.
- **16x.** Engedélyezi a 16x módot használó vonalsimítást. Ez a mód jobb képminőséget nyújt, mint a 8x mód.

Megjegyzés: A különféle hardverek korlátai miatt előfordulhat, hogy egyes beállítások nem érhetőek el. A részleteket az NVIDIA Felhasználói útmutató tartalmazza.

A csúszkával beállíthatja a képminőséget javító anizotróp szűrés mértékét. A beállítás engedélyezése javítja a képminőséget, de csökkenti a teljesítményt.

- **Ki.** Letiltja az anizotróp szűrést.
- **1x.** Maximális teljesítményt eredményez.
- **2x.** Jobb képminőséget, de alacsonyabb teljesítményt eredményez.
- **4x.** Jobb képminőséget, de alacsonyabb teljesítményt eredményez.
- **8x.** A legjobb képminőséget eredményezi.

Megjegyzés: A különféle hardverek korlátai miatt előfordulhat, hogy egyes beállítások nem érhetők el. A részleteket az NVIDIA felhasználói dokumentációja tartalmazza.

Lehetővé teszi, hogy a Direct3D alkalmazás kiválassza saját frissítési gyakoriságát. Ha ez a beállítás engedélyezve van, az alábbi lista nem érhető el.

Lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram érvénytelenítse a Direct3D alkalmazások frissítési gyakoriságát. Ha ez a beállítás engedélyezve van, az alábbi lista elérhető.

Ebben a listában érvénytelenítheti a frissítési gyakoriságot minden egyes felbontás esetében.

Az **Alapértelmezett** azt jelenti, hogy a rendszer az alkalmazás frissítési gyakoriságát használja. Minden más érték azt jelenti, hogy a teljes képernyős Direct3D alkalmazások a megadott értéket használják.

A frissítési gyakoriság érvénytelenítése

1. A Frissítési gyakoriság oszlopban kattintson az **Alapértelmezett** szóra abban a sorban, amely azt a felbontást tartalmazza, amelynek frissítési gyakoriságát módosítani szeretné. Megjelenik egy értéklista.
2. Válasszon egy frissítési gyakoriságot, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra.

A nagyfrekvenciás tartalom erősítésével élesíti a képet.

Beállítja a telepből felvett teljesítményt a rendszer teljesítményéhez képest.

Beállítja a váltóáramú áramforrásból felvett teljesítményt a rendszer teljesítményéhez képest.

Ez a jelenleg használt áramforrás.

Ez a jelenlegi teljesítményfelvétel a rendszer teljesítményéhez képest.

Ez a telep jelenlegi töltöttségi szintje.

Ezzel a TV-képernyőméret csúszkával beállíthatja a képernyő méretét a TV-n. Ha például a TV-n fekete keretet lát, a csúszka segítségével megnövelheti a TV-képernyőt, és eltüntetheti a keretet.

Megjegyzés: DVD-filmek megtekintéséhez a jobb szélső helyzet az optimális (húzza a csúszkát teljesen jobbra).

A Digitális élénkség segítségével szabályozhatja a képek színszétválasztását és intenzitását, ami világosabb és tisztább videoképet eredményez.

Lejátszás közben egyes filmek (videóképek) sötétek lehetnek. A kép kivilágosításához növelheti a Gamma értéket.

Ezen a panelen egyéni megjelenítési felbontásokat hozhat létre és használhat.

Ide kattintva hozzáadhatja a módszerkesztő területen megadott egyéni módot az Egyéni módok listához.

Ide kattintva módosíthatja az Egyéni módok listában kijelölt elemet.

Ide kattintva tesztelheti az egyéni módot a módszerkesztő területen. A teszt során a program megkísérli beállítani a módot a kiválasztott megjelenítőn, és ellenőrzi a beállítás helyességét.

Ide kattintva eltávolíthatja az Egyéni módok listában kijelölt elemet.

Jelölje be ezt a négyzetet, ha olyan módokat szeretne engedélyezni a kijelölt megjelenítőn, amelyek kisebbek a hagyományos Windows asztal módoknál. Ennek hatására a megjelenítő látható területének mérete megváltozhat vagy az asztal köré nyúlhat, a megjelenítő képességeitől függően.

