



# Grafikkort

Mjukvarureferens

**SW1729**

**Första utgåvan V1**

**2005**

**Copyright © 2005 ASUSTeK COMPUTER INC. Alla rättigheter förbehållna.**

Ingen del av denna manual, inklusive produkterna och mjukvaran som beskrivs i den, får reproduceras, överföras, kopieras, lagras i ett system för hämtning av information, eller översättas till något språk i någon form eller på något sätt, bortsett från den dokumentation som sparas av köparen för säkerhetskopiering, utan särskilt skriftligt tillstånd från ASUSTeK COMPUTER INC. ("ASUS").

Produktgaranti eller service kommer inte att förlängas om: (1) produkten repareras eller ändras, om inte sådan reparation eller ändring skriftligen godkänns av ASUS; eller (2) om serienumret för produkten är oläsligt eller saknas.

ASUS ÖVERLÄMNAR DENNA MANUAL "SOM DEN ÄR" UTAN NÅGON FORM AV GARANTI, VARKEN UTTRYCKLIG ELLER UNDERFÖRSTÅDD, INKLUSIVE MEN INTE BEGRÄNSAT TILL UNDERFÖRSTÅDDA GARANTIER ELLER SÄLJBARHET ELLER LÄMPLIGHET FÖR ETT VISST ÄNDAMÅL. INTE AV NÅGRA SKÅL SKALL ASUS, DESS DIREKTÖRER, TJÄNSTEMÅN, ANSTÅLLDA ELLER AGENTER ANSVARA FÖR INDIREKT, SÅRSKILT, OLYCKSSKADOR ELLER FÖLJDSKADOR (INKLUSIVE SKADOR FÖR FÖRLUST AV VINST, FÖRLUST AV AFFÅR, FÖRLUST AV ANVÅNDNING ELLER DATA, AVBRUTNA AFFÅRER ELLER LIKNANDE), ÅVEN OM ASUS HAR MEDDELATS OM MÖJLIGHETEN OM SÅDAN SKADA MED ANLEDNING AV DEFECT PRODUKT ELLER FEL I DENNA MANUAL.

SPECIFIKATIONER OCH INFORMATIONEN I DENNA MANUAL ÅR ENDAST LEVERERAS ENDAST I INFORMATIONSSYFTE, OCH KAN NÅR SOM HELST ÅNDRAS UTAN VARSEL OCH SKALL INTE TOLKAS SOM EN FÖRPLIKTELSE FRÅN ASUS SIDA. ASUS HAR INGET ANSVAR ELLER SKYLDIGHETER EVENTUELLA FEL ELLER FELÅKTIGHETER SOM FÖREKOMMER I DENNA MANUAL, INKLUSIVE PRODUKTERNA OCH PROGRAMVARAN SOM BESKRIVS I DEN.

Produkter och företagsnamn som förekommer i denna manual används endast för identifiering eller förklaring och till fördel för dess ägare, utan avsikt till överträdelse.

ASUS och ASUS loggan År registrerade varumärken som tillhör ASUSTeK COMPUTER INC.

Microsoft, Windows, Windows 98, windows 98SE, Windows ME, Windows 2000, Windows NT och Windows XP År registrerade varumärken som tillhör Microsoft Corporation. Intel År ett registrerat varumärke som tillhör Intel Corporation. ATI År ett registrerat varumärke som tillhör ATI Technologies Inc. Alla andra företags- och produktnamn kan vara varumärken eller registrerade varumärken som tillhör de respektive ägare de associeras till.

# Innehåll

Meddelanden .....	iv
Säkerhetsinformation .....	v
Om denna guide .....	vi
1. ASUS GameFace Messenger .....	1
1.1 Introduktion .....	1
1.2 Komma igång .....	1
1.3 Kontakter .....	7
1.4 Verktyg .....	9
1.5 Inställningar .....	11
2. ASUS Splendid .....	16
2.1 Introduktion .....	16
2.2 Starta ASUS Splendid .....	16
3. ASUS skärmmenyer (OSD) .....	19
3.1 Introduktion .....	19
3.2 Aktivera ASUS OSD .....	19
4. ASUS GameLiveShow .....	20
4.1 Introduktion .....	20
4.2 Komma igång .....	20
5. ASUS SmartDoctor .....	27
5.1 Funktioner .....	27
5.2 Starta ASUS SmartDoctor .....	27
6. ASUS SmartDoctor .....	28
6.1 Spänningsstatus .....	28
6.2 Temperaturstatus .....	28
6.3 Status på fläkthastigheten .....	29
6.4 Inställningar för motor och minnestid .....	29
6.5 Avancerade funktionsinställningar .....	30
7. ASUS VideoSecurity Online .....	35
7.1 Starta ASUS VideoSecurity .....	35
7.2 Inställning .....	36
7.3 Videokälla .....	49
7.4 Ställ in avläsning av region .....	50

