

Engedélyezi a fátyoltábla-emulációt

A Direct3D megállapítja, hogy egy Direct3D hardware gyorsítására képes NVIDIA GPU képes kell, hogy legyen a csúcsfátyol vagy a táblafátyol használatára.

Megjegyzés: Bizonyos játékok nem a megfelelő módon kérdezik le a Direct3D képességeit és elvárják a táblafátyol támogatását. Ennek az opciónak az engedélyezése biztosítja, hogy az ilyen játékokat megfelelő módon futtassa az NVIDIA GPU.

Rákényszeríti a hardvert, hogy a Z-puffer mélységét automatikusan az alkalmazás mélységi követelményei alapján állítsa be.

Megjegyzés: Amennyiben az Ön munkája nem igényel speciális Z-puffer mélységet, javasoljuk, hogy ennek az opciónak az engedélyezését tartsa bekapcsolva. Az opció letiltásakor csak azok az alkalmazások futnak, amelyek megfelelnek az adott hardver-konfigurációnak.

Más technikát is engedélyez a mélységi puffereleshez.

Ennek az opciónak az engedélyezése biztosítja a hardver számára, hogy 16-bites alkalmazás esetén a mélységi puffereleshez más technikát alkalmazzon és ezzel a 3D képeket jobb minőségben állítsa elő.

Engedélyezi az NVIDIA logót a Direct3D alkalmazásban.

Ennek az opciónak az engedélyezése lehetővé teszi, hogy a Direct3D alkalmazások futtatása közben az NVIDIA logo megjelenjen a képernyő alsó sarkában.

Az Ön NVIDIA GPU-ja automatikus mipmap generálásra képes annak érdekében, hogy növelje a buszon keresztül a textúra átvitelét, biztosítva ezzel az alkalmazás jobb teljesítményét.

Megjegyzés: Vannak azonban olyan alkalmazások, amelyek az automatikus mipmap generálás engedélyezése mellett nem jelennek meg megfelelően. Bármilyen probléma felmerülése esetén csökkentse az automatikusan generált mipmap szintek számát addig, amíg a képek minősége megfelelő nem lesz. A mipmap szintek számának csökkentése gyakran kiküszöböli a textúra elcsúszását vagy az "átfedéseket", de a teljesítmény rovására.

Beállítja a **Részletességi szint (Level of Detail, LOD)** aszimmetriáját a mipmap-ek számára.

A kisebb aszimmetria jobb képminőséget biztosít, a nagyobb aszimmetria viszont növeli az alkalmazás teljesítményét. A "Legjobb képminőség" és a "Legnagyobb teljesítmény" között öt előre beállított aszimmetria-érték választható. Megjeleníti az Ön által elmentett egyedi beállításokat (vagy "fogásokat").

A beállítás aktiválásához jelöljön ki egyet a listáról, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra.

Az adott beállítás (beleértve azokat is, amelyek megtalálhatók a More Direct3D párbeszédablakában) egyedi "fogásként" történő elmentéséhez kattintson a mentésre.

- Az elmentett beállítások hozzáadódnak a listához.
- Ha sikerült megtalálni egy adott Direct3D játékhoz a megfelelő beállítást, annak egyedi fogásként történő elmentése lehetővé teszi, hogy gyorsan konfigurálhassa a Direct3D alkalmazást a játék elindítása előtt, és ne kelljen az összes opciót egyenként beállítani.

A kiválasztott egyedi beállítás listáról történő eltávolításához kattintson a töröl gombra.

Az összes beállítás alapértékének visszaállításához kattintson a visszaállítás gombra.

A kiegészítő Direct3D beállítások testreszabását lehetővé tévő párbeszédablak megjelenítéséhez kattintson a megjelenítés gombra.

A hardveres textúra-címzési séma a csúszkával módosítható.

Ezen értékek módosítása megváltoztatja a felszínelem eredete definiálásának helyét. Az **alapbeállítások** alkalmazkodnak a Direct3D specifikációihoz. Néhány szoftver a felszínelem eredetének definícióját máshol keresheti. Az ilyen alkalmazások esetén a felszínelem újradefiniálásával a képek minősége javítható. A felszínelem eredetének a felszínelem bal felső sarka és a közepe közötti szabályozásához használja a csúszkát.

Lehetővé teszi, hogy az NVIDIA GPU a rendszermemóriát az előre meghatározott mértékben használja (a grafikus kártyákba épített memórián felül) a textúra tárolására.

Megjegyzés: A textúra tárolására használható maximális rendszermemória-mennyiség kiszámítása a számítógépre telepített fizikai RAM értéke alapján történik. Minél nagyobb a rendszer RAM, annál nagyobb érték állítható be.

A beállítás csak a PCI grafikus kártyára, illetve a PCI kompatibilis üzemmódban futó AGP grafikus kártyára vonatkozik.

A Függhőleges Szinkron letiltása esetén korlátozza a CPU által készíthető képek számát, mielőtt a grafikai processzor feldolgozná őket.

Megjegyzés: Bizonyos esetekben minél több előre elkészített kép engedélyezett, annál több "bemeneti periféria" csatlakoztatható a berendezésekhez, mint például joystickok, játépadok, billentyűzetek, stb. Ezt az értéket akkor csökkentse, ha játék közben a csatlakoztatott eszköz jelentős reakciókésését érzékeli.

Letiltja a bizonyos CPU-k által használt bővített utasítások számára rendelkezésre álló illesztőprogram-támogatást.

Néhány CPU támogatja azokat a kiegészítő 3D utasításokat, amelyek kiegészítik az NVIDIA GPU-t, és javítják a 3D játékok vagy alkalmazások teljesítményét. Ez az opció lehetővé teszi ezeknek a kiegészítő 3D utasításoknak a letiltását az illesztőprogramokban. Ez teljesítmény-összehasonlítások vagy hibakeresés esetén lehet hasznos.

