

Zapína emuláciu pixelovej hmly. Architektúra Direct3D urèuje, že jednotka NVIDIA GPU umožòujúca hardvérové urýchľovanie Direct3D môže implementovať buď vrcholovú hmlu alebo pixelovú hmlu.

Pozn.: Niektoré hry priamo nedotazujú možnosti hardvéru Direct3D a predpokladajú podporu pixelovej hmly. Zapnutím tejto možnosti sa zabezpeèí, aby takéto hry správne pracovali na jednotke NVIDIA GPU.

Prinúti hardvér automaticky prispôsobi hábku medzipamäte Z-buffer hábke, ktorú požaduje program.

Pozn.: Túto možnosť vypnite iba v tom prípade, ak vaša práca nevyhnutne vyžaduje konkrétnu hábku medzipamäte Z-buffer. Ak je táto možnosť vypnutá, budú fungovať iba tie programy, ktoré majú hábku medzipamäte Z-buffer zodpovedajúcu aktuálnej konfigurácii hardvéru.

Zapína alternatívnu techniku ukladania húbky do medzipamäte.

Zapnutie tejto možnosti umožňuje hardvéru, aby u 16-bitových programov používal iný mechanizmus ukladania húbky do medzipamäte. Zabezpečí sa tým kvalitnejšie vykresľovanie obrázkov 3D.

Zapne logo NVIDIA v programoch Direct3D.

Ak je zapnutá táto možnosť, počas práce s programami Direct3D sa v dolnom rohu obrazovky zobrazuje logo NVIDIA.

Jednotka NVIDIA GPU môže automaticky generovať mapy MIP, tým zvýši efektívitu prenosu textúr cez zbernicu a zabezpečí vyšší výkon programu.

Pozn.: Ak je zapnuté automatické generovanie máp MIP, v niektorých programoch to môže negatívne ovplyvniť zobrazovanie. Ak sa vyskytne problém, znížte množstvo úrovní automaticky generovaných máp MIP až dotedy, kým zobrazovanie nebude správne. Znížením množstva úrovní máp MIP sa spravidla podarí eliminovať chybné zarovnanie textúr („efekt spojov“), avšak na úkor výkonu.

Upravuje hodnotu LOD (**Level Of Detail**) u máp MIP.

Nižšia hodnota zabezpečí vyššiu kvalitu obrázka, zatiaľ čo vyššia hodnota zabezpečí vyšší výkon programu.

K dispozícii je päť preddefinovaných hodnôt – od nastavenia ‚Najlepšia kvalita obrazu‘ po nastavenie ‚Najlepší výkon‘.

Zobrazí zoznam uložených vlastných nastavení (označovaných aj ako ,tweaks‘).

Nastavenie sa aktivuje výberom položky v zozname a kliknutím na príkaz **Použiť** .

Kliknutím uložíte aktuálne nastavenia (vrátane nastavení v okne Viac Direct3D) ako vlastné nastavenie („tweak“). Uložené nastavenia sa pridajú do vedľajšieho zoznamu.

Keď nájdete optimálne nastavenia pre hru Direct3D a uložíte ich ako vlastné nastavenie, pred začiatkom každej hry môžete rýchlo nakonfigurovať architektúru Direct3D a nemusíte každú možnosť nastavovať osobitne.

Kliknutím odstránite vlastné nastavenie, ktoré je práve v zozname vybraté.

Kliknutím obnovíte predvolené hodnoty všech nastavení.

Kliknutím zobrazíte dialógové okno umožňujúce prispôsobenie ďalších nastavení architektúry Direct3D.

Posunutím jazdca zmeníte hardvérovú schému adresovania textúr pre texely (prvky textúry).

Zmenou hodnôt sa zmení zadané miesto začiatku súradníc texelu. **Predvolené hodnoty** zodpovedajú špecifikáciám Direct3D. Niektorý softvér môže predpokladať iné zadané miesto začiatku súradníc texelu. Ak sa predefinuje začiatok súradníc texelu, kvalita obrazu v týchto programoch sa zvýši. Pomocou jazdca zmeňte začiatok súradníc texelu v priestore medzi $\frac{3}{4}$ avým horným rohom a stredom texelu.

Umožňuje jednotke NVIDIA GPU použiť určený objem systémovej pamäte (navyše k pamäti na samotných grafických kartách) na ukladanie textúr.

Pozn.: Maximálny objem systémovej pamäte, ktorý sa môže rezervovať na ukladanie textúr, sa vyráta na základe objemu fyzickej pamäte RAM počítača. Čím väčšia je pamäť RAM, tým vyššiu hodnotu možno nastaviť.

Toto nastavenie sa vzťahuje iba na grafické karty PCI a karty AGP spustené v režime kompatibilnom s PCI.

Určuje, ako Direct3D pracuje s vertikálnou synchronizáciou.

- **Vždy vypnutá.** Vertikálna synchronizácia je v programoch Direct3D vždy vypnutá.
- **Predvolene vypnutá.** Vertikálna synchronizácia je vypnutá, pokiaľ program nevyžaduje jej zapnutie.
- **Predvolene zapnutá.** Vertikálna synchronizácia je zapnutá, pokiaľ program nevyžaduje jej vypnutie.

Ak je vertikálna synchronizácia vypnutá, obmedzí počet snímok, ktoré môže procesor pripraviť predtým, než ich grafický procesor spracuje.

Pozn.: V niektorých prípadoch platí, že čím väčší je povolený počet predkreslených snímok, tým pomalšia môže byť odpoveď na zariadenia ako pákové ovládače, gamepady alebo klávesnice. Ak pri hre pociťujete výrazne oneskorenú odpoveď na vstupné zariadenia pripojené k počítaču, znížte túto hodnotu.

Vypína podporu ovládača pre rozšírené pokyny, ktoré používajú niektoré procesory.

Niektoré procesory podporujú ďalšie pokyny 3D, ktoré dopĺňajú jednotku NVIDIA GPU a zvyšujú výkon hier a programov 3D. Táto možnosť dovoľuje vypnúť v ovládačoch podporu týchto rozšírených pokynov 3D, čo môže byť užitočné pri porovnávaní výkonu a riešení problémov.

Umožňuje ovládaču exportovať formáty pixelov v režime stereo, takže programy OpenGL môžu používať stereoskopický režim a umožniť používanie okuliarov 3D.

Umožňuje ovládaču exportovať formáty pixelov na prekrývanie, takže programy OpenGL môžu používať prekrývanie.

Umožňuje ovládaču OpenGL vyhradiť jednu zadnú medzipamäť a jednu hĺbkovú medzipamäť pri rovnakom rozlíšení obrazovky.

- Ak je možnosť zapnutá (začiarknutá), programy OpenGL, ktoré vytvárajú viaceré okná, efektívnejšie využívajú videopamäť a majú lepší výkon.
- Ak je možnosť vypnutá (nie je začiarknutá), ovládač OpenGL vyhradí pre každé okno vytvorené v programe OpenGL zadnú medzipamäť a hĺbkovú medzipamäť.

Nastaví optimálne nastavenia vybraného programu OpenGL. Kliknutím na šípku zobrazíte zoznam programov, v ktorom môžete vybrať.

Urèuje, èi sa v programoch OpenGL majú predvolene používa textúry s urèitým farebným rozlíšením.

- Ak je zap. možnos **Použi farebné rozlíšenie počítaèa**, vždy sa používajú textúry s fareb. rozlíšením, aké je nastavené v systéme Windows.
- Ak je zapnutá možnos **Vždy používa 16 b/p** alebo **Vždy používa 32 b/p**, bez ohľadu na nastavenie počítaèa sa používajú textúry s urèeným farebným rozlíšením.

Urèuje režim prepínania medzi pamäťami pre celobrazovkové programy OpenGL. Môžete si vybrať metódu **blokový prenos** alebo **automatický výber**.

Možnosť **Automatický výber** umožní ovládaču určiť najlepšiu metódu podľa konfigurácie hardvéru.

Urèuje, ako OpenGL pracuje s vertikálnou synchronizáciou.

- **Vždy vypnutá.** Vertikálna synchronizácia je v programoch OpenGL vždy vypnutá.
- **Predvolene vypnutá.** Vertikálna synchronizácia je vypnutá, pokiaľ program nevyžaduje jej zapnutie.
- **Predvolene zapnutá.** Vertikálna synchronizácia je zapnutá, pokiaľ program nevyžaduje jej vypnutie.

Kliknutím uložíte aktuálne nastavenie ako vlastné („tweak“), ktoré sa potom pridá do vedľajšieho zoznamu.