# Meddelanden

## Federal Communications Commission Statement

Denna utrustning motsvarar del 15 i FCCs regelverk. Drift av datorn får ske på följande två villkor:

- Denna utrustning får inte orsaka skadliga störningar, och
- Denna utrustning måste acceptera all mottagen störning som kan orsaka oönskad drift.

Utrustningen har testats och motsvarar kraven för digital utrustning i klass B enligt del 15 i FCCs regelverk. Dessa krav har utformats för att ombesörja rimligt skydd mot skadliga störningar i bostadshus. Denna utrustning alstrar, använder och kan utstråla radiofrekvensenergi och om den inte installeras och används enligt instruktionerna kan den orsaka skadliga störningar på radiosändningar. Däremot finns det ingen garanti för att störningar inte kommer att uppstå i en viss byggnad. Om utrustningen orsakar skadliga störningar med radio eller TV mottagning, vilket kan kontrolleras genom att slå på och av utrustningen, uppmanas användaren att försöka åtgärda dessa störningar genom att vidta en eller fler av följande åtgärder:

- Omorientera eller flytta mottagarantennen.
- Öka avståndet mellan utrustningen och mottagaren.
- Anslut utrustningen till uttag i en annan strömkrets än den mottagaren är ansluten till.
- Fråga återförsäljaren eller en kunnig radio/TV tekniker om hjälp.



---

Användning av skyddade kablar för anslutning av skärmen till grafikkortet krävs för att motsvara kraven i FCC regelverk. Ändringar i denna enhet som inte uttryckligen godkänts av ansvarig part, kan äventyra användarens tillstånd att använda denna utrustning.

---

## Meddelande från Kanadas Kommunikationsdepartement

Denna digitala apparat överskrider de gränser för störningssändningar från digital utrustning av Klass B som föreskrivs i Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

Denna digitala apparat av klass B motsvarar kanadensiska ICES-003.



# Säkerhetsinformation

## Elsäkerhet

- Då annan utrustning tillsätts eller avlägsnas från systemet, se till att strömkablarna till utrustningen är urkopplade innan signalkablarna ansluts. Om möjligt, koppla ur alla strömkablar från det existerande systemet innan du ansluter en ny enhet.
- Se till att din elförsörjning är inställt på korrekt spänning för ditt område. Om du inte är säker på spänningen i det elektriska uttag du använder, kontakta ditt lokala elbolag.
- Om strömtillförseln är trasig, skall du inte försöka laga den själv. Kontakta en kvalificerad servicetekniker eller din återförsäljare.

## Driftsäkerhet

- Innan du installerar utrustningen på ditt moderkort, skall du noga läsa igenom manualerna som medföljde förpackningen.
- Innan du använder produkten, skall du se till att alla kablar är korrekt anslutna och att strömkablarna inte är skadade. Om du upptäcker någon skada, skall du omedelbart kontakta din återförsäljare.
- För att undvika kortslutning skall du se till att inga gem, skruvar eller häftklamrar kommer i närheten av anslutningar, uttag och ledningar.
- Undvik damm, fukt och extrema temperaturer. Placera inte produkten i ett fuktigt område.
- Placera produkten på en stabil yta.
- Om du stöter på tekniska problem med produkten, skall du kontakta en kvalificerad servicetekniker eller din återförsäljare.

## Produktmeddelande från Macrovision Corporation

Denna produkt inkorporerar kopieringsskydd för teknologi som skyddas av vissa amerikanska patent och andra rättigheter för intellektuell egendom som ägs av Macrovision Corporation och andra rättighetsinnehavare. Användning av detta kopieringsskydd för teknologi måste godkännas av Macrovision Corporation, och är endast avsett för privat och annan begränsad visning *med undantag av särskilt tillstånd från Macrovision Corporation*. Omvänd ingenjörsvetenskap eller nedmontering är förbjuden.