Itt állíthatja be a testreszabott megjelenítési mód vízszintes méretét (vagyis a képpontokban mért szélességet).

Itt állíthatja be a testreszabott megjelenítési mód függőleges méretét (vagyis a képpontokban mért magasságot).

Itt állíthatja be a testreszabott megjelenítési mód függhőleges frissítési gyakoriságát.

Itt állíthatja be a testreszabott megjelenítési mód színeinek számát (más néven bpp vagy bit/képpont értékét).

Itt kiválaszthat egy szabványos Windows megjelenítési módot, melyet kiindulópontként használ a módszerkesztő területen.

Megjeleníti az elérhető testreszabott megjelenítési módok listáját.

Megjeleníti azoknak az elérhető megjelenítési módoknak a listáját, amelyek beállíthatók a kijelölt megjelenítőhöz rendelt megjelenítő eszközökön. Ez a lista csak azokat a módokat tartalmazza, amelyek fizikailag megjeleníthetők ezen a megjelenítőn. Ezeknek a módoknak a mérete kisebb lehet azoknál, mint amelyek a Windows Megjelenítés tulajdonságai paneljének Beállítások lapján megadhatók.

Jelölje be ezt a négyzetet, ha engedélyezni szeretné az optimális beállításokat, amikor a videotartalmat a TV-n nézi.

A jelenlegi oldalarányt megtartva beállítja a monitor időzítését.

Megjeleníti a ClearView megjelenítőkonzfiguráció grafikus képét. A megjelenítők sorrendjének módosításához húzza a monitorokat a megfelelő helyre.

Itt választhatja ki a megjelenítők konfigurációját. A megengedett beállítások a következők:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Válassza ki az elsődleges megjelenítőt. Az elsődleges megjelenítő az **Elsődleges megjelenítő frissítési gyakorisága** csúszka segítségével igény szerint frissíthető.

Az egér segítségével válassza ki az elsődleges megjelenítőt. A frissítés szempontjából az lesz az elsődleges megjelenítő, amelyre az egér jelenleg mutat.

A csúszka segítségével adja meg, hogy az elsődleges megjelenítő hányszor gyakrabban legyen frissítve, mint a nem elsődleges megjelenítők.

- § Az 1x azt jelenti, hogy az elsődleges megjelenítő ciklusonként egyszer frissül.
- § A 2x azt jelenti, hogy az elsődleges megjelenítő ciklusonként kétszer frissül, míg a nem elsődleges megjelenítők csak egyszer.
- § A 3x azt jelenti, hogy az elsődleges megjelenítő ciklusonként háromszor frissül.

Segítségével kiválaszthatók a következőkkel kapcsolatos órabeállítások:

- § Szabványos (2D), amely csak a 2 dimenziós alkalmazásokra van hatással, vagy
- § Teljesítmény (3D), amely csak a 3 dimenziós alkalmazásokra van hatással.

A Teljesítmény órabeállítás a 3D alkalmazások futásának sebességét határozza meg.

A Szabványos órabeállítás a 2D alkalmazások futásának sebességét határozza meg.

Azt a maximális órabeállítást határozza meg, amely az adott pillanatban még biztonságos a rendszeren. A maximális órabeállítás az egyes futtatások alkalmával eltérő lehet, és attól függ, hogy a rendszer milyen jól kezeli az automatikus felismerési terhelésterheléseket.

Lehetővé teszi átfedés létrehozását Span módban. (Egyes rendszerek nem teszik lehetővé átfedés létrehozását, ha a Span mód engedélyezve van. Ez a beállítás kikerüli ezt a korlátozást.)

Ha a rajzsög ikont benyomja, a felbukkanó menü nyitva marad. Ha a rajzsög ikon ki van húzva, a felbukkanó menü automatikusan bezáródik, és akkor nyílik meg, amikor a vezérlőpult ablakáról lekertül a fókusz.

Segítségével manuálisan választható ki a pan-scan felbontás egy adott megjelenítő eszközhöz. Ha kiválaszt egy pan-scan felbontást, akkor az illesztőprogram mindig az adott felbontású pan-scan módba lép be, ha az lehetséges.

