

Det här alternativet används för att aktivera och inaktivera emuleringen av "fog"-tabellen.

Direct3D anger att ett bildskärmskort som kan hantera D3D-maskinvaruacceleration bör kunna implementera antingen "vertex fog" eller "table fog". Vissa spel anropar inte funktionerna i D3D-maskinvaran på rätt sätt och förväntar sig därför stöd för "table fog". När du väljer det här alternativet kommer sådana spel att köras korrekt med NVIDIA-grafikprocessorn.

Det här alternativet medför att du kan inaktivera de nya DirectX-funktionerna i drivrutinerna.

Vissa spel som har skrivits för äldre versioner av DirectX kanske inte fungerar korrekt om DirectX 6 eller 7 har installerats och stödet aktiverats i drivrutinerna. Om du väljer det här alternativet tvingas drivrutinerna att köra i DirectX 5-kompatibilitetsläge, så att äldre spel fungerar på rätt sätt.

Använd det här alternativet om du vill köra vissa äldre spel som inte startar eller fungerar som de ska.

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

Normalt bör du ha det här alternativet aktiverat, såvida du inte nödvändigtvis behöver ett särskilt Z-buffertdjup. Om detta alternativ är avstängt kommer alla tillämpningar med annat Z-buffertdjup än det som maskinvaran för tillfället är inställd på, inte att kunna köras.

Aktiverar en annan metod för buffring av djupinformation.

Gör att maskinvaran använder en annan metod för buffring av djupinformation för 16-bitarsprogram. Aktivering av detta alternativ kan ge högre kvalitet på renderade 3D-bilder.

Aktiverar NVIDIA-logotypen i Direct 3D.

Aktivering av detta alternativ får NVIDIA-logotypen att visas i skärmens nedre hörn när en Direct 3D-tillämpning körs.

NVIDIA-grafikprocessorn kan automatiskt generera mipmappar för att öka hastigheten i texturöverföringar över bussen och ge högre programprestanda.

Vissa program visas emellertid inte korrekt när de automatiskt genererade mipmapparna är aktiverade. Du kan åtgärda eventuella problem genom att minska antalet automatiskt genererade mipmapp-nivåer tills bilderna visas korrekt igen. Genom att minska antalet mipmapps-nivåer kan du ofta eliminera feljustering av texturen, så kallade "sömmar", (dock till viss prestandaförsämring).

Medför att du kan välja vilken automatisk mipmappningsmetod som ska användas av grafikprocessorn.

Du kan välja antingen den bilinjära eller den 8-stegs anisotropiska mipmappningsmetoden. Den bilinjära metoden ger vanligtvis högre prestanda, medan den 8-stegs anisotropiska ger högre bildkvalitet.

Medför att du kan justera detaljnivåförhållandet för mipmappar.

Ett lägre värde ger bättre bildkvalitet, medan ett högre värde ökar programmets prestanda. Du kan välja mellan fem förinställda värden, från "Bästa bildkvalitet" till "Bästa prestanda".

En lista med de egna inställningar som du har sparat. När du markerar ett objekt i listan aktiveras inställningen. Du använder inställningen genom att klicka på knappen OK eller Använd.

Medför att du kan spara de aktuella inställningarna (inklusive sådana som du har angivit i dialogrutan "Direct3D - Avancerat") 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.

Tar bort den egna inställningen som är markerad i listan.

Återställer alla inställningar till standardvärdena.

Visar en dialogruta där du kan anpassa övriga Direct3D-inställningar.

Det här alternativet ändrar 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 grafikprocessorn kan utnyttja den angivna mängden systemminne för att lagra texturer (förutom minnet som har installerats på själva bildskärmskortet).

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 som finns tillgängligt, desto högre värde kan du ange.

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

Välj detta alternativ för att stänga av vertikal synkronisering.

Medger att bilden kan ritas omedelbart på skärmen, utan väntan på synkronisering med elektronstrålens återgång. På så sätt kan du få bildfrekvenser som är högre än bildskärmens bildfrekvens, men du kan få bildstörningar. vilket kan ge lägre bildkvalitet.

Med de här alternativen kan du styra mängden kantutjämning för en enskild D3D-tillämpning.