Képesé teszi az illesztőprogramot sztereo pixel formátum exportálására, amellyel az OpenGL alkalmazások képesé válnak a sztereo alkalmazására, és engedélyezik a sztereoszkópiás szemüvegeket.

Lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram átfedő pixel formátumokat exportáljon, amellyel az OpenGL alkalmazások használhatnak átfedéseket.

Lehetővé teszi az OpenGL illesztőprogram számára, hogy a kijelző egyazon felbontása mellett kijelöljön egy háttér- és egy mélységi puffert.

- Ennek az opciónak az engedélyezése (kijelölése) esetén azok az OpenGL alkalmazások, amelyek több ablakot is létrehoznak, sokkal hatékonyabban használják a videomemóriát és jobb teljesítményt nyújtanak.
- Ennek az opciónak a letiltása (nem kijelölése) esetén, az OpenGL illesztőprogram az OpenGL alkalmazás által létrehozott minden egyes ablak számára kijelöl egy háttér- és egy mélységi puffert.

A kiválasztott OpenGL alkalmazás számára beállítja az optimális beállítási értékeket. Az alkalmazások listájának megjelenítéséhez kattintson a lefelé mutató nyílra, majd válasszon egy alkalmazást.

Meghatározza hogy az OpenGL alkalmazásokban a speciális színmélység-textúrák alapbeállításként kerüljenek-e alkalmazásra.

- Az **Asztal színmélységének használata** minden esetben azokat a színmélység-textúrákat használja, amelyekkel a Windows asztal éppen fut.
- A **Mindig használjon 16bpp** és a **Mindig használjon 32 bpp** opciók az asztal beállításától függetlenül a speciális színmélység-textúrák használatát érvényesítik.

Meghatározza a pufferkapcsoló üzemmódot a teljes képernyős OpenGL alkalmazások esetén. Választható a **blokkátviteli** mód, illetve az **automatikus kiválasztás**.

Az **automatikus kiválasztás** lehetővé teszi, hogy az illesztőprogram a hardware konfiguráció alapján kiválassza a legmegfelelőbb üzemmódot.

Meghatározza a Fügőleges Szinkron kezelési módját az OpenGL alkalmazásban.

- **Mindig kikapcsolva.** Minden esetben letiltja a fügőleges szinkron használatát az OpenGL alkalmazásban.
- **Alapbeállításban kikapcsolva.** Letiltja a Fügőleges Szinkront, amennyiben annak engedélyezését egy alkalmazás külön nem kéri.
- **Alapbeállításban bekapcsolva.** Engedélyezi a Fügőleges Szinkront, amennyiben annak letiltását egy alkalmazás külön nem kéri.

Az adott beállítás egyéni "fogásként" történő elmentéséhez kattintson a mentésre. A beállítás ezt követően hozzáadódik a listához.

Ha sikerült megtalálni egy adott OpenGL alkalmazáshoz a megfelelő beállítást, annak egyéni fogásként történő elmentése lehetővé teszi, hogy gyorsan konfigurálhassa az OpenGL alkalmazást a program elindítása előtt, és ne kelljen az összes opciót egyenként beállítani.

A kiválasztott színcsatorna fényerejének, kontrasztjának és gamma-értékeinek beállításához használja a csúszkát.

A színtkorrekciós beállítások használhatók a forráskép és a kijelzőn megjelenő kép közötti fényerősségi különbözőségének kompenzálására. Képszerkesztő alkalmazások használata esetén a beállítási értékeket úgy adja meg, hogy a kijelzőn megjelenő kép (pl. fényképek esetén) minél pontosabban adja vissza a színeket.

Sok 3D gyorsítású játék is túlságosan sötéten jelenhet meg ahhoz, hogy játszani lehessen. Valamennyi csatorna fényerejének és/vagy gamma értékének azonos mértékű növelése világosabbá és élvezhetőbbé teszi ezeket a játékokat.

A csúszkával vezérelhető színcsatorna kiválasztásához kattintson a lefelé mutató nyílra. A piros, zöld vagy kék csatornák egyenként és egyszerre egyaránt szabályozhatók.

A Digitális Vibráció a színek elválasztásához és intenzitásának szabályozáshoz biztosít további lehetőségeket, lehetővé téve ezzel az élesebb és tisztább képek megjelenítését valamennyi alkalmazásban.

A Digitális Vibrációsintek beállításához használja a csúszkát: **Kikapcsolva, Alacsony, Közepes, Magas** és **Maximális**

A színgörbe grafikai megjelenítése. Ez a görbe a kontraszt, a fényerő vagy a gamma értékeinek szabályozása szerint változik.

A Windows újraindítását követően a színbeállítások automatikus visszaállításához kattintson ide.

Megjegyzés: Amennyiben a számítógép hálózatban működik, a szín a Windowsba történő bejelentkezést követően kerül beállításra.

Megjeleníti az Ön által elmentett egyéni színbeállítások listáját.

A beállítások aktiválásához válasszon egyet a

Az adott színbeállítás egyéni beállításaként történő mentéséhez kattintson a mentésre. Az elmentett beállítások hozzáadódnak a szomszédos listához.

A kiválasztott egyéni színbeállítás listáról történő eltávolításához kattintson a töröl gombra.

A gyári színbeállítások visszaállításához kattintson ide. A monitor vagy a képernyő időzítésének kiválasztásához kattintson ide.

- **Automatikus érzékelés** esetén a Windows magától a monitortól kapja a valós időzítési információt. Ez az alapbeállítás. Ügyeljen rá, hogy néhány régebbi monitortípus ezt a jellemzőt nem támogatja.
- Az **Általános Időzítési Formula (General Timing Formula, GTF)** a legtöbb új monitor és kijelző által használt szabvány.
- A **Különálló monitoridőzítés (Discrete Monitor Timings, DMT)** egy néhány monitor által még használt korábbi szabvány. Ennek az opciónak az engedélyezése akkor szükséges, ha a monitora vagy kijelzője DMT beállítást kér.

