

Aktiverer tåketabelmuling

Direct3D angir at en NVIDIA grafisk prosessor som klarer Direct3D-maskinvareakselerasjon, bør kunne klare å implementere enten vertex-tåke eller tabelltåke.

Merk: Enkelte spill spør ikke etter Direct3D-maskinvarefunksjonene og forventer støtte for tabelltåke. Hvis du aktiverer dette alternativet, sikrer du at slike spill kjører ordentlig med NVIDIAs grafiske prosessor.

Tvinger maskinvaren til automatisk å justere dybden på Z-bufferen til den dybden programmet krever.

Merk: Med mindre arbeidet krever en bestemt dybde på Z-bufferen, er det best å la dette alternativet være aktivert. Hvis dette alternativet er deaktivert, vil bare programmer med angitt Z-bufferdybde som er lik gjeldende maskinvarekonfigurasjon, kunne kjøre.

Aktiverer en alternativ teknikk for dybdebufning.

Hvis du aktiverer dette alternativet, kan maskinvaren bruke en annen mekanisme for dybdebufning i 16-biters programmer, som kan gi bedre gjengivelse av 3D-bilder.

Aktiverer NVIDIA-logoen i Direct3D.

Når dette alternativet aktiveres, vises NVIDIA-logoen i nederste hjørne av skjermen når du kjører Direct3D-programmer.

NVIDIAs grafiske prosessor kan automatisk generere MIP-gjengivelser for å øke effektiviteten til teksturoverføringer over bussen og gi en høyere programytelse.

Merk: Det kan imidlertid hende at enkelte programmer ikke vises korrekt hvis automatisk generering av MIP-gjengivelser aktiveres. Du kan løse eventuelle problemer ved å redusere antall MIP-nivåer som genereres automatisk, helt til bildene vises korrekt igjen. Redusering av antall MIP-nivåer kan ofte fjerne feiljusteringer av teksturene, men på bekostning av noe ytelse.

Justerer **LOD-styringen (detaljnivået)** for MIP-gjengivelser.

En lavere LOD-styring gir bedre bildekvalitet, mens en høyere LOD-styring øker programytelsen. Du kan velge mellom fem forhåndsdefinerte verdier, fra Beste bildekvalitet til Beste ytelse. Viser en liste over egendefinerte innstillinger som du har lagret.

Hvis du vil aktivere innstillingen, velger du et element fra listen og klikker på **Bruk**.

Klikk for å lagre gjeldende innstillinger (også de som er angitt i dialogboksen Flere Direct3D) som et egendefinert sett.

- Lagrede innstillinger blir deretter lagt til i nærmeste liste.
- Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt Direct3D-spill, og du lagrer innstillingene i et egendefinert sett, kan du raskt konfigurere Direct3D før du starter spillet, og du slipper å spesifisere hver innstilling for seg.

Klikk for å slette den egendefinerte innstillingen som er merket i listen.

Klikk for å gjenopprette alle innstillinger til standardverdien.

Klikk for å vise en dialogboks der du kan skreddersy flere Direct3D-innstillinger.

Dra glidebryteren for å endre maskinvareteksturenes adresseringsskjema for teksturelementer.

Endringer i disse verdiene endrer definisjonen av teksturelementets origo. **Standardverdiene** stemmer med Direct3D-spesifikasjonene. Enkelte programvarer kan godta en annen definisjon av teksturelementorigoen. Bildekvaliteten i slike programmer blir bedre hvis teksturelementorigoen blir definert på nytt. Bruk glidebryteren til å justere origo mellom øverste venstre hjørne og midten av teksturelementet.

Lar NVIDIAs grafiske prosessor benytte systemminnet for teksturlagring opp til det som er angitt (i tillegg til minnet som er installert på selve skjermkortet).

Merk: Maksimalt systemminne som kan reserveres for teksturlagring, er beregnet ut fra mengden fysisk RAM som er installert i datamaskinen. Jo mer system-RAM, desto høyere verdi kan du angi.

Denne innstillingen gjelder bare PCI-skjermkort eller AGP-skjermkort som kjører i PCI-kompatibel modus.

Begrenser antall rammer som prosessoren kan forberede før de behandles av den grafiske prosessoren, når VSYNC er deaktivert.

Merk: I enkelte tilfeller er det slik at jo større antall forhåndsdefinerte rammer du tillater, desto større forsinkelse kan det bli i svartiden for enheter som joystick, gamepad eller tastatur. Reduser denne verdien hvis du opplever en merkbar forsinkelse i svartiden for enhetene som er koblet til datamaskinen når du spiller spill.

Deaktiverer driverstøtten for forbedrede instrukser som benyttes av enkelte prosessorer.

Enkelte prosessorer støtter ekstra 3D-instrukser som utfyller NVIDIAs grafiske prosessor og forbedrer ytelsen i 3D-spill og 3D-programmer. Med dette alternativet kan du deaktivere støtten for disse ekstra 3D-instruksene i driverne. Dette kan være nyttig for ytelsessammenligning eller feilsøking.

Gjør at driveren kan eksportere stereo pikselformater slik at OpenGL-programmer kan benytte stereo og aktivere stereo lukkerbrillene.

Gjør at driveren kan eksportere overlappingspikselformater slik at OpenGL-programmer kan benytte overlapping.

Gjør at OpenGL-driveren tildeler én bakbuffer og én dybdebuffer ved samme oppløsning som skjermen.

- Når alternativet er aktivert (avmerket), bruker OpenGL-programmer som oppretter flere vinduer videominne mer effektivt og viser bedre ytelse.
- Når alternativet er deaktivert (ikke avmerket), tildeler OpenGL-driveren en bakbuffer og en dybdebuffer for hvert vindu som opprettes av et OpenGL-program.

Angir de optimale innstillingene for det valgte OpenGL-programmet. Klikk på pil ned for å vise en liste over programmer og deretter velge et.

Bestemmer om teksturer med en bestemt fargedybde skal brukes som standard i OpenGL-programmer.

- **Bruk fargedybde for skrivebordet** bruker alltid teksturer med den fargedybden som Windows-skrivebordet har.
- Alternativene **Bruk alltid 16 bpp** og **Bruk alltid 32 bpp** fremtvinger bruk av teksturer med angitt fargedybde uansett hvilke innstillinger for fargedybde som gjelder for skrivebordet.

Bestemmer buffervekslemodusen for OpenGL-fullskjermprogrammer. Du kan velge mellom metodene **blokkoverføring** og **automatisk**.

Med **Automatisk** vil driveren bestemme den beste metoden ut fra maskinvarekonfigurasjonen.

Angir hvordan vertikal synkronisering blir håndtert i OpenGL.