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 enskild tillämpning.

Använd detta alternativ för att tvinga fram kantutjämnning i tillämpningar som inte har stöd för det.

Observera att vissa tillämpningar som inte har stöd för kantutjämnning kanske inte kan visas korrekt, eller kan visa felaktiga bilder. Var försiktig med det här alternativet. Stäng av det om du får problem med ett spel eller en tillämpning som inte stödjer kantutjämnning.

Det här alternativet medför att du kan begränsa antalet bilder som huvudprocessorn kan förbereda innan de bearbetas av grafikkretsen (när VSYNC är inaktivt).

I vissa fall gäller att ju högre antal 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.

Medför att drivrutinerna kan använda OpenGL-tillägget **GL_KTX_buffer_region**.

Det kan ge ökade prestanda i 3D-modelleringsprogram som kan hantera detta tillägg.

Tillåter användning av lokalt bildminne när tillägget GL_KTX_buffer_region har aktiverats.

Om det finns mindre än 8 MB lokalt bildminne tillgängligt kommer tillägget för dubbla plan emellertid inte att aktiveras.

Inställningen har ingen verkan om tillägget "Aktivera utökning av buffertområde" ovan är avstängt.

Aktiverar snabb linjär-mipmapp-linjär-filtrering, som kommer att ge högre prestanda till priset av något lägre bildkvalitet.

I många fall kommer försämringen i bildkvalitet inte att märkas, så du kanske vill dra nytta av den ökande prestandan genom att aktivera denna egenskap.

Detta alternativ anger att OpenGL får använda anisotropisk filtrering för att öka bildkvaliteten.

Välj det här alternativet om du vill inaktivera drivrutinens stöd för utökade instruktioner, som används av vissa CPU:er.

Vissa CPU-processorer kan hantera extra 3D-instruktioner, som utgör ett komplement till NVIDIA-grafikprocessorn och förbättrar prestanda i 3D-spel och 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.

Med de här alternativen kontrollerar du kantutjämning för helskärm för OpenGL-drivrutinen. Kantutjämning är en metod att jämna ut kanterna på objekt på skärmen, genom att minska "trappstegseffekten" man kan se ibland. 1,5 x 1,5-metoden ger kantutjämning med bästa prestanda, medan 2 x 2-metoden ger den högsta bildkvaliteten.

Tillåter drivrutinen att exportera stereobildpunktsformat. OpenGL-program kan nu utnyttja stereo och aktivera stereoglasögon.

Tillåter drivrutinen att exportera överlagringsbildpunktsformat. OpenGL-program kan nu använda overlay-funktioner.

Detta alternativ anger att OpenGL får använda anisotropisk filtrering för att öka bildkvaliteten. Observera att prestandan försämras om du aktiverar den här funktionen.

När den aktiveras tilldelar OpenGL-drivrutinen en bakbuffert och en djupbuffert med samma bildskärmsupplösning.

Detta medför ett mer ekonomiskt utnyttjande av grafikminnet för program som öppnar många fönster.

När den inaktiveras tilldelar OpenGL-drivrutinen en bakbuffert och en djupbuffert för varje fönster som skapas i ett program.

Den här funktionen kan förbättra prestandan hos OpenGL-program som använder flera fönster.

Anger optimala inställningar för det valda OpenGL-programmet.

Detta alternativ anger huruvida texturer med ett bestämt färgdjup alltid ska användas i OpenGL-tillämpningar.

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.

Med detta alternativ aktiveras buffertväxling för fullskärms OpenGL-tillämpningar.

Du kan välja metoderna bitblocksöverföring, sidväxling och automatiskt val. Med det automatiska valet avgör drivrutinen själv bästa metod med hänsyn till maskinvarans konfiguration.

Med detta alternativ kan du ange hur vertikalsynken hanteras av OpenGL.

Alltid av stänger av vertikalsynkning i alla OpenGL-tillämpningar.

Normalt av håller vertikalsynkningen avstängd, såvida inte en tillämpning särskilt begär den.

Normalt på håller vertikalsynkningen på, såvida inte en tillämpning särskilt begär att den ska stängas av.