Keď nájdete optimálne nastavenia pre program OpenGL a uložíte ich ako vlastné nastavenie, pred spustením programu môžete rýchlo nakonfigurovať architektúru OpenGL a nemusíte každú možnosť nastavovať osobitne.

Posunutím jazdca upravte hodnoty **Jasu**, **Kontrastu** a **Gama** pre vybraný kanál farby.

Nastavenia korekcie farieb sa používajú na kompenzáciu rozdielov v jase medzi zdrojovým obrázkom a jeho výstupom na obrazovke. Ak pracujete s programami na spracovanie obrazu, upravte nastavenia korekcie farieb tak, aby reprodukcia farieb obrázkov (napr. fotografií) na obrazovke bola vernejšia.

Mnohé hry so zrýchlením 3D sa môžu zdať príliš tmavé. Zvýšením jasu alebo hodnoty gama vo všetkých kanáloch dosiahnete, že hry budú jasnejšie a budú sa príjemnejšie hrať.

Kliknutím na šípku v zozname vyberte kanál farby, ktorý sa nastavuje pomocou jazdcov. Kanály **Ěervená**, **Zelená** a **Modrá** môžete nastaviť jednotlivo alebo naraz.

Digitálna živos umožňuje ďalej nastavovať ohraničenosť a intenzitu farieb a dosiahnuť vo všetkých programoch jasnejší a ostrejší obraz.

Pomocou jazdca môžete nastaviť tieto úrovne digitálnej živosti: **Vyp.**, **Nízka**, **Stredná**, **Vysoká** a **Max.**

Grafická reprezentácia krivky farieb. Keď upravujete kontrast, jas a hodnotu gama, krivka sa mení v reálnom čase.

Túto možnosť zapnite vtedy, ak chcete, aby sa v nasledujúcej relácii systému Windows (t. j. po reštartovaní počítača) automaticky použili vykonané úpravy farieb.

Pozn.: Ak je počítač zapojený do siete, farby sa upravujú po prihlásení do systému Windows.

Zobrazí zoznam uložených vlastných nastavení farieb.
Nastavenia sa aktivujú výberom položky v zozname.

Kliknutím uložíte aktuálne nastavenie farieb ako vlastné nastavenie. Uložené nastavenia sa pridajú do vedľajšieho zoznamu.

Kliknutím odstránite vlastné nastavenie farieb, ktoré je práve vybraté v zozname.

Kliknutím obnovíte všetky hodnoty farieb nastavené výrobcom hardvéru.

Pridá ikonu nastavení NVIDIA na panel úloh systému Windows.

- Ikona umožňuje rýchlo použiť ktorékoľvek vlastné nastavenie Direct3D, OpenGL alebo nastavenie farieb pomocou pohodlnej kontextovej ponuky.
- Ponuka obsahuje tiež položky na obnovenie predvolených nastavení a prístup k dialógovému oknu Vlastnosti obrazovky.

Kliknutím vyberte ikonu, ktorá má zastupovač pomôcku Nastavenia NVIDIA na paneli úloh systému Windows.

1. Vyberte požadovanú ikonu v zozname.
2. Kliknite na príkaz **Použiť**; ikona sa zobrazí na paneli.

Pridá možnosť **Vlastnosti nView** do ponuky pracovnej plochy, a tým zapne Správcu pr. plochy nView.
Kliknite pravým tlačidlom na prac. plochu a potom na **Vlastnosti nView**. Zobrazí sa panel s vlastnosťami Správcu pr. plochy nView.

Po vybratí možnosti **Zapnúť Správcu pr. plochy nView** kliknutím otvoríte panel s vlastnosťami Správcu pr. plochy nView.

Panel s vlastnosťami Správcu pr. plochy nView umožňuje konfigurovať funkcie Správcu pr. plochy aj pre viacero pracovných plôch a obrazoviek (monitorov).

Tieto možnosti umožňujú určiť umiestnenie obrázka na plochej obrazovke, ak sa používa s nižším rozlíšením, než je maximálne podporované rozlíšenie.

Pomocou tlačidiel so šípkami nastavíte umiestnenie pracovnej plochy na obrazovke.

Kliknutím obnovíte predvolené umiestnenie pri aktuálnom rozlíšení a frekvencii obnovenia.

Vyberte zobrazovacie zariadenie (monitor, digitálnu plochú obrazovku alebo TV) podľa toho, aké zariadenia podporuje vaša grafická karta s jednotkou NVIDIA GPU.

Kliknutím otvoríte okno, v ktorom môžete prispôbovať nastavenia aktívneho zobrazovacieho zariadenia.

Kliknutím označíte aktuálny formát a miestne nastavenia televízneho výstupu.

Kliknutím otvoríte dialógové okno, v ktorom môžete určiť formát televízneho výstupu.

V tomto zozname môžete vybrať formát televízneho výstupu v závislosti od svojej krajiny.

Pozn.: Ak krajina nie je uvedená, vyberte krajinu, ktorá sa nachádza najbližšie k vašej oblasti.

Kliknutím vyberte typ výstupného signálu, ktorý sa odosiela do televízora.

- Ak máte vhodný pripájací kábel, formát **S-Video** poskytuje spravidla vyššiu kvalitu výstupu ako formát Composite video.
- Ak neviete, ktorý typ signálu máte urèi , vyberte možnos **Automatický výber**.

Stlačením tlačidiel so šípkami nastavíte umiestnenie pracovnej plochy na televízore.

Pozn.: Ak je pre nesprávne nastavenie televízny obraz deformovaný alebo vypadne, počkajte 10 sekúnd. Obraz sa automaticky vráti na predvolené umiestnenie a potom môžete znova vykonať úpravu nastavenia. Po umiestnení pracovnej plochy na požadované miesto kliknite pred uplynutím 10-sekundového intervalu na tlačidlo **Použiť**, aby sa nastavenia uložili.

Kliknutím obnovíte predvolené umiestnenie pracovnej plochy na obrazovke TV pri aktuálnom rozlíšení.

Pomocou jazdca nastavíte jas televízneho obrazu.

Pomocou jazdca nastavíte kontrast televízneho obrazu.

Pomocou jazdca nastavíte sýtosť farieb televízneho obrazu.

Pomocou jazdca nastavíte rozsah filtrovania blikania televízneho signálu.

Pozn.: Pri prehrávaní filmov DVD pomocou hardvérového dekodéra sa odporúča úplne vypnúť filtrovanie blikania.

Pomocou týchto ovládacích prvkov sa nastavuje kvalita prehrávania videa alebo DVD na zobrazovacom zariadení (monitore).

Nezávislým nastavením jas, kontrast, odtieň a sýtosť dosiahnete optimálnu kvalitu obrazu pri prehrávaní videa a filmov DVD na počítači.

Nastavuje základné a pamäťové časovacie frekvencie jednotky NVIDIA GPU.

Nastavuje základnú časovaciú rýchlosť NVIDIA GPU.

Uvádza základnú časováciu rýchlosť v megahertzoch.

Nastavuje èasovaciú rýchlosť rozhrania pamäte grafickej karty.

Uvádza časovaciú rýchlosť rozhrania pamäte v megahertzoch.

Testuje stabilitu nových nastavení časovacej frekvencie pred ich použitím.

Pozn.: Každé nové nastavenie, ktoré sa líši od predvoleného nastavenia výrobcu, je potrebné otestovať predtým, než ho použijete natrvalo.

Zabezpečí automatické použitie zmien časovacích frekvencií pri každom spustení systému Windows.

Pozn.: Automatické nastavenie časovania pri spustení systému Windows môžete obísť tak, že podržíte stlačený kláves **Ctrl**. Ak je počítač zapojený do siete, podržte stlačený kláves **Ctrl** ihneď po prihlásení do systému Windows.

Obnoví všetky možnosti nastavenia časovacej frekvencie a pred opätovným zapnutím ovládacích prvkov vynúti nové zistenie grafického hardvéru.

Pozn.: Obnovenie sa odporúča vykonať zakaždým, keď systém BIOS grafického adaptéra prepíšete aktualizovanou bitovou kópiou systému BIOS.

nView Standard je režim jednej obrazovky. Tento režim používajte, ak je ku grafickej karte s jednotkou NVIDIA GPU pripojené len jedno zobrazovacie zariadenie.

Režim **Klon nView** zobrazí presnú kópiu primárnej obrazovky na sekundárnom zariadení.

