

Aktiverer 'fog'-tabelmulering.

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

**Bemærk!** Nogle spil undersøger ikke Direct3D-hardwares formåen og forventer understøttelse af 'table fog'. Hvis denne indstilling aktiveres, sikres, at sådanne spil kører korrekt uden NVIDIA GPU.

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

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

Aktiverer en alternativ teknik til dybde-buffering.

Hvis denne indstilling aktiveres, kan hardwaren bruge en anden mekanisme til dybde-buffering i 16-bit programmer, hvilket kan give højere kvalitet i gengivelsen af 3D-billeder.

Aktiverer NVIDIA-logoet i Direct3D.

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

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

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

Justerer **Level of Detail (LOD)**-bias for mipmaps.

En lavere bias giver bedre billedkvalitet, mens en højere bias forøger ydeevnen for programmet. Du kan vælge mellem fem foruddefinerede bias-værdier, der varierer fra "Bedste billedkvalitet" til "Bedste ydeevne". Viser en liste over de brugerdefinerede indstillinger (eller "tweaks"), du har gemt.

Hvis du vil aktivere indstillingen, skal du vælge et element på listen og klikke på **Anvend**.

Klik her for at gemme de aktuelle indstillinger (herunder dem, der er angivet i dialogboksen Mere Direct3D) som en brugerdefineret "tweak".

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

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



Klik her for at gendanne alle indstillinger til standardværdier.

Klik her for at få vist en dialogboks, der giver dig mulighed for at tilpasse yderligere indstillinger for Direct3D.

Træk skyderen for at ændre hardwaretekstur-adresseskemaet for texel (teksturelementer).

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

Giver NVIDIA GPU mulighed for at bruge op til den angivne mængde systemhukommelse (ud over den hukommelse, der installeret på selve grafikkortene) til teksturlagring.

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

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

Begrænser antallet af billeder, CPU'en kan forberede, inden billederne behandles af grafikprocessoren, når lodret synkronisering er deaktiveret.

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

Deaktiverer driverunderstøttelse af udvidede instruktionssæt, der bruges af visse CPU'er.

Nogle CPU'er understøtter yderligere 3D-instruktioner, der supplerer NVIDIA GPU og forbedrer ydeevnen i 3D-spil eller -programmer. Denne indstilling giver dig mulighed for at deaktivere drivernes understøttelse af disse yderligere 3D-instruktioner. Dette kan være nyttigt i forbindelse med sammenligning af ydeevne eller fejlfinding.

Giver driveren mulighed for at eksportere stereopixelformater, så OpenGL-programmer kan bruge stereo og aktivere stereoshutterbrillerne.

Giver driveren mulighed for at eksportere overlay-pixelformater, så OpenGL-programmer kan bruge overlay.



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

- Når denne indstilling er aktiveret (markeret), bruger OpenGL-programmer, der opretter flere vinduer, videohukommelsen mere effektivt, og ydeevnes forbedres.
- Når denne indstilling er deaktiveret (markeringen er fjernet), allokere OpenGL-driveren en buffer til baggrund og en buffer til dybde for hvert vindue, der er oprettet af et OpenGL-program.

Angiver optimale indstillinger for det valgte OpenGL-program. Klik på pil ned for at få vist en liste over programmer, og vælg derefter ét.

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

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

Angiver buffer-spejlingstilstanden for OpenGL-programmer, der kører i fuld skærm. Du kan vælge mellem metoden til **blokovertførelse** eller **automatisk valg**.

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

Angiver, hvordan den lodrette synkronisering håndteres i OpenGL.

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

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

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

Træk skyderen for at justere lysstyrken, kontrasten eller gammaværdierne for den valgte farvekanal.

Indstillingerne for farvekorrektion hjælper dig med at kompensere for variationer i lysstyrken mellem et kildebillede og dets output på en visningsenhed. Når du arbejder med billedbehandlingsprogrammer, skal du justere indstillingerne for at få en mere præcis farvegengivelse af de billeder (f.eks. fotografier), der vises på skærmen.

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

Klik på pil ned for at vælge den farvekanal, der styres af skyderne. Du kan justere den røde, grønne eller blå kanal enkeltvist eller alle kanaler på én gang.



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

Brug skyderen til at angive følgende niveauer for digital vibrering: **Deaktiveret, Lav, Medium, Høj** og **Maks**

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

Klik her for automatisk at gendanne de farvejusteringer, du har, efter at Windows er genstartet.