Medför att du kan spara de aktuella inställningarna som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för en viss OpenGL-tillämpning 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.

Du kan använda reglagen för att ändra värdena för ljusstyrka, kontrast och gamma för den markerade färgkanalen.

Kontrollerna för färgkorrigering hjälper dig 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.

Medför att du kan välja vilken färgkanal som styrs av reglagen. Du kan ändra den röda, gröna eller blå kanalen separat, eller alla tre kanalerna samtidigt.

Digital vibration ger dig bättre kontroll över färgseparation och intensitet, vilket ger ljusare och klarare bilder i alla program.

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

När du väljer det här alternativet återställs färgändringarna automatiskt när Windows startas om.

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

En lista med de egna färginställningar som du har sparat. När du markerar ett objekt i listan aktiveras inställningen.

Medför att du kan spara de aktuella färginställningarna som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

Tar bort den egna färginställningen som är markerad i listan.

Återställer alla färgvärden till fabriksinställningarna för maskinvaran.

Tillåter dig 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 maskinvara.

DMT (Discrete Monitor Timings) är en äldre standard som fortfarande används i viss maskinvara. Aktivera det här alternativet om maskinvaran kräver DMT.

Lägger till ikonen för NVIDIA QuickTweak 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.

Medför att du kan välja vilken ikon som ska representera verktyget QuickTweak i Aktivitetsfältet i Windows.
Välj vilken ikon i listan som du vill använda. Klicka sedan på OK eller Använd för att uppdatera ikonen i Aktivitetsfältet.

Aktiverar NVIDIA Skrivbordshanterare.

NVIDIA Skrivbordshanterare ger utökad funktionalitet, t ex snabbtangenter för fönsterhantering, återcentrering av dialogrutor och zoomning när du använder TwinView-flerskämskonfigurationer. Skrivbordshanteraren ger också stöd för flera skrivbord, så att du kan strukturera din programarbetsyta på ett bättre sätt.

Öppnar konfigurationsdialogrutan för NVIDIA Skrivbordshanterare.

Skrivbordshanterarens dialogruta innehåller kontroller för alla skrivbordshanteringsfunktioner och -inställningar, t ex återcentreringsalternativ, val av snabbtangenter och programhanteringsinställningar.

Stänger dialogrutan och sparar de införda ändringarna så att de börjar gälla när du klickar på knappen OK eller Använd i dialogrutan Övriga egenskaper.

Medför att du kan bestämma vilken musknapp som gör att menyn öppnas när du klickar på ikonerna i Aktivitetsfältet.

Aktiverar eller inaktiverar bekräftelsemeddelanden.

Markera det här alternativet om du inte vill att det ska visas några bekräftelsemeddelanden när du väljer en 3D-konfiguration i menyn.

Välj det här alternativet om du vill att menyn i Aktivitetsfältet ska visas med 3D-effekt.

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.

Återställer skrivbordet till standardpositionen för den aktuella upplösningen och uppdateringshastigheten.

Med de här alternativen kan du välja utenhet (bildskärm, digital platt bildskärm eller TV, beroende på vilka enheter som bildskärmskortet kan hantera).

Öppnar ett fönster där du kan anpassa inställningarna för den aktuella visningsenheten.

Anger det aktuella formatet och de aktuella landsinställningarna för TV-utmatning.

Öppnar ett fönster 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.

Anger det markerade formatet som standardformat vid spänningstillslag.

När du startar datorn och bara har en tv kopplad till bildskärmskortet, medför det här alternativet att alla skärmmeddelanden som visas under starten, visas med det format som TV:n kan hantera.

Ange den typ av utsignal som ska skickas till TV:n.

Om du har rätt anslutningssladd kommer S-Video normalt att ge mycket bättre bildkvalitet än Komposit video.

Om du inte vilken av signaltyperna du bör välja, väljer du alternativet **Automatiskt val**.

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

Obs! Om TV-bilden blir förvrängd eller svart om du har valt ett för högt värde, kan du helt enkelt vänta i 10 sekunder. Då återgår bilden automatiskt till standardpositionen. Sedan kan du göra nya inställningar. När du har placerat skrivbordet på rätt plats måste du klicka på OK eller Avbryt för att spara inställningarna innan 10-sekundersintervallet har gått ut.