Megjegyzés: Ez a beállítás a rendszer újraindításakor is megmarad.

Akkor jelölje be ezt a négyzetet, ha a monitor (megjelenítő eszköz) támogatja a natív forgatást.

Megjegyzés: Ha a megjelenítő eszköz nem támogatja a natív forgatást, akkor a négyzetet bejelölve letilthatja a forgatás funkciót.

A négyzetet bejelölve az alkalmazás által kiválasztott anizotróp beállításokat a felhasználó által a 3D alkalmazásokhoz megadott anizotróp beállításokra cserélheti.

A négyzet bejelölésével engedélyezheti a Dupla Scan funkciót.

§ A Dupla Scan javítja az általános képminőséget alacsony felbontások mellett, ami a teljes képernyős videó és a számítógépes játékok esetében hasznos a leginkább.

§ A Dupla Scan a monitor sávszélességének kétszeresét igényli. Magasabb felbontások és frissítési gyakoriságok esetén az illesztőprogram automatikusan visszatér a szabványos módra, ha a dupla scan mód meghaladja a monitor korlátait.

Segítségével több egyéni módot adhat hozzá az összes támogatott színmélységgel.

Segítségével több egyéni módot adhat hozzá az összes támogatott frissítési gyakorisággal.

Megjeleníti a monitorhoz (megjelenítő eszközhöz) elérhető képernyőfelbontási beállításokat. Más képernyőfelbontás beállításához mozgassa a csúszkát.

Megjeleníti az elérhető színbeállításokat a monitor (megjelenítő eszköz) kiválasztott képernyőfelbontásához. Más színbeállítás kiválasztásához kattintson a vezérlőelemre.

Felsorolja azokat a speciális NVIDIA GPU eseményeket, amelyek előfordultak, és amelyeket az eszköz illesztőprogramja naplózott. Ezek az események az eseménynapló megjelenítőjének segítségével is megtekinthetők.

Megadja az OpenGL átfedésekhez használható képpontformátumokat.

- **Színindexelt átfedések (8 bpp):** 8 bites palettájú átfedések használata.
- **RGB átfedések (RGB555 formátum):** 16 bites (RGB555) átfedések használata.
- **Színindexelt (8 bpp) és RGB555 formátum:** Lehetővé teszi, hogy az alkalmazás 8 bites palettájú vagy 16 bites (RGB555) átfedéseket használjon.

Megjegyzés: Az átfedésekhez további grafikus memória szükséges a videokártyán, és nem minden felbontás mellett érhető el. Ha az átfedés funkció elérésével problémák vannak, csökkentse a felbontást vagy a színmélységet.

Engedélyezi a gammakorrekción a simított vonalakhoz. A gammakorrigált simított vonalak figyelembe veszik a kimeneti eszközök eltérő színmegjelenítési képességeit, amikor azok reprodukálják a sima vonalakat.

Engedélyezi, hogy ez a rendszer legyen a master rendszer. Ha ez a beállítás engedélyezve van, a grafikus kártya lesz a master, amely létrehozza a keretzárszinkron jelet.

Emelkedő él. Ha ez a beállítás engedélyezve van, akkor a szinkronjel érzékelése a jel emelkedő élének használatával történik.

##Ereszkedő él. Ha ez a beállítás engedélyezve van, akkor a szinkronjel érzékelése a jel ereszkedő élének használatával történik.

Szinkronizálási késés (μs). Master módban ez a beállítás adja meg azt a várakozási időt (mikroszekundumokban), amennyit a keretzár kártya vár, mielőtt létrehozza a szinkronizáló impulzust.

Frissítés (Hz). Master módban ez az a frekvencia (Hz-ben mérve), amelyen a grafikus kártya generálja a kimeneti szinkronizációs impulzusokat.

