

Omogoči emulacijo tabele za meglo. Direct3D določa, da bi NVIDIA grafični procesor, ki je sposoben strojno pospeševati Direct3D, moral biti sposoben narediti meglo s pomočjo stičišč ali tabele.

**Opomba:** Nekatere igre pošiljajo nepravilne ukaze v str. opremo, ki podpira Direct3D, in pričakujejo podporo za meglo iz tabele. Omogočenje te možnosti zagotovi, da take igre pravilno tečejo na NVIDIA grafičnem procesorju.

Prisili strojno opremo, da samodejno prilagodi globino svojega Z-medpomnilnika globini, ki jo zahteva aplikacija.

**Opomba:** Če za vaše delo ni nujno potrebna določena globina Z-medpomnilnika, je najbolje, da to možnost pustite omogočeno. Če je ta možnost onemogočena, lahko tečejo samo tiste aplikacije, ki delajo z globinami Z-medpomnilnika, ki se ujemajo s tistimi v trenutni konfiguraciji strojne opreme.

Omogoči drugo tehniko shranjevanja globine v medpomnilniku.

Omogočenje te možnosti dovoli strojni opremi uporabo drugačnega mehanizma za shranjevanje globine v medpomnilniku za 16-bitne aplikacije, kar lahko izboljša kakovost prikaza 3D slik.

Omogoči NVIDIA logo v Direct3D.

Omogočenje te možnosti pokaže NVIDIA logo v spodnjem vogalu zaslona kadar, tečejo Direct3D aplikacije.

NVIDIA grafični procesor lahko samodejno ustvari mipmape, da se izboljša učinkovitost prenosa tekstur po vodilu in zagotovi večjo zmogljivost aplikacij.

**Opomba:** Če so omogočeni samodejno ustvarjeni mipmapi, nekatere aplikacije morda niso pravilno prikazane. Morebitne težave odpravite z zmanjševanjem ravni samodejno ustvarjenih mipmapov, dokler slike niso pravilno prikazane. Zmanjšanje števila ravni mipmapov pogosto odpravi nepravnanost ali 'spajanje' tekstur, vendar se zato malo zmanjša zmogljivosti.

Prilagodi odstopanje ravni podrobnosti (**LOD**) za mipmape.

Manjše odstopanje omogoči boljšo kakovost slike, večje odstopanje omogoči povečanje zmogljivosti aplikacije. Izberete lahko med petimi prednast. vrednostmi za odstopanje, in sicer od 'Najvišja kakovost slike' do 'Največja zmogljivost'.

Pokaže seznam nastavitev po meri, ki ste jih shranili.

Če želite nastavitve aktivirati, jo izberite na seznamu in kliknite **Uporabi**.

Kliknite, če želite trenutne nastavitve (vključno s tistimi iz pogov. okna Več Direct3D) shraniti kot nastavitve po meri. Shranjene nastavitve so potem dodane na sosednji seznam.

Ko ste enkrat uspeli najti optimalne nastavitve za določeno Direct3D igro, vam njihova shranitev kot nastavitve po meri omogoči hitro konfiguracijo Direct3D-ja pred začetkom igre in odpravi potrebo po posamezni nastavitvi vsake možnosti.



Kliknite, če želite izbrisati nastavitev po meri, ki je trenutno izbrana na seznamu.

Kliknite, če želite nastavitve obnoviti na privzete vrednosti.

Kliknite, če želite prikazati pogovorno okno, v katerem lahko prilagodite dodatne Direct3D nastavitve.

Premaknite drsnik, če želite spremeniti strojno naslovno shemo za teksture za teksturne elemente.

Sprememba teh vrednosti spremeni, kje je določeno izhodišče za teksturne elemente. **Privzete vrednosti** so v skladu z Direct3D specifikacijami. Pri kakšni progr. opremi se lahko pričakuje, da je izhodišče za teksturne elemente drugje. Kakovost slike takih aplikacij se izboljša, če je izhodišče za teksturne elemente določeno na novo. Uporabite drsnik, če želite izhodišče za teksturne elemente prilagoditi kjerkoli med zgornjim levim vogalom in sredino teksturnega elementa.

Omogoči, da lahko NVIDIA grafični procesor za shranitev teksturnih elementov uporabi določen del sistema pomnilnika (poleg pomnilnika, ki je na sami grafični kartici).

**Opomba:** Največja količina sistema pomnilnika, ki je lahko rezervirana za shranitev teksturnih elementov, je izračunana na osnovi velikosti vsega fizičnega RAM-a v sistemu. Večji ko je sistemski RAM, večjo vrednost lahko nastavite.

Ta nastavev se uporablja samo za PCI grafične kartice ter za AGP kartice, ki delujejo v načinu, združljivem s PCI.

Določa, kako je v Direct3D obravnavana navpična sinhronizacija.

- **Vedno izklopl.** V Direct3D aplikacijah vedno onemogoči navpično sinhronizacijo.
- **Privzeto izklopl.** Navpična sinhronizacija je onemogočena, razen če aplikacija posebej zahteva, da se jo omogoči.
- **Privzeto vklopl.** Navpična sinhronizacija je omogočena, razen če aplikacija posebej zahteva, da se jo onemogoči.

Omeji število slikovnih okvirjev, ki jih CPE pripravi, preden grede v obdelavo v grafični procesor, kadar je navpična sinh. onemogočena.

**Opomba:** Včasih velja, čim višje je število dovoljenih vnaprej pripravljenih slikovnih okvirjev, daljša je zakasnitev pri odzivu na vhodne naprave, kot so igralne palice, igralne plošče in tipkovnice. To vrednost zmanjšajte, če opazite občutno zakasnitev pri odzivu na vhodne naprave, ki so priključene na računalnik med igranjem iger.

Onemogoči podporo gonilnika za razširjene ukaze, ki jih uporabljajo nekatere CPE.

Nekatere CPE podpirajo dodatne 3D ukaze, ki dopolnjujejo NVIDIA grafični procesor in izboljšajo zmogljivost 3D iger in aplikacij. Ta možnost vam omogoči onemogočitev podpore v gonilnikih za te dodatne 3D ukaze, kar je lahko koristno za primerjave zmogljivosti ali odpravljanje težav.



Gonilniku omogoči izvoz stereo formatov pik, da lahko OpenGL aplikacije uporabljajo stereo in omogočijo očala s stereo zaklopom.

Gonilniku omogoči izvoz formatov pik za prekrivanje, da lahko OpenGL aplikacije uporabljajo prekrivanja.

OpenGL gonilniku omogoči dodelitev enega zadnjega in enega globinskega medpomnilnika pri isti ločljivosti zaslona.

- Kadar je možnost omogočena (izbrana), OpenGL aplikacije, ki odprejo več oken, uporabljajo video pomnilnik bolj učinkovito in so bolj zmogljive.
- Kadar je možnost onemogočena (ni izbrana), OpenGL gonilnik vsakemu oknu, ki ga je odprla OpenGL aplikacija, dodeli zadnji medpomnilnik in globinski medpomnilnik.

Nastavi optimalne nastavitve za izbrano OpenGL aplikacijo. Kliknite puščico v polju s seznamom, da se pokaže seznam aplikacij in nato eno izberite.

Določí, če bi bilo potrebno v OpenGL aplikacijah privzeto uporabiti texture z določeno barvno globino.

- **Uporabi barvno globino namizja** vedno uporabi texture z barvno globino, ki jo trenutno uporablja namizje v programu Windows.
- Možnosti **Vedno uporabi 16 b/p** in **Vedno uporabi 32 b/p** vsilita uporabo tekstur z določeno barvno globino ne glede na nastavitve za namizje.

Določí način obračanja medpomnilnika za celozaslonske OpenGL aplikacije. Izberete lahko med metodama **Prenos v bloku** ali **Samodejen izbor**.

**Samodejen izbor** omogoči, da gonilnik na osnovi strojne konfiguracije določi najboljšo metodo.

Določa, kako je v OpenGL obravnavana navpična sinhronizacija.

- **Vedno izklopl.** Vedno onemogoči navpično sinhronizacijo v OpenGL aplikacijah.
- **Privzeto izklopl.** Navpična sinhronizacija je onemogočena, razen če aplikacija posebej zahteva, da se jo omogoči.
- **Privzeto vklopl.** Navpična sinhronizacija je omogočena, razen če aplikacija posebej zahteva, da se jo onemogoči.