Horizontálne roziahnutie nView umožňuje horizontálne roziahnuť plochu systému Windows na dve zobrazovacie zariadenia. V tomto režime dve obrazovky spolu vytvoria širokú, roziahnutú zobrazovaciu plochu vhodnú na zobrazovanie predmetov, ktoré sú širšie než jedna obrazovka.

Vertikálne rozťahnutie nView umožňuje vertikálne rozťahnúť plochu systému Windows na dve zobrazovacie zariadenia. V tomto režime dve obrazovky spolu vytvoria vysokú, rozťahnutú zobrazovaciu plochu vhodnú na zobrazovanie predmetov, ktoré sú vyššie než jedna obrazovka.

Zobrazí grafickú reprezentáciu konfigurácie zobrazenia nView.

§ Kliknite na obrázok monitora, kt. chcete urèi □ ako aktuálnu obrazovku.

§ Keí kliknete pravým tlačidlom myši na obrázok monitora, zobrazí sa kontextová ponuka, pomocou ktorej môžete nastavova □ zobrazovacie zariadenia. Poskytuje tiež prístup ku karte Korekcia farieb.

Kliknutím zamknete umiestnenie panoramovania na sekundárnej obrazovke v **režime Klon**.

Tým sa virtuálna pracovná plocha zastaví v určitej pozícii, čo je užitočné pri prezentáciách a pri práci s jemným detailom v programoch.

Oblasť obrazovky videa, kt. chcete zväčšiť alebo zmenšiť, vyberte kliknutím do stredu alebo na ikony so šípkami. Keď je požadovaná časť obrazovky vybratá, môžete ju zväčšiť alebo zmenšiť pomocou jazdca.

Posunutím jazdca zvážite alebo zmenšite vybratú oblasť obrazovky videa.

Kliknite na šípku v zozname a vyberte možnosť **Primárna obrazovka** alebo **Sekundárna obrazovka** podľa toho, na ktorej obrazovke chcete prehrávať video v režime celej obrazovky. Režim celej obrazovky vypnete kliknutím na **Vypnúť**.

Vynúti, aby softvér prekrývania používal riadenie zbernice.

Pozn.: Táto možnosť sa odporúča zaškrtnúť iba v prípade, ak sa vyskytujú problémy s prehrávaním videa, napríklad keď sa obraz neobjaví alebo je deformovaný.

Zobrazí typ zobrazovacího zariadenia, ktoré používate s vybratou grafickou kartou.

Kliknutím zobrazíte vlastnosti obrazovky a její ovládača.

Zobrazí zoznam frekvencií obnovenia pre tento monitor. Vyššia frekvencia obnovenia zníži blikanie obrazovky.

Určuje, či zoznam v časti Frekvencia obnovenia obsahuje režimy, ktoré vaša obrazovka nepodporuje.

Pozor: Ak vyberiete režim nevhodný pre používanú obrazovku, môže to spôsobiť vážne problémy so zobrazením a poškodenie hardvéru.

Určuje, že obrazovka reprezentovaná vybratou ikonou bude primárna.

Po spustení počítača sa prihlasovacie dialógové okno zobrazí na primárnej obrazovke. Väčšina okien programov sa pri prvom otvorení predvolene zobrazuje na primárnej obrazovke. Primárna obrazovka obsahuje $\frac{3}{4}$ avý horný roh pracovnej plochy.

Zobrazí všetky aktuálne obrazovky nView. Ak sú pripojené viaceré zariadenia a používa sa iný než štandardný režim, môžete vybrať, ktorá obrazovka sa bude aktuálne používať.

Aktuálnu obrazovku môžete vybrať aj kliknutím na niektorú z ikon monitorov uvedených vyššie.

Kliknutím nastavíte alebo zmeníte nastavenia výstupného zariadenia, ktoré používa aktuálna obrazovka.

Kliknutím zistíte všetky zobrazovacie zariadenia pripojené ku grafickej karte.

Pozn.: Túto funkciu použijete vtedy, ak ste po otvorení ovládacieho panela pripojili obrazovku.

Zaèiarknite toto polièko, ak je ku konektoru sekundárnej obrazovky pripojený monitor (zobrazovacie zariadenie), ktorý nebol zistený. Je to užitoèné, ak používate staršie monitory alebo monitory pripojené cez konektory BNC.

Kliknutím získate prístup k ďalším funkciám jednotky NVIDIA GPU.

Kliknutím získate prístup na lokalitu NVIDIA, kde nájdete najnovšie informácie a ovládače pre jednotku NVIDIA GPU.

Táto informácia obsahuje podrobnosti o hardvérových aspektoch vybratej jednotky NVIDIA GPU.

Táto informácia obsahuje podrobnosti o vybratých aspektoch systému, ktoré môžu ovplyvniť celkový výkon grafiky.

Zoznam súborov, ktoré používa jednotka NVIDIA GPU, vrátane popisov a verzií.

Vypne vyhladzovanie v programoch 3D.

Pozn.: Túto možnosť zapnite, ak vyžadujete maximálny výkon programov.

Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 2x.

Pozn.: Tento režim poskytuje zlepšenú kvalitu obrazu a vysoký výkon programov 3D.

Zapne patentovanú vyhladzovaciú technológiu dostupnú v jednotkách GeForce GPU.

Pozn.: Technológia vyhladzovania Quincunx ponúka kvalitu pomalšieho vyhladzovacieho režimu 4x s výkonom takmer takým, ako v rýchlejšom režime 2x.

Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 4x.

Pozn.: Tento režim poskytuje v programoch 3D vyššiu kvalitu obrazu na úkor výkonu.

Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 4x, 9-tap (Gaussian).

Pozn.: Tento režim poskytuje v programoch 3D vyššiu kvalitu obrazu na úkor výkonu.

Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 4xS. Tento režim poskytuje v programoch 3D vyššiu kvalitu obrazu ako režim 4x, ale s nižším výkonom.

Pozn.: Nastavenie sa použije iba pre programy Direct3D. Pri práci s programami OpenGL použije technológia OpenGL najbližšie vhodné nastavenie vyhladzovania – t. j. nastavenie bezprostredne predchádzajúce nastaveniu 4xS.

Automaticky zapne optimálne nastavenia vyhladzovania u tých programov 3D, ktoré podporujú vyhladzovanie.

Umožňuje ručne nastaviť režim vyhladzovania, ktorý sa má používať pri práci s programami 3D.

Zobrazí informácie o aktuálnych nastaveniach AGP počítača.

Ruènè nastavte rýchlosť zbernice AGP, ktorú používa grafický podsystem.

Pozn.: Ak neviete, ktorú rýchlosť zbernice AGP máte vybrať, nechajte toto polièko prázdne. System potom automaticky urèí optimálnu rýchlosť zbernice AGP.

Posunutím jazdca ručne nastavte rýchlosť zbernice AGP, ktorú má grafický podsystem používať.

Vyberte metódu, pomocou ktorej bude ovládaè spravova videopamä vyhradenú zo systémovej pamäte.

Určite objem systémovej pamäte, ktorý sa bude používať pomocou metódy určenej aktuálnym režimom snímkovej medzipamäte.

Urèuje stratègiu spravovania snímkovkej medzipamäte v režime dynamickej snímkovkej medzipamäte.

Funkcia NVIDIA **PowerMizer** umožňuje regulovať spotrebu energie jednotky GPU.

Ak vyberiete možnosť **Maximálna úspora energie**, predĺžite tým životnosť batérie. Pomocou možnosti **Maximálny výkon** zase dosiahnete najvyšší grafický výkon jednotky GPU.

Zabezpečí, že systém Windows bude s grafickými kartami s viacerými výstupmi zaobchádzať, akoby to boli jednotlivé samostatné karty nainštalované v systéme.

Pozn.: Ak zapnete túto možnosť, môžete pre každé zobrazovacie zariadenie pripojené ku grafickej karte pre viac obrazoviek samostatne nastaviť rozlíšenie a farebné rozlíšenie.

Kliknutím otvoríte dialógové okno umožňujúce prispôsobenie ďalších nastavení sterea a prekrývania v OpenGL.

Pozn.: Tlačidlo je prístupné, iba ak v prvom poli so zoznamom na tomto paneli aktivujete možnosť **Zapnúť stereoskopický režim API so 4 medzipamäťami**.

Zapína prekrývanie v OpenGL.

Niektoré programy (napríklad Softimage3D) vyžadujú roviny prekrývania. Roviny prekrývania sa používajú ako paletová plocha na dôvažok k normálnej medzipamäti farby (RGB). Prekrývanie je užitočné najmä pri prekrývaní oblastí vykresľovania, ktoré sú nezávislé od samotného obrazu 3D – ako sú ponuky a kurzory. Prekrývanie je podporované v 16- aj 32-bitovom farebnom režime.