# Om denna guide

## Symboler som används i denna guide

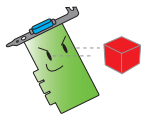
För att se till att du utför vissa uppgifter korrekt, skall du notera följande symboler som används i manualen.



**WARNING:** Information för att undvika att skada dig då du utför en uppgift.



**FÖRSIKTIGT:** Information för att undvika att komponenterna skadas du utför en uppgift.



**VIKTIGT:** Information som du **MÅSTE** följa då du utför en uppgift.



**ANMÄRKNING:** Tips och ytterligare information för utförande av en uppgift.

## Här hittar du mer information

Se följande källor för ytterligare information och för programvaruuppdateringar.

### 1. **ASUS Webb**

ASUS världsomspännande webbplatser innehåller uppdaterad information om ASUS hårdvaru och mjukvaruprodukter. ASUS webbplatserna finns listade i ASUS kontaktinformation på innerkonvolutet till denna manual.

### 2. **Ytterligare dokumentation**

Din produktförpackning kan innehålla ytterligare information, som exempelvis garantibevis, som kan ha bifogats av din återförsäljare. Dessa dokument ingår inte i standardpaketet.

# 1. ASUS GameFace Messenger

## 1.1 Introduktion

ASUS GameFace Messenger möjliggör text, ljud eller bildkommunikation i realtid med andra användare av GameFace Messenger. Det här verktyget möjliggör funktioner för point-to-point videokonferenser samt för nätverksspelare att äga rum samtidigt.

## 1.2 Komma igång

### 1.2.1 Starta ASUS GameFace Messenger

Starta ASUS GameFace Messenger:

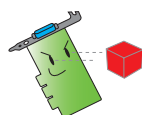
Klicka på **Start (Start)**- knappen. Välj **GameFace Messenger** från menyn Windows, Alla program.

-eller-

Dubbelklicka på ikonen **GameFace Messenger**  på skrivbordet.

### 1.2.2 Registrera ett nytt konto

Om du inte har något GameFace Messenger-konto kan du följa stegen nedan för att skapa ett.



---

Anslut till internet innan du registrerar ett nytt konto.

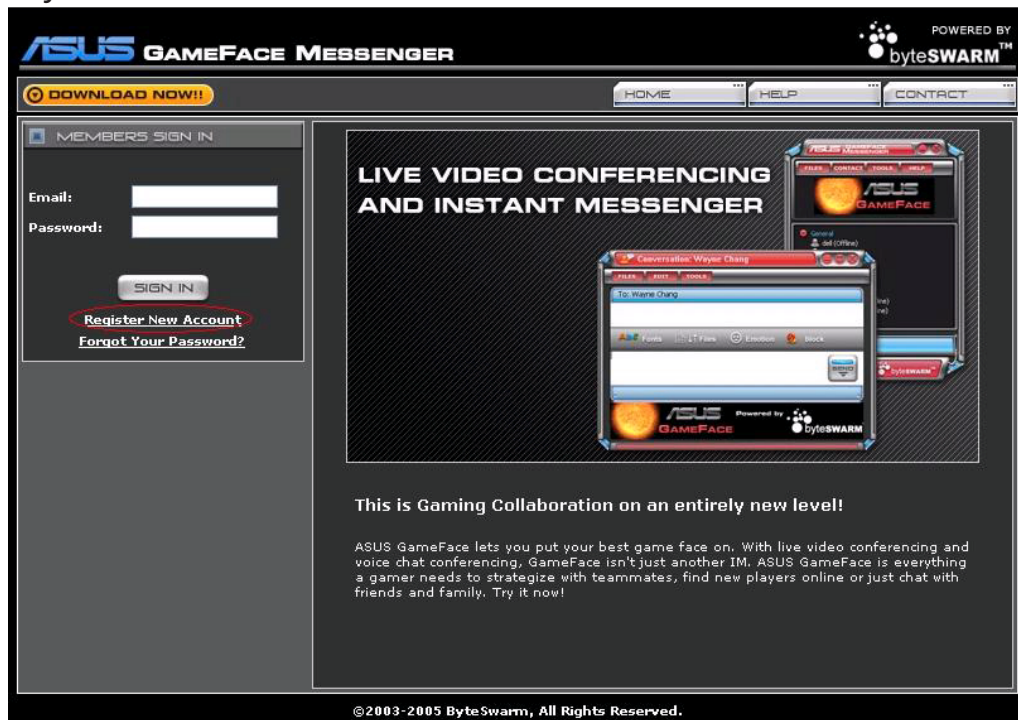
---

Registrera ett nytt konto:

1. Från menyn GameFace Messenger klickar du **Files (Filer) > Go To (Gå till) > Support Home (Support hem)**.



2. Klicka **Register New Account (Registrera nytt konto)** på följande webbsida.



3. Knappa in din personliga information och klicka sedan på **REGISTER NOW (REGISTRERA NU)** när du är klar.

The screenshot shows the 'Register New Account' form on the ASUS GameFace Messenger website. The header and navigation bar are the same as in the previous screenshot. The main content area is titled 'Please register your account in the following form' and contains the following fields:

Email	<input type="text" value="gigi@yahoo.com"/>
Password	<input type="password" value="****"/>
Confirm Password	<input type="password" value="****"/>
First Name	<input type="text" value="Gigi"/>
Last Name	<input type="text" value="Yang"/>
Gender	<input type="text" value="Female"/>
Phone	<input type="text"/>
Address 1	<input type="text"/>
Address 2	<input type="text"/>
City	<input type="text" value="Taipei"/>
State	<input type="text" value="No Applicable"/>
Zip	<input type="text"/>
Country	<input type="text" value="Taiwan"/>

At the bottom of the form, there is a red circle around the 'REGISTER NOW' button. The footer contains the copyright notice: '©2003-2005 ByteSwarm, All Rights Reserved.'

4. Följ efterföljande instruktioner på skärmen för att slutför registreringsprocessen.

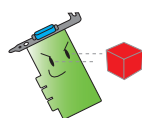
### 1.2.3 Logga in på GameFace Messenger

Logga in på GameFace Messenger:

1. Om GameFace Messenger inte är inställd på att automatiskt logga in dig när du är ansluten till internet, klicka **File (Fil) > Sign In (Logga in)**  
- eller -  
Klicka på **Click here to sign in (Klicka här för att logga in)** i huvudmenyn.  
Följande fönster kommer fram.



2. Om din inloggningsinformation inte lagras på din dator kan du knappa in din **E-mail (E-post)** och **Password (Lösenord)** i deras respektive textfält. Klicka sedan **OK (OK)**.
3. Om du vill lagra din inloggningsinformation på din dator markerar du **Remember my ID & Password (Kom ihåg mitt ID och lösenord)**.
4. Om du vill loggas in automatiskt när du anslutit till internet markerar du **Sign me in automatically (Logga in mig automatiskt)**.



Vi rekommenderar inte att du följer steg 3 och 4 om du delar dator med andra.

## 1.2.4 Logga ut GameFace Messenger

Logga ut från GameFace Messenger:

Från menyn GameFace Messenger klickar du **File (Fil) > Sign Out (Logga ut)**.

## 1.2.5 Njud in användare till en GameFace Messenger-konferens

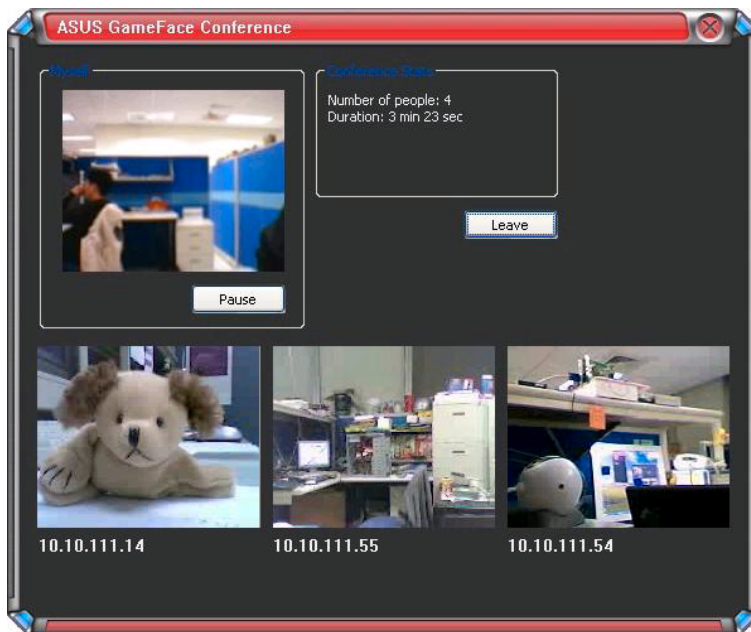
Bjuda in användare till en GameFace Messenger-konferens:

1. Högerklicka med musen på en användare som är online.
2. Från pop-upmenyn klickar du **Invite GameFace Conference (Bjud in till GameFacekonferens)**.