Kliknite, če želite trenutne nastavitve shraniti kot nastavitve po meri, ki so potem dodane na sosednji seznam.

Ko ste enkrat uspeli najti optimalne nastavitve za določeno OpenGL aplikacijo, vam njihova shranitev kot nastavitve po meri omogoči hitro konfiguracijo OpenGL-a pred zagonom aplikacije in odpravi potrebo po posamezni nastavitvi vsake možnosti.



Premaknite drsnik, če želite za izbrani barvni kanal prilagoditi vrednosti za **Svetlost, Kontrast** ali **Gama**.

Nastavitve za popravljanje barv se uporabljajo za kompenziranje razlik v osvetlitvi med izvorno sliko in njenim prikazom na prikazovalni napravi. Za delo z aplikacijami za obdelavo slik prilagodite nastavitve za popravljanje barv, da boste na svoji prikazovalni napravi dobili bolj natančno reprodukcijo slike (npr. fotografije).

Poleg tega je lahko veliko iger s 3D pospeševanjem pretemnih za igranje. Enako povečanje svetlosti in/ali gama vrednosti na vseh kanalih naredi te igre videti svetlejšje in bolj primerne za igranje.

Kliknite puščico v polju s seznamom, da izberete barvni kanal, nadzorovan z drsniki. **Rdeči**, **zeleni** ali **modri** kanal lahko prilagodite posamezno ali skupaj.

**Digitalna polnost** vam da več nadzora nad barvno ločljivostjo in intenzivnostjo, kar omogoči svetlejše in bolj ostre slike v vseh vaših aplikacijah.

Z drsnikom nastavite naslednje ravni digitalne polnosti: **Izklj.**, **Nizka**, **Srednja**, **Visoka**, in **Najvišja**.

Grafična predstavitev barvne krivulje. Ta krivulja se spreminja v realnem času, ko prilagajate kontrast, svetlost ali gamo.

To možnost omogočite, če želite med naslednjo sejo programa Windows (npr. po ponovnem zagonu računalnika) samodejno uporabiti opravljene barvne prilagoditve.

**Opomba:** Če je vaš računalnik priključen na omrežje, bo barva prilagojena po vaši prijavi v program Windows.

Pokaže seznam nastavitev po meri za barvo, ki ste jih shranili.

Če želite aktivirati nastavitve, jih izberite na.

Kliknite, če želite trenutne nastav. za barve shraniti kot nastav. po meri. Shranjene nastavitve so potem dodane na sosednji seznam.

Kliknite, če želite izbrisati nastav. po meri za barve, ki je trenutno izbrana na seznamu.



Kliknite, če želite vse vrednosti za barve obnoviti na strojne tovarniške nastav.

Doda ikono za NVIDIA nastavitve v opravilno vrstico progr. Windows.

- Ikona vam omogoči, da lahko s priročnega pojavnega menija mimogrede uporabite katerekoli nastavitve po meri za Direct3D, OpenGL ali barve.
- Na meniju so tudi elementi za obnovitev privzetih nastavitvev in dostop do pojavnega okna za lastnosti prikaza.

Kliknite za izbiro ikone, ki jo želite v opravilni vrstici progr. Windows uporabiti za NVIDIA pomožni program za nastavitve.

1. Na seznamu izberite ikono, ki jo želite za prikaz.
2. Nato kliknite **Uporabi**, da posodobite ikono v opravilni vrstici.

Na namizni meni doda možnost **nView lastnosti** in s tem omogoči nView upravitelja namizja.

Če želite odpreti ploščo z lastnostmi za nView uprav. namizja, z desnim gumbom na miški kliknite namizje, nato kliknite **nView lastnosti**.

Kliknite, če želite odpreti ploščo z lastnostmi za nView uprav. namizja, potem ko ste omogočiti možnost **Omogoči nView uprav. namizja**.

Na plošči z lastnostmi za nView upravitelja namizja lahko konfigurirate množico funkcij upravitelja namizja za eno ali več namizij in zaslonov (monitorjev).

Te možnosti vam omogočijo določitev položaja slike na ploskem zaslonu, kadar je uporabljen pri ločljivosti, ki je manjša od najvišje podprte ločljivosti.

Za prilagoditev položaja namizja na zaslonu uporabite puščične gumbe.

Kliknite, če za trenutno ločljivost in hitrost osveževanja želite ponastaviti namizje v privzeti položaj.



Izberite prikazovalno napravo (monitor, digitalni ploski zaslon ali televizija), ki jo podpira vaša grafična kartica z NVIDIA grafičnim procesorjem.

Kliknite, če želite odpreti okno, v katerem lahko prilagodite nastavitve za aktivno prikazovalno napravo.

Kliknite, če želite nakazati trenutni format in nastav. za državo, ki so v uporabi za TV izhod.

Kliknite, če želite odpreti pogov. okno, v katerem lahko določite določen format za TV izhod.

Ta seznam vam omogoči izbiro formata za televizijski izhod, ki je primeren za državo, v kateri živite.

**Opomba:** V primeru, če vaše države ni na seznamu, izberite državo, ki vam je najbližja.

Kliknite, če želite določiti vrsto izhodnega signala, poslanega v TV.

- Če imate primeren priključni kabel, S-Video izhod običajno nudi višjo kakovost izhoda kot kompozitni video izhod.
- Če niste prepričani, katero vrsto signala morate izbrati, izberite nastavitev **Samodejen izbor**.

Za prilagoditev položaja namizja na televiziji kliknite puščične gumbe.

**Opomba:** Če televizijska slika zaradi pretirane prilagoditve postane zmazana ali izgine, počakajte 10 sekund. Slika se bo samodejno vrnila v privzeti položaj in potem lahko zopet začnete s prilagajanjem. Ko je namizje v položaju, kjer ga hočete imeti, kliknite **Uporabi**, da nastavitve shranite še pred iztekom 10-sekundnega intervala.

Kliknite, če za trenutno ločljivost želite ponastaviti namizje v privzeti položaj na televiziji.



Premaknite drsnik, če želite prilagoditi svetlost TV slike.

Premaknite drsnik, če želite prilagoditi kontrast TV slike.

Premaknite drsnik, če želite prilagoditi nasičenost barv na TV sliki.

Premaknite drsnik, če želite prilag. prepustnost filtra za utripanje, ki jo hočete uporabiti na TV signalu.

**Opomba:** Priporočljivo je, da za predvajanje DVD filmov s strojnim dekodiranjem popolnoma izklopite filter za utripanje.

Te kontrolnike uporabite za prilag. kakovosti predvajanja videa ali DVD filmov na prikazovalni napravi (monitorju).

Ločeno lahko spreminjate svetlost, kontrast, odtenek in nasičenost, da med predvajanjem videa ali DVD filmov na računalniku dosežete optimalno kakovost slike.

Prilagodi frekvenco jedra in pomnilnika v vašem NVIDIA grafičnem procesorju.

Nastavi hitrost ure za jedro NVIDIA graf. procesorja.

Pokaže hitrost ure za jedro v megahertzih.



Nastavi hitrost ure za pomnilniški vmesnik na vaši grafični kartici.

Pokaže hitrost ure za pomnilniški vmesnik v megahertzih.

Preizkusi stabilnost pri novih nastavitvah za frekvenco ure, preden jih uporabi.

**Opomba:** Preden uporabite kakršnekoli nove nastav., ki se razlikujejo od proizvajalčevih privzetih nastav., jih morate preizkusiti.

Zagotovi, da so vaše spremembe za frekvenco ure samodejno uporabljene vsakič, ko zaženete program Windows.

**Opomba:** Samodejne nastavitve za uro ob zagonu lahko obidete, če ob zagonu programa Windows držite pritisnjeno tipko **Ctrl**. Če je vaš računalnik priključen na omrežje, držite tipko Ctrl pritisnjeno takoj po prijavi v program Windows.

Ponastavi vse možnosti za prilagoditev ure in vsili ponovno zaznavo grafične strojne opreme, preden lahko kontrolnike ponovno omogočite.

**Opomba:** Priporočljivo je, da ponastavitev izvedete vsakič, ko ste posodobili BIOS na grafični kartici.

**nView standardno** je enozaslonski način. Ta način uporabite, če imate na NVIDIA graf. kartico z graf. procesorjem priklopljeno samo eno prikaz. napravo.

