

Aktiverar emulering av slöjtabell

Direct3D anger att ett NVIDIA GPU som kan hantera Direct3D-maskinvaruacceleration bör kunna implementera antingen "vertex fog" eller "table fog".

**Obs!** Vissa spel anropar inte funktionerna i Direct3D-maskinvaran på rätt sätt och förväntar sig därför stöd för "table fog". Aktiverar du det här alternativet körs sådana spel korrekt med NVIDIA GPU.

Tvingar maskinvaran att automatiskt justera djupet på Z-bufferten till det djup som programmet begär.

**Obs!** Ha det här alternativet aktiverat om inte ditt arbete måste ha ett specifikt Z-buffertdjup. Om detta alternativ är inaktiverat kommer bara program med Z-buffertdjup som överensstämmer med det som maskinvaran för tillfället är inställt på att kunna köras.

Aktiverar en annan metod för buffring av djupinformation.

Om du aktiverar detta alternativ kommer maskinvaran att använda en annan mekanism för buffring av djupinformation i 16-bitars program; vilket kan ge högre kvalitetsåtergivning av 3D-bilder.

Aktiverar NVIDIA-logotypen i Direct3D.

Aktivering av detta alternativ gör så att NVIDIA-logotypen visas i skärmens nedre hörn när ett Direct3D-program körs.

NVIDIA GPU kan automatiskt generera mipappar för att öka hastigheten i texturöverföringar via bussen och ge högre programprestanda.

**Obs!** Vissa program visas emellertid inte korrekt när de automatiskt genererade mipapparna är aktiverade. Du kan åtgärda eventuella problem genom att minska antalet automatiskt genererade mipapps nivåer tills bilderna visas korrekt igen. Genom att minska antalet mipapps nivåer elimineras ofta feljustering av texturerna, så kallade "sömmar", (dock till viss prestandaförsämring).

Justerar **Detaljnivåns (Level of Detail = LOD)** värde för mipmappar.

Ett lägre värde ger bättre bildkvalitet medan ett högre värde ger en högre prestanda. Du kan välja mellan fem förinställda värden, från "Bästa bildkvalitet" till "Bästa prestanda". Visar en lista över de egna inställningar som du har sparat.

För att aktivera inställningen, välj ett alternativ från listan och klicka på **Verkställ**.

Klicka för att spara de aktuella inställningarna (inklusive sådana som du har angivit i dialogrutan Mera Direct3D) som en egen inställning.

- De sparade inställningarna läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst Direct3D-spel kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera Direct3D innan du startar spelet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.

Klicka för att ta bort den egna inställningen som för närvarande är markerad i listan.



Klicka för att återställa alla inställningar till sina standardvärden.

Klicka för att visa en dialogruta där du kan anpassa övriga Direct3D-inställningar.

Dra i reglaget för att ändra maskinvarans schema för texturadressering för texturelement.

Om du ändrar dessa värden ändras också positionen som definierar texturelementets origo. **Standardvärdena** följer Direct3D-specifikationerna. Vissa program kan förvänta sig att texturelementets origo ska definieras någon annanstans. Bildkvaliteten i sådana program förbättras om texturelementets origo definieras om. Använd reglaget för att flytta texturens origo till en plats mellan det övre vänstra hörnet och texturelementets mittpunkt.

Medför att NVIDIA GPU kan utnyttja den angivna mängden systemminne för att lagra texturer (förutom minnet som har installerats på själva grafikkortet).

**Obs!** Den maximala del av systemminnet som kan användas till texturlagring beräknas utifrån den mängd fysiskt RAM-minne som har installerats i datorn. Ju mer system-RAM-minne, desto högre värde kan du ställa in.

Den här inställningen gäller bara för PCI-grafikkort eller AGP-grafikkort som körs i PCI-kompatibelt läge.

Begränsar det antal bilder som CPU kan förbereda innan de bearbetas av grafikprocessorn när vertikalsynkroniseringen är avaktiverad.

**Obs!** I vissa fall gäller att ju fler för-renderade bilder som tillåts, desto längre blir "indatafördröjningen" från enheter som styrspakar, spelkonsoler och tangentbord. Ange ett lägre värde om fördröjningen från de anslutna indataenheterna blir märkbar när du spelar spel.

Inaktiverar drivrutinstödet för utökade instruktioner som används av vissa CPU:s.

Vissa CPU-processorer kan hantera extra 3D-instruktioner, som utgör ett komplement till NVIDIA GPU och förbättrar prestandan i 3D-spel eller program. Alternativet medför att du kan inaktivera stödet för dessa extra 3D-instruktioner i drivrutinerna. Det kan vara användbart när du vill jämföra prestanda eller felsöka program- eller maskinvaran.

Låter drivrutinen exportera stereopixelformat så att OpenGL-program kan använda stereo och aktivera stereo 3D-glasögon.

Låter drivrutinen exportera överlagrade pixelformat så att OpenGL-program kan använda överlager.



Låter OpenGL-drivrutinen allokeras en bakbuffert och en djupbuffert med samma bildskärmsupplösning.

- När alternativet är aktiverat (ikryssat), kan OpenGL-program skapa flera fönster genom att använda videominnet mer effektivt och visa förbättrad prestanda.

När den är inaktiverad (okryssad) tilldelar OpenGL-drivrutinen en bakbuffert och en djupbuffert för varje fönster som skapas i ett OpenGL-program.

Anger optimala inställningar för det valda OpenGL-programmet. Klicka på nedåtpilen för att visa en lista över program och välj sedan en.

Anger huruvida texturer med ett bestämt färgdjup alltid ska användas i OpenGL-program.

- Med **Använd skrivbordets färgdjup** används alltid texturer med det färgdjup som för tillfället används av Windows.

Med alternativen **Använd alltid 16 bpp** och **Använd alltid 32 bpp** används texturer med det angivna färgdjupet, oavsett skrivbordets inställningar.

Bestämmer buffertväxling för OpenGL-program som visas i helskränsläge. Du kan välja från **blocköverförings**-metod eller **automatiskt val**.

Med det **automatiska valet** avgör drivrutinen själv vilken som är den bästa metoden med hänsyn till maskinvarans konfiguration.

Specificerar hur vertikalsynkronisering hanteras i OpenGL.