Szinkronizációs és kapcsolati állapot. Ez az ábra a keretzár kártya aktuális állapotát jeleníti meg. Leírás:

- **Szinkron kész.** A GPU kimeneti szinkronjele
- **Csere kész.** A GPU-k közti jel, amely szinkronizálja a sodort érpárú összeköttetésen lévő összes GPU-t
- **Időzítés.** Az időzítésszinkronizációs bit azt jelzi, hogy van-e időzítésszinkronizálás a keretzárportokon keresztül.
- **Sztereó szinkron.** A VGA kártyából érkező szinkronjel. Ha nincs keretzár vagy házsinkron, a rendszer ezt a szinkronjelet használja.
- **Be.** Bemeneti csatlakozó a keret-szinkronizáláshoz
- **Ki.** Kimeneti csatlakozó keretzár-szinkronizáláshoz
- **Házsinkron.** A BNC csatlakozóból érkező szinkronjel

Tesztkapcsolat. Ide kattintva lekérdezheti a szinkronizálási beállításokat, és ellenőrizheti a csatlakozásokat. Megjelennek az eredmények és az aktuális állapot.

Ide kattintva lefuttathat egy belső teszt sorozatot, melynek segítségével a grafikus kártyát optimális keretár-szinkronizálási beállításokra kalibrálhatja. Megjelennek az eredmények és az aktuális állapot.

Ide kattintva azonosíthatja a csatlakoztatott monitorokat (megjelenítő eszközöket).

Kattintson a lista nyílára, és válassza ki az Elsődleges vagy a Másodlagos megjelenítőt, attól függően, hogy melyik megjelenítőt kívánja megtekinteni az átfedett képet.

Ezzel a beállítással választhatja ki azt a megjelenítőpárt, amelyen az asztal megjelenik. Az első ikon az elsődleges megjelenítőt jelképezi, a második ikon pedig a másodlagos megjelenítőt. Ez a lista azokat a megjelenítőpárokat tartalmazza, amelyek együtt használhatók.

Ennek a beállításnak a segítségével kiválaszthatja, hogy hogyan jelenjen meg az asztal.

- § Az **Egy megjelenítő** azt jelenti, hogy az asztal csak az elsődleges megjelenítőn jelenik meg.
- § A **Dualview** azt jelenti, hogy a megjelenítőkön két különböző asztal jelenik meg.
- § A **Klón** mód azt jelenti, hogy mindkét megjelenítőn ugyanaz az asztal jelenik meg.
- § A **Vízszintes Span** azt jelenti, hogy egyetlen asztal két megjelenítőn vízszintesen elnyújtva jelenik meg.
- § A **Függőleges Span** azt jelenti, hogy egyetlen asztal két megjelenítőn függőlegesen elnyújtva jelenik meg.

Engedélyezi az Asztalátfedést nView megjelenítőkön Vízszintes Span vagy Függőleges Span módban. A beállítás használatakor a megjelenített kép egy része megismétlődik a szomszédos megjelenítők szélei mentén, amikor egyetlen asztal több megjelenítőn jelenik meg Span módban.

Megadja az átfedéshez használt vízszintes képpontok számát, amikor az Asztalátfedést Vízszintes Span módban használja.

Megadja az átfedéshez használt függőleges képpontok számát, amikor az Asztalátfedést Függőleges Span módban használja.

Engedélyezi a Vetített keverést a 'projektoralapú' megjelenítőkön. Ennek a beállításnak a segítségével kompenzálhatja a megvilágítási problémákat az átfedéseknél, így az átfedések nem vehetők észre a több projektoralapú eszköz segítségével összeállított képen.

Ha szeretné kiválasztani azokat a széleket, amelyekre a vetített keverést alkalmazni kívánja, kattintson a képernyő szélei mentén látható nyíl gombokra.

Megadja a vetített keveréshez használandó távolságot a megjelenítő függőleges széleitől, képpontokban mérve

Megadja a vízszintes fényerőérték eléréséhez használt határátmenetet a megjelenítő vízszintes kevert éle mentén

Tartomány: 0-255 képpont. A nagy határátmenet csökkenti az átmeneti tartomány észrevehetőségét a megjelenítő szélé mentén, és egyszerűsíti a megjelenítők összeillesztését, de némiképp rontja a képminőséget.

Megadja a megjelenítő kevert vízszintes széleinek célfényerejét.