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

Viser en liste over de brugerdefinerede farveindstillinger, du har gemt.  
Hvis du vil aktivere en indstilling, skal du vælge et element på listen.

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

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

Klik her for at gendanne alle farveværdier til standardindstillingerne.

Klik her for at vælge skærmtimingtilstand:

- **Auto-Detect** giver Windows mulighed for at modtage de rette timingoplysninger direkte fra skærmen. Dette er standardindstillingen. Bemærk, at nogle ældre skærme muligvis ikke understøtter denne funktion.
- **GTF (General Timing Formula)** er den standard, der bruges af de fleste nye skærme.
- **DMT (Discrete Monitor Timings)** er en ældre standard, der stadig bruges på nogle skærme. Aktiver denne indstilling, hvis skærmen kræver DMT.



Føj ikonet NVIDIA Media Center til Windows-proceslinjen.

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

Klik her for at vælge det ikon, du vil bruge til at repræsentere Media Center-værktøjet på Windows-proceslinjen.

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

Aktiverer nView Desktop Manager ved at tilføje indstillingen **Egenskaber for nView** til skrivebordsmenuen.

Højreklik på skrivebordet, og klik derefter på **Egenskaber for nView** for at få vist egenskabspanelet for nView Desktop Manager.

Klik for at åbne egenskabspanelet for nView Desktop Manager, efter at du har aktiveret indstillingen **Aktiver Desktop Manager**.

Egenskabspanelet for nView Desktop Manager giver dig mulighed for at konfigurere en række Desktop Manager-funktioner for en eller flere skriveborde og skærme.

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

Brug piletasterne til at justere placeringen af skrivebordet på skærmen.

Klik her for at nulstille skrivebordet til standardplaceringen for den aktuelle opløsning og opdateringshastighed.

Vælg skærmenheden (skærm, digital fladskærm eller TV), afhængigt af den eller de enheder det NVIDIA GPU-baserede grafikkort understøtter.



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

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

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

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

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

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

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

Brug piletasterne til at justere placeringen af skrivebordet på TV'et.

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

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

Træk skyderen for at justere lysstyrken på TV-billedet.



Træk skyderen for at justere kontrasten på TV-billedet.

Træk skyderen for at justere farvemætningen på TV-billedet.

Træk skyderen for at justere mængden af flimmerfilter, der skal anvendes på TV-signalet.

**Bemærk!** Det anbefales, at flimmerfilter deaktiveres ved afspilning af DVD-film fra en hardwaredeko­der.

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

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

Juster den primære clock-frekvens og clock-frekvensen for hukommelse for NVIDIA GPU.

Angiver den primære clock-hastighed for NVIDIA GPU.

Angiver den primære clock-hastighed i megahertz.

Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden på grafikkortet.



Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden i megahertz.

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

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

Hvis du vælger denne indstilling, anvendes ændringerne for clock-frekvenserne automatisk, hver gang Windows starter.

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

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

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

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

I **nView Klon**-tilstand vises en nøjagtig kopi af den primære skærm på en sekundær enhed.

I **nView Vandret vidde**-tilstand kan du udvide Windows-skrivebordet vandret på tværs af to skærmenheder. I denne tilstand kombineres de to skærme, så de danner én stor, bred skærmoverflade, hvilket er nyttigt, når der vises elementer, der er bredere end en enkelt skærm.

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



Viser en grafisk gengivelse af konfigurationen af nView-enheden.

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

§ Når du højreklikker på skærmikonet, vises der en genvejsmenu, hvor du kan foretage justeringer af de tilknyttede skærmenheder og få adgang til fanen Farvekorrektion.

Klik her for at låse den aktuelle panoreringsposition på den sekundære skærm i **Klontilstand**.

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

Du kan markere det område på videoskærmen, du vil zoome til, ved at klikke i midten eller på piletasterne. Når det er markeret, kan du zoome til denne del af skærmen ved at trække zoomskyderen nedenfor.

Træk skyderen for at zoome ind eller ud på den markerede del af videoafspilningsskærmen.

Klik på pil ned, og vælg derefter enten **Primær skærm** eller **Sekundær skærm**, afhængigt af på hvilken skærm du vil afspille video i tilstanden Fuld skærm.

Du kan deaktivere tilstanden Fuld skærm, ved at vælge **Deaktiver**.