**nView kopija** pokaže natančno kopijo primarnega zaslona na sekundarni napravi.

**nView vodoravno raztezanje** vam omogoči, da vodoravno raztegnete namizje progr. Windows preko dveh prikazovalnih naprav. V tem načinu sta oba zaslona združena v širšo zaslonsko površino, kar pride prav za gledanje elementov, širših kot en zaslon.



**nView navpično raztezanje** vam omogoči, da navpično raztegnete namizje progr. Windows preko dveh prikaz. naprav. V tem načinu sta oba zaslona združena v višjo zaslonsko površino, kar pride prav za gledanje elementov, višjih kot en zaslon.

Prikaže grafično podobo vaše nView zaslonske konfiguracije.

§ Kliknite sliko monitorja, da ga izberete za trenutni zaslon.

§ Ob kliku z desnim gumbom na miški na sliko zaslona se pokaže pojavni meni, s katerega lahko prilagodite pripadajoče prikazovalne naprave in pridete do kartice za popravljanje barve.

Kliknite, če želite v **Kopirnem načinu** zakleniti trenutni položaj na sekundarni zaslon.  
To vam omogoči, da lahko navidezno namizje tako rekoč zamrznete v določenem položaju, kar pride  
prav za predstavitve ali podrobno delo v aplikacijah.

Če želite izbrati področje na video zaslonu, ki bi ga radi povečali, kliknite ikono za sredino ali ikono s puščico.

Premaknite drsnik, da boste povečali ali pomanjšali izbrano področje zaslona, na katerem predvajate video.

Kliknite puščico v oknu s seznamom in glede na to, kje želite predvajati video v celozaslonskem načinu, izberite **Primarni zaslon** ali **Sekundarni zaslon**. Če želite onemog. celozasl. način, izberite **Onemogoči**.

Prisili progr. opremo za prekrivanje k uporabi busmasteringa.

**Opomba:** Priporočljivo je, da pustite to možnost neizbrano, razen če imate težave s predvajanjem videa, kot. npr. poškodovano sliko ali sploh nobene video slike.

Pokaže vrsto prikazovalne naprave, ki jo uporabljate z izbrano grafično kartico.



Kliknite, če želite za ta zaslon pokazati lastnosti naprave in gonilnika.

Pokaže seznam hitrosti osveževanja na voljo za ta monitor. Višja frekvenca osveževanja zmanjša utripanje zaslona.

Določa, ali seznam pod Frekvenco osveževanja vsebuje načine, ki jih vaš zaslon ne podpira.

**Svarilo:** Izbor načina, ki ni primeren za vaš zaslon, lahko povzroči hude težave s prikazom in poškoduje vašo strojno opremo.

Določa, da je zaslon, ki ustreza ikoni, ki ste jo izbrali zgoraj, primarni zaslon.

Ob zagonu računalnika se pogovorno okno za prijavo pokaže na primarnem zaslonu. Za večino oken aplikacij je privzeto, da se ob prvi uporabi pokažejo na primarnem zaslonu. Primarni zaslon vsebuje zgornji levi vogal namizja.

Pokaže vse trenutne nView zaslone. Če imate priključen več kot en zaslon in če preklopite v katerikoli način, razen standardnega, lahko izberete zaslon, ki ga hočete imeti za primarni zaslon.

Če kliknete gornjo sliko monitorja, ga lahko tudi izberete za trenutni zaslon.

Kliknite, če želite nastaviti ali spremeniti nastavitve za izhodno napravo, ki je trenutni zaslon.

Kliknite, če želite poiskati vse prikaz. naprave, ki so priključene na graf. kartico.

**Opomba:** To funkcijo uporabite, če ste po tistem, ko ste odprli nadzorno ploščo, priključili kakšen zaslon.

Izberite to okence, če imate na konektor za sekundarni zaslon priklopljen monitor (prikazovalno napravo), ki ni bila zaznana. To pride prav pri starejših monitorjih ali pri monitorjih, ki so priklj. z BNC konektorjem.



Kliknite za dostop do dodatnih funkcij NVIDIA graf. procesorja.

Kliknite, če želite za zadnje informacije in gonilnike za svoj NVIDIA grafični procesor iti na NVIDIA spletno mesto.

Te informacije podrobno opisujejo strojne vidike trenutno izbranega NVIDIA grafičnega procesorja.

Te informacije podrobno opisujejo izbrane vidike vašega sistema, ki bi lahko vplivali na celotno grafično zmogljivost.

Seznam datotek, ki jih uporablja vaš NVIDIA grafični procesor, vključno z njihovim opisom in različico.

Onemogoči glajenje robov v 3D aplikacijah.

**Opomba:** To možnost omogočite, če v svojih aplikacijah potrebujete največjo zmogljivost.

Omogoči glajenje robov z uporabo načina 2x.

**Opomba:** Ta način nudi izboljšano kakovost slike in visoko zmogljivost v 3D aplikacijah.

Omogoči patent. tehniko glajenja robov, ki je na voljo v družini GeForce graf. procesorjev.  
**Opomba:** Quincunx glajenje robov nudi kakovost počasnejšega načina glajenja robov 4x ob zmogljivosti, ki je skoraj enaka zmogljivosti hitrejšega načina 2x.



Omogoči glajenje robov z uporabo načina 4x.

**Opomba:** Ta način nudi višjo kakovost slike, vendar se zato malo zmanjša zmogljivost 3D aplikacij.

Omogoči glajenje robov z uporabo načina 4x, 9-vzorcev (Gaussov način).

**Opomba:** Ta način nudi višjo kakovost slike, vendar se zato malo zmanjša zmogljivost 3D aplikacij.

Omogoči glajenje robov z uporabo načina 4xS. Ta način nudi višjo kakovost slike kot način 4x, toda malo manjšo zmogljivost v 3D aplikacijah.

**Opomba:** Ta nastavitev vpliva samo na 3D aplikacije. Kadar uporabljate OpenGL aplikacije, OpenGL uporablja naslednjo nastav. za glajenje robov, ki jo lahko - nastavitev za možnost, ki je neposredno pred nastavitvijo za 4xS.

Samodejno omogoči optimalno nastavitvev za glajenje robov za tiste 3D aplikacije, ki podpirajo glajenje robov.

Omogoči vam, da lahko ročno izberete način glajenja robov za uporabo v svojih 3D aplikacijah.

Pokaže informacije o trenutnih nastavitvah za AGP v vašem računalniku.

Ročno izberite AGP hitrost za grafični podsistem.

**Opomba:** Če niste prepričani, kakšno AGP hitrost bi uporabili, pustite to okence neizbrano. Sistem potem samodejno določi optimalno AGP hitrost.

Premaknite drsnik, če želite ročno izbrati AGP hitrost za grafični podsistem.



Izberite metodo, s katero gonilnik upravlja video pomnilnik, ki je bil dodeljen iz systemskega pomnilnika.

Določite količino systemskega pomnilnika za uporabo z metodo, ki je določena s trenutnim načinom okvirnega medpomnilnika.

Določite strategijo upravljanja okvir. medpomnilnika, kadar uporabljate dinamični način okvir. medpomnilnika.

Funkcija NVIDIA PowerMizer vam omogoči upravljanje porabe električne energije v graf. procesorju.

Z nastavitvijo **Najbolj varčno** lahko podaljšate trajanje delovanja akumulatorja, z izbiro **Največje zmogljivosti** pa lahko izkoristite celotno graf. zmogljivost grafičnega procesorja.

Grafičnim karticam z več izhodi omogoči, da jih program Windows obravnava, kot če bi bili v sistemu nameščeni dve ločeni kartici.

**Opomba:** Omogočenje te možnosti vam dopušča neodvisno izbiro ločljivosti in/ali barvne globine za vsako prikazovalno napravo, ki je priključena na večzaslonsko grafično kartico.

Kliknite, če želite odpreti pogov. okno, v katerem lahko prilagodite dodatne OpenGL nastav. za stereo in prekrivanje.

**Opomba:** Ta gumb je omogočen samo, če v prvem polju s seznamom na tej plošči aktivirate možnost **Omogoči stereo API s štirimi medpomnilniki**.

Omogoči prekrivanja v OpenGL.