Az NVIDIA Media Center ikonjának elhelyezése a Windows feladatsorába.

- Az ikon lehetővé teszi bármelyik szokványos Direct3D, OpenGL vagy színbeállítás menet közben történő alkalmazását egy kényelmes előugró menü segítségével.
- Ez a menü tartalmazza továbbá az Alapbeállítások visszaállítása és a Kijelző tulajdonságok párbeszédablak megnyitása menüpontokat is.

Kattintson arra az ikonra, amelyiket szeretné, hogy a Windows feladatsorban a Media Center alkalmazás parancsikonjaként jelenjen meg.

1. Válassza ki a listáról a megjelenítendő ikont.
2. A feladatsorban található ikon frissítéséhez kattintson az **Alkalmaz** gombra.

A **nTulajdonságok megtekintése** opció hozzáadása az asztalmenühöz engedélyezi az nAsztalkezelő megjelenítése opciót.

Az nAsztalkezelő megjelenítése tulajdonságpanel megjelenítéséhez az egér jobb gombjával kattintson az asztalra, majd kattintson a **nTulajdonságok megjelenítése** menüpontra.

Az **Asztalkezelő engedélyezése** opció engedélyezését követően az nAsztalkezelő megjelenítése tulajdonságpanel megnyitásához kattintson a menüpontra.

Az nAsztalkezelő megjelenítése tulajdonságpanel teszi lehetővé az Asztalkezelő különféle tulajdonságainak beállítását mind egyetlen, mind több asztal és kijelző (monitor) esetén.

Ezeknek az opcióknak a segítségével határozható meg egy, a támogatott legnagyobbnál alacsonyabb felbontásban használt kép elhelyezkedése a kijelző síkján.

Az asztal kijelzőn történő elhelyezkedésének beállításához használja a nyílombokat.

Az asztal aktuális felbontásra és frissítési sebességre vonatkozó alapbeállításának visszaállítására kattintson ide.

Attól függően válasszon kijelzőt (monitor, digitális síkmonitor vagy TV), hogy az NVIDIA GPU alapú grafikus kártya (kártyák) milyen berendezés(eke)t támogat(nak).

Kattintson arra az ablakra, amelyben testre szabhatja az aktív kijelző berendezés beállításait.

A TV kimenethez használt aktuális formátum és ország beállítás megjelenítéséhez kattintson a megfelelő menüpontra.

Adott TV kimeneti formátum meghatározásához nyissa meg a vonatkozó párbeszédablakot.

Ez teszi lehetővé az Ön országában érvényes TV kimeneti formátum kiválasztását.

Megjegyzés: Amennyiben az Ön országa nem található a listán, válassza az Ön országához legközelebbi országot.

A TV-hez küldött kimeneti jel típusának meghatározásához kattintson a vonatkozó pontra.

- Amennyiben megfelelő csatlakozókábelrel rendelkezik, az **S-Video** kimenet általában jobb minőségű kimenőjelet biztosít, mint az összetett videokimenet.
- Amennyiben nem biztos a megadandó jel típusában, válassza az **Automatikus kiválasztás** beállítást.

Az asztal TV képernyőn történő elhelyezkedésének beállításához használja a nyílombokat.

Megjegyzés: Ha a túlszabályozás következtében a képernyőn megjelenő kép zavaros, illetve a képernyő üres, egyszerűen várjon 10 másodpercet. A kép automatikusan visszatér az alapbeállításokhoz, így a beállítás kezdhető előlről. Amikor sikerült elhelyezni az asztalt a kívánt pozícióba, a beállítás mentéséhez még a tíz másodperces időtartam eltelte előtt kattintson az **Alkalmaz** gombra.

Az asztal TV-képernyő felbontására vonatkozó alapbeállításának visszaállításához kattintson a visszaállítás gombra.

A TV-kép fényerejének szabályozásához használja a csúszkát.

A TV-kép kontrasztjának szabályozásához használja a csúszkát.

A TV-kép színtelítettségének szabályozásához használja a csúszkát.

A csúszka mozgatásával szabályozhatja a TV-jelhez alkalmazni kívánt villogásszűrő erősségét.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy a hardveres dekóderrel lejátszott DVD film esetén teljesen kapcsolja ki a villogásszűrőt.

A lejátszott video vagy a DVD film minőségének szabályozásához ezeket a vezérlőket használja.

Video és DVD filmek számítógépen történő lejátszása során az optimális képminőség elérése érdekében a fényerő, a kontraszt, a színárnyalat és színtelítettség egymástól függetlenül szabályozhatók. Beállítja az NVIDIA GPU mag- és memória- órajel-frekvenciáját.

Beállítja az NVIDIA GPU mag-órajelét.

A mag-órajelet megahertzben kijelzi.

Beállítja a grafikus kártya memória interfészének órajelét.

A memória interfész órajelét megahertzben kijelzi.

Alkalmazás előtt ellenőrizze az új órajelfrekvencia-beállítások stabilitását.

Megjegyzés: A folyamatos használat megkezdése előtt minden, a gyártó által megadott alapbeállításoktól eltérő beállítást tesztelni kell.

Győződjön meg arról, hogy az órajelfrekvencia-beállításokban végzett módosításait a Windows minden egyes elindulásakor alkalmazza.

Megjegyzés: A Windows indítása során a **Ctrl** billentyű nyomva tartásával az indításkor történő automatikus órajel-beállítás megkerülhető. Amennyiben a számítógépe hálózatra van kötve, a Windowsba történő bejelentkezést követően azonnal nyomja le és tartsa lenyomva a **Ctrl** billentyűt.

Mielőtt a vezérlőket ismét engedélyezné, törli az összes órajel-beállítási lehetőséget, és újból elvégzetteti a grafikus hardver érzékelését.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy törölje a beállításokat minden alkalommal, amikor a grafikus adapter BIOS adapterét egy frissített BIOS képpel gyorsítja fel.