Återställer skrivbordet till dess standardposition på TV:n för den aktuella upplösningen.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra ljusstyrkan och mättnaden i TV-bilden.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra ljusstyrkan och kontrasten i TV-bilden.

Använd den här kontrollen till att justera mängden flimmer som ska användas för TV-signalen.

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

Väljer skärmupplösning och färgdjup för utdata till TV:n.

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.

Medger justering av processor- och minnesklockfrekvens för NVIDIA-grafikprocessorn.

Ställer in kärnklockfrekvensen för NVIDIA-grafikprocessorn.

Anger kärnklockfrekvensen i megahertz.

Inställning av minnets klockfrekvens på grafikkortet.

Anger klockfrekvensen för minnesgränssnittet 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.

Genom att välja detta alternativ kommer de förändringar du gjort på klockfrekvenserna att användas automatiskt, varje gång Windows startas.

Obs! Du kan gå förbi de automatiska inställningarna av klockfrekvenser, genom att hålla ned Ctrl-tangenten när Windows startar. Skulle datorn vara nätverksansluten håller du istället ned Ctrl-tangenten 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.

Vi rekommenderar att du utför en återställning efter att du bytt flash-BIOS i grafikkortet till nyare BIOS-kod.

Medför att du kan välja ett av fyra TwinView-lägen:

Standard - Väljer enkelt standardvisningsläge. Använd det här läget om du bara har anslutit en utenhet till NVIDIA-grafikkortet.

Klona - Med det här alternativet placerar du en exakt kopia av den primära bildskärmen på den sekundära enheten.

Horisontell utsträckning - Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar horisontellt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en gemensam bildyta.

Vertikal utsträckning - Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar vertikalt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en gemensam bildyta.

TwinView-standard - Väljer enkelt standardvisningsläge. Använd det här läget om du bara har anslutit en utenhet till NVIDIA-grafikkortet.

TwinView Klona - Med det här alternativet placerar du en exakt kopia av den primära bildskärmen på den sekundära enheten.

Horisontell utsträckning – Med det här alternativet kan du utvidga Windows-skrivbordet över två bildskärmar horisontellt. I det här läget kombineras de två skärmarna så att de utgör en gemensam bildyta, vilket är användbart när du betraktar objekt som är bredare än vad som ryms på en bildskärm.

Vertikal utsträckning - Med det här alternativet kan du 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 bredare än vad som ryms på en bildskärm.

En grafisk representation av konfigurationen av TwinView-konfigurationen.

Genom att klicka på dess bild kan du välja bildskärmen som aktuell bildskärm. När du högerklickar på bilden, visas flera alternativ som du kan ange för att anpassa den anslutna bildskärmen.

När du kör i kloningsläge, medför det här alternativet att du kan använda högre skrivbordupplösning på den primära skärmen än på den sekundära. Om upplösningen på den sekundära enheten är lägre än på den primära, panoreras skrivbordet på den sekundära enheten automatiskt när musmarkören når skärmbildens ytterkant.

Stänger av den automatiska panoreringsfunktionen på den sekundära enheten om du har valt alternativet "Tillåt virtuellt skrivbord på klonad enhet". På så vis kan du på ett effektivt sätt "frysa" det virtuella skrivbordet i en viss position. Denna möjlighet är användbar för presentationer och fina detaljer i program.

När du aktiverar den här funktionen låser du den aktuella panoreringspositionen på den valda bildskärmen. På så vis kan du på ett effektivt sätt "frysa" det virtuella skrivbordet i en viss position. Denna möjlighet är användbar för presentationer och fina detaljer i program.

Aktiverar den virtuella skrivbordsfunktionen för TwinView-flerskärmsläge.

När du aktiverar den här funktionen kan du ange ett större skrivbord än vad den totala bildytan hos de kombinerade bildskärmarna tillåter.

Den kombinerade vyn utvidgas till en större skrivbordsyta när du försöker flytta musen utanför den synliga ytan.

En grafisk representation av konfigurationen av den sekundära TwinView-enheten.