Nekatere aplikacije (npr. Softimage3D) zahtevajo prekrivajoče ravnine. Prekrivajoče ravnine se uporablja za paletno površino poleg običajnega medpom. za barve (RGB). Prekrivanja pridejo še posebej prav za prekrivanje risalnih področij, ki so neodvisna od same 3D slike, kot npr. meniji in kazalci. Prekrivanja so podprta v 16- in 32-bitnih barvnih načinih.

**Opomba:** OpenGL stereo in prekrivanja ne morejo biti v uporabi istočasno. Za prekriv. je potreben dodaten graf. pomnilnik na kartici in možno je, da prekriv. niso na voljo pri vseh ločljivostih. Če imate težave z razpoložljivostjo prekrivanja, zmanjšajte ločljivost ali barvno globino.

Omogoči stereo v OpenGL.

Če uporabljate stereo aplikacije z očali s stereo zaklopom ali drugo strojno opremo, potem NVIDIA gonilnik izvozi OpenGL stereo formate pik in organizira pomnilnik, da omogoči istočasno uporabo stereoskopskih in monoskopskih aplikacij.

**Opomba:** To možnost omogočite le, če je potrebno. Nekatere aplikacije samodejno izberejo stereo format, medtem ko druge aplikacije morda ne delujejo pravilno v stereo formatu pik.

**Opomba:** OpenGL stereo in prekrivanja ne morejo biti v uporabi istočasno. Za gledanje sterea je potreben dodaten graf. pomnilnik na kartici in možno je, da gledanje sterea ni na voljo pri vseh ločljivostih. Če imate težave z gledanjem sterea, zmanjšajte ločljivost ali barvno globino.



NVIDIA gonilnik podpira množico stereo strojne opreme. Če uporabljate stereo str. opremo, ki ni privzeta, potem v polju s seznamom izberite zaslonski način.

**Uporabi očala s stereo zaklopom:** To možnost omogočite le, če uporabljate ELSA 3D REVELATOR™ ali združljiv vmesnik. Ti vmesniki bodo prevedli monitorski signal na standardni 3-polni DIN konektor, ki ga uporablja večina razpoložljive stereo strojne opreme.

**Opomba:** Vmesnikov ni potrebno uporabljati, če ima vaša grafična kartica že vgrajen 3-polni DIN konektor!

**Uporabi monitor z navpičnim prepletanjem:** To možnost omogočite, če imate na grafično kartico priključen ploski zaslon s samodejnim stereom.

**Uporabi nView kopirni način:** To možnost omogočite, če imate pasivno stereo strojno opremo. Če želite uporabiti to možnost, morate imeti projektorja priključena na dvozaslonsko grafično kartico z NVIDIA grafičnim procesorjem, na kartici nView zaslonski način pa omogočen nView kopirni način. En zaslon bo pokazal del slike za levo oko, drugi za desno oko.

**Opomba:** Ta možnost je na voljo le na dvo- ali večzaslonskih grafičnih karticah.

**Uporabi DIN konektor na kartici:** To možnost omogočite, če ima vaša grafična kartica vgrajen 3-polni DIN konektor. V tem primeru ne potrebujete dodatnega vmesnika, kot npr. tistega, ki pride s StereoGraphics očali. Na grafično kartico lahko s 3-polnim DIN konektorjem priključite kakršnokoli stereo strojno opremo.

**Za StereoGraphics StereoEyes uporabi kodo z modro črto:** To možnost omogočite, če uporabljate vmesnik, ki je prišel s StereoGraphics StereoEyes ali združljivim izdelkom. Ti vmesniki prevedejo monitorski signal na standardni 3-polni DIN konektor, ki ga uporablja večina razpoložljive stereo strojne opreme.

**Opomba:** Vmesnikov ni potrebno uporabljati, če ima vaša grafična kartica že vgrajen 3-polni DIN konektor!

V primeru, če ne vidite stereo učinka, izberite to možnost, da zamenjate levo in desno sliko.  
**Opomba:** Na splošno velja, da bo to možnost potrebno omogočiti le na monitorjih z navpičnim prepletanjem in v pasivnem načinu.

Ta možnost rezervira največji mogoči del pomnilnika za uporabo s teksturnimi kartami. To lahko zveča zmogljivost aplikacij, ki uporabljajo ogromno tekstur, vendar se zato malo zmanjša zmogljivost aplikacij, ki ne uporabljajo tekstur.



Izostri texture, kadar uporabljate 3D aplikacije z omogočnim glajenjem robov. To lahko pomaga izboljšati kakovost slike.

Premaknite drsnik, če želite nastaviti raven neizotropičnega filtriranja za uporabo na teksturi. Najvišja nastavitev omogoči najboljšo kakovost slike, medtem ko najnižja nastavitev omogoči največjo zmogljivost.

Vsili zaznavanje televizije, ki je priključena na grafično kartico, čeprav v nadzorni plošči ni videti, da bi temu trenutno bilo tako. To pride prav, kadar določen model televizije, ki je priklopljena, ne naloži pravilno signalov, ki grafični kartici omogočijo zaznavanje prisotnosti televizije.

Če želite omogočiti nastav. za TV:

1. Kliknite okence.
2. Ob pozivu ponovno zaženite računalnik. Ko ste zopet prijavljeni, lahko uporabljate kontrolnike za TV.

Ležeča usmerjenost je privzeti namizni način.

Pokončna usmerjenost je zasukana za 90 stopinj.

Obrnjena ležeča usmerjenost je zasukana za 180 stopinj.

Obrnjena pokončna usmerjenost je zasukana za 270 stopinj.

Za izvedbo spodnjih možnosti sukanja lahko uporabite gumb s puščico v desno (->). Lahko pa tudi kliknete krožno puščico desno zgoraj in jo premaknete v smeri sukanja.



Za izvedbo spodnjih možnosti sukanja lahko uporabite gumb s puščico v levo (<-).

Določa dodatne možnosti za prikaz, kadar uporabljate več zaslonov in /ali različne razrede NVIDIA grafičnih procesorjev.

**Opomba:** Možnosti za strojno pospeševanje več zaslonov ne veljajo, kadar uporabljate nView Multiview način v progr. Windows NT 4.0.

- **Enozaslonski način:** To je privzeta nastavitvev, če imate samo en aktiven zaslon. To nastavitvev lahko določite tudi, če imate težave s spodaj opisanimi načini z več napravami.
- **nView kopirni/raztezni način:** To je privzeta nastavitvev, kadar je vaša nView zaslonska konfiguracija nastavljena na nView kopirni način ali nView raztezni način. Če imate v svojem sistemu več graf. kartic z NVIDIA graf. procesorjem, ki jih uporabljate z aktivnimi zasloni, potem to nastavitvev nadomesti eden od spodaj opisanih načinov z več napravami.
- **Združljivostni način za več naprav:** Ta način je na voljo, če imate dve ali več aktivnih prikazovalnih naprav in uporabljate nView Dualview način ali če uporabljate različne razrede NVIDIA kartic z grafičnim procesorjem.

**Opomba:** Kadar je v veljavi ta način, OpenGL prikazuje v združljivostnem načinu za vse zaslone. V tem načinu je OpenGL aplikacijam ob uporabi različnih razredov graf. procesorjev na voljo najmanjši skupni nabor funkcij vseh aktivnih graf. procesorjev. Hitrost prikazovanja v OpenGL aplikacijah je malo počasnejša kot v enozaslonskem načinu.

- **Zmogljivostni način za več naprav:** Ta način je na voljo, če imate dve ali več aktivnih prikazovalnih naprav in uporabljate nView Dualview način ali če uporabljate različne razrede NVIDIA kartic z grafičnim procesorjem.

**Opomba:** Kadar je v veljavi ta način, takrat OpenGL za vse zaslone prikazuje v zmogljivostnem načinu. Tako kot v združljivostnem načinu je tudi v tem načinu OpenGL aplik. ob uporabi različnih razredov graf. procesorjev na voljo najmanjši skupni nabor funkcij vseh aktivnih graf. procesorjev. Hitrost (zmogljivost) prikazovanja je višja kot v združljivostnem načinu, čeprav lahko preklapljanje med ali prikaz na več prikazovalnih napravah povzroči manjše prehodne napake pri prikazu.

Omogoči usklajeno vedenje spone za OpenGL teksturo.  
Pritrditev teksture se nanaša na način obravnavanja koordinat za teksturo, kadar so koordinate izven telesa teksture. Lahko se jih pritrdi na rob ali v sliko.