A **nSzabványos nézet** egy egyszerű kijelzési mód. Akkor alkalmazza ezt az üzemmódot, ha csak egy kijelző berendezés csatlakozik az NVIDIA GPU alapú grafikus kártyához.

A **nHasonmás nézet** mód az első kijelzőn megjelenő kép pontos mását jeleníti meg egy másodlagos kijelző eszközön.

nVízszintes nyújtás nézet mód lehetővé teszi a Windows asztal vízszintes elnyújtását két kijelző eszközre. Ebben az üzemmódban a két kijelző kombinációja alkot egy széles, nyújtott kijelző felületet, amely abban az esetben hasznos, ha egy kijelzőnél szélesebb tételeket kell megtekinteni.

nFüggőleges nyújtás nézet mód lehetővé teszi a Windows asztal függőleges elnyújtását két kijelző eszközre. Ebben az üzemmódban a két kijelző kombinációja alkot egy magas, nyújtott kijelző felületet, amely abban az esetben hasznos, ha egy kijelzőnél magasabb tételeket kell megtekinteni.

A nKépernyő-konfiguráció megjelenítése grafikai ábrázolásának megjelenítése.

§ Aaktuális képernyőként történő kiválasztásához kattintson egy monitorikonra.

§ Ha az egér jobb gombjával rákattint a monitor ikonjára, megjelenik egy előugró ablak, amelyből végrehajtható a vonatkozó kijelzők szabályozása és hozzáférhető a Színkorrekció fül.

Kattintson ide, ha a **Hasonmás üzemmódban** működő másodlagos kijelzőn zárni kívánja az adott billentési pozíciót.

Ennek segítségével a virtuális asztal egy adott pozícióban hatékonyan kimerevíthető, ami prezentációk alkalmával, illetve az alkalmazásokban végzett finom részletekig terjedő munka esetén bizonyulhat hasznosnak.

Annak a területnek a megjelöléséhez, amelyet a videképernyőn fel kíván nagyítani, kattintson a középső- vagy a nyílikonokra. A terület kijelölését követően a nagyítás az alul elhelyezkedő nagyító- (Zoom) csúszka használatával történhet.

A csúszka használatával a monitoron kiválasztott területet nagyíthatja vagy kicsinyítheti. Kattintson a lefelé mutató nyílra, majd jelölje ki az **Elsődleges kijelzőt** vagy a **Másodlagos kijelzőt**, attól függően, hogy melyiken kívánja lejátszani a videót teljes képernyős üzemmódban.

A teljes képernyős üzemmód letiltásához válassza a **Letiltás** menüpontot. Utasítja az átfedő szoftvert a buszvezérlés használatára.

Megjegyzés: Javasoljuk, hogy ezt az opciót ne jelölje ki mindaddig, amíg a videolejátszás során nem tapasztal képhibákat, illetve képkimaradást.

Megjeleníti a kiválasztott grafikus kártyával használt kijelzőeszköz típusát.

A kijelző és a vonatkozó illesztő-program tulajdonságainak megjelenítéséhez kattintson ide.

Felsorolja az ehhez a monitorhoz rendelkezésre álló frissítési sebességeket. Magasabb frissítési frekvencia csökkenti a monitor vibrálását.

Megállapítja, hogy a Frissítési frekvencia alatti lista tartalmaz-e az Ön kijelzője által nem támogatott üzemmódokat.

Figyelem: A kijelző számára nem megfelelő üzemmód kiválasztása komoly problémákat okozhat a kijelző működésében és károsíthatja a hardvert.

Meghatározza, hogy a fent kiválasztott ikonhoz tartozó kijelző az elsődleges.

A számítógép beindításakor a bejelentkező párbeszédablak az elsődleges kijelzőn jelenik meg. Alapbeállításban a legtöbb Windows alkalmazás az első megnyitáskor az elsődleges kijelzőn jelenik meg. Az elsődleges kijelző az asztal bal felső sarkát tartalmazza.

Valamennyi aktuális képernyő megjelenítését megjeleníti. Amennyiben egynél több berendezést csatlakoztattak, és nem a Szabvány üzemmód került kiválasztásra, megjelölheti, hogy melyik képernyőt kívánja aktuálisként meghatározni.

Az aktuális képernyő kiválasztása a fent található monitorikonra való kattintással is történhet.

Az aktuális képernyőként használt kimeneti berendezés beállítási értékeinek módosításához vagy beállításához kattintson ide.

A grafikus kártyához csatlakoztatott kijelző berendezések érzékeléséhez kattintson ide.

Megjegyzés: Akkor használja ezt a jellemzőt, ha a vezérlőpult megnyitását követően csatlakoztatott kijelzőket.

Akkor jelölje be ezt a négyzetet, ha a másodlagos kijelző-csatlakozóhoz olyan monitort csatlakoztatott, amely még nem volt ellenőrizve. Ez régebbi, illetve a BNC csatlakozóval rendelkező monitorok esetén hasznos.

Az NVIDIA GPU kiegészítő lehetőségeihez való hozzáféréshez kattintson ide.

Kattintson ide, ha az NVIDIA honlapon meg kívánja tekinteni az Ön NVIDIA GPU-jára vonatkozó legfrissebb információkat és illesztő-programokat.

Ez az információ részletesen tartalmazza a kiválasztott NVIDIA GPU-ra vonatkozó hardver-adatokat.

Ez az információ részletezi az Ön rendszerének azon jellemzőit, amelyek befolyással lehetnek az általános grafikus teljesítményre.

Felsorolja az Ön NVIDIA GPU-ja által használt fájlokat, beleértve azok leírásait és verzióit.

Letiltja a retusálást a 3D alkalmazásokban.

Megjegyzés: Akkor engedélyezze ezt az opciót, ha az alkalmazásokban a maximális teljesítmény elérése szükséges.