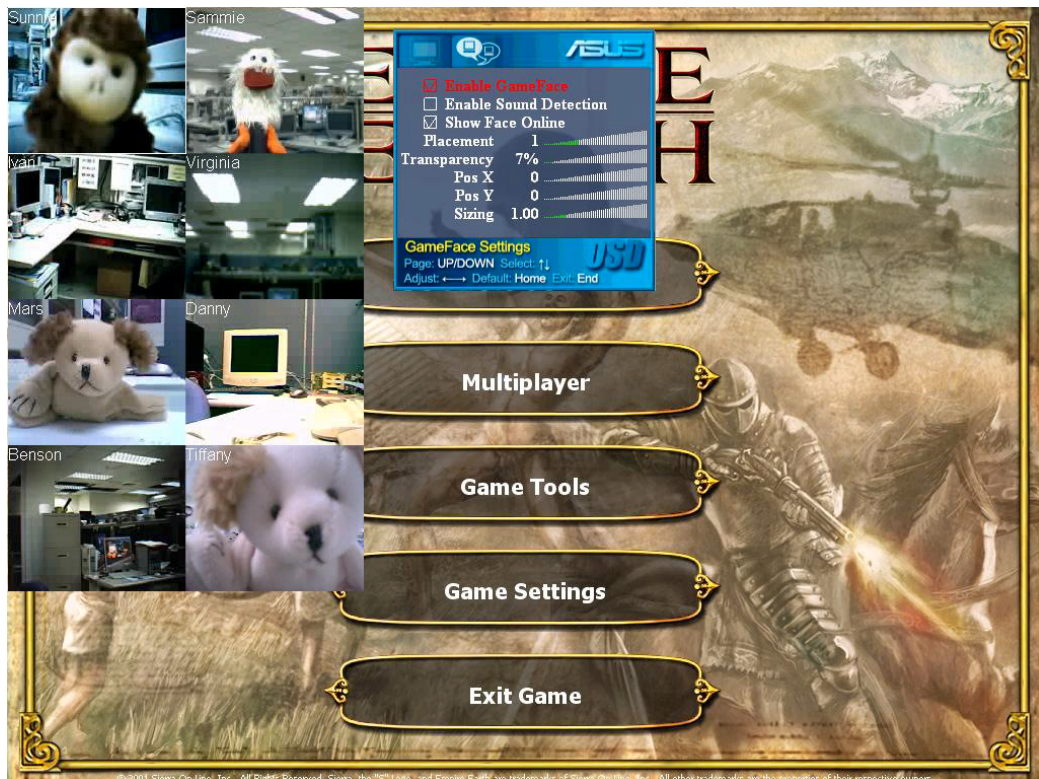




- ASUS GameFace Messenger tillåter max åtta (8) användare att ansluta sig till konferensen. Följande skärm visar en 4-vägskonferens.



- Tryck på snabbtangenter för OnScreen Display (OSD) för att visa OSD-meny. Markera rutan för **Enable Gameface (Aktivera Gameface)** för att visa GameFace Messenger samtidigt som du spelar ett helskärmsspel.