Om du klickar på den grafiska representationen kan du, när du kör i kloningsläge, konfigurera den utdataenhet som är ansluten till TwinView-grafikkortet som sekundär utdataenhet.

Medför att du kan använda zoom-kontrollerna för att zooma in ett särskilt område på skärmen.

Här kan du välja det område på skärmen som du vill zooma in. När du väl har valt ett område, kan du zooma in det genom att använda skjutreglaget nedanför.

Låter dig zooma in och ut den markerade delen av uppspelningsskärmen.

Anger vilken skärm som ska användas för att spela upp video i helskärmsläge.

Låter dig välja bildförhållande (dvs förhållandet mellan horisontell och vertikal storlek) för uppspelningen i helskrmsläge.

När du aktiverar det här alternativet kan videodrivrutinen fastställa den optimala upplösningen för videouppspelning i helskärmsläge.

När du aktiverar det här alternativet länkas zoom-kontrollen på sidan Overlay-kontroller, så att även zoomfaktorn för helskärmsevenheten kontrolleras.

När du klickar på den här knappen får du tillgång till de avancerade grafikfunktioner som TwinView-kloningsläget erbjuder. Observera att kloningsläget måste ha aktiverats för att du ska få tillgång till de här funktionerna.

När du aktiverar det här alternativet, tvingas overlay-programmet att använda busmastering. 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 bildskärm som du använder med det markerade grafikkortet.

Klicka här så visas 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. Om du väljer ett läge som inte är lämpligt för bildskärmen, kan detta leda till allvarliga skärmproblem och skador på maskinvaran.

Med det här alternativet tvingar du OpenGL-drivrutinen att använda 16 bitars djupbuffring, oavsett vilket bildpunktsformat som programmet har valt.

Detta förbättrar prestandan för djupbuffringsraderingar och åtgärder, samtidigt som djupbuffringen förlorar i precision.

När du aktiverar det här alternativet, använder OpenGL den avancerade flerskärmfunktionen i Windows2000.

Använd det här alternativet när du ska ange på vilken skärm skrivbordets övre vänstra hörn ska visas. Den mest påtagliga effekten av det här alternativet är att bildskärmarnas bilder byter plats.

Visar alla aktuella TwinView-skärmar. Om mer än en enhet är ansluten och du har växlat till ett annat läge än Standard, markerar du vilken skärm som är aktuell.

Du kan också välja aktuell skärm genom att klicka på motsvarande bild i kontrollen ovanför.

Klicka på den här knappen om du vill ange eller ändra inställningar för den utdataenhet som används som aktuell skärm.

Med panoreringskontrollerna kan du ange den synliga skärmytans dimensioner i förhållande till den faktiska skrivbordsytan. På så vis kan du ta hänsyn till skrivbord som är större än vad du vanligtvis kan visa på din bildskärm, digitala platta bildskärm eller TV.

Klicka här om du vill identifiera alla bildskärmar som är anslutna till grafikkortet. 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 information om ditt NVIDIA-baserade grafikkort.

Klicka här om du vill ha tillgång till ytterligare funktioner hos ditt NVIDIA-baserade grafikkort.

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

Det rör sig om detaljerad maskinvaruinformation om det valda grafikkortet.

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

Den här tabellen förtecknar de filer, och tillhörande versionsinformation, som används av ditt NVIDIA-baserade grafikkort.

Med inställningarna under Programhantering kan du hantera placeringen av programfönster på flera bildskärmar och skrivbord på per-programbasis.

Detta är den lista över program som hanteras av Skrivbordshanteraren. Välj ett program i listan när du vill konfigurera dess programhanteringsinställningar. Du kan redigera listan med knapparna "Lägg till" och "Ta bort".

Klicka på den här knappen om du vill lägga till ett nytt program i listan över program som hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen om du vill ta bort det markerade programmet från listan över program som hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen om du vill ta bort alla poster från programlistan.

Varning: detta innebär att du tar bort alla de inställningar som du har gjort för dina program.

Om du väljer det här alternativet, öppnas programfönstret alltid på den skärm som du anger.

I det här fältet anges den bildskärm på vilken det aktuella programmet alltid startas, om du har markerat alternativet "Starta alltid tillämpningen på skärm nr".