A 2x üzemmód használatával engedélyezi a retusálást.

Megjegyzés: Ez az üzemmód jó képminőséget és nagy teljesítményt biztosít a 3D alkalmazásokban.

Engedélyezi a GeForce GPU családban rendelkezésre álló szabadalmaztatott retusálási eljárást.

Megjegyzés: Az ötös kötésű retusálás a lassabb, 4x retusálási mód minőségét nyújtja a gyorsabb, 2x üzemmóddal közel azonos teljesítmény mellett.

A 4x üzemmód használatával engedélyezi a retusálást.

Megjegyzés: Ez az üzemmód jobb képminőséget eredményez, de bizonyos 3D alkalmazások teljesítményének a rovására.

A 4x, 9-csapos (Gauss-féle) üzemmód használatával engedélyezi a retusálást.

Megjegyzés: Ez az üzemmód jobb képminőséget eredményez, de bizonyos 3D alkalmazások teljesítményének a rovására.

A 4xS üzemmód használatával engedélyezi a retusálást. Ez az üzemmód a 4x módnál jobb képminőséget eredményez, de kis mértékben csökkenti a 3D alkalmazások teljesítményét.

Megjegyzés: Ez a beállítás kizárólag a Direct3D alkalmazásokat befolyásolja. OpenGL alkalmazások futtatása esetén az OpenGL a következő alkalmas retusálási beállítást alkalmazza (azaz az opció-beállítás közvetlenül a 4xS beállítás előtt található)

Automatikusan engedélyezi a retusálási beállításokat azoknak a 3D alkalmazásoknak a részére, amelyek támogatják a retusálást.

Lehetővé teszi a 3D alkalmazás futtatása során a retusálási mód manuális kiválasztását.

Megjeleníti a számítógépe aktuális AGP beállításaira vonatkozó információt.

Manuálisan kiválaszthatók a grafikus alrendszer által használt AGP értékek.

Megjegyzés: Amennyiben nem tudja, milyen AGP értékeket kell használni, hagyja ezt a jelölőnégyzetet üresen. Ebben az esetben a rendszer automatikusan határozza meg az optimális AGP értéket.

A csúszka mozgásával adja meg manuálisan a grafikus alrendszer számára használatos AGP értéket.

Adja meg azt a módot, amellyel az illesztő-program kezeli a rendszermemóriából elkülönített videomemóriát.

Határozza meg azt a rendszermemória-mennyiséget, amely az adott képpuffer mód által meghatározott móddal összefüggésben kerül felhasználásra.

Határozza meg a dinamikus képpuffer mód használatához a képpuffer memóriakezelési stratégiát.

Az NVIDIA **PowerMizer** jellemző lehetővé teszi a GPU energiafelhasználásának szabályozását.

A **Maximális Energia Megtakarítás** beállításával megnövelhető az akkumulátor élettartama, a **Maximális Teljesítmény** kiválasztásával pedig a GPU grafikus teljesítőképességének valamennyi előnye kihasználható.

Lehetővé teszi a Windows számára, hogy a több kimenettel rendelkező videokártyát úgy kezelje, mintha több, egymástól független kártya lenne telepítve.

Megjegyzés: Ennek az opciónak az engedélyezése lehetővé teszi, hogy a többkijelzős grafikai kártyához csatlakoztatott minden egyes kijelző esetében egyéni felbontást és/vagy színmélységet határozzon meg.

Kattintson ide annak a párbeszédablaknak a megnyitásához, amelyben testre szabhatja a kiegészítő OpenGL sztereó- és átfedési beállításait.

Megjegyzés: Ez a gomb *kizárólag* abban az esetben engedélyezett, ha a panel első jelölőnégyzetében aktiválja a "Négypufferes sztereó API engedélyezése" opciót.

Engedélyezi az átfedéseket az OpenGL alkalmazásban.

Néhány alkalmazás (pl. Softimage3D) igényli az átfedési felületeket. Az átfedési felületek a normál színpuffer (RGB) mellett palettafelületként kerülnek alkalmazásra. Az átfedések különösen olyan, a 3D képtől független, egymást átfedő rajzterületeknél hasznosak, mint például a menük és a kurzorok. Az átfedéseket a 16-bites és 32-bites színes üzemmódok támogatják.

Megjegyzés: Az OpenGL sztereó-funkció és az átfedések egyszerre nem használhatók. Az átfedéseknek szükségük van kiegészítő beépített grafikus memóriára, és nem minden felbontás mellett állnak rendelkezésre. Amennyiben nehézségbe ütközik az átfedés funkcióinak elérése, csökkentse a felbontást és a színmélységet.

Engedélyezi a sztereó funkciót az OpenGL alkalmazásban.

A sztereó--alkalmazások sztereoszkópiás szemüvegekkel vagy egyéb hardverekkel történő futtatásához az NVIDIA illesztőprogram exportálja az OpenGL pixel formátumokat és átalakítja a memóriát oly módon, hogy lehetővé váljon a sztereó és mono alkalmazások egyidejű használata.

Megjegyzés: Csak abban az esetben engedélyezze ezt az opciót, ha szükséges. Néhány alkalmazás automatikusan a sztereó formátumot választja, míg mások nem működnek megfelelően sztereó pixel formátumban.

Megjegyzés: Az OpenGL sztereó-funkció és az átfedések egyszerre nem használhatók. A sztereó megtekintésnek kiegészítő beépített grafikus memóriára van szüksége, és nem minden felbontás mellett áll rendelkezésre. Amennyiben nehézségbe ütközik a megtekintés sztereó-funkció elérése, csökkentse a felbontást és a színmélységet.

Az NVIDIA illesztő-program számos sztereó hardvert támogat. Amennyiben nem az alapbeállítású sztereó hardvert használja, válassza ki a listáról a megfelelő kijelzési módot.