- **Alltid av.** Deaktiverer alltid vertikal synkronisering i OpenGL-programmer.
- **Av som standard.** Lar vertikal synkronisering være deaktivert med mindre et program spesielt krever at det aktiveres.
- **På som standard.** Lar vertikal synkronisering være aktivert med mindre et program spesielt krever at det deaktiveres.

Klikk for å lagre gjeldende innstillinger som et egendefinert sett, som da blir lagt til i nærmeste liste.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt OpenGL-program, og du lagrer innstillingene i et egendefinert sett, kan du raskt konfigurere OpenGL før du starter programmet, og du slipper å spesifisere hver innstilling for seg.

Dra glidebryteren for å justere lysstyrke-, kontrast- og gammaverdier for den valgte fargekanalen.

Innstillingene for fargekorrigering brukes til å kompensere for variasjoner i lys mellom kildebildet og resultatet på skjermen. Når du arbeider med bildebehandlingsprogrammer, bør du justere innstillingene slik at du får en mer nøyaktig fargegjengivelse i bilder (for eksempel fotografier) når de vises på skjermen.

I tillegg er det mange 3D-spill som kan se ut til å være for mørke for å spille. Når du øker lysstyrken og/eller gammaverdien likt for alle kanaler, ser disse spillene lysere ut, og det blir bedre å spille dem.

Klikk på pil ned for å velge fargekanalen som kontrolleres av glidebryterne. Du kan justere rød, grønn eller blå kanal hver for seg eller alle samtidig.

Digital vibrering gir deg større kontroll over fargeseparasjon og -intensitet, noe som resulterer i klarere og renere bilder i alle programmer.

Bruk glidebryteren til å angi disse nivåene for digital vibrering: **Av**, **Lav**, **Middels**, **Høy** og **Maks**.

En grafisk visning av fargekurven. Denne kurven endrer seg i sanntid mens du justerer kontrast, lysstyrke eller gamma.

Klikk for å gjenopprette fargejusteringene du har automatisk, når du starter Windows på nytt.

Merk: Hvis datamaskinen din er i et nettverk, vil fargen justeres etter at du har logget på i Windows.

Viser en liste over egendefinerte fargeinnstillinger som du har lagret.

Hvis du vil aktivere en innstilling, velger du et element fra denne listen.

Klikk for å lagre gjeldende fargeinnstillinger som et egendefinert sett. Lagrede innstillinger blir deretter lagt til i nærmeste liste.

Klikk for å slette den egendefinerte fargeinnstillingen som er merket i listen.

Klikk for å gjenopprette alle fargeverdiene til maskinvareinnstillingene.

Klikk for å velge tidsberegningsmodus for skjermen:

- **Automatisk** lar Windows motta korrekt tidsberegningsinformasjon direkte fra selve skjermen. Dette er standardinnstillingen. Legg merke til at enkelte eldre skjermer ikke støtter denne funksjonen.
- **General Timing Formula (GTF)** er en standard som brukes av de fleste nye skjermer.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** er en eldre standard som fremdeles er i bruk i noen typer skjermer. Aktiver dette alternativet hvis skjermen krever DMT.

Legger til NVIDIA Media Center-ikonet på oppgavelinjen i Windows.

- Med dette ikonet blir egendefinerte Direct3D-, OpenGL- og fargeinnstillinger direkte tilgjengelig i en hurtigmeny.
- Menyen inneholder også alternativer for å gjenopprette standardinnstillinger og åpne dialogboksen Skjermegenskaper.

Klikk for å velge ikonet du vil bruke til å representere Media Center-funksjonen på oppgavelinjen i Windows.

1. Velg ønsket ikon fra listen.
2. Klikk på **Bruk** for å oppdatere ikonet på oppgavelinjen.

Aktiverer nView Desktop Manager ved å legge til alternativet **nView-egenskaper** på skrivebordsmenyen.

Høyreklikk på skrivebordet og klikk på **nView-egenskaper** for å vise egenskapspanelet til nView Desktop Manager.

Klikk for å åpne egenskapspanelet til nView Desktop Manager etter at alternativet **Aktiver Desktop Manager** er aktivert.

Med egenskapspanelet til nView Desktop Manager kan du konfigurere en mengde Desktop Manager-funksjoner, både for enkeltstående og flere skrivebord og skjermer.

Med disse alternativene kan du bestemme plasseringen av bildet på en flatskjerm når du bruker oppløsninger som er lavere enn den maksimale oppløsningen som støttes.

Bruk piltastene for å justere plasseringen av skrivebordet på skjermen.

Klikk for å tilbakestille skrivebordet til standardplassering for gjeldende oppløsning og oppdateringsfrekvens.

Velg skjermenhet (skjerm, digital flatskjerm eller TV), avhengig av hvilke(n) enhet(er) skjermkortet basert på NVIDIA s grafiske prosessor støtter.

Klikk for å åpne et vindu der du kan skreddersy innstillingene for den aktive skjermenheten.

Klikk for å vise gjeldende format og landinnstillinger som brukes for TV-utdata.

Klikk for å åpne en dialogboks der du kan angi et bestemt TV-utdataformat.

I denne listen kan du velge TV-utdataformat ut fra hvilket land du bor i.

Merk: Hvis du ikke finner landet ditt i listen, bør du velge et land som er nærmest der du er.

Klikk for å angi typen utdatasignal som sendes til TV-apparatet.

- Hvis du har riktig tilkoblingskabel, gir **S-video** som regel bedre kvalitet enn S sammensatt video-utdata.
- Hvis du er usikker på hvilken type signal du skal angi, bør du velge innstillingen **Automatisk**.

Bruk piltastene for å justere plasseringen av skrivebordet på TV-apparatet.

Merk: Hvis TV-bildet blir stripete eller skjermen blir svart på grunn av overjustering, kan du bare vente ca 10 sekunder. Bildet går automatisk tilbake til standardplassering, og du kan gjenoppta justeringene igjen. Når du har plassert skrivebordet der du vil ha det, klikker du på **Bruk** for å lagre innstillingene før det har gått 10 sekunder.

Klikk for å tilbakestille skrivebordet til standardplassering på TV-apparatet for gjeldende oppløsning.

Dra glidebryteren for å justere lysstyrken til TV-bildet.

Dra glidebryteren for å justere kontrasten til TV-bildet.

Dra glidebryteren for å justere fargemetningen til TV-bildet.

Dra glidebryteren for å justere mengden flimrefilter som skal brukes på TV-signalet.

Merk: Det anbefales at du slår **av** flimrefilteret fullstendig for å spille DVD-filmer fra en maskinvaredekker.

Bruk disse innstillingene til å justere kvaliteten på video- eller DVD-avspilling på skjermen.