Om du väljer det här alternativet, kontrollerar Skrivbordshanteraren programfönstrets storlek och placering. När du sedan startar programmet, återställer Skrivbordshanteraren programfönstret till dess senast sparade storlek och placering.

Med det här alternativet anger du att maximering av programfönstret leder till att fönstret enbart fyller den skärm där det är placerat, snarare än hela skrivbordet, som kanske täcker flera bildskärmar.

Välj det här alternativet om du vill starta programmet på ett separat namngivet skrivbord.

Utöver det vanliga standardskrivbordet i Windows kan du t ex skapa nya separata skrivbord för din webbläsare eller ditt e-postprogram.

Skriv namnet på det separata programskrivbordet här. Du kan även använda nedrullningsknappen och välja något av de skrivbord som du redan har skapat för andra program.

Det här fältet är endast tillgängligt om du har markerat alternativet "Starta tillämpningen på ett separat skrivbord".

Under Snabbtangenter kan du anpassa snabbtangenter som du använder för att placera programfönster på skrivbordet.

Med den här tangentkombinationen flyttar du det aktiva fönstret till motsvarande position på en annan bildskärm.

Med den här tangentkombinationen flyttar du alla fönster på skärmen med det aktiva programmet till en annan bildskärm.

Med den här tangentkombinationen flyttar du alla programfönster till den bildskärm där muspekaren befinner sig.

Om du har flera aktiva programskrivbord, kan du växla mellan dem med den här tangentkombinationen. Om du använder den flera gånger på varandra går du igenom hela listan med aktiva programskrivbord.

Globala inställningar innehåller globala alternativ för Skrivbordshanterarens hantering av alla program.

Om du väljer att maximera ett program över "hela skrivbordet" innebär detta att programfönstret fyller hela skrivbordet, även om det sträcker sig över flera bildskärmar.

Om du väljer att maximera ett program till "dess aktuella bildskärm" innebär detta att programfönstret enbart fyller den bildskärm där det befinner sig.

Om du aktiverar den här funktionen infogas undermenyn NVIDIA Skrivbordshanterare under systemmenyn i varje programfönster på toppnivå. Med den här undermenyn får du snabb och lätt åtkomst till olika programhanteringsfunktioner, utan att du behöver öppna kontrollpanelen Skrivbordshanteraren.

Du når ett programs systemmeny genom att högerklicka på fönstrets namnlist, eller genom att klicka på den lilla programikonen längst till vänster på namnlisten.

Om du väljer det här alternativet kan du använda Skrivbordshanteraren för att förhindra att popup-fönster sträcker sig över två eller flera bildskärmar, utan istället anpassas till en skärm.

Välj det här alternativet om du vill att system-popup-fönster alltid ska centreras på den skärm du anger.

Välj den bildskärm på vilken du vill att system-popup-fönstren ska centreras. Det här fältet är enbart tillgängligt om du väljer "Centrera system-popup-fönster på skärm nr".

Det här alternativet medför att system-popup-fönster (som sträcker sig över flera bildskärmar) centreras på den bildskärm där musmarkören befinner sig, eftersom detta sannolikt är den bildskärm som du betraktar.

Det här alternativet samlar alla program-popup-fönster på samma skärm där det program finns som genererade dem. Om ett popup-fönster råkar hamna på en annan bildskärm, flyttar Skrivbordshanteraren det till den skärm där programfönstret finns.

Klicka på den här knappen om du vill återställa inställningarna och snabbtangentera till standardvärdena i Skrivbordshanteraren.

Obs! detta påverkar inte de programspecifika anpassningar som du har gjort under Programhantering.

Bekräfta och tillämpa de ändringar som du har gjort i Skrivbordshanteraren genom att klicka på OK, och stäng därefter kontrollpanelens fönster.

Om du vill stänga Skrivbordshanterarens fönster utan att spara eller tillämpa ändringarna, klickar du på Avbryt.
Varning: alla eventuella ändringar som du har gjort i inställningarna ignoreras.

Spara och tillämpa de ändringar som du har gjort och lämna Skrivbordshanterarens fönster öppet genom att klicka på Använd.