Pozn.: Stereoskopický režim OpenGL a prekrývanie sa nemôžu používať naraz. Na prekrývanie je potrebná prídavná vstavaná grafická pamäť. Prekrývanie nemusí byť dostupné pre všetky rozlíšenia. Ak budete mať problémy so sprístupnením funkcie prekrývania, môžete zmenšiť rozlíšenie alebo farebné rozlíšenie.

Zapína stereo režim v OpenGL.

Aby bolo možné spúšťať stereoskopické programy s okuliarmi 3D alebo iným hardvérom, ovládač NVIDIA exportuje formáty pixelov v režime stereo OpenGL a zorganizuje pamäť tak, aby sa stereoskopické a monoskopické programy mohli používať naraz.

Pozn.: Túto možnosť zapnite len vtedy, ak je to potrebné. Niektoré programy automaticky používajú stereoskopický formát, zatiaľ čo iné programy nemusia s formátmi pixelov v režime stereo správne fungovať.

Pozn.: Stereoskopický režim OpenGL a prekrývanie sa nemôžu používať naraz. Na prehrávanie stereo je potrebná prídavná vstavaná grafická pamäť. Prekrývanie nemusí byť dostupné pre všetky rozlíšenia. Ak budete mať problémy s prehrávaním v stereoskopickom režime, znížte rozlíšenie alebo farebné rozlíšenie.

Ovládaè NVIDIA podporuje širokú škálu stereoskopického hardvéru. Ak používate iný ako predvolený stereoskopický hardvér, vyberte v zozname režim zobrazenia.

Používať okuliare 3D: Túto možnosť zapnite len vtedy, ak používate ELSA 3D REVELATOR™ alebo kompatibilný adaptér. Tieto adaptéry transformujú signál monitora na štandardizovaný signál pre 3-vývodový konektor DIN, kt. používa väčšina stereoskopického hardvéru.

Pozn.: Ak má grafická karta vstavaný 3-vývodový konektor DIN, adaptér nemusíte používať.

Používejte monitor s vert. prekladem: Zapněte tuto možnost, ak je ku graf. karte pripojená plochá obrazovka s automat. nastavením režimu stereo.

Použiť režim Klon nView: Zapnite, ak používate hardvér s pasívnym režimom stereo. Na používanie tejto možnosti je potrebné, aby boli projektory pripojené ku graf. karte pre dve obrazovky založenej na jednotke NVIDIA GPU a aby bola na karte Režim zobrazenia nView vybratá možnosť Klon nView. Na jednej obrazovke sa zobrazí obraz pre ľavé oko, na druhej obraz pre pravé oko.

Pozn.: Táto možnosť je k dispozícii len na grafických kartách pre dve (alebo viac) obrazoviek.

Použiť vstavaný konektor DIN: Zapnite túto možnosť, ak má grafická karta vstavaný 3-vývodový konektor DIN. V tom prípade nepotrebujete špeciálny adaptér (ako napríklad adaptér dodávaný s okuliarmi StereoGraphics). Všetky typy stereoskopického hardvéru môžete pomocou 3-vývodového konektora DIN pripojiť priamo ku grafickej karte.

Pre Stereographics StereoEyes použiť modrý pruhový kód: Zapnite túto možnosť, ak používate adaptér dodávaný so zariadením StereoGraphics StereoEyes alebo s kompatibilným produktom. Tieto adaptéry transformujú signál monitora na štandardizovaný signál pre 3-vývodový konektor DIN, ktorý používa väčšina stereoskopického hardvéru.

Pozn.: Ak má grafická karta vstavaný 3-vývodový konektor DIN, adaptér nemusíte používať.

Ak nevidíte stereoskopický efekt, vyberte túto možnosť. Ľavý obraz sa vymení s pravým.

Pozn.: Túto možnosť je spravidla potrebné zapnúť u monitorov s vertikálnym prekladaním a v pasívnom režime.

Pomocou tejto možnosti sa vyhradí maximálny možný objem pamäte pre mapy textúry. U programov s vysokou intenzitou textúry to môže zvýšiť výkon, programy bez textúr však budú podávať nižší výkon.

Pri práci s programami 3D so zapnutým vyhladzovaním budú textúry ostrejšie. Príspeje to k zvýšeniu kvality obrazu.

Posunutím jazdca nastavíte stupeň anizotropného filtrovania pre textúry. Nastavenie najvyššej úrovne zabezpečí najvyššiu kvalitu obrazu, kým nastavenie najnižšej úrovne zabezpečí najvyšší výkon.

Vynúti zistenie televízora pripojeného ku grafickej karte aj v prípade, že na kontrolnom paneli nie je uvedený pripojený televízor. Je to užitočné v prípadoch, keď určitý typ televízora nesprávne načíta signály, ktoré umožňujú grafickej karte zistiť jeho prítomnosť.

Zapnutie nastavení televízora:

1. Začiarknite políčko.
2. Po výzve reštartujte počítač. Po opätovnom prihlásení môžete používať ovládacie prvky TV.

Predvolený režim pracovnej plochy je ,na šírku‘.

Režim „na výšku“ spôsobí otočenie o 90 stupňov.

Režim „na šíрку – invertované“ spôsobí otočenie o 180 stupňov.

Režim „na výšku – invertované“ spôsobí otočenie o 270 stupňov.

Tlačidlo so šípkou doprava (->) môžete použiť na rotáciu obrazu. Môžete tiež kliknúť na kruhovú šípku vpravo hore a posúvať ju v smere rotácie.

Tlačidlo so šípkou doľava (<) môžete použiť na rotáciu obrazu.

Urèuje rozšírené možnosti vykres³ovania pri použití viacerých obrazoviek alebo rôznych tried jednotiek NVIDIA GPU.

Pozn.: Možnosti hardvérového urých³ovania viacerých obrazoviek sa nedajú použiť v režime nView MultiView v systéme Windows NT 4.0.

- **Režim jednej obrazovky:** Toto je predvolené nastavenie v prípade, že je iba jedna aktívna obrazovka. Toto nastavenie môžete použiť, ak sa vyskytnú problémy s režimami pre viaceré zariadenia, ktoré sú popísané nižšie.
- **Režim cel. plochy/Klon nView:** Toto je predvolené nastavenie, ak je konfigurácia obrazovky nView nastavená na režim Klon alebo režim celej obrazovky nView. Ak sa v systéme viacero grafických kariet s jednotkou NVIDIA GPU používa s aktívnymi obrazovkami, toto nastavenie sa zamení za niektoré z nasledujúcich režimov pre viaceré zariadenia.
- **Režim kompatibility viacerých zariadení:** Tento režim je k dispozícii vtedy, ak sú v režime nView DualView spustené viaceré aktívne zobrazovacie zariadenia alebo ak používate rôzne triedy kariet s jednotkou NVIDIA GPU.

Pozn.: Kei je tento režim aktívny, OpenGL vykres³uje na všetkých obrazovkách v režime ‚kompatibility‘. Ak sa v tomto režime používajú rôzne triedy jednotiek GPU, pre programy OpenGL je prístupná najnižšia spoločná funkcia nastavená pre všetky aktívne jednotky GPU. Výkon vykres³ovania architektúry OpenGL je o niečo pomalší než v režime jednej obrazovky.

- **Režim výkonu viacerých zariadení:** Tento režim je k dispozícii vtedy, ak sú v režime nView DualView spustené viaceré aktívne zobrazovacie zariadenia alebo ak používate rôzne triedy kariet s jednotkou NVIDIA GPU.

Pozn.: Kei je tento režim aktívny, OpenGL vykres³uje na všetkých obrazovkách v režime ‚výkonu‘. Ak sa používajú rôzne triedy jednotiek GPU, rovnako ako v ‚režime kompatibility‘ je pre programy OpenGL prístupná najnižšia spoločná funkcia nastavená pre všetky aktívne jednotky GPU. Výkon vykres³ovania je však ‚rýchlejší‘ než v ‚režime kompatibility‘, hoci prepnutie zobrazovacích zariadení alebo rozťahnutie môže spôsobiť dočasné menšie artefakty vykres³ovania.

Zapne konformné ohraničovanie textúry technológie OpenGL.

Ohraničovanie textúry znamená spôsob, akým sa spracúvajú súradnice textúry, pokiaľ sa nachádzajú mimo tela textúry. Dajú sa pripevniť k okraju obrazu alebo v jeho vnútri.