Du kan angi lysstyrken, kontrasten, nyansen og metningen hver for seg og oppnå en optimal bildekvalitet for avspilling av video- eller DVD-filmer på datamaskinen.

Justerer kjerne- og minneklokkefrekvensene til NVIDIAs grafiske prosessor.

Angir kjernekløkkehastigheten til NVIDIAs grafiske prosessor.

Viser kjernekløkkehastigheten i megahertz.

Angir klokkehastigheten til minnegrensesnittet på skjermkortet.

Viser klokkehastigheten til minnegrensesnittet i megahertz.

Tester stabiliteten til de nye klokkefrekvensinnstillingene før bruk.

Merk: Du må teste alle nye innstillinger som er forskjellige fra produsentstandardene, før de kan tas i bruk.

Sikrer at alle endringer du gjør i klokkefrekvensene, automatisk bli brukt neste gang du starter Windows.

Merk: Du kan overstyre den automatiske klokkeinnstillingen ved oppstart ved å holde nede **Ctrl**-tasten mens Windows starter. Hvis datamaskinen er koblet til et nettverk, må du holde nede **Ctrl**-tasten rett etter at du har logget deg på Windows.

Tilbakestill alle klokkejusteringer og tvinger gjennom en gjenoppladning av skjermmaskinvaren før innstillingene kan aktiveres på nytt.

Merk: Det anbefales at du gjør en tilbakestilling hver gang du oppdaterer BIOSen til skjermkortet med et oppdatert BIOS-bilde.

nView standard er en enkeltskjermmodus. Bruk denne modusen hvis du bare har koblet én skjermenhet til grafikkortet basert på NVIDIAs grafiske prosessor.

Modusen **nView Klone** viser en nøyaktig kopi av den første skjermen på den andre enheten.

I modusen **nView Horis.var.bredde** kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises horisontalt over to skjermer. I denne modusen blir de to skjermene slått sammen slik at de danner en bred sammensatt skjermoverflate, noe som er nyttig når du viser elementer som er bredere enn en enkelt skjerm.

I modusen **nView Vertik. var.bredde** kan du utvide Windows-skrivebordet slik at det vises vertikalt over to skjermer. I denne modusen blir de to skjermene slått sammen slik at de danner en høy sammensatt skjermoverflate, noe som er nyttig når du viser elementer som er høyere enn en enkelt skjerm.

Vis en grafisk fremstilling av konfigurasjonen for nView-skjermen.

§ Klikk på et skjermikon for å velge det som gjeldende skjerm.

§ Når du høyreklikker på skjermikonet, vises en hurtigmeny som du kan bruke til å foreta justeringer av de tilordnede skjermenhetene og få tilgang til fargejusteringskategorien.

Klikk for å låse gjeldende panoreringsposisjon på den andre skjermen, som er i **Klonemodus**.

Dermed kan du fryse det virtuelle skrivebordet i en bestemt posisjon, noe som er nyttig ved presentasjoner eller detaljert arbeid i programmer.

Hvis du vil velge området av videoskjermen som du vil zoome inn, klikker du på senter- eller pilikonene. Når du har valgt, kan du zoome til ønsket del av skjermen ved å dra glidebryteren nedenfor.

Dra glidebryteren hvis du vil zoome inn eller ut av det valgte området på videoskjermen.

Klikk på pil ned og velg enten **Første skjerm** eller **Andre skjerm**, avhengig av displayet som du vil spille av video i fullskjermmodus på.

Hvis du vil deaktivere fullskjermmodus, velger du **Deaktiver**.

Tvinger overlappingsprogramvaren til å bruke busmaster-modus.

Merk: Det anbefales at du ikke merker av for dette alternativet med mindre du får problemer med videoavspillingen, for eksempel ødelagt bilde eller ikke noe bilde i det hele tatt.

Viser hvilken type skjermenhet du bruker sammen med det valgte skjermkortet.

Klikk for å vise enhets- og driveregenskapene for denne skjermen.

Viser en liste over tilgjengelige oppdateringsintervaller for denne monitoren. En høyere oppdateringsfrekvens reduserer flimring på skjermen.

Angir om listen under Oppdateringsfrekvens inneholder moduser som ikke støttes av skjermen.

OBS!: Hvis du velger en modus som ikke er gyldig for skjermen, kan det oppstå alvorlige feil på skjermen, og maskinvaren kan bli ødelagt.

Angir at skjermen som tilsvarer ikonet du valgte ovenfor er den første skjermen.

Når du starter maskinen, vises dialogboksen for pålogging på den første skjermen. Som standard vises de fleste programvinduerne på den første skjermen når du åpner dem for første gang. Den første skjermen inneholder det øverste venstre hjørnet av skrivebordet.

Viser alle gjeldende nView-skjermer. Hvis mer enn én enhet er tilknyttet og du har byttet til en annen modus enn Standard, kan du velge hvilken skjerm som skal være gjeldende skjerm.

Du kan også klikke på skjermikonet ovenfor, hvis du vil bruke det som gjeldende skjerm.

Klikk for å angi eller endre innstillinger som er knyttet til utdataenheten som brukes for den gjeldende skjermen.

Klikk for å finne alle skjermenhetene som er koblet til skjermkortet.

Merk: Bruk denne funksjonen hvis du har koblet til en skjerm etter at kontrollpanelet ble åpnet.

Sett kryss i denne boksen hvis du har en skjerm koblet til den andre skjermtilkoblingen, som ikke blir funnet. Dette er nyttig for eldre skjermer eller skjermer koblet til med BNC-tilkoblinger.

Klikk for å få tilgang til tilleggsfunksjoner i NVIDIAs grafiske prosessor.

Klikk for å få tilgang til NVIDIA-websiden med den nyeste informasjonen og drivere for NVIDIAs grafiske prosessor.

Denne informasjonen beskriver maskinvareforholdene til den valgte NVIDIA grafiske prosessoren.

Denne informasjonen beskriver valgte forhold ved systemet som kan påvirke den generelle grafikkytelsen.

Liste over filene som blir brukt med NVIDIAs grafiske prosessor, med beskrivelser og versjoner. Deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer.

Merk: Aktiver dette alternativet hvis du krever maksimal ytelse av programmene.

Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 2x-modusen.

Merk: Denne modusen gir økt bildekvalitet og høyere ytelse i 3D-programmer.

Aktiverer en patentert anti-aliasingteknikk som finnes i GeForce-serien av grafiske prosessorer.

Merk: Quincunx Antialiasing gjengir kvaliteten til den langsommere 4x anti-aliasingmodusen med omtrent samme ytelse som i den raskere 2x-modusen.

Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 4x-modusen.

Merk: Denne modusen gir bedre bildekvalitet på bekostning av noe ytelse i 3D-programmer.

Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 4x, 9-tap-modusen (gaussisk).

Merk: Denne modusen gir bedre bildekvalitet, men på bekostning av noe ytelse i 3D-programmer.

Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 4xS-modusen. Denne modusen gir bedre bildekvalitet enn 4x-modusen, men litt dårligere ytelse i 3D-programmer.

Merk: Denne innstillingen har bare innvirkning på Direct3D-programmer. Når du kjører OpenGL-programmer, vil OpenGL bruke den neste compatible anti-aliasinginnstillingen (dvs. innstillingen som blir funnet umiddelbart før 4xS-innstillingen.)

Aktiverer automatisk de optimale anti-aliasinginnstillingene for 3D-programmer som støtter anti-aliasing.

Gjør at du kan velge den anti-aliasingmodusen du vil bruke når du kjører 3D-programmer, manuelt.

Viser informasjon om de gjeldende AGP-innstillingene på datamaskinen.

Velg AGP-hastigheten som brukes av grafikkundersystemet, manuelt.

Merk: Hvis du er usikker på hvilken AGP-hastighet du skal bruke, setter du ingen kryss i denne avmerkingsboksen. Systemet bestemmer da automatisk den optimale AGP-hastigheten.

Dra glidebryteren for manuelt å velge AGP-hastigheten som skal brukes av grafikkundersystemet.

Velg hvilken metode driveren skal bruke for å styre videominnet som er tildelt fra systemminnet.

Angi størrelsen på systemminnet som brukes i tilknytning til metoden som er angitt av gjeldende rammebuffermodus.

Angi hvilken strategi som skal brukes for å håndtere rammebufferminne når du bruker dynamisk rammebuffermodus.

Med NVIDIA **PowerMizer**-funksjonen kan du regulere strømforbruket til den grafiske prosessoren.

Du kan enten forlenge batteriets levetid ved å angi **Maksimal strømsparing** eller dra nytte av full grafikkytelse fra din grafiske prosessor ved å velge **Maksimal ytelse**.

Gjør at Windows kan behandle skjermkort med flere utdatakilder som om de var atskilte, individuelle kort installert i systemet.

Merk: Hvis du aktiverer dette alternativet, kan du velge en uavhengig oppløsning og/eller fargedybde for hver av skjermenhetene som er koblet til flerskjermers grafikkortet.

Klikk for å åpne en dialogboks der du kan skreddersy flere OpenGL stereo- og overlappingsinnstillinger.

Merk: Denne knappen aktiveres *bare* når du aktiverer alternativet "Aktiver firebufret stereo API" i den første listen på dette panelet.

Aktiverer overlappinger i OpenGL.

Enkelte programmer (for eksempel Softimage 3D) krever overlappingsplan. Overlappingsplan brukes som palettoverflate i tillegg til den vanlige fargebufferen (RGB). Overlappinger er særlig nyttige når det gjelder å overlappe tegningsområder som er uavhengige av selve 3D-bildet, som menyer og markører. Overlappinger støttes i 16-biters og 32-biters fargemoduser.

Merk: OpenGL stereo og overlappinger kan ikke brukes samtidig. Overlappinger trenger mer skjerminne og er kanskje ikke tilgjengelig med alle oppløsninger. Kan hende vil du redusere oppløsningen eller fargedybden hvis du har problemer med å få tilgang til overlappingsfunksjonen.

Aktiverer stereo i OpenGL.

For å kjøre stereoprogrammer med lukkerbriller eller annen maskinvare, eksporterer NVIDIA-driveren OpenGL stereo pikselformater og organiserer minne slik at det blir mulig å bruke stereoskopiske og monoskopiske programmer samtidig.

Merk: Dette alternativet skal bare aktiveres hvis det er nødvendig. Enkelte programmer velger automatisk et stereoformat, mens andre programmer kanskje ikke fungerer riktig i stereo pikselformat.

Merk: OpenGL stereo og overlapping kan ikke brukes samtidig. Stereovisning krever mer skjermminne og er kanskje ikke tilgjengelig med alle oppløsninger. Kan hende vil du redusere oppløsningen eller fargedybden hvis du har problemer med stereovisning.

NVIDIA-driveren støtter en rekke typer stereomaskinvare. Hvis du bruker en annen stereomaskinvare enn standard, må du velge skjermodus fra listen.

Bruk lukkerbriller: Dette alternativet skal du bare aktivere hvis du bruker en ELSA 3D REVELATOR™ eller kompatibel adapter. Disse adapterne vil gjøre om skjermsignalet til den standardiserte 3-pinnes DIN som storparten av den maskinvaren som finnes, bruker.

Merk: Du trenger ikke å bruke adapteren hvis skjermkortet har en innebygd 3-pinnes DIN-tilkobling!

Bruk vertikal sammenflettet monitor Aktiver dette alternativet hvis du har en auto-stereo flatskjerm koblet til skjermkortet.

Bruk nView klonemodus: Aktiver dette alternativet hvis du har passiv stereomaskinvare. Hvis du vil bruke dette alternativet, må du ha koblet fremviserne til et skjermkort beregnet på to skjermer, som er basert på en NVIDIA grafisk prosessor og aktivert nView klonemodus fra kategorien nView skjermmodus. En skjerm vil vise det venstre øyet til bildet og den andre vil vise det høyre øyet.

Merk: Dette alternativet er bare tilgjengelig på skjermkort beregnet på to skjermer (eller flere skjermer).

Bruk integrert DIN-tilkobling Aktiver dette alternativet hvis skjermkortet har en innebygd 3-pinnes DIN-tilkobling. I dette tilfellet trenger du ingen ekstra adaptere av den typen som følger med ELSA 3D REVELATOR eller StereoGraphics-brillene. Du kan koble alle typer stereomaskinvare direkte til skjermkortet ved hjelp av den 3-pinnes DIN-tilkoblingen.

Bruk blålinjekode for StereoGraphics StereoEyes: Aktiver dette alternativet hvis du bruker en adapter som følger med StereoGraphics StereoEyes eller kompatible produkter. Disse adapterne gjør om skjerm-signalet til den standardiserte 3-pinnes DIN-tilkoblingen som storparten av den stereomaskinvaren som finnes, bruker.

Merk: Du trenger ikke å bruke adapteren hvis skjermkortet har en innebygd 3-pinnes DIN-tilkobling!

Hvis du ikke kan vise en stereoeffekt, velger du dette alternativet slik at du bytter om venstre og høyre bilde.

Merk: Som regel kan det hende at du bare må aktivere dette alternativet på vertikalt sammenflettede skjermer samt i passiv modus.