Tartomány: 0-255 képpont. Minél nagyobb a szám, annál fényesebb a kép a kevert élek mentén.

Megadja a vetített keveréshez használandó távolságot a megjelenítő függőleges széleitől, képpontokban mérve.

Megadja a függőleges fényerőérték eléréséhez használt határátmenetet a megjelenítő függőlegesen kevert éle mentén.

Tartomány: 0-255 képpont. A nagy határátmenet csökkenti az átmeneti tartomány észrevehetőségét a megjelenítő széle mentén, és egyszerűsíti a megjelenítők összeillesztését, de némiképp rontja a képminőséget.

Megadja a megjelenítő kevert függőleges széleinek célfényerejét.

Tartomány: 0-255 képpont. Minél nagyobb a szám, annál fényesebb a kép a kevert élek mentén.

Az Asztalátfedés és a Vetített keverés beállításainak exportálása fájlba.

Az Asztalátfedés és a Vetített keverés értékeinek importálása fájlból, és a párbeszédpanel mezőinek feltöltése ezekkel az értékekkel.

Képkeveréses reprodukció kényszerítésének támogatása. Akkor válassza ezt a lehetőséget, ha a kiválasztott teljes képernyős megjelenítőn nem látja a teljes képernyős videoképet.

Engedélyezi vagy tiltja a nagy felbontású asztalméretezést. A nagy felbontású asztalméretezés engedélyezése javítja az asztal képminőségét.

Master módban ez az a frekvencia (Hz-ben mérve), amelyen a külső szinkrongeneráló impulzusok érkeznek a BNC csatlakozón keresztül.

Master módban ez a videomód van hozzárendelve a külső szinkrongeneráléhoz.

Master módban ez adja meg, hogy a külső szinkrongenerálótól hány impulzus érkezik, mielőtt a rendszer a szinkronimpulzusokat a slave eszközhöz továbbítja.

A csúszka segítségével kiválaszthatja a teljesítmény- és minőségnövelési beállításokat a Direct3D és OpenGL alkalmazásokhoz.

- **Nagy teljesítmény:** a legjobb teljesítményt nyújtja az alkalmazások számára.
- **Teljesítmény:** kiváló teljesítményt nyújt az alkalmazásoknak jó képminőség mellett.
- **Minőség:** ez az alapértelmezett beállítás, amely a legjobb képminőséget nyújtja az alkalmazások számára.

A TV képek optimalizálása egy adott alkalmazáshoz.

A TV képének középre igazítása.

A TV optimalizálása DVD-lejátszáshoz.

A TV optimalizálása asztali grafikához.

A TV optimalizálása egyéni beállításokkal.

Lehetővé teszi, hogy az alkalmazás kiválassza saját frissítési gyakoriságát. Ha ez a beállítás engedélyezve van, az alábbi lista nem érhető el.

Lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram érvénytelenítse az alkalmazások frissítési gyakoriságát. Ha ez a beállítás engedélyezve van, az alábbi lista elérhető.

Ebben a listában felülírhatja a frissítési gyakoriságot minden egyes felbontás esetében.

Az **Alapértelmezett** azt jelenti, hogy a rendszer az alkalmazás frissítési gyakoriságát használja. Minden más érték azt jelenti, hogy az alkalmazások a megadott értéket használják.

A frissítési gyakoriság érvénytelenítése

1. A Frissítési gyakoriság oszlopban kattintson az **Alapértelmezett** szóra abban a sorban, amely azt a felbontást tartalmazza, amelynek frissítési gyakoriságát módosítani szeretné. Megjelenik egy értéklista.
2. Válasszon egy frissítési gyakoriságot, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra.

Ha felülír egy frissítési gyakoriságot, a Microsoft Windows az alkalmazás által megadott frissítési gyakoriságot jelenti, de a monitor (megjelenítő eszköz) a felülírt frissítési gyakoriságot fogja használni.

Ide kattintva lekérdezheti a szinkronizálási beállításokat, és ellenőrizheti a csatlakozásokat. Megjelennek az eredmények és az aktuális állapot.