- **Alltid av.** Alltid av inaktiverar vertikalsynkroniseringen i OpenGL-program.
- **Normalt av.** Vertikalsynkroniseringen är inaktiverad om inte ett program specifikt kräver att den aktiveras.
- **Normalt på.** Vertikalsynkroniseringen är aktiverad om inte ett program specifikt kräver att den inaktiveras. Klicka för att spara de aktuella inställningarna som en egen inställning som sedan läggs till i listan.
- När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst OpenGL-program kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera OpenGL innan du startar programmet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.

Dra i reglaget för att ändra värdena för ljusstyrka, kontrast och gamma för den markerade färgkanalen.

Inställningarna för färgkorrigering används för att kompensera variationer i ljusstyrka mellan en källbild och visningen av bilden på en bildskärm. Detta är användbart när du arbetar med bildbearbetningsprogram, eftersom det ger en mer korrekt färgåtergivning i bilderna (exempelvis fotografier) när de visas på bildskärmen.

Dessutom blir många 3D-accelererade spel för mörka för att det ska gå att spela dem. Om du ökar värdena för ljusstyrka och/eller gamma med samma mängd i alla kanalerna, blir spelen ljusare och därmed också enklare att spela. Klicka på nedåtpilen för att välja vilken färgkanal som styrs av reglagen. Du kan ändra den röda, gröna eller blå kanalen separat eller alla kanaler samtidigt.

Digital vibration ger dig bättre kontroll över färgseparation och intensitet, vilket ger ljusare och klarare bilder i alla program.  
Använd reglaget för att ange nivåerna för digital vibration: **Av**, **Låg**, **Medium**, **Hög** och **Max**

En grafisk representation av färgkurvan. Kurvan ändras så fort du ändrar värdena för kontrast, ljusstyrka eller gamma.

Klicka för att automatiskt återställa färgjusteringarna du har efter att Windows har startats om.

**Obs!** Om datorn är ansluten till ett nätverk ändras färgen efter det att du har loggat in på Windows.



Visar en lista över de egna färginställningar som du har sparat.  
För att aktivera en inställning, välj ett alternativ från denna lista.

Klicka för att spara de aktuella färginställningarna som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

Klicka för att ta bort den egna färginställningen som är markerad i listan.

Klicka för att återställa alla färgvärden till maskinvarans fabriksinställningar.

Klicka för att välja tidsberäkningsläge för skärmen.

- **Identifiera automatiskt** medför att Windows får den rätta tidsinställningen direkt från själva bildskärmen. Detta är standardinställningen. Den här funktionen fungerar inte på vissa äldre bildskärmar.
- **GTF (General Timing Formula)** är en standard som används i nyare bildskärmar.

**DMT (Discrete Monitor Timings)** är en äldre standard som fortfarande används i vissa bildskärmar. Aktivera det här alternativet om bildskärmen kräver DMT.

Lägger till ikonen för NVIDIA Media Center i Aktivitetsfältet i Windows.

- Med ikonen kan du använda dina egna inställningar för Direct3D, OpenGL och färg direkt från en snabbmeny. På menyn finns också kommandon för att återställa standardinställningarna och öppna dialogrutan Egenskaper för bildskärm.

Klicka för att välja den ikon du vill använda för att visa Media Center-verktyget i Windows Aktivitetsfält.

1. Välj vilken ikon i listan som du vill använda.

Klicka sedan på **Verkställ** för att uppdatera ikonerna i Aktivitetsfältet.

Aktiverar nView Skrivbordshanterare genom att lägga till alternativet **nView Egenskaper** till skrivbordsmenyn.  
Högerklicka på ditt skrivbord och klicka sedan på **nView Egenskaper** för att visa nView Skrivbordshanterarens egenskaper.



Klicka för att öppna nView Skrivbordshanterarens egenskaper efter att ha aktiverat alternativet **Aktivera Skrivbordshanteraren**.  
nView Skrivbordshanterarens egenskaper gör det möjligt för dig att konfigurera ett antal olika Skrivbordshanterarfunktioner, för både enstaka och flera skrivbord och bildskärmar.

De här alternativen medför att du kan bestämma var bilden ska placeras på den platta bildskärmen när du använder en upplösning som är lägre än den högsta tillåtna upplösningen.

Använd pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på bildskärmen.

Klicka för att återställa skrivbordet till standardpositionen för den aktuella upplösningen och uppdateringshastigheten.

Välj bildskärmsenhet (bildskärm, digital platt skärm eller TV), beroende på vilken enhet(er) som ditt NVIDIA GPU-baserade grafikkort stöder.

Klicka för att öppna ett fönster där du kan anpassa inställningarna för den aktuella visningsenheten.

Klicka för att ange det aktuella formatet och de aktuella landsinställningarna för TV-utmatning.

Klicka för att öppna en dialogruta där du kan ange ett visst signalformat för TV.



I den här listan kan du välja ett TV-signalformat baserat på det aktuella landet.

**Obs!** Om ditt land inte finns med i listan väljer du det närmaste landet.

Klicka för att ange den typ av utsignal som ska skickas till TV:n.

- Om du har rätt anslutningsladd kommer **S-video** normalt att ge mycket bättre bildkvalitet än Kompositvideo. Om du inte vet vilken av signaltyperna du bör välja, väljer du alternativet **Automatiskt val**.

Klicka på pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet i TV:n.

**Obs!** Om TV-bilden blir förvrängd eller svart p.g.a. att du har valt ett för högt värde, kan du helt enkelt vänta i 10 sekunder. Bilden återgår automatiskt till standardläget och du kan börja justera igen. När du har placerat skrivbordet på rätt plats klickar du på **Verkställ** för att spara inställningarna innan 10-sekundersintervallet har gått ut.

Klicka för att återställa skrivbordet till dess standardposition i TV:n för den aktuella upplösningen.

Dra i reglaget för att justera ljusstyrkan i TV-bilden.

Dra i reglaget för att justera kontrasten i TV-bilden.

Dra i reglaget för att justera färgmättnaden i TV-bilden.

Dra i reglaget för att ändra hur mycket TV-signalen ska flimmerfiltreras.

**Obs!** Du rekommenderas att stänga av flimmerfiltret helt och hållet vid uppspelning av DVD-filmer från en maskinvaruavkodare.