Prepojí stupeň rotácie, ktorú ste určili pre prekryvanie videa na primárnej obrazovke, so sekundárnou obrazovkou. Znamená to, že stupeň rotácie, ktorý ste vybrali na paneli NVRotate, sa odrazí na primárnom aj sekundárnom zobrazovacom zariadení.

Ovládanie zväčšenia umožňuje zväčšiť vykreslené video.

Kliknutím na tlačidlo rozbažovacej ponuky vyberiete obrazovku na zväčšenie.

- **Zrkadlenie videa** nastaví výber zväčšenia na sekundárnu obrazovku, na ktorej sa vykresľuje zrkadlenie videa.
- **Prekrývanie videa** nastaví výber zväčšenia na primárnu obrazovku, na ktorej sa vykresľuje prekrývanie videa.
- Možnosť **Obidva** použije výber zväčšenia na primárnej aj sekundárnej obrazovke, na ktorej sa vykresľuje video.

Zapne dialógové okno s upozornením Indikátor tepla.

Ak vnútorná teplota jednotky NVIDIA GPU zodpovedá hraničnej hodnote spomalenia, automaticky sa zobrazí dialógové okno Indikátor tepla s popisom situácie a činností, ktoré sa vykonali, aby sa predišlo možnému poškodeniu niektorej jednotky GPU v systéme.

Toto je aktuálna teplota vybratej jednotky NVIDIA GPU.

Toto je aktuálna teplota oblasti okolo vybratej jednotky NVIDIA GPU. Táto teplota sa mení podľa iných zdrojov tepla umiestnených v blízkosti jednotky GPU.

Kliknite na jednotku teploty (stupne Fahrenheita alebo stupne Celzia), v ktorej chcete zobrazovať teplotu na tomto paneli.

Toto je hodnota, pri ktorej jednotka GPU spomalí svoju èinnosť, aby sa neprehriala.

Keď hodnota vnútornej teploty GPU dosiahne túto hodnotu a na paneli je povolená možnosť **Zapnúť upozornenie Indikátor tepla...**, automaticky sa zobrazí dialógové okno upozorujúce na aktuálny stav a opatrenia, ktoré sa vykonali, aby sa zabránilo možnému prehriatiu a poškodeniu niektorej jednotky GPU v systéme.

Zobrazí aktuální vnitřní teplotu jednotky NVIDIA GPU na systémovém paneli.

Táto informácia popisuje možnosti systému týkajúce sa zbernice AGP.

Táto časť poskytuje identifikáciu výrobcu a možnosti súprav čipov základnej dosky počítača so zbernicou AGP.

Táto časť popisuje možnosti zbernice AGP jednotky NVIDIA GPU.

Táto časť sumarizuje možnosti zbernice AGP, ktoré sú práve v systéme k dispozícii. Položky v zozname sú funkcie zbernice AGP spoločné pre súpravu čipov základnej dosky a jednotku NVIDIA GPU.

Toto nastavenie umožňuje manuálne nastaviť maximálnu rýchlosť zbernice AGP, s ktorou pracuje grafická karta.

Pozn.: Zmena tohto nastavenia môže spôsobiť nestabilitu systému v prípade, ak nastavíte vyššiu rýchlosť, ako je bezpečná rýchlosť pre konkrétnu konfiguráciu vášho systému.

Zaèiarknutím polièka zapnete rýchly zápis zbernice AGP.

Zaèiarknutím zapnete adresovanie v postrannom pásme AGP.

Zaèiarknutím zapnete vyr. pamäť pre medzipamäť príkazov 2D.

Táto možnosť dovoľuje určiť maximálny počet nevybavených požiadaviek zbernice AGP, ktoré sa môžu uložiť do frontu.

Výberom tejto možnosti umožníte systému, aby určil najlepšie nastavenie maximálneho počtu nevybavených požiadaviek zbernice AGP.

Ak chcete urèi maximálny poèet nevybavených požiadaviek zbernice AGP, vyberte túto možnosť .

Kliknite, ak chcete otestovať konfiguráciu AGP zadanú na paneli. Tento test umožňuje zistiť, či vybrané nastavenie nespôsobuje problémy do stabilitou alebo výkonom.

Posunutím jazdca nastavíte stupeň vyhladzovania, ktorý chcete použiť v programoch DirectX3D a OpenGL.

Vyhladzovanie je technológia, ktorá sa používa na minimalizovanie ‚schodíkového‘ efektu na hranách objektov 3D. Na výber sú možnosti od úplného vypnutia vyhladzovania až po nastavenie maximálneho možného rozsahu pre konkrétny program.

- **Vyp.** Vypne vyhladzovanie v programoch 3D. Túto možnosť vyberte, ak vyžadujete maximálny výkon programov.
- **2x.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 2x. Tento režim poskytuje zlepšenú kvalitu obrazu a vysoký výkon programov 3D.
- **2xQ.** Zapne patentovanú vyhladzovaciu technológiu dostupnú v jednotkách GeForce GPU. Technológia vyhladzovania 2xQ (Quincunx) ponúka kvalitu pomalšieho vyhladzovacieho režimu 4x s takmer rovnakým výkonom ako v rýchlejšom režime 2x.
- **4x.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 4x. Tento režim poskytuje v programoch 3D vyššiu kvalitu obrazu na úkor výkonu.
- **4xG.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 4x, 9-tap (Gaussovský). Tento režim poskytuje v programoch 3D vyššiu kvalitu obrazu na úkor výkonu.
- **4xS.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 4xS. Tento režim poskytuje v programoch 3D vyššiu kvalitu obrazu ako režim 4x, ale s nižším výkonom. Nastavenie sa použije iba pre programy DirectX3D.
- **6xS.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 6xS. Tento režim poskytuje vyššiu kvalitu obrazu ako režim 4xS. Nastavenie sa použije iba pre programy DirectX3D.
- **8x.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 8x. Tento režim poskytuje vyššiu kvalitu obrazu ako režim 6xS pre programy DirectX3D a režim 4x pre programy OpenGL.
- **16x.** Zapne vyhladzovanie pomocou režimu 16x. Tento režim poskytuje vyššiu kvalitu obrazu ako režim 8x.

Pozn.: Niektoré možnosti nemusia byť k dispozícii z dôvodu hardvérového obmedzenia. Podrobnosti nájdete v použiť príručke systému NVIDIA.

Pohybom jazdca nastavte stupeň anizotropného filtrovania na zlepšenie kvality obrazu. Zapnutie tejto možnosti zlepšuje kvalitu obrazu na úkor výkonu.

- **Vyp.** Vypne anizotropné filtrovanie.
- **1x.** Poskytuje maximálny výkon.
- **2x.** Zlepšuje kvalitu obrazu na úkor výkonu.
- **4x.** Zlepšuje kvalitu obrazu na úkor výkonu.
- **8x.** Poskytuje najlepšiu kvalitu obrazu.

Pozn.: Niektoré možnosti nemusia byť k dispozícii z dôvodu hardvérového obmedzenia. Podrobnosti nájdete v používateľskej dokumentácii systému NVIDIA.

Umožňuje programu Direct3D vybrať vlastnú frekvenciu obnovenia. Ak je táto možnosť zapnutá, zoznam zobrazený nižšie je vypnutý.

Umožňuje ovládaču prepisa frekvenciu obnovenia pre programy Direct3D. Ak je táto možnosť zapnutá, zoznam zobrazený nižšie je zapnutý.

Tento zoznam umožňuje manuálne prepísať frekvenciu obnovenia pre každé rozlíšenie.

Predvolená znamená, že sa použije frekvencia obnovenia v programe. Iná hodnota znamená, že frekvencia obnovenia sa nastaví pre programy Direct3D so zobrazením na celej obrazovke.

Prepísanie frekvencie obnovenia

1. V stĺpci Frekv. obnovenia v riadku obsahujúcom rozlíšenie, pre ktoré chcete zmeniť frekvenciu obnovenia, kliknite na slovo **Predvolená**. Zobrazí sa zoznam hodnôt.
2. Vyberte frekvenciu a kliknite na **Použiť**.

Zostruje kvalitu obrazu zosilnením obsahu s vysokou frekvenciou.

Nastaví spotřebu energie batérie vzhľadom na výkon.

Nastaví spotrebu energie zo zdroja striedavého prúdu vzhľadom na výkon.

Toto je zdroj napájania, ktorý sa práve používa.

Toto je aktuálna úroveň napájania vzhľadom na výkon.