Sztereószkópiás szemüvegek használata ELSA 3D REVELATOR™ vagy más kompatibilis adapter használata esetén engedélyezze ezt az opciót. Ezek az adapterek lefordítják a monitorjeleket a legtöbb rendelkezésre álló sztereó hardver által használt szabványos 3-pin-DIN csatlakozó számára.

Megjegyzés: Amennyiben az Ön grafikus kártyája rendelkezik beépített 3-pin-DIN csatlakozóval, nincs szükség az adapter használatára.

Felhasználói sorkihagyásos monitor: Ennek az opciónak az engedélyezése akkor szükséges, ha a grafikus kártyájához automata sztereó síkmonitor került csatlakoztatásra.

nHasonmás nézet mód használata Ennek az opciónak az engedélyezése passzív sztereó hardver esetén szükséges. Ez az opció akkor használható, ha a vetítők egy NVIDIA GPU alapú kétkijelzős grafikus kártyához csatlakoznak, és a nKijelzőmódok megjelenítése fülön található nHasonmás nézet mód engedélyezett. Az egyik kijelző a bal szem által látott képet, a másik kijelző pedig a jobb szem által látott képet fogja megjeleníteni.

Megjegyzés: Ez az opció kizárólag két-vagy több-kijelzős grafikus kártya esetén hozzáférhető.

Beépített DIN csatlakozó használata: Ennek az opciónak az engedélyezése akkor szükséges, ha a grafikus kártya beépített 3-tűs DIN csatlakozóval rendelkezik. Ebben az esetben nincs szükség olyan további adapterek használatára, mint amilyen például az ELSA 3D REVELATOR-ral vagy a StereoGraphics szemüveggel szállítanak. Bármilyen 3-tűs DIN csatlakozóval rendelkező sztereó hardver közvetlenül csatlakoztatható a grafikus kártyához.

Blue-line kódolás használata StereoGraphics StereoEyes-hoz: Abban az esetben van szükség ennek az opciónak az engedélyezésére, ha olyan adaptert használ, amelyet Stereo Graphics StereoEyes vagy valamilyen kompatibilis termékkel együtt szállítottak. Ezek az adapterek lefordítják a monitorjeleket a legtöbb rendelkezésre álló sztereó hardver által használt szabványos 3-pin-DIN csatlakozó számára.

Megjegyzés: Amennyiben a grafikus kártyája rendelkezik beépített 3-tús DIN csatlakozóval, nincs szükség az adapter használatára.

Amennyiben nem látja a sztereó hatásokat, a bal- és jobboldali képek felcseréléshez válassza ezt az opciót.

Megjegyzés: Általában ennek az opciónak az engedélyezésére csak passzív módba működőn függőleges sorkihagyásos monitorok esetén van szükség.

Ez az opció a lehető legtöbb memóriát biztosítja a textúra-térképek számára. Ezzel néhány nem textúra-igényes alkalmazás teljesítményének rovására növelhető a nagyon textúra-igényes alkalmazások teljesítménye.

Élesíti a textúrákat, amennyiben a 3D alkalmazásnál a retusálás engedélyezve van. Ezzel javul a képminőség.

A csúszka mozgatásával állítsa be a textúrákhoz használt anizotrop szűrés értékét. A legmagasabb beállítási érték biztosítja a legjobb képminőséget, míg a legalacsonyabb érték a maximális teljesítményt teszi lehetővé.

Abban az esetben is lefuttatja a grafikus kártyához csatlakoztatott TV ellenőrzését, ha a vezérlőpult nem jelzi a csatlakoztatást. Ez különösen azokban az esetekben hasznos, ha a csatlakoztatott TV modell nem megfelelően küldi azokat a jeleket, amelyek alapján a grafikus kártya érzékelhetné a jelenlétét.

A TV-beállítások engedélyezése:

1. Kattintson a jelölőnégyzetre
2. Ha a rendszer erre felszólítja, indítsa újra a számítógépet. A visszajelentkezést követően a TV vezérlése működtethető.

A fekvő tájolás az asztal "alapbeállítás".

Az álló tájolás 90 fokos elfordulást eredményez.

A fordított fekvő tájolás 180 fokos elfordulást eredményez.

A fordított álló tájolás 270 fokos elfordulást eredményez.

A jobbra mutató nyilat (->) ábrázoló gomb segítségével hajthatók végre az alábbi forgatási opciók. A forgatás a jobbra, felül található kör alakú nyílra kattintva és a forgás irányába húzva is elvégezhető.

A balra mutató nyilat (<-) ábrázoló gomb segítségével hajthatók végre az alábbi forgatási opciók.

Több kijelző és/vagy különböző NVIDIA GPU kategóriák használata esetén meghatározza a javított kép-előállítási opciókat.

Megjegyzés: A nMultiview nézet mód Windows NT 4.0 környezet alatt történő alkalmazása esetén a többkijelzős hardvergyorsítási opciók nem alkalmazhatók.

- **Egy-képernyős mód:** Ez az alapbeállítás, amennyiben csak egy aktív kijelzővel rendelkezik. Abban az esetben is választható ez a beállítás, ha problémái merülnek fel az alábbi "Több Eszköz" mód alkalmazásával.
- **nHasonmás megtekintése/Áthidalási mód:** Ez az alapbeállítás abban az esetben, ha a nKijelző-konfiguráció megtekintése nHasonmás nézet vagy nNyújtás nézet módban van. Amennyiben a rendszerben több NVIDIA GPU alapú grafikus kártyát használ aktív képernyőkkel, akkor ezt a beállítást az alábbiakban leírt "Több Eszköz" mód valamelyikére kell változtatni.
- **Többeszközös kompatibilitási mód:** Ez az üzemmód csak abban az esetben áll rendelkezésre, ha a nDualview nézet alatt két vagy több aktív kijelzőeszköz működik, illetve ha az NVIDIA GPU alapú kártyák különböző kategóriáit használja.