Använd dessa kontroller för att ange video- eller DVD-kvalitet vid uppspelning på bildskärm.

Du kan ställa in ljusstyrka, kontrast, färgton och mättnad oberoende av varandra för att få bästa möjliga bildkvalitet vid uppspelning av videoband eller DVD på datorn. Justerar processor- och minnesklockfrekvenserna i ditt NVIDIA GPU.

Ställer in processorklockfrekvens för NVIDIA GPU..

Anger processorklockfrekvens i Megahertz.

Inställning av minnets klockfrekvens på grafikkortet. Anger minnets klockfrekvens i Megahertz.

Stabilitetsprovar de nya inställningarna av klockfrekvenserna innan de används.

**Obs!** Du måste prova alla nya inställningar som skiljer sig från fabriksinställningarna innan de används.

Ser till att de förändringar du gjort på klockfrekvenserna kommer att användas automatiskt varje gång Windows startas.

**Obs!** Du kan gå förbi de automatiska inställningarna av klockfrekvenser genom att hålla ned **Ctrl**-tangenter när Windows startar. Skulle datorn vara nätverksansluten håller du istället ned **Ctrl**-tangenter efter att du loggat in på Windows.

Återställer alla klockinställningar och tvingar fram en ny undersökning av grafikmaskinvaran i datorn, innan kontrollerna kan användas igen.

**Obs!** Vi rekommenderar att du utför en återställning efter att du bytt flash-BIOS i grafikkortet till nyare BIOS-bild.

**nView Standard** är ett enkelt visningsläge. Använd det här läget om du bara har anslutit en visningsenhet till ditt NVIDIA GPU-baserade grafikkort.



**nView Klon**-läget visar en exakt kopia av den första skärmen i den andra enheten.

**nView Horisontell utsträckning** låter dig utöka Windows skrivbord över två visningsenheter horisontellt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en bred, gemensam bildyta, vilket är användbart när du betraktar objekt som är bredare än vad som ryms på en bildskärm.

**nView Vertikal utsträckning** –läget låter dig utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar vertikalt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en gemensam bildyta, vilket är användbart när du betraktar objekt som är längre än vad som ryms på en bildskärm.

Visar en grafisk representation av nView-konfigurationen.

§ Klicka på en bildskärmsikon för att välja den som aktuell bildskärm.

När du högerklickar på bildskärmsikonen visas en popup-meny, ur vilken du kan göra justeringar i de associerade visningsenheterna och komma åt Färgkorrigeringsfliken.

Klicka för att låsa den nuvarande panoreringspositionen i **Klonings**-läget för den sekundära bildskärmen.

Detta gör att du effektivt kan frysa det virtuella skrivbordet på en viss plats, vilket är användbart till presentationer eller detaljarbete i program.

För att välja område på den videoskärm som du vill zooma, klicka i mitten eller på pil-ikonerna. När du väl har valt ett område, kan du zooma in det genom att dra i zoomskjutreglaget nedanför.

Dra i reglaget för att zooma in eller ut ur det valda området på videouppspelningsskärmen. Klicka på nedåtpilen och välj sedan antingen **Primär bildskärm** eller **Sekundär bildskärm**, beroende på vilken bildskärm du vill använda för att spela upp video i helskärmsläge.

För att inaktivera helskärmsläge, välj **Inaktivera**. Tvingar överlagringsprogrammet att använda busmastering.

**Obs!** Vi rekommenderar att du inte markerar det här alternativet, såvida du inte har problem med videouppspelning, t ex dålig bildkvalitet eller ingen bild alls.

Visar vilken typ av visningsenhet som du använder till det markerade grafikkortet.



Klicka här för att visa bildskärmens enhets- och drivrutinsegenskaper.

Listar bildskärmens uppdateringsintervall. Ju högre uppdateringsintervallet är desto mindre blir flimret på skärmen.

Anger om listan under Uppdateringsintervall även inkluderar lägen som inte stöds av bildskärmen.

**Varning:** Om du väljer ett läge som inte är lämpligt för bildskärmen, kan detta leda till allvarliga skärmproblem och skador på maskinvaran.

Anger att den bildskärm som svarar mot den ikon du valde ovan är den primära bildskärmen.

När du startar din dator, visas dialogrutan för inloggning på den primära bildskärmen. De flesta programfönster visas som standard på den primära bildskärmen när du öppnar dem första gången. Den primära bildskärmen innehåller övre vänstra hörnet av skrivbordet.

Visar alla aktuella nView-skärmar. Om mer än en enhet är ansluten och du har växlat till ett annat läge än Standard, kan du markera den bildskärm som du vill ska vara aktuell.

Du kan också klicka på bildskärmsikonen ovan för att välja den som aktuell bildskärm.

Klicka för att ange eller ändra inställningar för den utenhet som används till aktuell skärm.

Klicka för att identifiera alla visningsenheter som är anslutna till ditt grafikkort.

**Obs!** Använd den här funktionen om du har anslutit några bildskärmar efter det att du öppnade Kontrollpanelen.

Markera den här rutan om du har anslutit en bildskärm till den sekundära bildskärmsanslutning som inte identifieras. Den här funktionen är användbar för äldre bildskärmar som har anslutits med BNC-anslutningar.



Klicka här om du vill ha tillgång till ytterligare funktioner i ditt NVIDIA GPU.

Klicka här om du vill komma till NVIDIA:s webbplats och få information och drivrutiner till ditt NVIDIA GPU.

Det rör sig om detaljerad maskinvaruinformation om det valda NVIDIA GPU.

Den här informationen rör olika aspekter av systemet som kan påverka den övergripande grafiska prestandan.

En lista på filerna, inklusive deras beskrivningar och versioner, som används av ditt NVIDIA GPU. Inaktiverar kantutjämning i 3D-program.

**Obs!** Aktivera det här alternativet om du vill ha maximal prestanda i dina program.

Aktiverar kantutjämning i 2x-läge.

**Obs!** Detta läge ger förbättrad bildkvalitet och hög prestanda i 3D-program.

Aktiverar en patenterad kantutjämningsteknik som ingår i GeForce3 GPU-serien.

**Obs!** Quincunx kantutjämning tillhandahåller kvaliteten hos det långsammare 4x AA-läget med nästan samma prestanda som det snabbare 2x AA-läget.