Dette alternativet setter av så mye minne som mulig for bruk med teksturtilordninger. Dette kan øke ytelsen for programmer som krever svært mye tekstur, men på bekostning av dårligere ytelse for applikasjoner som ikke krever tekstur.

Gjør teksturene skarpere når du kjører 3D-programmer med anti-aliasingfunksjonen aktivert. Dette kan bidra til å øke bildekvaliteten.

Dra glidebryteren for å angi hvor mye anisotropisk filtrering som skal brukes på teksturene. Den høyeste innstillingen gir best bildekvalitet, mens den laveste innstillingen gir maksimal ytelse.

Fremtvinger søk etter et TV-apparat som er koblet til skjermkortet, selv om kontrollpanelet ikke viser at det er koblet til noe. Dette er nyttig i tilfeller hvor den bestemte TV-modellen som er tilkoblet, ikke laster signalene riktig som gjør at skjermkortet finner den.

Slik aktiverer du TV-innstillingene:

1. Klikk på avmerkingsboksen
2. Start maskinen på nytt når du blir bedt om det. Når du logger på igjen, kan du bruke TV-innstillingene.

Liggende er "standard" skrivebordsmodus.

Stående gir 90 grader rotasjon.

Invertert liggende gir 180 grader rotasjon.

Invertert stående gir 270 grader rotasjon.

Du kan bruke høyre piltast (->) hvis du vil utføre rotasjonsalternativene nedenfor. Eller du kan klikke på den sirkelformede pilen øverst til høyre og dra den i rotasjonsretningen.

Du kan bruke venstre piltast (<-) hvis du vil utføre rotasjonsalternativene nedenfor.

Bestemmer avanserte gjengivelsesalternativer når du bruker flere skjermer og/eller forskjellige klasser NVIDIA grafiske prosessorer.

Merk: Akselerasjonsalternativer for flerskjermers maskinvare gjelder ikke når du bruker nView Multiview-modus i Windows NT 4.0.

- **Enkeltskjermmodus:** Hvis du har bare én aktiv skjerm, er dette standardinnstillingen. Du kan også angi denne innstillingen hvis du har problemer med "flerenhets"-modusene som er forklart nedenfor.
- **nView Klon-/breddemodus:** Dette er standardinnstillingen når nView skjermkonfigurasjonen er satt til nView klonemodus eller nView breddemodus. Hvis flere NVIDIA grafisk prosessorbaserte grafikkort i systemet er i bruk sammen med aktive skjermer, erstattes denne innstillingen av en av de "flerenhets"-modusene som er beskrevet nedenfor.
- **Flerenhets kompatibilitetsmodus:** Denne modusen er tilgjengelig hvis du har to eller flere aktive skjermenheter når du kjører i nView Dualview-modus eller hvis du bruker forskjellige klasser kort basert på NVIDIAs grafiske prosessor.

Merk: Når denne modusen er i bruk, gjengir OpenGL i "kompatibilitets"-modus for alle skjermene. Når du bruker denne modusen og forskjellige klasser grafiske prosessorer er i bruk, blir det laveste felles funksjonssettet av alle aktive grafiske prosessorer åpent for OpenGL-programmer. OpenGL gjengivelsesytelsen er litt langsommere enn i enkeltskjermmodus.

- **Flerenhets ytelsesmodus:** Denne modusen er tilgjengelig hvis du har to eller flere aktive skjermenheter når du kjører i nView Dualview-modus eller hvis du bruker forskjellige klasser kort basert på NVIDIAs grafiske prosessor.

Merk: Når denne modusen er i bruk, gjengir OpenGL i "ytelses"-modus for alle skjermene. På samme måte som i "kompatibilitetsmodus", når forskjellige klasser grafiske prosessorer er i bruk, blir det laveste felles funksjonssettet av alle aktive grafiske prosessorer åpent for OpenGL-programmer. Imidlertid er gjengivelsesytelsen "raskere" enn i kompatibilitetsmodus, selv om mindre ustabile gjengitte artefakter kan være resultatet hvis du skifter skjermenhet eller gjengivelsen går over flere skjermenheter.

Aktiverer konform OpenGL teksturfiksering.

Teksturfiksering henviser til hvordan teksturkoordinater blir håndtert når de faller utenfor hoveddelen av teksturen. Disse kan fikses til kanten eller innenfor bildet.

Kobler rotasjonsgraden som du har angitt for videooverlappingen på den første skjermen til den andre skjermen. Dette betyr at rotasjonsgraden som du velger på NVRotate-panelet gjenspeiles både på den første og den andre skjermenheten.

Med **Zoomkontroll** kan du zoome inn i den gjengitte videoen.

Klikk på rullegardinknappen for å velge hvilken skjerm du vil zoome.

- **Speilvending** fastsetter zoomutvalget til den andre skjermen som speilvendingen blir gjengitt på.
- **Videoverlapping** fastsetter zoomutvalget til den første skjermen som overlappingsvideoen blir gjengitt på.
- **Begge** bruker zoomutvalget både på den første og den andre skjermen som videoen blir gjengitt på.

Aktiverer dialogboksen for varmeindikasjonsvarsling.

Når kjerntemperaturen til NVIDIAs grafiske prosessor tilsvarer terskelverdien som er angitt, vises automatisk dialogboksen for varmeindikasjon, og beskriver situasjonen og tiltakene som er iverksatt for å hindre eventuell skade på en eller flere av de grafiske prosessorene i systemet.

Dette er gjeldende temperatur på den valgte NVIDIA grafiske prosessoren i systemet.

Dette er gjeldende temperatur i området rundt den valgte NVIDIA grafiske prosessoren i systemet. Denne temperaturen varierer mye, avhengig av andre varmekilder som finnes i nærheten av den grafiske prosessoren.

Klikk på temperaturenheten (Fahrenheit eller Celsius) som temperaturen skal vises i på dette panelet.

Klikk på pil opp eller pil ned for å endre verdien hvor den grafiske prosessoren vil arbeide saktere for å hindre overoppheting.

Når denne verdien tilsvarer den grafiske prosessorens kjernetemperatur og alternativet "Aktiver varmeindikasjonsvarsel. ." er aktivert på panelet, vil en dialogboks vises automatisk og varsle om forholdet og hvilke tiltak som er iverksatt for å hindre eventuell overoppheting og skade på en eller flere bestemte grafiske prosessorer i systemet.

Merk: Anbefalt verdi for denne innstillingen er standarden som er fastsatt av leverandøren. Eventuelle endringer av denne verdien må gjøres med stor forsiktighet.

Viser gjeldende kjernetemperatur til NVIDIAs grafiske prosessor i systemkurven.

Denne informasjonen beskriver systemets AGP-relaterte kapasitet.

Dette avsnittet gir en identifikasjon av produsenten og AGP-kapasiteten til brikkesettet i maskinens hovedkort.