Tvinger overlay-softwaren til at bruge busmastering.

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

Viser, hvilken type skærmenhed du bruger sammen med det valgte grafikkort.

Klik her for at få vist egenskaber for enheden og driveren for denne skærm.



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

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

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

Angiver, at den skærm, der svarer til det ikon, du har valgt ovenfor, er den primære skærm.

Når du starter computeren, vises logondialogboksen på den primære skærm. De fleste programvinduer vises som standard på den primære skærm, når du første gang åbner dem. Den primære skærm indeholder øverste venstre hjørne af skrivebordet.

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

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

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

Klik her for at registrere alle de skærmenheder, der er tilsluttet grafikkortet.

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

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

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



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

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

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

Listen over de filer, herunder beskrivelse og versionsnummer, der bruges af NVIDIA GPU.

Deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer.

**Bemærk!** Aktiver denne indstilling, hvis du kræver maksimal ydeevne i programmerne.



Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 2x-tilstanden.

**Bemærk!** Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten, og ydeevne øges i 3D-programmer.

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

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



Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden.

**Bemærk!** Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten på bekostning af ydeevnen i 3D-programmer.

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

**Bemærk!** Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten, men på bekostning af ydeevnen i 3D-programmer.

Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4xS-tilstanden. Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten i forhold til 4x-tilstanden, mens ydeevnen reduceres lidt i 3D-programmer.

**Bemærk!** Denne indstilling påvirker kun Direct3D-programmer. Når du kører OpenGL-programmer, bruger OpenGL den næste tilgængelige anti-aliasing-indstilling (dvs. den indstilling, der findes umiddelbart før 4xS-indstillingen).

Denne indstilling aktiverer automatisk de optimale anti-aliasing-indstillinger for de 3D-programmer, der understøtter anti-aliasing.

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

Viser oplysninger om de aktuelle AGP-indstillinger på computeren.

Vælg manuelt den AGP-hastighed, der bruges af grafikundersystemet.

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

Træk skyderen for manuelt at vælge den AGP-hastighed, der skal benyttes af grafikundersystemet.



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

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

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

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

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

Med denne indstilling kan skærmbord med flere output behandles af Windows som separate, individuelle kort, der er installeret på systemet.

**Bemærk!** Hvis du aktiverer denne indstilling, kan du vælge en uafhængig opløsning og/eller farvedybde for hver enkelt skærmenhed, der er tilsluttet grafikortet til flere visninger.

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

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

Aktiverer overlay i OpenGL.

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

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

Aktiverer stereo i OpenGL.

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

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

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



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

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

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

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

**Brug nView-klontilstand:** Aktiver denne indstilling, hvis du har passiv stereohardware. Hvis du vil bruge denne indstilling, skal projektorene være tilsluttet et grafikkort til to visninger, der er baseret på NVIDIA GPU, og du skal aktivere nView-klontilstanden under fanen nView-skærmtilstand. På den ene skærm vises billedets venstre øje, og på den anden vises det højre øje.

**Bemærk!** Denne indstilling er kun tilgængelig på grafikkort til to eller flere visninger.

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

**Brug blå programkode til StereoGraphics StereoEyes:** Aktiver denne indstilling, hvis du bruger et kort, der blev leveret sammen med StereoGraphics StereoEyes-produkter eller kompatible produkter. Disse kort oversætter skærmsignalet til det standard-3-bens DIN-stik, der bruges i det meste af den tilgængelig stereohardware.

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

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

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

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



Gør teksturer skarpere, når du kører 3D-programmer med anti-aliasing aktiveret. Det kan være med til at forbedre billedkvaliteten.

Træk skyderen til den angivne anisotropic-filtrering, der anvendes på teksturer. Den højeste indstilling giver den bedste billedkvalitet, mens den laveste indstilling giver den bedste ydeevne.

Fremtvinger registrering af et TV, der er tilsluttet grafikkortet, selvom der på kontrolpanelet ikke vises, at der aktuelt er valgt et. Brug denne indstilling i situationer, hvor den bestemte TV-model, der er tilsluttet, ikke indlæser de signaler korrekt, der giver grafikkortet mulighed for at registrere TV'et.

Sådan aktiveres TV-indstillingerne:

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

Landskab er standardskrivebordstilstanden.

Portræt resulterer i en 90 graders rotation.

Omvendt landskab resulterer i en 180 graders rotation.