Aktiverar kantutjämning i 4x-läge.

**Obs!** Detta läge ger bättre bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.



Aktiverar kantutjämning med hjälp av 4x 9-stegsläget (gaussiskt).

**Obs!** Detta läge ger bättre bildkvalitet, men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

Aktiverar kantutjämning i 4xS-läge. Detta läge ger högre bildkvalitet än 4x-läget, men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

**Obs!** Denna inställning påverkar bara Direct3D-program. När OpenGL-program körs använder OpenGL nästa möjliga kantutjämningsinställning (t ex alternativet just före 4xS-inställningen)

Aktiverar automatiskt inställningarna för optimal kantutjämning för de 3D-program som stöder kantutjämning.

Låter dig manuellt välja den kantutjämningsmetod som ska användas när du kör 3D-program.

Visar information om datorns aktuella AGP-inställningar.

Välj manuellt den AGP-frekvens som används av det grafiska delsystemet.

**Obs!** Om du inte vet vilken AGP-frekvens som ska användas, kan du låta kryssrutan vara omarkerad. Systemet fastställer då automatiskt den optimala AGP-frekvensen. Välj manuellt den AGP-frekvens som ska användas av det grafiska delsystemet genom att flytta skjutreglaget.

Välj vilken metod som drivrutinen ska hantera videominne allokerat från systemminnet med.

Ange mängden systemminne som används i samband med den metod som angetts av det aktuella läget för rambuffring.



Ange hanteringsstrategi för rambuffertminne när du använder det dynamiska rambuffertläget.

Med NVIDIA **PowerMizer**-funktionen kan du reglera energikonsumtionen från din GPU.

Du kan förlänga batteriets livslängd genom att ställa in **Maximal energibesparing** eller utnyttja din GPU:s hela grafiska prestanda genom att välja **Maximal prestanda**.

Låter Windows behandla grafikkort med flera utenheter som om de vore separat installerade grafikkort.

**Obs!** Genom att aktivera detta alternativ kan du välja en oberoende upplösning och/eller färgdjup för varje skärmenhet som är kopplad till grafikkortet med flervisnings grafikkort.

Klicka för att öppna en dialogruta där du kan anpassa extra OpenGL stereo- och överlagringsinställningar.

**Obs!** Den här knappen är *endast* tillgänglig när du aktiverar alternativet "Aktivera fyrbuffrad stereo-API" i första listrutan i den här panelen.

Aktiverar överlagringar i OpenGL.

Vissa program (t ex Softimage3D) kräver överlagringsplan. Överlagringsplan används som palettyta utöver den normala färgbuffringen (RGB). Överlagringar är särskilt användbara för att överlappa ritområden som är oberoende av 3D-bilden, såsom menyer och markörer. Överlagringar stöds i 16-bitars och 32-bitars färglägen.

**Obs!** OpenGL kan inte användas med både stereo och överlagringar samtidigt. Överlagringar kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få överlagringsfunktionen att fungera.

Aktiverar stereo i OpenGL.

För att köra stereoprogram med 3D-glasögon eller annan maskinvara exporterar NVIDIA-drivrutinen OpenGL - stereobildpunktsformat och organiserar minnet så att stereoskopiska och monoskopiska program ska kunna användas samtidigt.

**Obs!** Aktivera endast alternativet om det är nödvändigt. Vissa program väljer automatiskt stereoformat medan andra kanske inte fungerar korrekt i stereobildpunktsformat.

**Obs!** OpenGL kan inte användas med både stereo och överlagringar samtidigt. Stereovisning kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjligt i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få stereovisningen att fungera.

NVIDIA-drivrutinen stöder ett antal stereomaskinvaror. Om du använder andra stereomaskinvaror än standardmaskinvaran, måste du välja ett visningsläge i listrutan.

**Använda 3D-glasögon:** Aktivera bara det här alternativet om du använder en ELSA 3D REVELATOR™ eller kompatibelt grafikkort. Dessa grafikkort översätter bildskärmssignalen till standardiserad 3-steps-DIN som används av de flesta stereomaskinvaror.

**Obs!** Du behöver inte använda adaptern om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps-DIN-anslutning!



**Använda vertikalt sammankopplad skärm:** Aktivera det här alternativet om du har anslutit en platt bildskärm med automatisk stereo till ditt grafikkort.

**Använda nView kloningsläge:** Aktivera det här alternativet om du har passiv stereomaskinvara. För att använda det här alternativet måste du ha anslutit projektorerna till ett dubbelvisnings grafikkort baserat på en NVIDIA GPU och aktiverat nView kloningsläget från nView Visa läge-fliken. En bildskärm visar bildens vänstra öga och det andra det högra ögat.

**Obs!** Detta alternativ är bara tillgängligt på dubbelvisnings (eller flervisnings) grafikkort.

**Använda inbyggd DIN-anslutning:** Aktivera det här alternativet om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps DIN-anslutning. I det här fallet behöver du inga extra adaptrar, som dem som levereras med ELSA 3D REVELATOR™ eller StereoGraphics®-glasögonen. Du kan ansluta vilken stereomaskinvara som helst med 3-steps-DIN-anslutningen direkt till grafikkortet.

**Använda blålinjekod till StereoGraphics StereoEyes:** Aktivera det här alternativet om du använder en adapter som levererades med StereoGraphics StereoEyes eller kompatibla produkter. Dessa adapterar översätter bildskärmssignalen till den standardiserade 3-steps-DIN-anlutningen som används av de flesta tillgängliga stereohårdvarorna.

**Obs!** Du behöver inte använda adaptern om ditt grafikkort har en inbyggd 3-steps-DIN-anlutning!

Om du inte kan se stereoeffekten markerar du det här alternativet för att växla mellan höger och vänster bild.

**Obs!** I allmänhet behöver du endast aktivera det här alternativet på vertikalt sammankopplade bildskärmar och i passivt läge.

Det här alternativet åsidosätter så mycket minne som möjligt för att kunna använda texturmapping. Detta kan höja prestandan för program med högintensiv textur, men på bekostnad av lägre prestanda för icke-texturprogram.

Gör skarpare texturer när du kör 3D-program med kantutjämning aktiverad. Detta kan förbättra bildkvaliteten.