Poveže količino zasuka, ki ste jo določili za video prekrivanje na primarnem zaslonu, na sekundarni zaslon. To pomeni, da se količino zasuka, ki ste jo izbrali na plošči NVRotate, vidi tako na primarni kot tudi na sekundarni prikazovalni napravi.

Kontrolnik za povečavo vam omogoči povečanje predvajanega videa.  
Kliknite gumb za spustni meni, če želite izbrati zaslon za povečavo.

- **Video preslikava** nastavi izbor za povečavo na sekundarni zaslon, na katerem je prikazana video preslikava.
- **Video prekrivanje** nastavi izbor za povečavo na primarni zaslon, na katerem je prikazan prekrivajoči video.
- **Oboje** uporabi izbor za povečavo na primarnem in sekundarnem zaslonu, na katerem je prikazan video.

Omogoči opozorilno pogovorno okno za merilnik temperature.

Ko se temperatura jedra NVIDIA grafičnega procesorja ujema z mejno vrednostjo za upočasnitev jedra se samodejno pojavi pogovorno okno merilnika temperature, ki opisuje razmere in korake, ki so bili sprejeti, da bi preprečili morebitne poškodbe kateregakoli grafičnega procesorja v sistemu.

To je trenutna temperatura izbranega NVIDIA grafičnega procesorja v vašem sistemu.

To je trenutna temperatura okolice izbranega NVIDIA grafičnega procesorja v vašem sistemu. Ta temperatura se precej spreminja, odvisno od drugih virov toplote v bližini grafičnega procesorja.



Kliknite enoto za temperaturo (Fahrenheit ali Celzij), v kateri bodo na tej plošči prikazane vrednosti za temperaturo.

To je vrednost, pri kateri bo grafični procesor upočasnil samega sebe, da bi preprečil pregrevanje.

Ko se ta vrednost ujema z vrednostjo za temperaturo jedra NVIDIA graf. procesorja, in če je na tej plošči omogočena možnost **Omogoči opozorilo o pregrevanju ...**, se bo samodejno pojavilo pogovorno okno z opozorilom o razmerah in opisom korakov, ki so bili sprejeti, da bi preprečili morebitno pregrevanje in poškodbe posameznih graf. procesorjev v sistemu.

V sistemski vrstici pokaže trenutno temperaturo jedra NVIDIA grafičnega procesorja.

Te informacije opisujejo AGP zmožnosti vašega sistema.

Ta del vsebuje identifikacijo proizvajalca in AGP zmožnosti nabora vezij v vašem računalniku.

Ta del opisuje AGP zmožnosti vašega NVIDIA grafičnega procesorja.

Ta del povzema AGP zmožnosti, ki so dejansko na voljo za uporabo v vašem sistemu. Navedene stvari so AGP funkcije, ki so skupne naboru vezij na matični plošči in vašemu NVIDIA graf. procesorju.

##Ta nastavitev vam omogoči ročno prilagajanje najvišje hitrosti za AGP, s katero deluje vaša grafična kartica.

**Opomba:** Prilagoditev te nastavitve lahko povzroči nestabilnost sistema, če je prilagoditev opravljena na hitrejšo nastavitev, kot je bilo določeno, da je varno za konfiguracijo vašega sistema.



Izberite to okence, če želite omogočiti AGP Fast Writes (FW).

Izberite to okence, če želite omogočiti AGP Sideband Addressing (SBA).

Izberite to okence, če želite omogoč. predpomn. v medpomn. za 2D ukaze.

Ta možnost vam omogoči nadzor nad največ. dovolj. številom neizpolnjenih zahtev za AGP vodilo, ki so lahko v čakalni vrsti.

To možnost izberite, če želite sistemu dovoliti, da sam izbere najboljšo nastavitvev za največje število neizpolnjenih zahtev za AGP vodilo.

To možnost izberite, če želite določiti največje število neizpolnjenih zahtev za AGP vodilo.

Kliknite, če želite preizkusiti AGP konfiguracijo, ki je določena na tej plošči. Ta preizkus lahko določi, če lahko izbrane nastavitve povzročijo težave glede stabilnosti in zmogljivosti.

Premaknite drsnik, če želite nastaviti raven glajenja robov za uporabo v Direct3D in OpenGL aplikacijah. **Glajenje robov** je tehnika, ki se jo uporablja za zmanjševanje stopničastega učinka, ki se včasih pojavi ob robovih 3D predmetov. Za določeno aplikacijo lahko izberete karkoli med popolnoma izključenim glajenjem robov in najvišjo možno ravniyo glajenja robov.

- **Izklj.** Onemogoči glajenje robov v 3D aplikacijah. To možnost izberite, če v svojih aplikacijah potrebujete največjo zmogljivost.
- **2x.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 2x. Ta način nudi izboljšano kakovost slike in visoko zmogljivost v 3D aplikacijah.
- **2xQ.** Omogoči patent. tehniko glajenja robov, ki je na voljo v družini GeForce graf. procesorjev. 2xQ (Quincunx) glajenje robov nudi kakovost počasnejšega načina glajenja robov 4x ob zmogljivosti, ki je skoraj enaka zmogljivosti hitrejšega načina 2x.
- **4x.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 4x. Ta način nudi višjo kakovost slike, vendar se zato malo zmanjša zmogljivost 3D aplikacij.
- **4xG.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 4x, 9-vzorcev (Gaussov način). Ta način nudi višjo kakovost slike, vendar se zato malo zmanjša zmogljivost 3D aplikacij.
- **4xS.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 4xS. Ta način nudi višjo kakovost slike kot način 4x, toda malo manjšo zmogljivost v 3D aplikacijah. Ta nastavitev vpliva samo na Direct3D aplikacije.
- **6xS.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 6xS. Ta način nudi višjo kakovost slike kot način 4xS. Ta nastavitev vpliva samo na Direct3D aplikacije.
- **8x.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 8x. Ta način nudi višjo kakovost slike kot način 6xS za Direct3D aplikacije in način 4x za OpenGL aplikacije.
- **16x.** Omogoči glajenje robov z uporabo načina 16x. Ta način nudi višjo kakovost slike kot način 8x.

**Opomba:** Nekatere možnosti morda niso na voljo zaradi omejitev vaše strojne opreme. Za podrobnosti si poglejte NVIDIA uporabniški priročnik.



Premaknite drsnik, če želite nastaviti raven neizotropičnega filtriranja, da izboljšate kakovost slike. Omogočitev te možnosti izboljša kakovost slike, vendar se zniža zmogljivost

- **Izklj.** Onemogoči neizotropično filtriranje.
- **1x.** Rezultat je največja zmogljivost.
- **2x.** Rezultat je izboljšana kakovost slike, vendar se zniža zmogljivost.
- **4x.** Rezultat je izboljšana kakovost slike, vendar se zniža zmogljivost.
- **8x.** Rezultat je najboljša kakovost slike.

**Opomba:** Nekatere možnosti morda niso na voljo zaradi omejitev vaše strojne opreme. Za podrobnosti si poglejte NVIDIA uporabniško dokumentacijo.

Direct3D aplikacijam omogoči, da lahko same izberejo hitrost osveževanja. Spodnje polje s seznamom je onemogočeno, kadar je ta možnost omogočena.

Gonilniku omogoči, da Direct3D aplikacijam vsili hitrost osveževanja. Spodnje polje s seznamom je omogočeno, kadar je ta možnost omogočena.

To polje s seznamom vam omogoči, da lahko vsaki ločljivosti posebej vsilite hitrost osveževanja.

**Privzeto** pomeni hitrost osveževanja, ki jo določi aplikacija. Kakršnakoli druga vrednost pomeni nastavitev hitrosti osveževanja na vrednost za celozaslonske Direct3D aplikacije.

Če želite vsiliti hitrost osvež.

1. V stolpcu Hitrost osveževanja kliknite besedo **Privzeto** v tisti vrsti, ki vsebuje ločljivost, za katero želite spremeniti hitrost osveževanja. Pojavi se seznam vrednosti.
2. Izberite hitrost osvež. in kliknite **Uporabi**.

Ojači vsebino na visokih frekvencah in s tem izostril kakovost slike.

Prilagodi porabo električne energije iz akumulatorja glede na zmogljivost.