Megjegyzés: Amikor ez az üzemmód érvényes, az OpenGL valamennyi kijelzővel „kompatibilitás” módban működik. Ebben az üzemmódban, ha különböző kategóriájú GPU-k vannak használatban, akkor az OpenGL alkalmazásokhoz az összes aktív GPU legkisebb közös funkciókészlete áll rendelkezésre. Az OpenGL képelőállítási teljesítménye valamivel lassabb, mint az Egyképernyős módé.

- **Többeszközös teljesítménymód:** Ez az üzemmód csak abban az esetben áll rendelkezésre, ha a nDualview nézet alatt két vagy több aktív kijelzőeszköz működik, illetve ha az NVIDIA GPU alapú kártyák különböző kategóriáit használja.

Megjegyzés: Amikor ez az üzemmód érvényes, akkor az OpenGL valamennyi kijelzővel "teljesítmény" módban működik. Akár a "Kompatibilitás üzemmódban", ha különböző kategóriájú GPU-k+ vannak használatban, akkor az OpenGL alkalmazásokhoz az összes aktív GPU legkisebb közös funkciókészlete áll rendelkezésre. Bár a működés "gyorsabb", mint a "Kompatibilitás üzemmódban", a kapcsoló vagy a nyújtási képernyők eredményezhetnek kisebb, átmeneti működési zavarokat.

Engedélyezi az alakhú OpenGL textúra-rögzítő működést.

A textúra-rögzítés arra vonatkozik, hogy milyen módon történik a textúra-koordináták kezelése, ha azok a mintán kívülre esnek. Ezek a kép széléhez vagy a képen belül is rögzíthetők.

Átvezeti az elsődleges kijelző videó-átfedéséhez meghatározott forgási szöveget a másodlagos kijelzőre. Ez azt jelenti, hogy az NVForgató panelen meghatározott forgási szög megjelenik mind az elsődleges, mind a másodlagos kijelzőn.

A **Nagyítás-vezérlő** teszi lehetővé a megjelenő videó egy részének kinagyítását.

A kinagyítandó kijelző kiválasztásához kattintson a legördülő menü gombjára.

- A **Videó-tükör** beállítja azon a másodlagos kijelzőn a nagyítandó területet, amelyen a videó-tükör működik.
- A **Videó-átfedés** beállítja azon az elsődleges kijelzőn a nagyítandó területet, amelyen a videó-átfedés működik.
- **Mindkettő** alkalmazza a nagyítandó területet azokon az elsődleges és másodlagos kijelzőkön, amelyeken a videó megjelenik.

Engedélyezi a Hőmérsékletjelzés figyelmeztető párbeszédablakát.

Amikor az NVIDIA GPU maghőmérséklete megegyezik a Mag lassítási küszöbének értékével, a Hőmérsékletjelző párbeszédablaka automatikusan megjelenik, és ismerteti a helyzetet, illetve azokat az intézkedéseket, amelyek azért történtek, hogy a rendszer bármelyik vonatkozó GPU-ját megóvják egy esetleges károsodástól.

Ez a rendszer kiválasztott NVIDIA GPU-jának jelenlegi hőmérséklete.

Ez a rendszer kiválasztott NVIDIA GPU-jának jelenlegi környezeti hőmérséklete. Ez a hőmérséklet a GPU közelében elhelyezett egyéb hőforrás függvényében jelentősen változik.

Kattintson ide, a panelen kijelzett hőmérséklet mértékegységének (Fahrenheit vagy Celsius) kiválasztásához.

Kattintson a felfelé vagy lefelé mutató nyílra annak az értéknek a beállításához, amelyen a GPU lelassítja a működését a túlmelegedés megakadályozása érdekében.

Amikor ez az érték megegyezik a GPU maghőmérsékleti értékével és a "Hőmérsékletjelző figyelmeztető ..." opció engedélyezett ezen a panelen, a párbeszédablak automatikusan megjelenik, és ismerteti a helyzetet, illetve azokat az intézkedéseket, amelyek azért történtek, hogy a rendszer bármelyik vonatkozó GPU-ját megóvják egy esetleges károsodástól.

Megjegyzés: Erre a beállításra a javasolt érték az alapbeállítás, amit még a forgalmazó állított be. Az érték bármilyen módon történő megváltoztatása csak fokozott körültekintéssel történhet.

A Tálcán megjeleníti az adott NVIDIA GPU maghőmérsékletét.

Ez az információ tájékoztat a rendszer AGP-vel összefüggő lehetőségeiről.

Ez a szakasz adja meg a gyártó azonosítóját és a számítógép alaplapp chipsetének AGP-lehetőségeit.

Ez a szakasz adja meg az NVIDIA GPU AGPlehetőségeit.

Ez a szakasz összegzi a rendszerben pillanatnyilag rendelkezésre álló AGP-lehetőségeket. A felsorolt tételek olyan AGP-funkciók, amelyek közösen az alaplap chipseténél és az NVIDIA GPU-nál.

Ez a beállítás teszi lehetővé, hogy manuálisan meghatározza azt a maximális AGP értéket, amelyen a grafikus kártya működik.

Megjegyzés: Ennek a beállításnak a módosítása a rendszer instabilitását okozhatja abban az esetben, ha az új beállítás gyorsabb értékre vonatkozik, mint ami az adott rendszerkonfiguráció számára biztonságosként került meghatározásra.

Az AGP Gyors Írás (Fast Writes, FW) engedélyezéséhez jelölje be ezt a jelölőnégyzetet.

Az AGP Oldalsáv címzés (SideBand Addressing, SBA) engedélyezéséhez jelölje be ezt a jelölőnégyzetet.

A 2D parancs-puffer tárolás engedélyezésére jelölje be ezt a jelölőnégyzetet.

Ez az opció lehetővé teszi, hogy szabályozza a várakozásra engedélyezett teljesítetlen AGP busz-kérelmek maximális számát.