Dra reglaget för att ange graden av anisotropisk filtrering av texturer. Den högsta inställningen tillhandahåller den bästa bildkvaliteten, medan den lägsta inställningen ger maximal prestanda.



Tvingar fram identifieringen av en TV som är ansluten till grafikkortet, även om kontrollpanelen inte visar att en är ansluten för närvarande. Detta är användbart i situationer där speciella anslutna TV-modeller inte på rätt sätt laddar de signaler som låter grafikkortet söka efter dess närvaro.

För att aktivera TV-inställningarna:

1. Klicka i kryssrutan

Starta om din dator när du uppmanas till det. När du loggar tillbaka in, kan du använda TV-kontrollerna.

Standardinställningen för skrivbordet är Liggande.

Stående innebär en 90-graders rotering.

Inverterat liggande innebär en 180-graders rotering.

Inverterat stående innebär en 270-graders rotering.

Du kan använda knappen med högerpilen (->) för att utföra rotationsalternativen nedan. Eller kan du klicka på cirkelpilen uppe till höger och dra den i rotationens riktning.

Du kan använda knappen med vänsterpilen (-) för att utföra rotarionsalternativen nedan.

Bestämmer avancerade renderingsalternativ när du använder flera skärmar och/eller olika klasser av NVIDIA GPU.

**Obs!** Multivisningshårdvarans accelerationsalternativ verkställs inte när du använder nView multivisnings-läge i Windows NT 4.0.

- **Enkelt visningsläge** Om du bara har en aktiv bildskärm är detta standardinställningen. Du kan också ange denna inställning om du har problem med "Flerenhets"-lägena som beskrivs nedan.
- **nView Klon/Utsträckning-läge** Detta är standardläget när din nView bildskärmskonfiguration är angiven till nView Klon-läge eller nView Utsträckningsläge. Om flera NVIDIA GPU-baserade grafikkort i ditt system används med aktiva bildskärmar, ersätts denna inställning av en av "Flerenhets"-lägena som beskrivs nedan.
- **Multi-bildskärm kompatibilitetsläge:** Detta läge är tillgängligt om du har två eller flera aktiva visningsenheter när du kör i nView DualView-läge eller om du använder olika klasser av NVIDIA GPU-baserade kort.

**Obs!** När detta läge används, visas OpenGL i "kompatibilitets"-läge för alla bildskärmar. I detta läge, när olika klasser av GPU används, är den lägsta vanliga funktionen angiven för alla aktiva GPU:s som visas för OpenGL-program. OpenGL:s renderingsprestanda är något långsammare än i enkelt visningsläge.

- **Multi-bildskärm prestandaläge:** Detta läge är tillgängligt om du har två eller flera aktiva visningsenheter när du kör i nView DualView-läge eller om du använder olika klasser av NVIDIA GPU-baserade kort.

**Obs!** När detta läge används, visas OpenGL i "prestanda"-läge för alla bildskärmar. Som i "kompatibilitets-läget", när olika klasser av GPU används, är den lägsta vanliga funktionen angiven för alla aktiva GPU:s som visas för OpenGL-program. Dock är rendering-prestandan "snabbare" än i Kompatibilitets-läget, även om växling eller utsträckning av visningsenheter kan resultera i mindre renderingsartefakter.



Aktiverar anpassning till OpenGL:s texturklampningsbeteende.

Texturklampning syftar på hur texturkoordinaterna hanteras när de faller utanför texturans innehåll. Dessa kan bli klampade till kanten eller inom bilden.

Länkar samman graden av rotation som du specificerade för videoöverlagringen i den primära bildskärmen till den sekundära bildskärmen. Detta betyder att graden av rotation som du valde i NVRotate-panelen visas på både den primära och den sekundära visningsenheten.

**Zoom-kontrollen** låter dig zooma in i den renderade videon.

Klicka på knappen för rullgardins-menyn för att välja den bildskärm du vill zooma.

- **Video-spegling** anger zoomvalet för den sekundära bildskärmen i vilken videospeglingsen renderas.
- **Video-överlagring** anger zoomvalet för den primära bildskärmen i vilken videoöverlagringen renderas.

**Båda** verkställer zoomvalet till både den primära och den sekundära bildskärmen i vilken videon renderas.

Aktiverar värmeindikatorns varningsdialogruta.

När värdet på NVIDIA GPU:s processortemperatur stämmer överens med Processorns långsamma tröskelvärde, visas automatiskt värmeindikatorns dialogruta och beskriver situationen och de åtgärder som har vidtagits för att förhindra möjlig skada på GPU(s) i ditt system.

Detta är den aktuella temperaturen i den valda NVIDIA GPU:n i ditt system.

Detta är den aktuella temperaturen i området som omger den valda NVIDIA GPU:n i ditt system. Denna temperatur kan uppvisa stora variationer, beroende på andra värmekällor nära GPU:n.

Klicka på temperaturenheten (Fahrenheit eller Celsius) i vilken du vill visa temperaturvärdena i panelen.

Klicka på upp- eller nedåtpilen för att ändra värdet vid vilket GPU:n kommer att sakta ner för att undvika överhettning.

När detta värde stämmer överens med GPU processortemperaturvärde och alternativet "Aktivera värmeindikatorvarning..." är aktiverat i panelen, visas automatiskt en dialogruta som varnar för tillståndet och de åtgärder som har vidtagits för att förhindra möjlig överhettning och skada på GPU(s) i ditt system.

**Obs!** Det rekommenderade värdet för denna inställning är den standard som anges av återförsäljaren. Alla förändringar av detta värde bör göras med största försiktighet.



Visar den nuvarande NVIDIA GPU processortemperaturen i aktivitetsfältet.

Denna information beskriver AGP-relaterade möjligheter i ditt system.

Detta avsnitt erbjuder tillverkaridentifiering och AGP-möjligheter i din dators moderkorts kretsupsättning.

Detta avsnitt beskriver AGP-möjligheterna i ditt NVIDIA GPU.

Detta avsnitt sammanfattar AGP-möjligheterna som för närvarande finns tillgängliga för användning i ditt system. Ämnen som listas är AGP-funktioner som är vanliga både för moderkortets kretsuppsättning och för ditt NVIDIA GPU.

Denna inställning gör det möjligt för dig att justera den maximala AGP-frekvensen för ditt grafikkort.