Omvendt portræt resulterer i en 270 graders rotation.

Du kan bruge højre pil (->) til at udføre rotationerne nedenfor. Du kan også klikke den runde pil øverst til højre og trække den i rotationsretningen.



Du kan bruge venstre pil (<-) til at udføre rotationerne nedenfor.

Angiver avancerede gengivelsesindstillinger i forbindelse med flere skærm og/eller forskellige typer af NVIDIA GPU'er.

**Bemærk!** Indstillinger for hardwareacceleration til flere skærm kan ikke anvendes, når du bruger nView Multiview-tilstanden i Windows NT 4.0.

- **Enkeltskærmstilstand:** Hvis du kun har én aktiv skærm, er dette standardindstillingen. Du kan også angive denne indstilling, hvis du har problemer med "Flerskærm"-tilstande, der forklares nedenfor.
- **nView-klon-/-viddetilstand:** Det er standardindstillingen, når nView-skærmkonfigurationen er angivet til nView-klontilstand eller nView-viddetilstand. Hvis NVIDIA-GPU-grafikkort, der er baseret på flere skærme i systemet, bruges sammen med flere skærm, udskiftes denne indstilling af en af de "Flerskærm"-tilstande, der beskrives nedenfor.
- **Flerskærmskompatibilitetstilstand:** Denne tilstand er tilgængelig, hvis du har to eller flere aktive skærmenheder, når du kører i nView DualView-tilstanden, eller hvis du bruger forskellige typer af NVIDIA GPU-baserede kort.

**Bemærk!** Når denne tilstand er aktiv, giver OpenGL "kompatibilitet" for alle skærme. Når forskellige typer GPU'er bruges i denne tilstand, anvendes den laveste fælles funktion, der er angivet for alle aktive GPU'er, i OpenGL-programmer. OpenGL-gengivelseshastigheden er lidt langsommere end i enkeltskærmstilstand.

- **Flerskærms hastighedstilstand:** Denne tilstand er tilgængelig, hvis du har to eller flere aktive skærmenheder, når du kører i nView DualView-tilstanden, eller hvis du bruger forskellige typer af NVIDIA GPU-baserede kort.

**Bemærk!** Når denne tilstand er aktiv, giver OpenGL "hastighed" for alle skærme. Når forskellige typer GPU'er bruges i denne tilstand, anvendes den laveste fælles funktion, der er angivet for alle aktive GPU'er, i OpenGL-programmer, som det er tilfældet i kompatibilitetstilstanden. Gengivelseshastigheden er dog hurtigere end i kompatibilitetstilstanden, selvom skift mellem eller spredning over skærmenheder kan medføre mindre gengivelsesfejl.

Aktiverer tilpasset fast OpenGL-tekstur.

Fast tekstur henviser til, hvordan teksturkoordinater håndteres, når de falder uden for selve tekturen. Disse kan fastgøres til kanten eller inden for billedet.

Sammenkæder den rotationsgrad, du har angivet for video-overlay'et på den primære skærm, til den sekundære skærm. Det betyder, at den rotationsgrad, du har valgt i NVRotate-panelet, afspejles i både den primære og den sekundære skærmenhed.

**Zoomstyring** giver dig mulighed for at zoome ind på den gengivne video.

Klik på knappen på rullemenuen for at vælge den skærm, der skal zoomes ind på.

- **Videospejling** angiver det valgte zoombillede til den sekundære skærm, hvor videospejling gengives.
- **Video-overlay** angiver det valgte zoombillede til den primære skærm, hvor video-overlay gengives.
- **Begge** anvender det valgte zoombillede på både den primære og den sekundære skærm, hvor videoen gengives.

Aktiverer dialogboksen Varmeindikator med en advarsel.

Når værdien i Primær temperatur i NVIDIA GPU stemmer overens med værdien i Primær tærskel for hastighedssænkning, vises dialogboksen Varmeindikator automatisk med en beskrivelse af situationen og de handlinger, der skal udføres for at forhindre eventuel beskadigelse af en eller flere bestemte GPU'er i systemet.

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

Dette er den aktuelle temperatur for området omkring den valgte NVIDIA GPU i systemet. Denne temperatur varierer meget, afhængigt af andre varmekilder, der er placeret tæt ved GPU'en.



Klik på den temperaturenhed (Fahrenheit eller Celsius), som temperaturværdierne skal vises med på dette panel.