## 1.2.6 Ändra användarnamnet

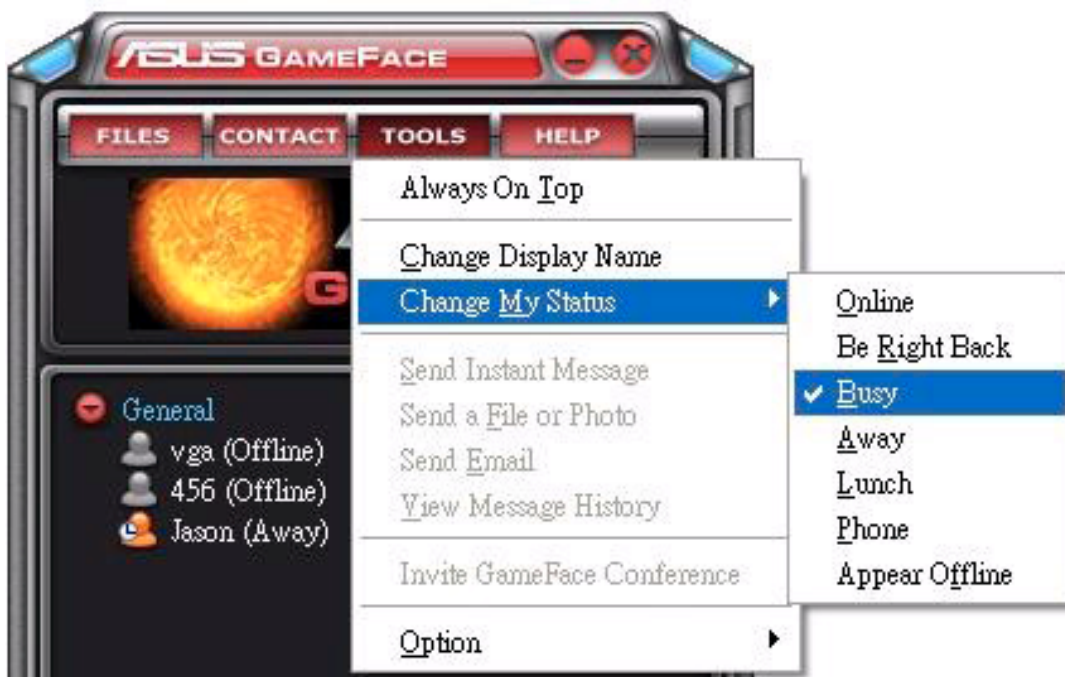
Ändra användarnamnet:

Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Change Display Name (Ändra användarnamn)**. Följ instruktioner på skärmen.

## 1.2.7 Ändra status

Ändra din status:

Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Change My Status (Ändra min status)**, och väljer sedan från följande lista.





## 1.3 Kontakter

### 1.3.1 Skapa ny kontakt

Skapa ny kontakt:

Från menyn GameFace Messenger klickar du på **Contact (Kontakt) > Add a Contact (Lägg till en kontakt)**. Följ instruktioner på skärmen.



### 1.3.2 Radera en kontakt

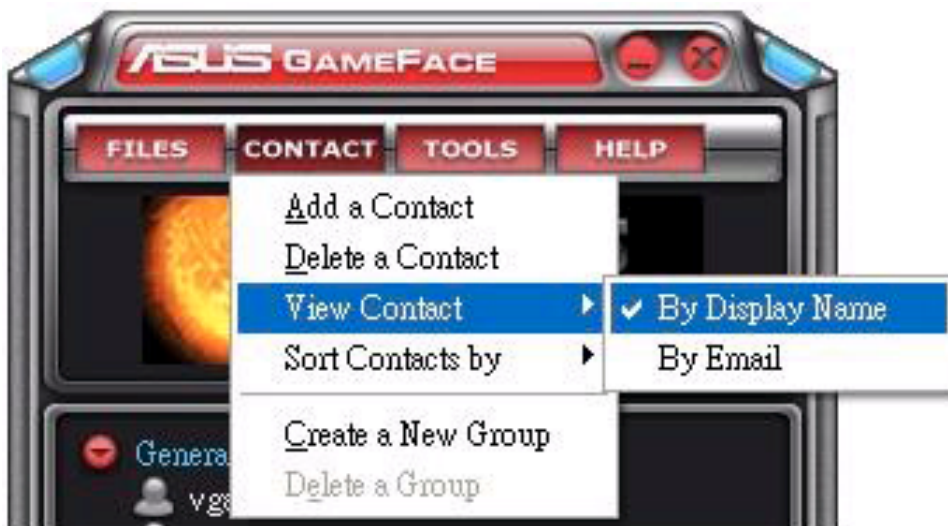
Radera en existerande kontakt:

Från menyn GameFace Messenger klickar du på **Contact (Kontakt) > Delete a Contact (Radera en kontakt)**. Följ instruktioner på skärmen.

### 1.3.3 Ändra kontaktvy

Ändra kontaktlistevyn:

Från menyn GameFace Messenger klickar du på **Contact (Kontakt)** > **View Contact (Se kontakt)** och välj sedan att visa kontakt **By Display Name (På användarnamn)** eller **By Email (På e-post)**.