**Obs!** En justering av denna inställning kan orsaka att ditt system blir instabilt om justeringen medför en snabbare inställning än vad som är bestämt att vara säkert för din speciella systemkonfiguration.

Markera denna ruta för att aktivera AGP Fast Writes (FW).

Markera denna ruta för att aktivera AGP Sideband Addressing (SBA).



Markera denna ruta för att aktivera en 2D-lagring av kommandon i cacheminnet.

Detta alternativ låter dig kontrollera det maximala antal utomstående AGP-busskrav som är tillåtna i kö.

Välj detta alternativ för att låta systemet bestämma den bästa inställningen för det maximala antalet utomstående AGP-busskrav.

Välj detta alternativ för att specificera ett maximalt antal utomstående AGP-busskrav.

Klicka på detta alternativ för att testa AGP-konfigurationen som specificeras i denna panel. Detta test kan avgöra om de valda inställningarna orsakar stabilitets- eller prestandaproblem.

Dra i reglaget för att välja prestandainställning (som beskrivs nedan) för kvalitetsförbättring i Direct3D- och OpenGL-program.

- **Program:** Använd denna inställning för att se till att drivrutinen noggrant svarar på alla programförfrågningar.
- **Balanserad:** Använd denna standardinställning för att få bästa kompromiss mellan programförfrågningar och prestanda.
- **Aggressiv:** Använd denna inställning för att uppnå den högsta programprestandan.

Använd detta reglage för att ange vilken grad av kantutjämning som ska användas i Direct3D- och OpenGL-program.

**Kantutjämningen** är en funktion som jämnar ut de "trappsteg" som ibland kan ses utefter kanterna på 3D-objekt. Du kan välja allt från att ha kantutjämningen helt avstängd, upp till den högsta nivå som är möjlig i varje enskilt program.

- **Av.** Inaktiverar kantutjämning i 3D-program. Välj det här alternativet om du vill ha maximal prestanda i dina program.
- **2x.** Aktiverar kantutjämning i 2x-läge. Detta läge ger förbättrad bildkvalitet och hög prestanda i 3D-program.
- **Quincunx.** Aktiverar en patenterad kantutjämningsteknik som ingår i GeForce3 GPU-serien. Quincunx kantutjämning tillhandahåller kvaliteten hos det långsammare 4x AA-läget med nästan samma prestanda som det snabbare 2x AA-läget.
- **4x.** Aktiverar kantutjämning i 4x-läge. Detta läge ger bättre bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.
- **4x, 9-steps gaussisk.** Aktiverar kantutjämning med hjälp av 4x 9-stegsläget (gaussiskt). Detta läge ger bättre bildkvalitet, men till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

**Obs!** En del alternativ kanske inte finns tillgängliga beroende på din maskinvarubegränsning. Se din NVIDIA användarhandbok för mer information.

Använd detta reglage för att ange graden för anisotropisk filtrering för förbättrad bildkvalitet. En aktivering av detta alternativ förbättrar bildkvaliteten på bekostnad av prestanda.

- **Av.** Inaktiverar anisotropisk filtrering.
- **1x** Resulterar i maximal prestanda.
- **2x.** Resulterar i förbättrad bildkvalitet på bekostnad av prestanda.
- **4x.** Resulterar i förbättrad bildkvalitet på bekostnad av prestanda.
- **8x** Resulterar i bäst bildkvalitet.

**Obs!** En del alternativ kanske inte finns tillgängliga beroende på din maskinvarubegränsning. Se din NVIDIA användardokumentation för mer information.



Låter Direct3D-programmet välja sin egen uppdateringshastighet. Listrutan nedanför är avmarkerad när detta alternativ är aktiverat.

Låter drivrutinen åsidosätta uppdateringshastigheten för Direct3D-program. Listrutan nedanför är markerad när detta alternativ är aktiverat.

Denna listruta låter dig individuellt åsidosätta uppdateringshastighet för varje upplösning.

**Standard** innebär att programmets uppdateringshastighet används. Alla andra värden innebär att uppdateringshastigheten anges till värdet för helskärms Direct3D-program.

För att åsidosätta en uppdateringshastighet

1. I Uppdateringshastighetskolumnen klickar du på ordet **Standard** på raden som innehåller den upplösning för vilken du vill ändra uppdateringshastigheten. En lista över värden visas.

Välj en uppdateringshastighet och klicka på **Verkställ**.

Skärper bildkvaliteten genom att förstärka högfrekvent innehåll.

Justerar strömkonsumtionen från batteriet i förhållande till prestandan.

Justerar strömkonsumtionen från A/C-strömkällan i förhållande till prestandan.

Detta är den strömkälla som för närvarande används.

Detta är den aktuella strömnivån i förhållande till prestandan.



Detta är den aktuella batteriladdningsnivån.

Använd det här reglaget för TV-skärmstorlek genom att dra det till den nivå som justerar skärmstorleken på din TV. Till exempel, om du ser en svart ram på din TV-skärm, kan du använda detta reglage för att förstora TV-skärmen och ta bort ramen.

**Obs!** Inställningen längst till höger (dra reglaget hela vägen till höger) är optimal för DVD-tittande.

Digital vibration låter dig kontrollera färgseparationen och bildintensiteten, vilket resulterar i klarare och tydligare videouppspelning.

En del filmer (videobilder) kan se mörka ut under uppspelning. Du kan öka gammavärdet för att ljusa upp bilden.

I denna panel finns funktioner för att skapa och använda egna bildskärmsupplösningar.

Klicka på detta alternativ om du vill lägga till det egna läget som angivits i området Redigera lägen i listan över egna lägen.

Klicka på detta alternativ om du vill ändra den markerade posten i listan över egna lägen.

Klicka på detta alternativ om du vill testa det egna läget i området Redigera lägen. Detta test försöker ställa in läget på den valda bildskärmen och bekräfta att det var riktigt inställt.



Klicka på detta alternativ om du vill ta bort den markerade posten i listan över egna lägen.

Om du klickar på denna ruta kan du ställa in lägen på den valda bildskärmen som är mindre än traditionella Windows-skrivbordslägen. Detta kan orsaka att den synliga delen av bildskärmen kanske tycks zoomad eller panoreras runt skrivbordet, beroende på bildskärmens prestanda.