Prilagodite porabo električne energije iz izmeničnega vira napajanja glede na zmogljivost.

To je vir napajanja, ki je trenutno v uporabi.



To je trenutna raven napajanja glede na zmogljivost.

To je trenutna raven napolnjenosti akumulatorja.

S premikanjem drsnika za velikost televizijskega ekrana prilagodite velikost zaslona svojega televizorja. Na primer, če na televizijskem zaslonu vidite črn okvir, lahko z drsnikom povečate televizijski zaslon in s tem odstranite okvir.

**Opomba:** Skrajno desna nastavitev (drsnik premaknjen v skrajno desno) je optimalna za gledanje DVD filmov.

Digitalna polnost vam omogoči nadzor nad barvno ločljivostjo in intenzivnostjo slike, s čimer pri predvajanju videa dobite bolj svetlo in čisto sliko.

Nekateri filmi (video slike) bodo med predvajanjem morda videti temni. Sliko lahko posvetlite, če povečate vrednost za gamo.

Ta plošča vam omogoča, da ustvarite in uporabite ločljivosti zaslonov po meri.

Kliknite, če želite način po meri iz območja za urejanje načina dodati na seznam načinov po meri.

Kliknite, če želite spremeniti trenutno izbrani vnos na seznamu načinov po meri.



Kliknite, če želite preizk. način po meri iz območja za urej. načina. Ta preizkus bo poizkusil nastaviti način na izbrani zaslon in preveriti, ali je bil pravilno nastavljen.

Kliknite, če želite odstraniti trenutno izbrani vnos na seznamu načinov po meri.

Izberite to okence, če želite na izbranem zaslonu dovoliti nastav. načinov, ki so manjši od stand. namiznih načinov za prog. Windows. Odvisno od zmogljivosti zaslona to lahko povzroči, da bo vidno polje na zaslonu videti povečano ali da se bo premikalo po namizju.

Prilagodi vodoravne mere (oz. število pik po širini) zaslonskega načina, ki ga prilagajate po meri.

Prilagodi navpične mere (oz. število pik po višini) zaslonskega načina, ki ga prilagajate po meri.

Prilagodi frekv. navpič. osveževanja za zaslonski način, ki ga prilagajate po meri.

Prilagodi število prikazanih barv (t.i. b/p ali bitov na piko) zaslonskega načina, ki ga prilagajate po meri.

Za izhodišče v območju za urejanje načina izberite enega od standardnih zaslonskih načinov za program Windows.



Pokaže seznam trenutno razpoložljivih zaslonskih načinov po meri.

Pokaže seznam trenutno razpoložljivih zaslonskih načinov, ki jih lahko nastavite na določenih prikazovalnih napravah, povezanih z izbranim prikazom. Na seznamu so samo načini, ki jih je mogoče fizično prikazati na tem zaslonu in ki so lahko manjši od načinov, ki jih je mogoče nastaviti preko lastnosti zaslona na nadzorni plošči za program Windows.

Izberite to okence, če želite omogočiti optimalne nastavitve za gledanje videa na televiziji.

Prilagodi čas. intervale monit. in ohrani trenutno razmerje širina/višina.

Pokaže grafični prikaz vaše ClearView zaslonske konfiguracije. Kliknite sliko monitora in jo premaknite, če želite preurediti vrsti red zaslonov.

Ta možnost izbere konfiguracijo zaslona. Dovoljene možnosti so:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Izberite zaslon, ki bo določen za prednostni zaslon. Prednostni zaslon je mogoče po potrebi osvežiti z drsnikom **Osveževanje prednostnega zaslona**.

Z miško izberite prednostni zaslon. Za osveževanje bo zaslon, na katerem je trenutno miškin kazalec, obravnavan kot prednostni zaslon.



Za določitev pogostosti osveževanja prednostnega zaslona v primerjavi z neprednostnimi zasloni uporabite ta drsnik.

- § 1x določa, da je prednostni zaslon osvežen samo enkrat na cikel.
- § 2x določa, da je prednostni zaslon osvežen dvakrat na cikel, medtem ko so neprednostni zaslomi osveženi samo enkrat.
- § 3x določa, da je prednostni zaslon osvežen trikrat na cikel.

Pomaga pri izbiri nastavitev za frekvenco ure za naslednje:

- § Standardna (2D), ki vpliva samo na 2D aplikacije ali
- § Zmogljiva (3D), ki vpliva samo na 3D aplikacije.

Izbira zmogljive nastavitve za frekvenco ure določi hitrost delovanja vaših 3D aplikacij.

Izbira standardne nastavitve za frekvenco ure določi hitrost delovanja vaših 2D aplikacij.

Ugotovi najvišjo nastavitev za frekvenco ure, ki je v tem trenutku še varna za vaš sistem.  
Ugotovljena najvišja nastavitev za frekv. ure se pri zaporednih zagonih lahko spreminja, ker je odvisna od tega, kako dobro sistem prenese preizkuse za samodejno zaznavo obremenitve.

V razteznih načinih omogoči ustvaritev prekrivanja. (Nekateri sistemi ob omogočenem razteznem načinu ne morejo ustvariti prekrivanj. Ta možnost vam omogoči premostitev te omejitve.)

Če pritisnete na sličico žeblička, bo pojavni meni ostal odprt, dokler je žebliček pritisnjen. Če žebliček izvlečete, se bo pojavni meni samodejno zaprl ter odprl, ko okno nadzorne plošče izgubi fokus.

Omogoči, da ročno izberete ločljivosti za pan-scan za izbrano prikazovalno napravo. Če izberete ločljivost za pan-scan, bo gonilnik vedno, ko bo to možno, ob dani ločljivosti deloval v pan-scan načinu.

**Opomba:** Ta nastavitev bo obveljala tudi ob ponovnih zagonih sistema.



To okence izberite, kadar vaš monitor (prikazovalna naprava) podpira sukanje slike.

**Opomba:** Če vaša prikazovalna naprava ne podpira sukanja slike, bo izbor tega okenca onemogočil možnost sukanja.

To okence izberite, če želite neizotropične nastavitve, ki jih je izbrala aplikacija, nadomestiti s tistimi, ki jih je za 3D aplikacije izbral uporabnik.

Izberite to okence, če želite omogoč. navp. podvoj. pik.

- § Navpično podvojevanje pik občutno izboljša kakovost slike pri nižjih ločljivostih, kar je najbolj koristno pri celozaslonskem videu ali rač. igrarh.
- § Navp. podvojevanje pik zahteva dvojno pasovno širino zaslona. Pri višjih ločljivostih in frekvencah osveževanja bo gonilnik samodejno prešel v standardni način, če način z navpičnim podvojevanjem pik presega zmognosti zaslona.

To vam omogoči dodajanje več načinov po meri z vsemi podprtimi barvnimi globinami.

To vam omogoči dodajanje več načinov po meri z vsemi podprtimi hitrostmi osveževanja.

Za monitor (prikazovalno napravo) pokaže razpoložljive nastavitve za ločljivost zaslona. Za izbiro drugačne ločljivosti zaslona premaknite drsnik.

Za monitor (prikazovalno napravo) pokaže razpoložljive nastavitve za barve za trenutno izbrano ločljivost zaslona. Kliknite kontrolnik, če želite izbrati drugačne nastav. za barvo.

Pokaže seznam posebnih preteklih dogodkov v NVIDIA grafičnem procesorju, ki jih je gonilnik zabeležil. Te dogodke si lahko ogledate tudi z ogledovalnikom dnevniških zapisov.



Določite formate pik za uporabo pri prekrivanjih v OpenGL.

- **Barvno indeksirana prekrivanja (8b/p):** Uporabi prekrivanja z 8-bitno paleto.
- **RGB prekrivanje (format RGB555):** Uporabi 16-bitna (RGB555) prekrivanja.
- **Barvno indeksirani (8 b/p) in RGB555 format:** Aplik. omogoči uporabo prekrivanj z 8-bitno paleto ali 16-bitnih (RGB555) prekrivanj.

**Opomba:** Za prekriv. je potreben dodaten graf. pomnilnik na kartici in možno je, da prekriv. niso na voljo pri vseh ločljivostih. Če imate težave z razpoložljivostjo prekrivanja, zmanjšajte ločljivost ali barvno globino.

Omogoči gama korekcijo za zglajene črte. Zglajene črte s popravljeno gama vrednostjo pri prikazu gladkih črt upoštevajo razlike v zmožnostih prikaza barv na izhodnih napravah.