Klik på pil op eller pil ned for at ændre den værdi, som GPU'en skal sænkes med for at forhindre overophedning.

Når denne værdi svarer til værdien for GPU'en primære temperatur, og indstillingen "Aktiver advarsel med varmeindikator" er aktiveret på dette panel, vises der automatisk en dialogboks, der advarer om forholdene, og som beskriver, hvilke handlinger der skal udføres for at forhindre en eventuel overophedning og beskadigelse af en eller flere bestemte GPU'er i systemet.

**Bemærk!** Den anbefalede værdi for denne indstilling er den standardindstilling, der er angivet af leverandøren. Ændringer skal foretages med meget stor forsigtighed.

Viser den aktuelle primære temperatur for NVIDIA GPU på proceslinjen.

Disse oplysninger beskriver de AGP-relaterede funktioner i systemet.

Dette afsnit indeholder producent-id og AGP-funktionerne på computerens chipsæt på hovedkortet.

I dette afsnit beskrives AGP-funktionerne i NVIDIA GPU.

Dette afsnit indeholder en oversigt over de AGP-funktioner, der kan bruges i dit system. De elementer, der anføres, er AGP-funktioner, der er fælles for både chipsættet på hovedkortet og NVIDIA GPU.

Denne indstilling giver dig mulighed for manuelt at justere den maksimale AGP-hastighed, som grafikkortet kan køre med.

**Bemærk!** Hvis du justerer denne indstilling, kan det medføre, at systemet bliver ustabilt, hvis den justeres til en hurtigere indstilling end den, der regnes for at være sikker for netop din systemkonfiguration.



Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere hurtige AGP-skrivninger.

Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere AGP-adressering på sidebånd.

Marker dette afkrydsningsfelt for at aktivere 2D-cachelagring af kommandobufferen.

Denne indstilling giver dig mulighed for at styre det maksimale antal udestående AGP-busanmodninger, der er tilladt i en kø.

Vælg denne indstilling for at give systemet mulighed for at vælge den bedste indstilling for det maksimale antal udestående AGP-busanmodninger.

Vælg denne indstilling for at angive det maksimale antal udestående AGP-busanmodninger.

Klik på denne indstilling for at teste den AGP-konfiguration, der er angivet på dette panel. Denne test kan afgøre, om de valgte indstillinger medfører ustabil drift eller problemer med ydeevnen.

Træk skyderen for at vælge ydeevneindstillingen (som beskrevet nedenfor) for kvalitetsforbedringer i Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Program:** Brug denne indstilling til at sikre, at driveren overholder samtlige programkrav.
- **Ligevægtig:** Brug denne standardindstilling for at opnå det bedste kompromis mellem programkrav og ydeevne.
- **Aggressiv:** Brug denne indstilling for at opnå den bedste ydeevne for programmet.



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

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

- **2x:** Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 2x-tilstanden. Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten, og ydeevne øges i 3D-programmer.
- **Quincunx:** Aktiverer en patentbeskyttet anti-aliasing-teknik, der findes i GeForce GPU-familien. Quincunx Antialiasing tilbyder samme kvalitet som ved den langsomme 4x anti-aliasing-tilstand med næsten den samme ydeevne som ved den hurtigere 2x-tilstand.
- **4x:** Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden. Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten på bekostning af ydeevnen i 3D-programmer.
- **4x, 9-tap Gaussian:** Aktiverer anti-aliasing ved hjælp af 4x-tilstanden, 9-tap (Gaussian). Med denne tilstand forbedres billedkvaliteten, men på bekostning af ydeevnen i 3D-programmer.

**Bemærk!** Måske er ikke alle indstillinger tilgængelige på grund af hardwarebegrænsninger. Oplysninger finder du i brugervejledningen til NVIDIA.

Brug denne skyder ved at trække den for at vælge graden af anisotropic-filtrering for at forbedre billedkvaliteten. Hvis du aktiverer denne indstilling, forbedres billedkvaliteten på bekostning af ydeevnen.

- **Deaktiveret:** Deaktiverer anisotropic-filtrering.
- **1x:** Medfører maksimal ydeevne.
- **2x:** Medfører forbedret billedkvalitet på bekostning af ydeevnen.
- **4x:** Medfører forbedret billedkvalitet på bekostning af ydeevnen.
- **8x:** Medfører højeste billedkvalitet.