Justerar den vågräta dimensionen (eller antalet bildpunkter i bredd) för bildskärmläget som skapas.

Justerar den lodräta dimensionen (eller antalet bildpunkter i höjd) för bildskärmläget som skapas.

Justerar det lodräta uppdateringsintervallet för bildskärmläget som skapas.

Justerar antalet färger som visas (kallas även "bpp" eller "bitar per bildpunkt") för bildskärmläget som skapas.

Välj ett av Windows standardvisningslägen som startpunkt i området Redigera lägen.

Visar en lista över tillgängliga egna skärmlägen.



Visar en lista över tillgängliga skärmlägen som kan ställas in på de bildskärmsenheter som associerats med den valda bildskärmen. Denna lista innehåller endast vissa lägen som kan visas fysiskt på denna bildskärmsenhet och kan ha en mindre dimension än de lägen som kan ställas in på Windows Bildskärmsegenskaper.

Markera denna ruta när du vill aktivera de optimala inställningarna för att visa video på TV:n.

Justerar bildskärmens tidsinställning och bibehåller aktuellt bildförhållande.

Visar en grafisk representation av ClearView-konfigurationen. Klicka på en skärmbild och dra den när du vill ändra bildskärmsordningen.

Med detta alternativ väljer du bildskärmskonfiguration. Följande alternativ är tillåtna:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Välj bildskärm som du vill använda som preferensbildskärm. Du kan uppdatera preferensbildskärmen efter behov med skjutreglaget som uppdaterar preferensbildskärmen.

Använd musen när du vill välja preferensbildskärm. Bildskärmen där musens markör visas behandlas som preferensbildskärm vad beträffar uppdatering.

Använd detta skjutreglage till att specificera antalet gånger en preferensbildskärm uppdateras jämfört med icke-preferensbildskärmarna.

- § 1x anger att preferensbildskärmen uppdateras endast en gång per cykel.
- § 2x betyder att preferensbildskärmen uppdateras två gånger per cykel, medan icke-preferensbildskärmarna uppdateras endast en gång under en cykel.
- § 3x anger att preferensbildskärmen uppdateras tre gånger per cykel.



Hjälper dig välja klockinställningar för följande:

- § Standard (2D), som endast påverkar 2D-programmen eller
- § Prestanda (3D), som endast påverkar 3D-programmen.

När du väljer Prestanda klockinställning bestämmer du hur snabbt 3D-programmet kör.

När du väljer Standard klockinställning bestämmer du hur snabbt 2D-programmet kör.

Detta bestämmer den högsta klockinställning som är säker på systemet i detta ögonblick. Den högsta klockinställning som bestäms här kan variera under följande körningar och beror på hur bra systemet hanterar de auto-identifierade stresstesterna.

Gör att en överlagring kan skapas i Utsträckningslägen. (Somliga system kan inte hantera att skapa överlagringar när utsträckningsläget är aktiverat; med detta alternativ kan du motverka denna begränsning.)

När du trycker på bilden av detta stift förblir popup-menyn öppen så länge stiftet är intryckt. Om du släpper stiftet, stängs popup-menyn automatiskt och öppnas när kontrollpanelens fönster kommer ur fokus.

Med detta alternativ kan du manuellt välja panorama-upplösning för en given bildskärmsenhet. Om du väljer en panorama-upplösning anger drivrutinen läget Panorama med given upplösning när detta är möjligt. **Obs!** Denna inställning finns kvar när systemet startas om.

Markera denna ruta när bildskärmen (bildskärmsenhet) stöder inbyggd rotation. **Obs!** Om bildskärmen inte stöder inbyggd rotation avaktiveras rotationsfunktionen när du markerar denna ruta.



Markera denna ruta när du vill åsidosätta anisotropiska inställningar valda av programmet och ersätta dem med användar-valda anisotropiska inställningar för 3D-program.

Dra skjutreglaget om du vill välja Prestandainställningen (beskrivs nedan) för kvalitetsförbättringar i programmen Direct3D och OpenGL.

- **Program:** Använd denna inställning om du vill säkerställa att drivrutinen noggrant följer all programbegäran.
- **Kvalitet:** Använd denna standardinställning när du vill uppnå bästa kompromiss mellan programbegäran och prestanda.
- **Prestanda:** Använd denna inställning när du vill uppnå programmets högsta prestanda.

Kontrollera denna ruta när du vill aktivera Dubbelsvep.

- § Dubbelsvep förbättrar bildkvaliteten i hög grad vid lägre upplösningar vilket är mest användbart för helskärmvideo eller datorspel.
- § Dubbelsvep kräver att bildskärmen har dubbelt så mycket bandbredd. För högre upplösningar och uppdateringsintervall, återgår drivrutinen automatiskt till standardläge när dubbelsvepläget överskrider bildskärmens begränsningar.

På så sätt kan du lägga till mer än ett eget läge med alla stödda färgdjup.

På så sätt kan du lägga till mer än ett eget läge med alla stödda uppdateringsintervall.

Visar tillgängliga bildskärmsupplösningstillningar. Dra reglaget när du vill välja en annan bildskärmsupplösning.

Visar den markerade bildskärmsupplösningens tillgängliga färginställningar. Klicka på reglaget när du vill välja en annan färginställning.

Reglaget visar en lista med speciella NVIDIA GPU-händelser som har inträffat och som har loggats av enhetens drivrutin. Dessa händelser kan även visas med händelseloggens visningsprogram.



Ange bildpunktformat för överlagringar i OpenGL.

- **Färgindexerade överlagringar (8 bpp):** Använd 8-bitars palettöverlagringar.
- **RGB-överlagringar (RGB555-format):** Använd 16-bitars (RGB555) överlagringar.
- **Färgindexerade (8 bpp) och RGB555-format555:** Gör att programmet kan använda antingen 8-bitars paletterade eller 16-bitars (RGB555) överlagringar.

**Obs!** Överlagringar kräver ytterligare inbyggt grafikminne och är därför inte möjliga i alla upplösningar. Du kan behöva minska upplösningen eller färgdjupet om du har problem med att få överlagringsfunktionen att fungera.

Aktiverar gammakorrektion för kantutjämnade linjer. Gammakorrigerade kantutjämnade linjer tar hänsyn till variationer i utenhetens färgvisningsförmåga när de renderar utjämnade linjer.