Ta sistem naj bo glavni. Kadar je ta možnost omogočena, je graf. kartica glavna in zato proizvaja signal za sinhron. tempiranja slikovnih okvirjev.

Poz. fronta. Kadar je ta možnost omogočena, je za sinhronizacijo uporabljena pozitivna fronta signala.

##Neg. fronta. Kadar je ta možnost omogočena, je za sinhronizacijo uporabljena negativna fronta signala.

Zakasnitev sinh. ( $\mu\text{s}$ ). V glavnem načinu ta možnost določi čas (v mikrosekundah), za kolikor mora kartica za tempiranje slikovnih okvirjev počakati, preden proizvede sinhronizacijski impulz.

Osveževanje (Hz). V glavnem načinu je to frekvenca (v hertzih), s katero grafična kartica proizvaja izhodne sinhronizacijske impulze.

Stanje sinh. in povezave. Ti grafi pokažejo trenutno stanje kartice za tempiranje slikovnih okvirjev. Posamezni opisi sledijo:

- **Sinh. pripr.** Izhodni sinh. signal iz grafičnega procesorja
- **Pripr. za zamenj.** Signal med grafičnimi procesorji, ki sinhronizira vse grafične procesorje v verigi
- **Usklajev.** Sinhron. bit za usklajev. se nanaša na prisotnost sinh. usklajevanja preko vrat za temp. slik. okvirjev.
- **Stereo sinh.** Sinh. signal iz VGA kartice. Če ni na voljo signala za temp. slik. okvirjev ali hišnega sinh. signala, bo uporabljen ta signal.
- **Vhod.** Vhodni konektor za sinhron. tempiranja slik. okvirjev
- **Izhod.** Izhodni konektor za sinhron. tempiranja slik. okvirjev
- **Hišna sinh.** Sinh. signal, ki pride z BNC konektorja



Preiz. povez. Kliknite, če želite poslati poizvedbo o sinh. možnostih in prever. povezave.  
Rezultati in trenutno stanje so prikazani.

Kliknite, če želite pognati vrsto inter. preizk., ki bodo graf. kartico nastavili na optim. nastav. za sinhron. slik. okvirjev. Rezultati in trenutno stanje so prikazani.

Kliknite, če želite ident. pripadajoče monitorje (prikazovalne naprave).

Kliknite puščico v polju s seznamom in glede na to, na katerem zaslonu želite videti prekrivajoči video, izberite primarni ali sekundarni zaslon.

S to možnostjo izberete zaslonski par, na katerem bo prikazano namizje. Prva ikona predstavlja primarni zaslon, druga ikona sekundarni zaslon. Na tem seznamu so navedeni vsi dovoljeni zaslonski pari.

S to možnostjo izberete način prikaza namizja.

§ **En zaslon** pomeni, da bo namizje prikazano samo na primarnem zaslonu.

§ **Dualview** pomeni, da bo na vsakem od dveh zaslonov prikazano drugačno namizje.

§ **Kopija** pomeni, da bo na dveh zaslonih prikazano isto namizje.

§ **Vodoravno raztezanje** pomeni, da bo eno namizje vodoravno raztegnjeno preko dveh zaslonov.

§ **Navpično raztezanje** pomeni, da bo eno namizje navpično raztegnjeno preko dveh zaslonov.

Omogoči prekrivanje namizja preko nView zaslonov v načinih za vodoravno ali navpično raztezanje. S to možnostjo lahko ponovno prikažete dele zaslona, ki so ob robovih sosednjih zaslonov, če v razteznem načinu uporabljate več zaslonov za prikaz enega namizja.

Določi število pik za prekrivanje v vodor. smeri, kadar v načinu za vodor. raztezanje uporabljate prekrivanje namizja.



Določí števílo pik za prekrívanje v navp. smeri, kadar v načinu za navp. raztezanje uporabljate prekrívanje namizja.

Omogoči prilagajanje projiciranih slik za projektorske zaslone. S to možnostjo lahko kompenzirate napake pri osvetlitvi, če prekrivate izhode več projektorskih prikazovalnih naprav, da bi za prikaz dobili eno samo zvezno sliko.

Za izbiro zaslonskih robov, ki jih hočete vključiti v prilagajanje projiciranih slik, kliknite puščične gumbe ob robovih zaslonske slike.

Določí število pik z vodoravnih robov zaslona, ki bodo uporabljene pri prilagajanju projiciranih slik

Določí postopno spremin. gradienta, ki se ga uporablja za vpeljavo vredn. za svetlost v vodor. smeri ob prilagojenih vodor. robovih zaslona.

**Območje:** 0 do 255 pik. Visoka vrednost za postopno spreminjanje pomaga prikriti stična mesta ob robovih zaslona in poenostavi poravnavo zaslonov, vendar lahko poslabša kakovost slike.

Določí ciljno vrednost za svetlost za prilagojena vodoravna robova zaslona.

**Območje:** 0 do 255 pik. Višja ko je vrednost, ki jo določite, svetlejša bo slika ob prilagojenih robovih.

Določí število pik ob navpičnih robovih zaslona, ki bodo uporabljene pri prilagajanju projiciranih slik.

Določí postopno spremin. gradienta, ki se ga uporablja za vpeljavo vredn. za svetlost v navp. smeri ob prilagojenih navp. robovih zaslona.

**Območje:** 0 do 255 pik. Visoka vrednost za postopno spreminjanje pomaga prikriti stična mesta ob robovih zaslona in poenostavi poravnavo zaslonov, vendar lahko poslabša kakovost slike.



Določi ciljno vrednost za svetlost za prilagojena navpična robova zaslona.

**Območje:** 0 do 255 pik. Višja ko je vrednost, ki jo določite, bolj svetla bo slika ob prilagojenih robovih.

Iz pogov. okna izvozi v datoteko nastav. za prekr. namizja in nastav. za prilagaj. pri  
projiciranju.

Iz datoteke uvozi nastavitve za prekrivanje namizja in nastavitve za prilagajanje pri projiciranju ter jih vnese v pogovorno okno.

Vsili podporo za mešalni video predvajalnik (VMR). Izberite to možnost, če na izbrani celozaslonski prikazovalni napravi ne vidite celozaslonskega videa.

Omogoči ali onemogoči spremin. velik. namizja pri visoki ločljivosti. Omogočitev spremin. velik. namizja pri visoki ločljivosti izboljša kakovost namiznega prikaza.

V glavnem načinu je to frekvenca (v hertzih), s katero so impulzi zunanjšega sinhronizacijskega generatorja sprejeti preko BNC konektorja.

V glavnem načinu je to video način, ki je povezan z zunanjim sinhronizacijskim generatorjem.

V glavnem načinu je to število impulzov zun. sinhron. generatorja, ki jih je potrebno sprejeti, preden bo sinhron. impulz posredovan podrejenim napravam.



Premaknite drsnik, če želite izbrati nastavitve za zmogljivost in izboljšanje kakovosti za Direct3D in OpenGL aplikacije.

- **Visoka zmogljivost** omogoči najvišjo zmogljivost vaših aplikacij.
- **Zmogljivost** omogoči najboljšo zmogljivost vaših aplikacij in dobro kakovost slike.
- **Kakovost** je privzeta nastavitvev, ki omogoči najboljšo kakovost slike v vaših aplikacijah.

Optimizira televizijsko grafiko za določeno aplikacijo.

Grafiko postavi na sredino TV.

TV optimiziraj za predvajanje DVD-jev.

TV optimiziraj za namizno grafiko.

TV optimiziraj z nastavitvami po meri.

Aplikacijam omogoči, da lahko same izberejo hitrost osveževanja. Spodnje polje s seznamom je onemogočeno, kadar je ta možnost omogočena.

Gonilniku omogoči, da aplikacijam vsili hitrost osveževanja. Spodnje polje s seznamom je omogočeno, kadar je ta možnost omogočena.



To polje s seznamom vam omogoči, da lahko vsaki ločljivosti posebej vsilite hitrost osveževanja.

**Privzeto** pomeni hitrost osveževanja, ki jo določi aplikacija. Kakršnakoli druga vrednost pomeni nastavitev hitrosti osveževanja na vrednost za aplikacije.

Če želite vsiliti hitrost osvež.