Dette avsnittet beskriver AGP-kapasiteten til NVIDIAs grafiske prosessor.

Dette avsnittet oppsummerer AGP-kapasiteten som faktisk er tilgjengelig for bruk i systemet. Elementer på listen er AGP-funksjoner som er felles for både brikkesettet i hovedkortet og NVIDIAs grafiske prosessor.

Med denne innstillingen kan du manuelt justere maks. AGP-hastighet som skjermkortet kjører med.

Merk: Hvis du justerer innstillingen, kan det medføre at systemet blir ustabilt hvis du har valgt en raskere innstilling enn det som er definert som forsvarlig for den bestemte systemkonfigurasjonen.

Sett kryss i denne boksen for å aktivere hurtigskrivning.

Sett kryss i denne boksen for å aktivere AGP sidebåndsadressering.

Sett kryss i denne boksen for å aktivere 2D kommandohurtigbufring.

Med dette alternativet kan du kontrollere maks. antall utestående AGP bussforespørsler det er tillatt å ha i kø.

Velg dette alternativet for å tillate systemet å velge den beste innstillingen for maks. antall utestående AGP bussforespørsler.

Velg dette alternativet for å angi maks. antall utestående AGP bussforespørsler.

Klikk på dette alternativet for å teste AGP-konfigurasjonen som er angitt på dette panelet. Denne testen kan bestemme om de valgte innstillingene forårsaker problemer med stabilitet eller ytelse.

Dra glidebryteren for å velge innstilling av ytelse (som beskrevet nedenfor) for å øke kvaliteten i Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Program:** Bruk denne innstillingen for å sikre at driveren overholder alle programkrav strengt.
- **Balansert:** Bruk denne standardinnstillingen for å oppnå best mulig kompromiss mellom programkrav og ytelse.
- **Aggressiv:** Bruk denne innstillingen for å oppnå høyest programytelse.

Dra denne glidebryteren for å angi graden av anti-aliasing som skal brukes i Direct3D- og OpenGL-programmer. **Anti-aliasing** er en teknikk som brukes til å minimere hakkete linjer som noen ganger vises langs kanten på 3D-objekter. Valget kan variere fra å slå anti-aliasing helt av til å velge maksimal anti-aliasing for et bestemt program.

- **Av.** Deaktiverer anti-aliasing i 3D-programmer. Velg dette alternativet hvis du krever maksimal ytelse av programmene.
- **2x.** Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 2x-modusen. Denne modusen gir økt bildekvalitet og høyere ytelse i 3D-programmer.
- **Quincunx..** Aktiverer en patentert anti-aliasingteknikk som finnes i GeForce-serien av grafiske prosessorer. Quincunx Antialiasing gjengir kvaliteten til den langsommere 4x anti-aliasingmodusen med omtrent samme ytelse som i den raskere 2x-modusen.
- **4x.** Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 4x-modusen. Denne modusen gir bedre bildekvalitet på bekostning av noe ytelse i 3D-programmer.
- **4x, 9-tap gaussisk.** Aktiverer anti-aliasing ved hjelp av 4x, 9-tap-modusen (gaussisk). Denne modusen gir bedre bildekvalitet, men på bekostning av noe ytelse i 3D-programmer.

Merk: Enkelte alternativer er kanskje ikke tilgjengelige på grunn av begrensninger i maskinvaren. Du finner flere opplysninger i brukerhåndboken til NVIDIA.

Dra denne glidebryteren for å angi graden av anisotropisk filtrering for å oppnå økt bildekvalitet. Når du aktiverer dette alternativet, øker bildekvaliteten på bekostning av ytelse.

- **Av.** Deaktiverer anisotropisk filtrering.
- **1x.** Gir maksimal ytelse.
- **2x.** Gir økt bildekvalitet på bekostning av ytelse.
- **4x.** Gir økt bildekvalitet på bekostning av ytelse.
- **8x.** Gir beste bildekvalitet.

Merk: Enkelte alternativer er kanskje ikke tilgjengelige på grunn av begrensninger i maskinvaren. Du finner flere opplysninger i brukerdokumentasjonen til NVIDIA.

Gjør at Direct3D-programmet kan velge sin egen oppdateringsfrekvens. Listen nedenfor deaktiveres når dette alternativet aktiveres.

Gjør at driveren kan overstyre oppdateringsfrekvensen for Direct3D-programmer. Listen nedenfor aktiveres når dette alternativet deaktiveres.

Med denne listen kan du overstyre oppdateringsfrekvenser individuelt for hver oppløsning.

Standard innebærer at programmets oppdateringsfrekvens brukes. Andre verdier innebærer å angi oppdateringsfrekvensen til verdien for fullskjerms Direct3D-programmer.

Slik overstyrer du en oppdateringsfrekvens

1. I kolonnen Oppdateringsfrekvens klikker du på ordet **Standard** på linjen som inneholder den oppløsningen du vil endre oppdateringsfrekvens for. En liste med verdier vises.
2. Velg en oppdateringsfrekvens og klikk på **Bruk**.

Gir skarpere bildekvalitet ved å forsterke høyfrekvent innhold.

Justerer strømforbruket fra batteriet i forhold til ytelse.

Justerer strømforbruket fra vekselstrømkilden i forhold til ytelse.

Dette er strømkilden som blir brukt.

Dette er gjeldende strømnivå i forhold til ytelse.

Dette er gjeldende nivå for batteristrøm.

Dra denne glidebryteren for TV-skjermstørrelse til nivået som justerer skjermstørrelsen på TV-apparatet. Hvis du for eksempel ser en svart kant på TV-skjermen, kan du bruke glidebryteren til å forstørre TV-skjermen slik at kanten forsvinner.

Merk: Innstillingen aller lengst til høyre (dra glidebryteren helt til høyre) er optimal for DVD-visning.

Med digital vibrering kan du kontrollere fargeseparasjonen og intensiteten til bildene, noe som gir klarere og renere bilder ved videoavspilling.

Enkelte filmer (videobilder) kan se mørke ut under avspilling. Du kan øke gammaværdien for å gjøre bildet lysere.

Dette panelet inneholder funksjoner for å opprette og bruke tilpassede skjermopløsninger.

Velg dette alternativet for å legge til den tilpassede modusen som er angitt i modusredigeringsområdet i listen Tilpassede modi.

Velg dette alternativet for å endre den gjeldende oppføringen som er valgt i listen Tilpassede modi.

Velg dette alternativet for å teste den tilpassede modusen i modusredigeringsområdet. Formålet med denne testen er å innstille modusen på den valgte skjermen og kontrollere at den er riktig innstilt.