Aktiverar detta system som huvudkontroll. När detta alternativ är aktiverat används grafikkortet som den huvudkontroll som genererar bildsynkroniseringsignalen.

Ledande kant. När detta alternativ är aktiverat anger det att den stigande kanten används till att detektera synkronisering.

Fallande kant När detta alternativ är aktiverat anger det att den fallande kanten används till att detektera synkronisering.

Synkfördröjning (USA). I huvudkontrollläget anger detta alternativ hur lång tid (i mikrosekunder) bildläskortet ska vänta innan det genererar synkroniseringspulsen.

Uppdatera (Hz). I huvudkontrolläge är detta den frekvens (i hertz) med vilken grafikkortet genererar utenhetens synkroniseringspulser.

Synkroniserings- och anslutningsstatus. Denna grafik visar bildlaskortets aktuella status . Individuella beskrivningar nedan:

- Synk klar - Synkroniseringssignal från GPU (graphics processing unit) som matas ut
- Växla klar - Signal mellan GPU-enheter som används för att synkronisera alla GPU-enheter i kedjan
- Tidsinställning - Tidsinställningssynkbitar syftar på att det finns en tidsinställningssynkronisering via bildåspportarna.
- Stereosynkronisering - Synkronisering från VGA-kortet. Om det inte finns något bildlås eller house synk, används denna synkronisering.
- In - Indata-anslutning för synkronisering av bildlås
- Ut- Utdata-anslutning för synkronisering av bildlås
- House synk - Synksignal som mottagits från BNC-anslutningen



Testa länk. Detta alternativ frågar synkroniseringsalternativen och verifierar anslutningen. Sedan visas aktuell status.

Använd den här till att välja det par bildskärmar som skrivbordet ska visas på. Den första ikonen representerar den primära bildskärmen, den andra ikonen den andra bildskärmen. Detta är en lista över alla bildskärmspar som kan användas tillsammans.

Använd den här till att välja hur skrivbordet ska visas.\n\'Enstaka bildskärm\' betyder visa skrivbordet endast på den primära bildskärmen.\n\'DualView\' betyder visa två olika skrivbord, ett på varje bildskärm.\n\'Klona\' betyder kopiera samma skrivbord på två bildskärmar.\n\'Vågrät utsträckning\' betyder visa ett skrivbord utsträckt vågrätt över två bildskärmar.\n\'Lodrät utsträckning\' betyder visa ett skrivbord utsträckt lodrätt över två bildskärmar.

Dölj lägen som denna bildskärm inte kan stödja.

Visa endast egna lägen

Aktiverar Skrivbordsöverlappning över nView-visningar i vågrätt eller lodrätt utsträckningsläge. Med Skrivbordsöverlappning kan du upprepa en del av bilden längs närliggande bildskärmars kanter när du använder flera bildskärmar till att bilda ett enda skrivbord i Utsträckningsläge.

Specificerar antalet vågräta bildpunkter att överlappa när du använder Skrivbordsöverlappning i läget Vågrät utsträckning.

Specificerar antalet lodräta bildpunkter att överlappa när du använder Skrivbordsöverlappning i läget Lodrät utsträckning.



Aktiverar Beräknad blandning över bildskärmar.\nBeräknad blandning är utformad för användning med projektorbaserade bildskärmar och du kan med den kompensera för ljusstyrkeflimmerartefakter när utsignaler från flera projektorbaserade enheter överlappar och bildar en enstaka, sömlös bildskärmsbild.

Klicka på pilknapparna längs kanterna av bildskärmen när du vill välja bildskärmskanter som du vill inkludera i Beräknad blandning.

Specificerar antalet bildpunkter från de vågräta bildskärmskanterna som du vill använda i Beräknad blandning.

Specificerar avrundning för gradienten som använts till att introducera värdet för vågrät ljusstyrka längs blandade, vågräta bildskärmskanter (intervallet är 0 till 255 bildpunkter).  
Om du använder en stor avrundning hjälper det till att minska synliga sömmar längs bildskärmens kanter och förenklar bildskärmens justering, men bildkvaliteten kan bli något sämre.

Specificerar målljusstyrkevärdet för blandade, vågräta bildskärmskanter (intervallet är 0 till 255). Ju högre tal, desto ljusare bild vid blandade kanter.

Specificerar antalet bildpunkter från de lodräta bildskärmskanterna som du vill använda i Beräknad blandning.

Specificerar avrundning för gradienten som använts till att introducera värdet för lodrät ljusstyrka längs blandade, lodräta bildskärmskanter (intervallet är 0 till 255 bildpunkter).  
Om du använder en stor avrundning hjälper det till att minska synliga sömmar längs bildskärmens kanter och förenklar bildskärmens justering, men bildkvaliteten kan bli något sämre.

Specificerar målljusstyrkevärdet för blandade, lodräta bildskärmskanter (intervallet är 0 till 255). Ju högre tal, desto ljusare bild vid blandade kanter.



Exporterar inställningarna för Skrivbordsöverlappning och Beräknad blandning från dialogrutan till en fil.

Importerar inställningarna för Skrivbordsöverlappning och Beräknad blandning från en fil och visar dessa inställningar i dialogrutan.

Tvinga stöd för renderingskomponenten för videomixning. Välj detta alternativ om du inte ser helskärmssvideon på markerad helskärmssenheter.

Aktiverar eller inaktiverar skalning av skrivbordet med hög upplösning (HiRes). Skalning av skrivbordet med hög upplösning (HiRes) förbättrar skrivbordsbildens kvalitet.

Flytta skjutreglaget om du vill välja prestandainställningen (beskrivs nedan) för kvalitetsförbättringar i programmen Direct3D och OpenGL.

- **Prestanda** ger bästa prestanda för programmet.
- **Balanserad** är standardinställningen som används för att säkerställa kvalitet och prestanda för programmen.
- **Kvalitet** ger bästa kvalitet för programmen.

#Klicka när du vill köra en serie interna prover som kalibrerar grafikkortet för optimala inställningar för bildsynkronisering. Resultat och aktuell status visas.

#Klicka när du vill identifiera associerade bildskärmar eller visningsenheter.

#Klicka på nedåtpilen och välj antingen primär eller sekundär bildskärm, beroende på vilken bildskärm du vill visa överlagringsvideon på.