Engedélyezi, hogy ez a rendszer legyen a slave rendszer. Ha ez a beállítás engedélyezve van, a grafikus kártya lesz a slave, amelyet a keretzár szinkronjel szinkronizál.

Megadja, hogy azok a módok is szerepeljenek-e, amelyeket a megjelenítő nem támogat.

Vigyázat: Ha olyan módot választ, amely nem felel meg a megjelenítőnek, az súlyos megjelenítési problémákat okozhat, és károsíthatja a hardvert.

Ide kattintva megjelenítheti az összes elérhető testreszabott módot a kiválasztott képernyőfelbontáshoz.

Megjeleníti az elérhető frissítési gyakoriságokat a monitor (megjelenítő eszköz) kiválasztott képernyőfelbontásához. Más frissítési gyakoriság kiválasztásához kattintson a vezérlőelemre.

Megjeleníti a legutóbbi módosításkísérlet utolsó képernyőfelbontását, színeit és frissítési gyakoriságát.

Ide kattintva automatikusan beállíthatja az egyéni felbontási szélességet. A szélességérték 8 többszöröse kell, hogy legyen.

Ide kattintva kiválaszthatja a monitor megjelenítésideőzítési módját:

- Az **Automatikus észlelés** az 'alapértelmezett' beállítás. Lehetővé teszi, hogy a Windows a helyes időzítési információkat közvetlenül magától a monitortól kapja. **Megjegyzés:** Egyes régebbi monitorok ezt a funkciót nem támogatják.
- Az **Általános időzítési képlet (GFT)** a legtöbb új monitor és megjelenítő eszköz által használt szabvány.
- A **Diszkrét monitoridőzítés (DMT)** egy régebbi szabvány, amelyet néhány monitortípus még ma is használ. Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha a monitor vagy megjelenítő eszköz DMT-t igényel.
- A **Koordinált videoidőzítések szabvány (CVT) 2003.** márciusában lett VESA szabvány. A CVT jobban támogatja a magasabb felbontásokat, mint a többi időzítési szabvány.
- A **Rögzített oldalirányú időzítés** nem veszi figyelembe a monitor oldalirányát, hanem megtartja a mód oldalirányát. **Megjegyzés:** Az illesztőprogram szükség esetén fekete keretet helyez el a megjelenített kép körül.

A lefelé mutató nyílra kattintva megadhatja, hogy hol kell alkalmazni ezeket a színekorrekciós beállításokat.

- A **Minden** a beállításokat a Windows asztalra és a videolejátszásra is alkalmazza.
- Az **Asztal** a színekorrekciós beállításokat a Windows asztalra alkalmazza.
- Az **Átfedés/VMR** a színekorrekciós beállításokat az átfedést használó videolejátszásra alkalmazza.
- A **Teljes képernyős videó** a színekorrekciós beállításokat a teljes képernyős videolejátszásra alkalmazza.

A lefelé mutató nyílra kattintva kiválaszthatja, hogy a görbe és a csúszkák melyik színcsatornát szabályozzák. A vörös, zöld és kék csatornát beállíthatja külön-külön, vagy a kompozit csatornán keresztül egyszerre.

A színkorrekciós görbe grafikus képe. A bemeneti értékek az x tengely mentén, a beállított kimeneti értékek pedig az y tengely mentén láthatók. A numerikus értékek a szomszédos mezőkben láthatók.

- **Szabványos módban** a görbe dinamikusan változik, miközben a Kontraszt, a Fényerő vagy a Gamma csúszkát beállítja.
- **Speciális módban** a görbét valós időben módosíthatja úgy, hogy a vezérlőpontokat az egérrel húzza, módosítja a mezőkben szereplő értékeket vagy a nyílbillentyűket használja. Ha a bal gombbal a görbére kattint, vagy lenyomja az Insert billentyűt, további vezérlőpontokat helyezhet el. Vezérlőpontokat úgy távolíthat el, hogy lehúzza őket a görbeterületről, vagy a Delete gombot használja. Több vezérlőpontot úgy jelölhet ki, hogy a húzásos kijelölést és a Shift billentyűt, illetve a Vezérlőmódosító billentyűket használja.
- **ICC profil módban** az ICC profilból betöltött színkorrekciós görbék láthatók. Az ICC profilon alapuló színegyeztetést egy professzionális kiadványszerkesztő program segítségével végezheti el.