Velg dette alternativet for å fjerne den gjeldende oppføringen som er valgt i listen Tilpassede modi.

Merk av i denne boksen, slik at modi som er mindre enn vanlige Windows-skrivebordsmodi, kan innstilles på den valgte skjermen. Dette kan medføre at det synlige området på skjermen kan være zoomet eller panorert rundt skrivebordet. Dette er imidlertid avhengig av skjermegenskapene.

Justerer den vannrette dimensjonen (eller antallet piksler i bredden) til den skjermmodusen som skal tilpasses.

Justerer den loddrette dimensjonen (eller antallet piksler i høyden) til den skjermmodusen som skal tilpasses.

Justerer den lodrette oppdateringsfrekvensen til den skjermmodusen som skal tilpasses.

Justerer antallet farger på skjermen (også kalt "bpp" eller "biter per piksel") til den skjermodusen som skal tilpasses.

Velger en av modiene for standardskjerm i Windows som utgangspunkt i modusredigeringsområdet.

Viser en oversikt over tilpassede skjermmodi som er tilgjengelige i øyeblikket.

Viser en oversikt over tilpassede skjermmodi som er tilgjengelige i øyeblikket, og som kan innstilles på de aktuelle skjermenhetene som er tilknyttet den valgte skjermen. Denne listen vil bare inneholde modi som kan vises fysisk på denne skjermenheten, og kan ha mindre dimensjon enn de modiene som kan innstilles i innstillingspanelet for skjermegenskaper i Windows.

Merk av i denne boksen for å aktivere de optimale innstillingene for å vise video på TV-en.

Justerer monitoren tidsberegning for å opprettholde gjeldende størrelsesforhold.

Viser en grafisk fremstilling av skjermkonfigurasjonen til ClearView. Klikk på et bilde på skjermen og dra det for å omorganisere visningsrekkefølgen.

Dette alternativet velger skjermkonfigurasjonen. Følgende er tilgjengelige alternativer:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Velg hvilken skjerm som skal brukes som hovedskjerm. Hovedskjermen kan oppdateres ved behov med glidebryteren 'Oppdater hovedskjerm'.

Velg hovedskjermen med musen. Skjermen der musen befinner seg, blir behandlet som hovedskjerm ved oppdatering.

Bruk denne glidebryteren til å angi hvor ofte en hovedskjerm skal oppdateres i forhold til sekundære skjermer.

- § 1x betyr at hovedskjermen bare oppdateres én gang per syklus.
- § 2x betyr at hovedskjermen oppdateres to ganger, mens de sekundære skjermene blir oppdatert bare én gang per syklus.
- § 3x betyr at hovedskjermen oppdateres tre ganger per syklus.

Hjelpemiddel for å velge følgende tidsinnstillinger:

- § Standard (2D), som bare har betydning for 2D-programmer, eller
- § Ytelse (3D), som bare har betydning for 3D-programmer.

Ved å velge klokkeinnstillingen Ytelse, blir det fastslått hvor raskt 3D-programmene skal kjøres.

Ved å velge klokkeinnstillingen Standard, blir det fastslått hvor raskt 2D-programmene skal kjøres.

Fastsår den maksimale klokkeinnstillingen som trygt kan brukes på systemet i øyeblikket. Maksimal tidsinnstilling som fastslås her, kan variere på konsekutive kjøring og er avhengig av hvor godt systemet håndterer belastningstester for autoregistrering.

Velg dette for å opprette et overlegg i breddemodus. (På noen systemer kan det ikke opprettes overlegg når breddemodusen er aktivert. Med dette alternativet kan du motvirke denne begrensningen.)

Ved å trykke på denne tegnestiftgrafikken, holdes hurtigmenyen åpen så lenge tegnestiften er inntrykt. Når tegnestiften slippes opp, lukkes hurtigmenyen automatisk, og åpnes når kontrollpanelvinduet blir ufokusert.

Velg dette for å velge oppløsning for panorering og skanning manuelt for en bestemt skjermenhet. Hvis du velger en oppløsning for panorering og skanning, går driveren inn i modusen for panorering og skanning med den angitte oppløsningen når dette er mulig. **Merk:** Denne innstillingen er fortsatt aktiv selv om systemet startes på nytt.

Merk av i denne boksen når skjermen (selve enheten) støtter opprinnelig rotering. **Merk:** Hvis skjermen ikke støtter opprinnelig rotering, vil roteringsfunksjonen bli deaktivert når du merker av i denne boksen.

Merk av i denne boksen for å overstyre programvalgte anisotropiske innstillinger med brukervalgte anisotropiske innstillinger for 3D-programmer.

Dra glidebryteren for å velge innstillingen Ytelse (beskrevet nedenfor) for kvalitetsforbedringer i Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Program:** Bruk denne innstillingen for å være sikker på at driveren overholder alle krav som stilles i programmet.
- **Kvalitet:** Bruk denne standardinnstillingen for å oppnå den beste løsningen mellom programmets krav og ytelse.
- **Ytelse:** Bruk denne innstillingen for å oppnå programmets høyeste ytelse.

Merk av i denne boksen for å aktivere dobbeltskanning.

- § Dobbeltskanning forbedrer bildekvaliteten betraktelig ved lavere oppløsninger, som er det mest anvendelige for fullskjermvideo eller dataspill.
- § Double Scan krever at skjermen har dobbel båndbredde. Driveren går automatisk tilbake til standardmodus ved høyere oppløsninger og oppdateringshastigheter når den dobbeltskannede modusen overgår skjermens begrensninger.

Velg dette for å legge til mer enn én tilpasset modus med alle de fargedybene som støttes.

Velg dette for å legge til mer enn én tilpasset modus med alle oppdateringshastighetene som støttes.

Viser tilgjengelige innstillinger for skjermopløsninger. Dra glidebryteren for å velge en annen skjermopløsning.

Viser tilgjengelige fargeinnstillinger for gjeldende skjermopløsning. Klikk på kontrollen for å velge en annen fargeinnstilling.

Viser spesielle NVIDIA GPU-hendelser som har inntruffet, og som er blitt logget av enhetsdriveren. Disse hendelsene kan også vises med hendelsesloggleseren.

Angi pikselformater som skal brukes for overlegg i OpenGL.

- **Fargeindekserte overlegg (8 bpp)** Bruk 8-biters overlegg gjennom palett.
- **RGB-overlegg (RGB555-format)** Bruk 16-biters (RGB555) overlegg.
- **Fargeindekserte formater (8 bpp) og RGB555-formater** Still inn programmet til å bruke 8-biters overlegg gjennom palett eller 16-biters overlegg (RGB555).