Toto je aktuálna úroveň nabitia batérie.

Pomocou jazdca nastavíte veľkosť TV obrazovky tak, že ho posuniete na úroveň veľkosti vašej TV obrazovky. Ak sa napríklad na televíznej obrazovke zobrazuje čierne orámovanie, pomocou jazdca môžete zväčšiť televíznu obrazovku, a tak orámovanie odstrániť.

Pozn.: Nastavenie úplne vpravo (posuňte jazdec úplne doprava) je optimálne na zobrazovanie obsahu DVD.

Digitálna živosť umožňuje nastavovať ohraničenosť a intenzitu farieb, a tak dosiahnuť jasnejší a ostrejší obraz pri prehrávaní videa.

Niektoré filmy (video) sa počas prehrávania môžu zdať tmavé. Môžete ich vyjasniť zvýšením hodnoty gama.

Tento panel poskytuje funkcie na vytvorenie a používanie vlastného rozlíšenia obrazovky.

Kliknite, ak chcete do zoznamu vlastných režimov pridať prispôsobený režim zadaný v oblasti úprav režimu.

Kliknite sem, ak chcete zmeniť vybranú položku v zozname vlastných režimov.

Kliknutím otestujete prispôsobený režim v oblasti úprav režimu. Tento test sa pokúsi na vybratej obrazovke nastaviť daný režim a overí správnosť nastavenia.

Kliknutím odstránite vybratú položku v zozname vlastných režimov.

Zaèiarknutím polièka umožníte na vybratej obrazovke nastaviť režimy menšie ako štandardné režimy pracovnej plochy systému Windows. V závislosti od možnosti obrazovky sa potom viditeľná oblasť obrazovky môže zobrazovať zväčšená alebo môže panoramovať na pracovnej ploche.

Upraví vodorovný rozmer (alebo počet pixelov na šírku) prispôbovaného režimu zobrazenia.

Upraví zvislý rozmer (alebo počet pixelov na výšku) prispôsobovaného režimu zobrazenia.

Upraví zvislú frekvenciu obnovenia prispôsobovaného režimu zobrazenia.

Upraví počet zobrazených farieb (označovaný aj ako počet bitov na pixel – b/p) prispôsobovaného režimu zobrazenia.

Vyberte jeden zo štandardných režimov zobrazenia systému Windows, ktorý sa použije ako východiskový v oblasti úprav.

Poskytne zoznam dostupných prispôsobených režimov zobrazenia.

Poskytnite zoznam dostupných režimov zobrazenia, ktoré sa môžu nastaviť na daných zobrazovacích zariadeniach priradených k vybratej obrazovke. Zoznam bude obsahovať iba režimy, ktoré je možné fyzicky zobraziť na tejto obrazovke a ktoré môžu mať menšie rozmery ako režimy nastavené na paneli nastavenia vlastností obrazovky systému Windows.

Zaèiarknite toto políèko, ak chcete zapnúť optimálne nastavenie zobrazenia videa na televízore.

Upraví časovanie monitora, pričom sa zachová aktuálny pomer strán.

Zobrazí grafickú reprezentáciu konfigurácie zobrazenia ClearView. Kliknite na obrázok monitora a presuňte ho. Zmeníte tak poradie obrazoviek.

Pomocou tejto možnosti urèite konfiguráciu zobrazenia. Povolené sú nasledujúce možnosti:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Vyberte obrazovku, ktorá sa použije ako preferovaná. Preferovanú obrazovku môžete podľa potreby obnoviť pomocou jazdca **Obnovenie preferovanej obrazovky**.

Pomocou myši vyberte preferovanú obrazovku. Obrazovka, na ktorej sa práve nachádza ukazovateľ myši, sa bude považovať za preferovanú obrazovku na účely obnovovania.

Tento jazdec použite, ak chcete určiť, koľkokrát sa bude obnovovať preferovaná obrazovka v porovnaní s nepreferovanými obrazovkami.

- § 1x určuje, že preferovaná obrazovka sa obnovuje iba raz za cyklus.
- § 2x určuje, že preferovaná obrazovka sa obnovuje dvakrát, zatiaľ čo nepreferované obrazovky sa obnovujú iba raz za cyklus.
- § 3x určuje, že preferovaná obrazovka sa obnovuje trikrát za cyklus.

Pomáha urèi □ nasledujúce nastavenia hodín:

- § Štandardné (2D), ktoré má vplyv iba na programy 2D, alebo
- § Výkonné (3D), ktoré má vplyv iba na programy 3D.

Výber nastavenia hodín Výkonné urèuje rýchlosť práce programov 3D.

Výber nastavenia hodín Štandardné urèuje rýchlosť práce programov 2D.

Urèuje maximálne nastavenie hodín, ktoré je v tejto chvíli bezpečné pre váš systém. Tu urèené maximálne nastavenie hodín sa môže pri postupných spusteniach líšiť a závisí od toho, ako systém spracúva automatické testy detekcie záťaž.

Umožňuje vytvoriť prekryvanie v režime celej prac. plochy. (V niektorých systémoch nie je možné vytvoriť prekryvanie v režime celej pracovnej plochy. Pomocou tejto možnosti môžete zrušiť toto obmedzenie.)

Ak kliknete na ikonu pripínača, kontextová ponuka zostane otvorená (ak je pripínač zatlačený). Ak je pripínač uvoľnený, kontextová ponuka sa automaticky zatvorí. Znovu sa otvorí, ak okno ovládacieho panela nebude aktívne.

Umožní vám ručne vybrať rozlíšenie PanScan pre dané zobrazovacie zariadenie. Ak vyberiete rozlíšenie PanScan, ovládač zadá režim PanScan s daným rozlíšením, len è to bude možné.

Pozn.: Toto nastavenie sa zachová aj po reštartovaní systému.

Zaèiarknite toto polièko, ak monitor (zobrazovacie zariadenie) podporuje vlastné otáèanie.

Pozn.: Ak zobrazovacie zariadenie nepodporuje vlastné otáèanie, zaèiarknutím tohto polièka vypnete funkciu otáèania.

Zaèiarknite toto polièko, ak chcete pre programy 3D prepísa anizotropné nastavenia urèené programom nastaveniami urèenými použivateľom.

Zaèiarknite, ak chcete zapnú Double Scan.

§ Funkcia Double Scan zlepší kvalitu obrazu pri nižších rozlíšeniach. Je to vhodné pri prehrávaní videa alebo počítaèových hier na celej obrazovke.

§ Double Scan vyžaduje zdvojnásobi šírku pásma monitora. Pri vyšších rozlíšeniach a frekvenciách obnovenia sa ovládaè automaticky vráti do štandardného režimu, ak sa v režime Double Scan presiahnu obmedzenia monitora.

Umožňuje pridať viac vlastných režimov so všetkými podpor. farebnými rozlíšeniami.

Umožňuje pridať viac vlastných režimov so všetkými podpor. frekvenciami obnovenia.

Zobrazí nastavenia rozlíšenia obrazovky dostupné pre monitor (zobrazovacie zariadenie). Presuňte jazdec, ak chcete vybrať iné rozlíšenie obrazovky.

Zobrazí nastavenia farieb dostupné pre aktuálne vybrané rozlíšenie obrazovky monitora (zobrazovacieho zariadenia). Kliknite na ovládač, ak chcete vybrať iné nastavenie farieb.

Poskytnite zoznam špeciálnych udalostí NVIDIA GPU, ktoré sa vyskytli a zaznamenali v ovládači zariadenia. Tieto udalosti môžete zobraziť pomocou zobrazovača denníka udalostí.

Určíte formáty v pixeloch na prekrývanie v OpenGL.

- **Prekrývanie s indexom farieb (8 b/p):** 8-bitové paletové prekrývanie.
- **Prekrývanie RGB (formát RGB555):** 16-bitové (RGB555) prekrývanie.
- **Prekrývanie s indexom farieb (8 b/p) a RGB555:** Umožní v programe používať 8-bitové paletové alebo 16-bitové (RGB555) prekrývanie.

Pozn.: Na prekrývanie je potrebná prídavná vstavaná grafická pamäť. Prekrývanie nemusí byť dostupné pre všetky rozlíšenia. Ak budete mať problémy so sprístupnením funkcie prekrývania, môžete zmenšiť rozlíšenie alebo farebné rozlíšenie.

Zapne korekciu gama pre vyhladzované èiary. Èiary vyhladzované pomocou korekcie gama sa odlišujú podľa toho, aké možnosti zobrazenia farieb majú výstupné zariadenia pri vykresľovaní rovných èiar.