Ennek az opciónak a választása lehetővé teszi a rendszer számára, hogy a lehető legjobb beállítást válassza a teljesítmény AGP busz-kérések maximális számára vonatkozóan.

Ennek az opciónak a választásával meghatározhatja a teljesítetlen AGP busz-kérelmek maximális számát.

A panelen meghatározott AGP konfiguráció teszteléséhez kattintson erre az opcióra. Ez a teszt megállapítja, hogy a kiválasztott beállítások okozhatnak-e instabilitást vagy teljesítménybeli problémát.

A Direct3D és OpenGL alkalmazásokban a minőség javításához a csúszka segítségével válassza ki a teljesítményértéket (lásd lejjebb).

- **Alkalmazás:** Használja ezt a beállítást annak ellenőrzésére, hogy az illesztő-program szigorúan tartja-e magát valamennyi alkalmazási kérelemhez.
- **Kiegyenlített:** Használja ezt az alapbeállítást az alkalmazási kérések és a teljesítmény közötti legmegfelelőbb kompromisszum megtalálásához.
- **Agresszív:** Használja ezt a beállítást az alkalmazás legjobb teljesítményének eléréséhez.

A csúszka használatával állíthatja be a Direct3D és az OpenGL alkalmazásokban használt retusálás mértékét. A **Retusálás** egy technika, amely alkalmazásával minimálisra csökkenthető a 3D objektumok szélein néha látható "szellemképesség". A választással meghatározható a retusálás mértéke a teljes kikapcsolástól az adott alkalmazásra vonatkozó lehetséges legnagyobb mértékig.

- **Ki.** Letiltja a retusálást a 3D alkalmazásokban. Akkor válassza ezt az opciót, ha az alkalmazásokban a maximális teljesítmény elérése szükséges.
- **2x.** A 2x üzemmód használatával engedélyezi a retusálást. Ez az üzemmód jó képminőséget és kiváló teljesítményt biztosít a 3D alkalmazásokban.
- **Ötös kötés.** Engedélyezi a GeForce GPU családban rendelkezésre álló szabadalmaztatott retusálási eljárást. Az ötös kötésű retusálás a lassabb, 4x retusálási mód minőségét nyújtja a gyorsabb, 2x üzemmóddal közel azonos teljesítmény mellett.
- **4x.** A 4x üzemmód használatával engedélyezi a retusálást. Ez az üzemmód bizonyos 3D alkalmazások teljesítményének a rovására jobb képminőséget eredményez.
- **4x, 9-csapos Gauss-féle** A 4x, 9-csapos (Gauss-féle) üzemmód használatával engedélyezi a retusálást. Ez az üzemmód jobb képminőséget eredményez, de bizonyos 3D alkalmazások teljesítményének a rovására.

Megjegyzés: A hardware-korlátozás következtében előfordul, hogy néhány alkalmazás nem hozzáférhető. Bővebb információ az NVIDIA Felhasználói kézikönyvben található.

A csúszka segítségével állíthatja be a jobb képminőség érdekében az anizotrop szűrés mértékét. Ennek az opciónak az engedélyezése a teljesítmény rovására javítja a képminőséget.

- **Ki.** Letiltja az anizotrop szűrést.
- **1x.** Maximális teljesítményt eredményez.
- **2x.** A teljesítmény rovására javítja a képminőséget.
- **4x.** A teljesítmény rovására javítja a képminőséget.
- **8x.** A legjobb képminőséget eredményezi.

Megjegyzés: A hardvertől függően előfordulhat, hogy néhány alkalmazás nem hozzáférhető. Bővebb információ az NVIDIA Felhasználói dokumentációban található.

Lehetővé teszi a Direct3D alkalmazás számára, hogy kiválassza a saját frissítési sebességét. Az opció engedélyezése esetén az alul található listaablak nem hozzáférhető.

Lehetővé teszi az illesztő-program számára, hogy felülbírálja a Direct3D alkalmazások frissítési sebességét. Az opció engedélyezése esetén az alul található listaablak engedélyezett.

Ez a listaablak lehetővé teszi, hogy az egyes felbontások frissítési sebességét egyenként felülbírálja.

Az **Alapbeállítás** azt jelenti, hogy a rendszer az alkalmazásfrissítési sebességét használja. Bármilyen egyéb érték a frissítési sebességet a teljes-képernyős Direct3D alkalmazások értékére állítja.

A frissítési sebesség felülbírlása:

1. A Frissítési Sebesség oszlopban kattintson az abban a sorban található az **Alapbeállítás** szóra, amely tartalmazza azt a felbontást, amelynek a frissítési sebességét módosítani kívánja. Megjelenik az értékeket tartalmazó lista.
2. Válassza a kívánt frissítési sebességet, majd kattintson az **Alkalmaz** gombra.

A nagyfrekvenciájú tartalom növelésével élesíti a kép minőségét.

A teljesítmény alapján szabályozza az akkumulátor energiájának felhasználását.

A teljesítmény alapján szabályozza a váltóáramú betáplálás energiájának felhasználását.

Ez a jelenleg használt áramforrás.

Ez a teljesítményre vonatkozó aktuális energiaszint.

Ez az akkumulátor jelenlegi töltöttségi szintje.

A TV képernyő méretét szabályozó csúszka segítségével állíthatja be azt a szintet, amely megfelel TV képernyője méretének. Például, ha a TV képernyőjén fekete szegély látható, a csúszka segítségével megnövelhető kép annyira, hogy a szegély eltűnjön.

Megjegyzés: DVD nézéséhez a legszélső jobboldali állás optimális (húzza a csúszkát teljesen jobbra).

A Digitális Vibráció teszi lehetővé a képintenzitás és a színelosztás szabályozását, amely világosabb és tisztább videó-képet eredményez.

Néhány videofilm (videó-kép) lejátszása közben a képernyő fekete maradhat. A kép világosításához növelje a Gamma-értékeket.