**Bemærk!** Måske er ikke alle indstillinger tilgængelige på grund af hardwarebegrænsninger. Oplysninger finder du i brugerhåndbogen til NVIDIA.

Giver Direct3D-programmet mulighed for at vælge sin egen opdateringshastighed. Listen herunder er deaktiveret, når denne indstilling er aktiveret.

Giver driveren mulighed for at ændre opdateringshastigheden for Direct3D-programmer. Listen herunder er aktiveret, når denne indstilling er aktiveret.

På listen kan du ændre opdateringshastigheder for de enkelte opløsninger.

**Standard** betyder, at programmets opdateringshastighed anvendes. Alle andre værdier betyder, at opdateringshastigheden skal angives til værdien for Direct3D-programmer på fuld skærm.

Sådan ændres opdateringshastigheden

1. Klik på **Standard** i kolonnen Opdateringshastighed på den linje, der indeholder den opløsning, du vil ændre opdateringshastigheden for. Der vises en liste over værdier.
2. Vælg en opdateringshastighed, og klik på **Anvend**.

Gør billedkvaliteten skarpere ved at udvide det høje frekvensindhold.

Justerer strømforbruget fra batteriet i forhold til ydeevnen.



Justerer strømforbruget fra strømkilden i forhold til ydeevnen.

Det er den strømkilde, der i øjeblikket bruges.

Det er det aktuelle strømniveau i forhold til ydeevnen.

Det er det aktuelle niveau for batteriopladning.

Brug skyderen TV-skærmstørrelse ved at trække den til det niveau, der justerer skærmstørrelsen på TV'et. Hvis du f.eks. ser en sort kant på TV-skærmen, kan du bruge skyderen til at forstørre TV-skærmen for at fjerne kanten.

**Bemærk!** Indstillingen yderst til højre (træk skyderen helt til højre) er den optimale indstilling for DVD.

Digital vibrering giver dig mulighed for at styre farveadskillelse og billedintensitet, hvilket medfører lysere og klarere videobilleder.

Nogle film (videobilleder) kan virke mørke, når de afspilles. Du kan øge gammaværdien for at gøre billedet lysere.

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



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

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

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

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

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

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

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

Justerer den lodrette opdateringshastighed af den skærmtilstand, som brugerdefineres.



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

Vælg en af Windows' standardskærmtilstande som et udgangspunkt i tilstandsredigeringsområdet.

Lister de aktuelt tilgængelige brugerdefinerede skærmtilstande.

Lister de aktuelt tilgængelige skærmtilstande, som kan indstilles på de bestemte skærmenheder, der er tilknyttet med den valgte skærm. Denne liste vil kun indeholde tilstande, der fysisk kan vises på denne skærm, og kan være mindre i dimension end de tilstande, som kan indstilles på Windows-panelet Skærmegenskaber – Indstillinger.

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

Justerer skærmtiming, hvorved det aktuelle størrelsesforhold bevares.

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

Denne indstilling vælger skærmkonfigurationen. Tilladte indstillinger er følgende:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1



Vælg skærmen for at benytte som den foretrukne skærm. Den foretrukne skærm kan opdateres efter behov ved brug af glideknappen "Opdatering af foretrukne skærm".

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

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

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

Hjælper dig med at vælge clock-indstillinger til følgende:

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

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

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

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

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



Et tryk på denne grafiske stift får pop-up-menuen til at forblive åben, når stiften er trykket ind. Hvis stiften slippes, lukkes pop-up-menuen automatisk og åbnes, når kontrolpanelvinduet taber fokus.

Lader dig manuelt vælge pan-scan-opløsningen til en given skærmenhed. Hvis du vælger en pan-scan-opløsning, vil driveren gå i pan-scan-tilstand med den givne opløsning, når det er muligt. **Bemærk:** Denne indstilling vil forblive der, selvom systemet genstartes.

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

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

Træk glideknappen for at vælge indstillingen Ydeevne (beskrevet herunder) til kvalitetsforbedringer i Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Program:** Brug denne indstilling for at sikre, at driveren overholder alle programanmodninger strengt.
- **Kvalitet:** Brug denne standardindstilling til at opnå det bedste kompromis imellem programanmodninger og ydeevne.
- **Ydeevne:** Brug denne indstilling til at opnå den højeste programydelse.

Afkryds dette felt for at aktivere Dobbelscanning.