I den här dialogrutan kan du välja ett nytt program som ska hanteras av Skrivbordshanteraren.

Detta är den lista över program som körs på skrivbordet. Du kan markera ett program i listan, eller ange ett annat program, t ex ett som inte körs för tillfället, genom att klicka på Bläddra.

Klicka på den här knappen, så öppnas en dialogruta där du kan välja ett valfritt Windows-program som du vill ska hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen för att bekräfta att det markerade programmet ska hanteras av Skrivbordshanteraren.

Klicka på den här knappen om du inte vill markera något program. Dialogrutan Nytt program stängs utan att några inställningar ändras.

I den här dialogrutan kan du ange namnet på det nya programskrivbordet.

Skriv namnet på det nya programskrivbordet här. Du kan också välja bland de skrivbordsnamn som du har angett för andra program.

Du vill kanske ha ett skrivbord med namnet Webb för din webbläsare, E-post för ditt e-postprogram osv. Med funktionen Snabbtangenter i Skrivbordshanteraren kan du lätt växla mellan de olika programskrivborden.

Bekräfta det nya namnet på skrivbordet genom att klicka på OK. Du kan inte klicka på knappen förrän du har angett ett giltigt skrivbordsnamn.

Om du inte vill ange något skrivbordsnamn klickar du på Avbryt.

Med den här tangentkombinationen aktiverar du en serie animerade konvergerande rektanglar, med vilka du lättare kan hitta markören.

Aktivera det här alternativet om du vill placera fönstren helt och hållet vid den ena eller andra skärmen när du drar dem med musen.

De här alternativen påverkar olika delar av användargränssnittet i din Windows-klientsession, t ex aktivitetsfältet eller aktivitetsväxlarfönstret.

Välj det här alternativet om du vill öppna ett alternativt aktivitetsväxlingsfönster, som är korrekt centrerat enligt den aktuella TwinView-konfigurationen, och som tillåter växling mellan program på olika skrivbord.

Du aktiverar aktivitetsväxlingsfönstret genom att trycka på Alt+Tab.

Om du markerar det här alternativet visas aktivitetsväxlingsfönstret alltid på den angivna skärmen.

Välj den bildskärm på vilken du vill att aktivitetsväxlingsfönstret ska visas. Du kan bara välja bland de bildskärmar som för tillfället är aktiva.

Välj det här alternativet om du vill begränsa aktivitetsfältet till en bildskärm, eller, med andra ord, förhindra att det sträcker sig över flera bildskärmar.

De här alternativen reglerar hur Skrivbordshanteraren placerar popup-fönster, t ex meddelanderutor och programdialogrutor.

Välj det här alternativet om du vill aktivera Zoom-funktionen. Zoom-funktionen visar på en bildskärm en förstord bild av det bildskärmsområde som ligger under markören. Zoom-vyn visas på bildskärmen mitt emot markören. Om du flyttar markören till den andra bildskärmen, flyttas zoom-vyn automatiskt till den första.

Zoom-funktionen fungerar enbart om du har anslutit flera bildskärmar och valt horisontell eller vertikal utsträckning.

Aktivera det här alternativet om du vill förstora med filtrerad (interpolerad) skalning.

Du kontrollerar Zoom-funktionen med följande snabbtangenter. När det gäller snabbtangenter på fliken "Snabbtangenter" anger du en snabbtangenter genom att klicka på ett fält och sedan trycka på önskad tangentkombination.

Obs! Snabbtangenterna inaktiveras när du öppnar någon av sidorna "Zoom" eller "Snabbtangenter", så att befintliga snabbtangenter inte ska ligga i vägen när du definierar nya snabbtangenter.

Med den här snabbtangente aktiverar och inaktiverar du Zoom-funktionen.

Med den här snabbtangente ökar du zoomfunktionens förstoringegrad.

Med den här snabbtangente minskar du zoomfunktionens förstöringsgrad.

Med den här parametern anger du hur många gånger per sekund som zoomvyn ska uppdateras när musen är orörlig. (Zoom-vyn uppdateras automatiskt varje gång du rör musen.) Observera att om du ökar det här värdet, kan systemets eller programmets prestanda försämrats.