1. V stolpcu Hitrost osveževanja kliknite besedo **Privzeto** v tisti vrsti, ki vsebuje ločljivost, za katero želite spremeniti hitrost osveževanja. Pojavi se seznam vrednosti.
2. Izberite hitrost osvež. in kliknite **Uporabi**.

Po vsiljenju hitrosti osveževanja bo program Microsoft Windows sicer poročal hitrost osveževanja, ki jo določi aplikacija, vendar bo monitor (prikazovalna naprava) uporabljal vsiljeno hitrost osveževanja.

Kliknite, če želite poslati poizvedbo o sinh. možnostih in prever. povezave. Rezultati in trenutno stanje so prikazani.

Ta sistem naj bo podrejen. Kadar je ta možnost omogočena, je graf. kartica podrejena in se zato sinhron. s signalom za sinhron. tempiranja slikovnih okvirjev.

Določa, ali so vključeni načini, ki jih vaš zaslon ne podpira.

**Svarilo:** Izbor načina, ki ni primeren za vaš zaslon, lahko povzroči hude težave s prikazom in poškoduje vašo strojno opremo.

Kliknite, če želite za trenutno izbrano ločljivost zaslona pokazati razpoložljive načine pome-  
ri.

Za monitor (prikazovalno napravo) pokaže razpoložljive hitrosti osveževanja za trenutno izbrano ločljivost zaslona. Kliknite možnost, če želite izbrati drugačne nastav. za hitrost osvež.

Pokaže zadnjo ločljivost zaslona, barve in hitrost osveževanja za zadnji poizkus spremembe.

Kliknite za samodejno prilag. širine ločljivosti po meri. Vrednost za širino mora biti mnogokratnik od 8.



#IDH\_DISPMODESKliknite, da za svoj zaslon izberete usklajevalni način:

- **Samodejna zaznava** je privzeta nastavitvev, ki prog. Windows omogoči, da sprejme primerne inf. o usklajevanju neposredno od samega monitorja. **Opomba:** Kakšni stari monitorji morda ne podpirajo te funkcije.
- **General Timing Formula (GTF)** je standard, ki ga uporablja večina novih monitorjev in prikaz. naprav.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** je starejši standard, če vedno v uporabi pri nekaj monitorjih. To možnost omogočite, če vaš monitor ali prikazovalna naprava zahteva DMT.
- **Coordinated Video Timings (CVT)** standard je marca 2003 postal VESA standard. CVT podpira visoke ločljivosti bolje kot drugi usklajevalni standardi.
- **Prilagajanje fiksnega razmerja širina/višina** prisili prikazano sliko, da namesto razm. širina/višina monitorja obdrži razm. širina/višina načina. **Opomba:** Gonilnik bo po potrebi okoli prikazane slike pokazal črn okvir.

Kliknite navzdol usmer. puščico, da izberete, kje naj se uporabi te nastav. za poprav. barv.

- **Vse** uporabi nastavitve na namizju programa Windows in na predvajanem videu.
- **Namizje** uporabi te nastavitve za popravljanje barv na namizju programa Windows.
- **Prekrivanje/VMR** te nastav. za popravljanje barv s pomočjo prekrivanja uporabi na predvajanem videu
- **Celozaslonski video** uporabi te nastavitve za popravljanje barv na predvajanem celozaslonskem videu.

Kliknite navzdol usmerjeno puščico, da izberete barvni kanal, na katerega vplivajo drsniki ali kontrolnik za krivuljo. Prilagodite lahko rdeči, zeleni ali modri kanal posamezno ali celoten kompozitni signal.

Grafična predstavitev krivulje za popravljanje barv. Vhodne vrednosti so prikazane vzdolž osi x, prilagojene izhodne vrednosti pa vzdolž osi y. Številčne vrednosti so prikazane v sosednjih poljih.

- V **standardnem načinu** se ta krivulja spreminja dinamično, ko prilagajate drsnike za kontrast, svetlost ali gamo.
- V **naprednem načinu** lahko krivuljo spreminjate v realnem času, če z miško vlečete kontrolne točke, s čimer spreminjate vrednosti v poljih, ali s pomočjo puščičnih tipk. Dodatne kontrolne točke lahko vstavite, če z levim gumbom na miški kliknete krivuljo ali če pritisnete tipko Insert. Kontrolne točke lahko odstranite, če jih potegnete iz polja ali s tipko Delete. Več kontrolnih točk lahko izberete s pomočjo vlečenja miške, ob čemer uporabite tipki Shift in Ctrl.
- V načinu **ICC profil** so prikazane krivulje za popravljanje barv, ki so bile naložene iz ICC profila. Za izvedbo ujemanja barv na podlagi informacij iz ICC profila uporabite profesionalno aplikacijo za založništvo.

Pokaže vhodne vrednosti za trenuten položaj miške ali kontrolno točko v grafu s krivuljo.

Pokaže izhodne vrednosti za trenuten položaj miške ali kontrolno točko v grafu s krivuljo.

Pokaže seznam razpoložljivih profilov za popravljanje barv.

- **Standardni način** vam omogoči, da nastavitve za popravljanje barv določite z drsniki za kontrast, svetlost in gamo.
- **Napredni način** vam omogoči, da nastavitve za popravljanje barv določite z ročno vstavitvijo, vlečenjem in odstranitvijo kontrolnih točk s krivulje, ki je prikazana v grafu. Kadar je ta možnost omogočena, nastavitve z drsniki niso veljavne.
- **Način ICC profil** uporablja krivulje za popravljanje barv, ki so uvožene iz določenega ICC profila. Če želite naložiti profil, izberite način ICC profil in kliknite gumb Uvozi. Kadar je ta možnost omogočena, nastavitve z drsniki niso veljavne.

**Nastavitve po meri**, ki ste jih shranili, so tudi na tem seznamu. Če želite aktivirati profil z nastavitvami po meri, ga izberite na seznamu.

Kliknite, če želite določiti ime ICC profila, ki ga hočete uporabiti.



Kliknite, če želite preklop. urej. zaslon. menija.

Pokaže seznam skritih zaslonov, kadar je vključeno urej. zaslon. menija.

Uporabite te možnosti, če želite določiti položaj slike na ploskem zaslonu, uporabljenem pri ločljivosti, ki je manjša od najvišje podprte ločljivosti ploskega zaslona. Možnosti za spreminjanje velikosti so na voljo za ploske zaslone, ki podpirajo več osnovnih ločljivosti.

- **Spreminjanje velikosti prikaz. vmesnika.** To možnost omogočite, če želite slike nižje ločljivosti povečati, da se bodo prilegale ploskemu zaslonu. Na primer, če ima vaš ploski zaslon najvišjo ločljivost 1400x1050, bo slika z ločljivostjo 1024x768 povečana, da bo na zaslonu prikazana z ločljivostjo 1400x1050. Za to operacijo 'raztezanja pik' bo uporabljen zasloni vmesnik.
- **Usredinjen izhod.** To možnost omogočite, če želite slike nižje ločljivosti prikazati 'kot so' na sredini ploskega zaslona. Na primer, če ima vaš ploski zaslon najvišjo ločljivost 1400x1050, bo slika z ločljivostjo 1024x768 prikazana na sredini zaslona z ločljivostjo 1024x768 in črnim robom.
- **Spreminjanje velikosti monitorja** je podobno **spreminjanju velikosti prikaz. vmesnika**, le da za 'raztezanja pik' uporablja privzeto metodo ploskega monitorja, namesto prikazovalnega vmesnika.
- **Spreminjanje velikosti za fiksno razmerje širina/višina.** (Opomba: Razpoložljivost te možnosti je odvisna od vaše zasloni konfiguracije.) To možnost omogočite, če želite slike nižje ločljivosti povečati, da se bodo prilegale ploskemu zaslonu, le da obdržijo svoje razm. širina/višina. Na primer, če ima vaš ploski zaslon najvišjo ločljivost 1680x1050, bo slika z ločljivostjo 1024x768 povečana, da bo na zaslonu prikazana z ločljivostjo 1400x1050 in črnim robom.

To možnost uporabite, če želite ventilator za NVIDIA graf. procesor prisiliti, da bo stalno delal z najvišjo hitrostjo in ne bo upošteval temp. graf. procesorja ali zmogljivostnega načina. V tem načinu bo ventilator povzročal nespremenljivo raven hrupa.