Zapne tento systém ako nadradený. Ak je zapnutá táto možnosť, grafická karta sa používa ako nadradená na generovanie snímkového synchronizačného signálu.

Vodiaca hrana. Ak je táto možnosť zapnutá, znamená to, že sa na zistenie synchronizácie použije rastúca hrana.

Klesajúca hrana. Ak je táto možnosť zapnutá, znamená to, že sa na zistenie synchronizácie použije klesajúca hrana.

Oneskorenie syn. (us). V nadradenom režime táto možnosť urèuje dobu (v mikrosekundách), poèas ktorej by mala snímková karta poèkať, kým sa vygeneruje synchronizaèný impulz.

Obnovenie (Hz). V nadradenom režime na tejto frekvencii (v hertzoch) generuje grafická karta výstupný synchronizačný pulz.

Stav synchronizácie a pripojenia. Táto grafika zobrazuje aktuálny stav snímkovej karty. Popisy stavov snímkovej karty:

- **Synch. pripr.** Synchronizačný signál z výstupnej jednotky GPU.
- **Výmena priprav.** Signál medzi jednotkami GPU na synchronizáciu všetkých jednotiek GPU v uzavretom cykle.
- **Ďasovanie.** Bit časovacej synchronizácie označuje prítomnosť signálu čas. synch. na portoch snímkovej synch.
- **Synch. stereo.** Synch. signál z VGA. Použije sa, ak nie je k dispozícii snímkový alebo referen. synch. signál.
- **Vstup.** Vstup. konektor na synchronizáciu snímk. synch. signálu.
- **Výstup.** Výstupný konektor na synchronizáciu snímk. synch. signálu.
- **Referen. synch.** Synchronizačný signál prijatý z konektora BNC.

Test prepoj. Kliknite, ak chcete vyhľadávať možnosti synch. a preveriť pripojenia. Zobrazia sa výsledky a aktuálny stav.

Kliknutím spustíte sériu interných testov na kalibráciu grafickej karty na optimálne nastavenie snímkovej synchronizácie. Zobrazia sa výsledky a aktuálny stav.

Kliknutím spustíte identifikáciu pripoj. monitorov (zobraz. zariadení).

Kliknite na šípku vedľa zoznamu a podľa toho, na ktorej obrazovke chcete zobraziť prekrývanie videa, vyberte položku Primárna obrazovka alebo Sekundárna obrazovka.

Pomocou tejto možnosti vyberte dve obrazovky, na ktorých sa zobrazí pracovná plocha. Prvá ikona predstavuje primárnu obrazovku, druhá ikona predstavuje sekundárnu obrazovku. V zozname sú zobrazené všetky páry obrazoviek, ktoré sa môžu používať spolu.

Pomocou tejto možnosti vyberte spôsob zobrazenia pracovnej plochy.

- § **Jedna obrazovka** je zobrazenie pracovnej plochy iba na primárnej obrazovke.
- § **Dualview** je zobrazenie dvoch rôznych pracovných plôch na dvoch obrazovkách.
- § **Klon** je zobraz. rovnakej prac. plochy na dvoch obrazovkách.
- § **Horizont. rozťahnutie** je zobraz. jednej pracovnej plochy vodorovne rozťahnutej na dve obrazovky.
- § **Vertik. rozťahnutie** je zobraz. jednej pracovnej plochy zvislo rozťahnutej na dve obrazovky.

Umožňuje prekrytie pracovnej plochy na obrazovkách nView v režime horizont. alebo vertík. rozťahnutia. Táto možnosť umožňuje zobraziť rovnakú časť obrázka pozdĺž okrajov susediacich obrazoviek v prípade použitia viacerých obrazoviek na vytvorenie jednej pracovnej plochy v režime Celá pracovná plocha.

Urèuje poèet pixelov pre horizontálne prekrytie v prípade prekrytia prac. plochy v režime horizontálneho rozťahnutia.

Určuje počet pixelov pre vertikálne prekrytie v prípade prekrytia prac. plochy v režime vertikálneho rozťahnutia.

Zapne spájanie projekcie obrazoviek na premietacích zariadeniach. Táto možnosť umožňuje kompenzovať zvýšený jas, ak je výstup z viacerých premietacích zariadení prekrytý, čím sa vytvára jeden hladko spojený obraz.

Ak chcete vybrať okraje obrazoviek, ktoré sa majú zahrnúť do spájania projekcie, kliknite na tlačidlá so šípkami zobrazené na okrajoch obrazovky.

Určuje počet pixelov od horizontálnych okrajov obrazoviek, ktoré sa použijú pri spájaní projekcie.

Určuje oblasť prechodu gradientu, ktorý sa používa pri nastavení hodnoty horizontálneho jasú pozdĺž spojených horizont. okrajov obrazoviek.

Rozsah: 0 až 255 pixelov. Použitím väčšieho prechodu je možné zredukovať viditeľné spoje okrajov obrazoviek a zjednodušiť zarovnanie obrazu, môže sa však znížiť kvalita obrazu.

Určuje cieľovú hodnotu jasu pre spojené horizontálne okraje obrazoviek.

Rozsah: 0 až 255 pixelov. Čím je hodnota vyššia, tým jasnejší je obraz v oblasti spojených okrajov.

Určuje počet pixelov od vertikálnych okrajov obrazoviek, ktoré sa použijú pri spájaní projekcie.

Určuje oblasť prechodu gradientu, ktorý sa používa pri nastavení hodnoty vertikálneho jasú pozdĺž spojených vertik. okrajov obrazoviek.

Rozsah: 0 až 255 pixelov. Použitím väčšieho prechodu je možné zredukovať viditeľné spoje okrajov obrazoviek a zjednodušiť zarovnanie obrazu, môže sa však znížiť kvalita obrazu.

Určuje cieľovú hodnotu jasú pre spojené vertikálne okraje obrazoviek.

Rozsah: 0 až 255 pixelov. Ďím je hodnota vyššia, tým jasnejší je obraz v oblasti spojených okrajov.

Exportuje nastavenia prekrytia pracovnej plochy a spájania projekcie z dialógového okna do súboru.

Importuje nastavenia prekrytia pracovnej plochy a spájania projekcie zo súboru do dialógového okna.

Vynúti podporu vykresľovania zmieš. videa. Vyberte túto možnosť, ak sa na vybratom zariadení využívajúcom celú obrazovku nezobrazuje celá obrazovka.

Zapína alebo vypína mierku pracovnej plochy s vysokým rozlíšením. Použitie mierky s vysokým rozlíšením zlepšuje kvalitu obrazu na pracovnej ploche.

V nadradenom režime sa pomocou konektora BNC prijímajú pulzy externého generátora synchronizácie s touto frekvenciou (v hertzoch).

V nadradenom režime je to režim videa použitý pri práci s externým generátorom synchronizácie.

V nadrad. režime udáva počet pulzov externého generátora synchronizácie, ktoré je potrebné prijať skôr než sa odošle synchronizačný pulz na podrad. zariadenia.

Posunutím jazdca vyberte nastavenie zvýšenia výkonu a kvality programov Direct3D a OpenGL.

- **Vysoký výkon** zabezpečí najvyšší výkon vašich programov.
- **Výkon** zabezpečí najvyšší výkon vašich programov s dobrou kvalitou obrazu.
- **Kvalita** je predvolené nastavenie, ktoré zabezpečí najvyššiu kvalitu obrazu vo vašich programoch.

Optimalizuje grafiku televíznej obrazovky pre konkrétny program.

Centruje grafiku na tel. obrazovke.

Optimalizuje TV obr. na prehrávanie DVD.

Optimalizuje TV obr. na poè. grafiku.

Optimalizuje TV obr. pomocou vl. nastavení.

Umožňuje programu vybrať vlastnú frekvenciu obnovenia. Ak je táto možnosť zapnutá, zoznam zobrazený nižšie je vypnutý.

Umožňuje ovládaču prepisa frekvenciu obnovenia pre programy. Ak je táto možnosť zapnutá, zoznam zobrazený nižšie je zapnutý.

Tento zoznam umožňuje manuálne prepísať frekvenciu obnovenia pre každé rozlíšenie.

Predvolená znamená, že sa použije frekvencia obnovenia v programe. Iná hodnota znamená, že frekvencia obnovenia pre programy sa nastaví na konkrétnu hodnotu.