Megmutatja a jelenlegi egérpozíciónak vagy a görbén lévő vezérlőpontnak megfelelő bemeneti értéket.

Megmutatja a jelenlegi egérpozíciónak vagy a görbén lévő vezérlőpontnak megfelelő kimeneti értéket.

Megjeleníti az elérhető színekorrekciós profilok listáját.

- A **Szabványos mód** lehetővé teszi, hogy a Kontraszt, a Fényerő és a Gamma csúszkák segítségével adja meg a színekorrekciós beállításokat.
- A **Speciális mód** lehetővé teszi, hogy a színekorrekciós beállításokat a grafikonon látható görbén lévő pontok manuális beszúrásával, húzásával és eltávolításával adja meg. Ha ez a beállítás engedélyezve van, a csúszkákön látható beállítások nem érvényesek.
- Az **ICC profil mód** a megadott ICC profilból importált színekorrekciós görbéket használja. Válassza ki az ICC profil módot, majd a profil betöltéséhez kattintson az Importálás gombra. Ha ez a beállítás engedélyezve van, a csúszkákön látható beállítások nem érvényesek.

A mentett **Egyéni beállítások** szintén láthatók a listában. Egy Egyéni beállítási profil aktiválásához válassza ki a profilt a listából.

Ide kattintva megadhatja a használandó ICC profil fájlnevét.

Ide kattintva be- vagy kikapcsolhatja a képernyőmenü szerkesztését.

Megjeleníti a rejtett képernyők listáját, ha a képernyőmenü-szerkesztés be van kapcsolva.

Ezekkel a beállításokkal meghatározhatja a kép helyét a síkképernyős megjelenítőn, amikor olyan felbontást használ, amely alacsonyabb a síkképernyő maximális támogatott felbontásánál. Az 'oldalarány-beállítások' olyan síkképernyőkhöz érhetők el, amelyek több natív felbontást támogatnak.

- **Megjelenítő kártya oldalarány-beállítása.** Ezt a beállítást akkor engedélyezze, ha azt szeretné, hogy az alacsonyabb felbontású képek a teljes síkképernyőt kitöltsék. Ha például a síkképernyő maximális felbontása 1400x1050, egy 1024x768 felbontású kép úgy lesz átméretezve, hogy a képernyőn 1400x1050 felbontásban jelenjen meg. Ezt a 'képpontnyújtási' műveletet a megjelenítő kártya végzi el.
- **Középre igazított kimenet.** Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha az alacsonyabb felbontású képeket eredeti formájukban kívánja megjeleníteni, a síkképernyő közepén. Ha például a síkképernyő maximális felbontása 1400x1050, egy 1024x768 felbontású kép a képernyő közepén, 1024x768 felbontásban fog megjelenni, körülötte pedig fekete keret lesz látható.
- A **Monitor oldalarány-beállítása** hasonló a **Megjelenítő kártya oldalarány-beállításához**, azzal a különbséggel, hogy ez nem a megjelenítő adapter, hanem a síkképernyő alapértelmezett 'képpontnyújtási' módszerét használja.
- **Rögzített oldalarányú méretezés. (Megjegyzés:** Ennek a beállításnak az elérhetősége a megjelenítő konfigurációjától függ.) Akkor engedélyezze ezt a beállítást, ha azt szeretné, hogy az alacsonyabb felbontású képek kitöltsék a síkképernyőt, de a kép oldalaránya megmaradjon. Ha például a síkképernyő maximális felbontása 1680x1050, egy 1024x768 felbontású kép úgy lesz átméretezve, hogy a képernyőn 1400x1050 felbontásban jelenjen meg, két oldalán pedig fekete keret látható.

Ezzel a beállítással elérheti, hogy az NVIDIA GPU ventilátora mindig maximális sebességgel forogjon, és ne vegye figyelembe a GPU hőmérsékletét vagy teljesítménymódját. Ebben a módban a ventilátor zajszintje állandó.