Merk: Overlegg forutsetter at det er installert ekstra grafikkminne, og det er mulig at de ikke er tilgjengelige med alle oppløsninger. Hvis du har problemer med å bruke overleggsfunksjonen, kan du prøve å redusere oppløsningen eller fargedybden.

Aktiverer gammakorrigering for utjevnede linjer. Gammakorrigerede utjevnede linjer vurderer uoverensstemmelser i fargevisningskapasiteten på utkjøringsenheter ved gjengivelse av jevne linjer.

Gjør dette systemet til hovedsystem. Når dette alternativet er aktivert, brukes grafikkortet som hovedkort og genererer synkroniseringssignalet for bildelås.

Stigende ende. Når dette er aktivert, angir dette alternativet at den stigende enden av signalet brukes til å registrere synkronisering.

Synkende ende. Når dette er aktivert, angir dette alternativet at den synkende enden av signalet brukes til å registrere synkronisering.

Synkr.forsinkelse (). I hovedmodus angir dette alternativet hvor lenge (i mikrosekunder) bildelåskortet skal vente før synkroniseringsimpulsen blir generert.

Oppdater (hz) I hovedmodus er dette hastigheten (i hertz) som grafikkortet genererer synkroniseringsimpulser for utgangssignaler med.

Synkr.- og tilkoblingsstatus. Denne grafikken viser den gjeldende statusen til bildelåskortet. Individuelle beskrivelser nedenfor:

- Synkr. klar – Utgående synkroniseringssignal fra GPU-en
- Vekslingsklar – Signal mellom GPU-er som brukes til å synkronisere alle seriekoblede GPU-enheter
- Tidsberegning – Synkroniseringsbit for tidsinnstilling betyr at det skjer en tidsberegningssynkronisering via bildelåsportene.
- Stereo-synkr. – Synkronisering fra VGA-kortet. Hvis det ikke er noen bildelåssynkronisering eller ekstern synkronisering, vil denne synkroniseringen bli brukt.
- Inn – Inngangskontakt for synkronisering av bildelås
- Ut – Utgangskontakt for synkronisering av bildelås
- Ekstern synkr. – Synkroniseringssignal som mottas fra BNC-kontakten

Testkobling Dette alternativet foretar utspørring av synkroniseringsalternativene og kontrollerer tilkoblingene. Deretter vises den gjeldende statusen.

Bruk dette alternativet for å velge skjermparet som skrivebordet skal vises på. Det første ikonet representerer hovedskjermen, og det andre representerer sekundærskjermen. Dette er en liste over alle skjermparene som kan brukes sammen.

Bruk dette alternativet til å velge hvordan skrivebordet skal vises.\n'Enkeltskjerm\' betyr å vise skrivebordet bare på hovedskjermen.\n'DualView\' betyr å vise to forskjellige skrivebord på hver sin skjerm.\n'Klon\' betyr å duplisere det samme skrivebordet på to skjermer.\n'Horis. var.bredde\' betyr å vise ett skrivebord utstrekt horisontalt over to skjermer \n'Vertik. var.bredde\' betyr å vise ett skrivebord utstrekt vertikalt over to skjermer.

Skjul modi som denne skjermen ikke støtter

Vis bare tilpassede modi

Aktiverer Skrivebordsoverlapping over nView-skjermer i Horisontal eller Vertikal breddemodus.\n\nMed funksjonen Skrivebordsoverlapping kan du gjenta en del av skjermbildet langs kantene av naboskjermene ved bruk av flere skjermer til å danne ett enkelt skrivebord i breddemodus.

Angir antallet horisontale piksler som skal overlappes ved bruk av funksjonen Skrivebordsoverlapping i modusen Horis. var.bredde.

Angir antallet vertikale piksler som skal overlappes ved bruk av funksjonen Skrivebordsoverlapping i modusen Vertik. var.bredde.

Aktiverer projisert blanding over skjermer.\n\nLaget for bruk med projektorbaserte skjermer. Projisert blanding brukes til å kompensere for luminansartefakter når utdata fra flere projektorbaserte enheter blir overlappet for å danne ett enkelt, sømløst skjermbilde.

Klikk på pilknappene langs kantene av skjermbildet for å velge de skjermkantene som du vil inkludere i Projisert blanding.

Angir antallet piksler fra de horisontale skjermkantene som skal brukes ved Projisert blanding.

Angir avrulling for stigningen som brukes til å introdusere verdien for Horisontal lysstyrke langs de blandede, horisontale skjermkantene (området er 0 til 255 piksler).\n\nBruk av en stor avrulling bidrar til å redusere de synlige sømmene langs skjermkantene og forenkle skjermjusteringen, men dette kan gå på bekostning av bildekvaliteten.

Angir målverdien for lysstyrke for blandede horisontale skjermkanter (området er 0 til 255). Jo høyere tall, desto skarpere blir bildet når kantene blandes.

Angir antallet piksler fra de vertikale skjermkantene som skal brukes ved projisert blanding.

Angir avrulling for stigningen som brukes til å introdusere verdien for Vertikal lysstyrke langs de blandede, vertikale skjermkantene (området er 0 til 255 piksler).\n\nBruk av stor avrulling bidrar til å redusere de synlige sømmene langs skjermkantene og forenkle skjermjusteringen, men dette kan gå på bekostning av bildekvaliteten.

Angir målverdien for lysstyrke for blandede vertikale skjermkanter (området er 0 til 255). Jo høyere tall, desto skarpere blir bildet når kantene blandes.

Eksporterer Skrivebordsoverlapping og Projisert blanding fra dialogboksen til en fil.

Importerer Skrivebordsoverlapping og Projisert blanding fra en fil, og fyller ut disse innstillingene i dialogboksen.

Støtte for å tvinge gjengivelse av videomiksing. Velg dette alternativet hvis du vil se video på full skjerm på den valgte Fullskjerm-enheten.

Aktiverer eller deaktiverer skalering av høyoppløselig skrivebord. Skalering av høyoppløselig skrivebord forbedrer kvaliteten på skrivebordsbildet.

Flytt glidebryteren for å velge innstillingen for ytelse (beskrevet nedenfor) for å forbedre kvaliteten i Direct3D- og OpenGL-programmer.

- **Ytelse** gir den beste ytelsen for programmene.
- **Balansert** er "standardinnstillingen" som brukes for å sikre kvalitet og ytelse for programmene.
- **Kvalitet** gir den beste kvaliteten for programmene.

#Klikk for å kjøre en serie med interne tester som kalibrerer grafikkortet for optimale bildesynk-innstillinger.
Resultater og gjeldende status vises.

#Klikk for å identifisere de tilknyttede skjermene eller andre skjermenheter.

#Klikk på ned-pilen og velg enten Første skjerm eller Andre skjerm, avhengig av hvilken skjerm du vil se overleggsvideoen på.