Prepísanie frekvencie obnovenia

1. V stĺpci Frekv. obnovenia v riadku obsahujúcom rozlíšenie, pre ktoré chcete zmeniť frekvenciu obnovenia, kliknite na slovo **Predvolená**. Zobrazí sa zoznam hodnôt.
2. Vyberte frekvenciu a kliknite na príkaz **Použiť**.

Keď sa frekvencia obnovenia prepíše, systém Microsoft Windows bude hlásiť hodnotu frekvencie obnovenia určenú programom, ale monitor (zobrazovacie zariadenie) použije prepísanú frekvenciu obnovenia.

Kliknite, ak chcete vyhľadávať možnosti synch. a overiť pripojenia. Zobrazia sa výsledky a aktuálny stav.

Zapne tento systém ako podradený. Ak je zapnutá táto možnosť, grafická karta sa používa ako podradená na synchronizovanie so snímkovým synchronizačným signálom.

Urèuje, èi zoznam obsahuje režimy, ktoré vaša obrazovka nepodporuje.

Pozor: Ak vyberiete režim nevhodný pre používanú obrazovku, môže to spôsobiť vážne problémy so zobrazením a poškodenie hardvéru.

Kliknutím zobrazíte všetky dostupné vlastné režimy pre aktuálne rozlíšenie obrazovky.

Zobrazí frekvencie obnovenia dostupné pre aktuálne vybrané rozlíšenie obrazovky monitora (zobrazovacieho zariadenia). Kliknite, ak chcete vybrať inú frekvenciu obnovenia.

Zobrazí naposledy použité rozlišení obrazovky, farby a frekvenciu obnovenia pri poslednom pokuse o zmenu.

Kliknite, ak chcete automat. nastaviť vl. šírku rozlíšenia. Hodnota šírky musí byť násobkom čísla 8.

Kliknite, ak chcete vybrať režim časovania obrazovky monitora:

- **Automatické zisťovanie** je predvoleným nastavením. Umožňuje systému Windows prijímať príslušné informácie o časovaní priamo z monitora. **Pozn.:** Niektoré staršie monitory túto funkciu nemusia podporovať.
- **Všeobecný predpis časovania (GTF)** je štandard, ktorý používa väčšina nových monitorov a zobraz. zariadení.
- **Samostatné časovanie monitora (DMT)** je starší štandard, ktorý niektoré monitory naďalej používajú. Ak monitor alebo zobraz. zariadenie vyžaduje režim DMT, zapnite túto možnosť.
- **Štandard jednotného časovania videa (CVT)** sa v marci 2003 stal štandardom organizácie VESA. Režim CVT podporuje vyššie rozlíšenia lepšie ako iné štandardy časovania.
- **Časovanie s pevným pomerom strán** núti obraz dodržať pomer svojich strán podľa nastavenia režimu namiesto pomeru strán monitora. **Pozn.:** Ovládač môže podľa potreby umiestniť okolo obrazu čierne orámovanie.

Kliknite na šípku nadol a urèite, kde sa majú použiť tieto nastavenia korekcie farieb.

- **Všetko** použije nastavenia na prac. plochu systému Windows a na prehrávanie videa.
- **Plochu** použije nastavenia korekcie farieb na pracovnú plochu systému Windows.
- **Prekrýv./VMR** použije nastavenia korekcie farieb na prehrávanie videa pomocou prekrývania.
- **Video na celej obr.** použije nastavenia korekcie farieb na prehrávanie videa na celej obrazovke.

Kliknutím na šípku nadol vyberte kanál farby, ktorý sa nastavuje pomocou jazdcov alebo krivky. Ďervený, zelený a modrý kanál môžete nastaviť jednotlivo alebo naraz celý zložený kanál.

Grafická reprezentácia krivky korekcie farieb. Vstupné hodnoty sú zobrazené na osi x a prispôbené výstupné hodnoty sú zobrazené na osi y. Vo väčších poliach sú zobrazené číselné hodnoty.

- V **štandardnom režime** sa krivka dynamicky mení pri nastavovaní jazdcov Kontrast, Jas a Gama.
- V **rozšírenom režime** môžete upravovať krivku v reálnom čase posunutím ovládacích bodov myšou, zmenou hodnôt v poliach alebo pomocou klávesov so šípkami. Ďalšie ovládacie body môžete vložiť kliknutím pravým tlačidlom myši na krivku alebo stlačením klávesu Insert. Ovládacie body môžete odstrániť tak, že ich presuniete za hranicu zobrazenia alebo pomocou klávesu Delete. Vybrať viac ovládacích bodov môžete kliknutím myšou a pomocou klávesov Shift a Control.
- V **režime profilu ICC** sa zobrazujú krivky korekcie farieb načítané z profilu ICC. Pomocou profesionálneho programu na publikovanie môžete vykonať zmenu farieb na základe informácií v profile ICC.

Zobrazuje vstupnú hodnotu aktuálnej pozície ukazovateľa myši alebo ovládacieho bodu na grafe krivky.

Zobrazuje výstupnú hodnotu aktuálnej pozície ukazovateľa myši alebo ovládacieho bodu na grafe krivky.

Zobrazuje zoznam dostupných profilov korekcie farieb.

- **Štandard. režim** umožňuje určiť nastavenie korekcie farieb pomocou jazdcov Kontrast, Jas a Gama.
- **Rozšírený režim** umožňuje určiť nastavenie korekcie farieb manuálnym vložením, posúvaním a odstraňovaním ovládacích bodov na grafe krivky. Ak je táto možnosť zapnutá, nastavenie pomocou jazdcov sa nepoužije.
- **Režim profilu ICC** používa krivky korekcie farieb importované z určitého profilu ICC. Ak chcete načítať profil, vyberte režim profilu ICC a kliknite na tlačidlo Importovať. Ak je táto možnosť zapnutá, nastavenie pomocou jazdcov sa nepoužije.

V zozname sú tiež zobrazené **vlastné nastavenia**, ktoré ste uložili. Ak chcete aktivovať profil s vlastným nastavením, vyberte ho v zozname.

Kliknite, ak chcete urèi □ názov súboru profilu ICC, kt. sa má použiť □.

Kliknutím přepnete úpravu ponuky obrazovky.

Zobrazí zoznam skrytých obrazoviek, keď je zapnutá úprava ponuky obrazovky.

Pomocou týchto možností môžete určiť umiestnenie obrázka na plochej obrazovke, ak sa používa nižšie rozlíšenie, než je maximálne podporované rozlíšenie plochej obrazovky. Pre ploché obrazovky, ktoré podporujú viac vlastných rozlíšení, sú k dispozícii možnosti zmeny mierky.

- **Mierka zobraz. adaptéra.** Túto možnosť zapnite na zmenu mierky obrázkov s nižším rozlíšením, aby zodpovedala plochej obrazovke. Ak má napríklad plochá obrazovka maximálne rozlíšenie 1 400 x 1 050, mierka obrázka s rozlíšením 1 024 x 768 sa zmení tak, aby sa zobrazil s rozlíšením 1 400 x 1 050. Na toto „naťahovanie pixelov“ sa použije zobrazovací adaptér.
- **Výstup v strede.** Túto možnosť zapnite, ak chcete zobrazovať obrázky s nižším rozlíšením bez zmeny mierky v strede plochej obrazovky. Ak má napríklad plochá obrazovka maximálne rozlíšenie 1 400 x 1 050, obrázok s rozlíšením 1 024 x 768 sa zobrazí v strede obrazovky s rozlíšením 1 024 x 768 a s čiernym orámovaním.
- Možnosť **Mierka monitora** je podobná možnosti **Mierka zobraz. adaptéra** s tým rozdielom, že namiesto zobrazovacieho adaptéra používa predvolenú metódu „naťahovania pixelov“ plochej obrazovky.
- **Zmena mierky s pev. pomerom strán. (Pozn.:** Dostupnosť tejto možnosti závisí od konfigurácie obrazovky.) Túto možnosť zapnite, ak chcete zmeniť mierku obrázkov s nižším rozlíšením, aby zodpovedala plochej obrazovke a zároveň sa zachoval pomer strán obrázka. Ak má napríklad plochá obrazovka maximálne rozlíšenie 1 680 x 1 050, mierka obrázka s rozlíšením 1 024 x 768 sa zmení tak, aby sa zobrazil s rozlíšením 1 400 x 1 050 a s čiernym orámovaním.

Pomocou tejto možnosti môžete prinútiť ventilátor jednotky NVIDIA GPU nepretržite pracovať na maximálnej úrovni a ignorovať teplotu jednotky GPU a režim výkonu. V tomto režime ventilátor vydáva nepretržitý zvuk.