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

Dette giver dig mulighed for at tilføje mere end en brugerdefineret tilstand med alle understøttede farvedybder.

Dette giver dig mulighed for at tilføje mere end en brugerdefineret tilstand med alle understøttede opdateringshastigheder.



Viser disponible skærmopløsningsindstillinger til skærmen. Træk glideknappen for at vælge en anden skærmopløsning.

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

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

Specificer pixelformater til brug med overlays i OpenGL.

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

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

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

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

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

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



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

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

Synkroniserings- og tilslutningsstatus. Denne grafik viser den aktuelle status på rammelåsingskortet. Individuelle beskrivelser følger:

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

Testlink. Denne indstilling forespørger synkroniseringsindstillingerne og bekræfter forbindelserne. Derefter vises den aktuelle status.

Benyt denne til at vælge det skærmpar, hvorpå skrivebordet vil blive vist. Det første ikon repræsenterer den primære skærm, og det andet er den sekundære. Dette er en liste over alle de skærmpar, der må bruges sammen.

Benytte denne til at vælge hvordan skrivebordet skal vises.\n\n'Enkel skærm\' betyder, at skrivebordet kun vises på den primære skærm.\n\n'DualView\' betyder, at to forskellige skriveborde vises på hver sin skærm.\n\n'Klon\' betyder, at det samme skrivebord gentages på to skærme.\n\n'Vandret spredning\' betyder, at et skrivebord vises strukket vandret på tværs af to skærme.\n\n'Lodret spredning\' betyder, at et skrivebordet vises strukket lodret på tværs af to skærme.

Skjul de tilstande, denne skærm ikke understøtter

Vis kun brugerdefinerede tilstande



Aktiverer Skrivebordsoverlapning på tværs af nView-skærme i tilstanden Vandret eller Lodret spredning.\n\nSkrivebordsoverlapning giver dig mulighed for at gentage en del af skærbilledet langs kanterne af tilstødende skærme, når der bruges flere skærme til at danne et enkelt skrivebord i spredningstilstand.

Specificerer antallet af vandrette pixler, der skal overlape, når der bruges Skrivebordsoverlapning i tilstanden Vandret spredning.

Specificerer antallet af lodrette pixler, der skal overlape, når der bruges Skrivebordsoverlapping i tilstanden Lodret spredning.

Aktiverer Projekteret blanding på tværs af skærme.\n\nProjekteret blanding, som er designet til brug med projektorbaserede skærme, giver dig mulighed for at kompensere for luminansforvrængninger, når output fra flere projektorbaserede enheder overlappes for at danne et enkelt, sømløst skærbillede.

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

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

Specificerer hældning på den hældningsgrad, der skal bruges til at introducere den vandrette luma-værdi langs de blandede vandrette skærmkanter (området er 0 til 255 pixler).\n\nBrug af en stor hældning hjælper med at reducere synlige sømme langs skærmkanter og simplificerer skærmjustering, men det kan være på bekostning af noget billedkvalitet.

Specificerer luma-målværdien for blandede vandrette skærkanter (området er 0 til 255). Jo større tallet er, desto klarere er billedet ved de blandede kanter.



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

Specificerer hældning på den hældningsgrad, der skal bruges til at introducere den lodrette luma-værdi langs de blandede lodrette skærkanter (området er 0 til 255 pixler).\n\nBrug af en stor hældning hjælper med at reducere synlige sømme langs skærkanter og simplificerer skærmjustering, men det kan være på bekostning af noget billedkvalitet.

Specificerer luma-målværdien for blandede lodrette skærmkanter (området er 0 til 255). Jo større tallet er, desto klarere er billedet ved de blandede kanter.

Ekspoterer indstillinger fra Skrivebordsoverlapning og Projekteret blanding fra dialogboksen til en fil.

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

Tving support af Video Mixing Renderer. Vælg denne indstilling, hvis du ikke ser Video på fuld skærm på den valgte Enhed i fuld skærm.

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

Flyt glideknappen for at vælge ydeevneindstillingen (beskrevet herunder) til kvalitetsforbedringer i Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Ydeevne** resulterer i den bedste ydeevne for dine programmer.
- **Balanceret** er den “standardindstilling”, som bruges til at sikre kvalitet og ydeevne for dine programmer.
- **Kvalitet** resulterer i den bedste kvalitet for dine programmer.



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

#Klik for at identificere de tilhørende skærme eller andre skærmenheder.

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