Den här parametern anger i millisekunder fördröjningen innan Zoom-vyn flyttas från en bildskärm till en annan. Den här fördröjningen är till för att förhindra att Zoom-vyn "hoppar" fram och tillbaka mellan bildskärmarna om markören av misstag hamnar på den skärm där Zoom-vyn finns. Du kan ge parametern värdet noll, om du inte vill ha någon fördröjning.

Välj det här alternativet om du snabbt vill kunna ändra Zoom-vyns förstoringsgrad genom att använda någon tangentkombination med Ctrl/Alt/Skift tillsammans med mushjulet.

Välj den tangentkombination med Ctrl, Alt eller Skift som ska användas tillsammans med mushjulet för att ändra Zoom-vyns förstöringsgrad.

Under Snabbtangenter kan du anpassa snabbtangenter som du använder för att placera programfönster på skrivbordet.

Obs! Snabbtangenterna inaktiveras när du öppnar någon av sidorna "Zoom" eller "Snabbtangenter", så att befintliga snabbtangenter inte ska ligga i vägen när du definierar nya snabbtangenter.

Det här alternativet inaktiverar bildpunktsutjämning i 3D-program.

Välj det här alternativet om du vill ha maximal prestanda i dina program.

Det här alternativet aktiverar bildpunktsutjämning med hjälp av 2x-läget.

Det ger förbättrad bildkvalitet och hög prestanda i 3D-program.

Det här alternativet aktiverar en patenterad bildpunktsutjämnings teknik som ingår i GeForce3 GPU-serien.

Quincunx Antialiasing tillhandahåller kvaliteten hos det långsammare 4x AA-läget med nästan samma prestanda som det snabbare 2x AA-läget.

Det här alternativet aktiverar bildpunktsutjämning med hjälp av 4x-läget.

Det ger högsta tänkbara bildkvalitet till priset av en viss prestandasänkning i 3D-program.

Det här alternativet aktiverar automatiskt inställningarna för optimal bildpunktsutjämning för de 3D-program som stöder bildpunktsutjämning.

Med det här alternativet kan du manuellt välja den bildpunktsutjämningsmetod som ska användas när du kör 3D-program.

Information om datorns aktuella AGP-inställningar.

Med det här alternativet kan du manuellt välja vilken AGP-frekvens som ska användas av det grafiska delsystemet. 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.

Med denna funktion kan du välja med vilken metod drivrutinen hanterar videominne allokerat från systemminnet.

Med denna funktion kan du ange mängden systemminne som används i samband med den metod som angetts av det aktuella läget för rambuffring.

Med det här alternativet kan du ange hanteringsstrategi för rambuffertminne när du använder det "dynamiska" rambuffertläget.

Med Nvidia PowerMizer kan du reglera energikonsumtionen från din GPU.. Du kan förlänga batteriets livslängd genom att ställa in Maximum Power Savings eller utnyttja din GPU:s hela grafiska prestanda genom att välja Maximum Performance.

Om du väljer det här alternativet visas en TwinView-aktiverad displayadapter som två separata displayenheter i Windows. Detta gör att du bekvämt kan använda Windows utvidgade skrivbordsfunktioner med hjälp av en enda grafikadapter. Windows kommer att behandla din TwinView-aktiverade GPU som om den vore två separata adapterar.

Med det här alternativet kan du ange det maximala antalet förfrågningar som en ansvarig kan ställa i kö till målet. Om du vill låta drivrutinen avgöra djupet på förfrågningskön väljer du "Auto-select"

Det här alternativet gör att du kan skriva snabba överföringar på AGP-gränssnittet om den funktionen stöds av din kretsutrustning.

Det här alternativet gör att du kan använda funktionen skrivkombinationer på din AGP-kretsupsättning för 3D-program.

Med det här alternativet kan du lagra kommandon i cache-minnet när du arbetar med program utan 3D-acceleration.

Med denna funktion kan du använda stereo som stöds av OpenGL API

Med denna funktion kan du välja det stereoläge du vill använda när du kör OpenGL-program.

Vänder på stereo-outputen så att bilden byts ut för resp. öga

,