### 1.3.4 Sortera kontakter

Sortera kontaktlistan:

Från menyn GameFace Messenger klickar du **Contact (Kontakt)** > **Sort Contact by (Sortera kontakt på)** och välj sedan att sortera kontakter på **Group (Grupp)** eller **Online/Offline (Online/Offline)** - status.



### 1.3.5 Skapa grupper

Grupper gör det möjligt för dig att organisera dina kontakter i olika kategorier. Skapa ny grupp:

Från menyn GameFace Messenger klickar du på **Contact (Kontakt) > Create a New Group (Skapa en ny grupp)**. Följ instruktioner på skärmen.

### 1.3.6 Radera grupper

Radera en grupp:

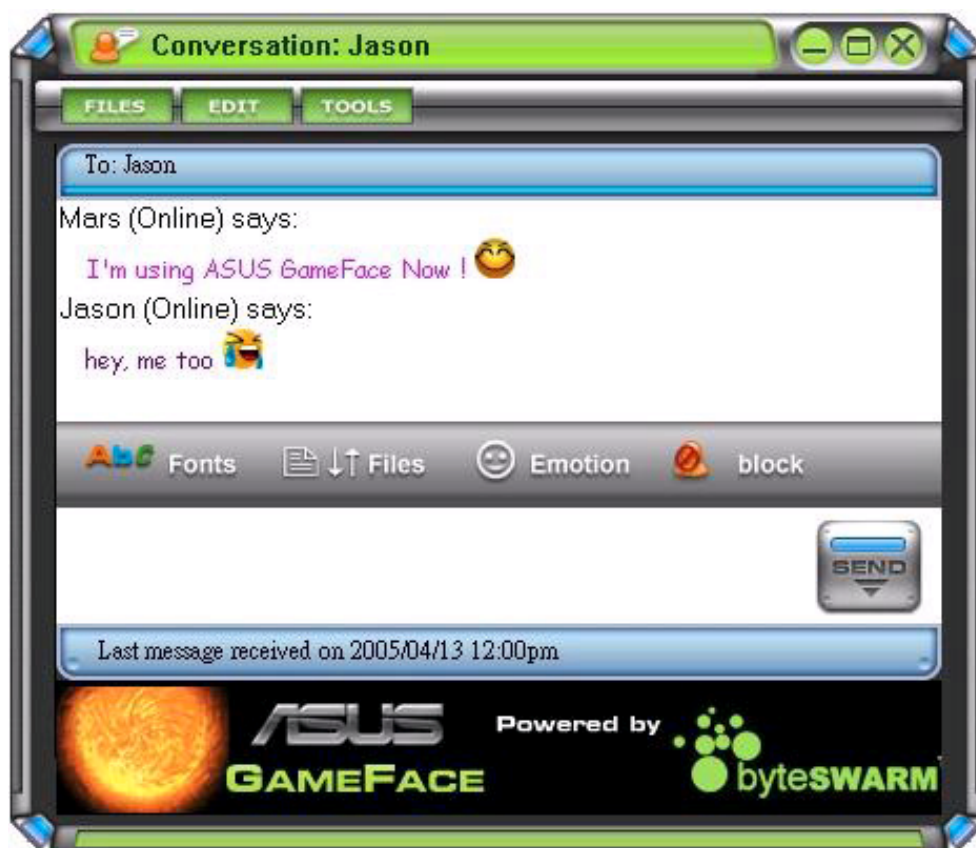
Från menyn GameFace Messenger klickar du på **Contact (Kontakt) > Delete a Group (Radera en grupp)**. Följ instruktioner på skärmen.

## 1.4 Verktyg

### 1.4.1 Skicka ett direktmeddelande

Skicka ett direktmeddelande:

Klicka på en ansluten användare ur din lista. Följande fönster kommer fram. Knappa in ditt meddelande i textrutan längst ner och klicka sedan på **Send (Skicka)**.



## 1.4.2 Skicka en fil

Skicka en fil:

1. Dubbelklicka på en ansluten användare.
2. Klicka på **Tools (Verktyg) > Send a File or Photo (Skicka en fil eller foto)**. Följ instruktioner på skärmen för att skicka en fil eller ett foto.

## 1.4.3 Skicka ett e-postmeddelande

Skicka ett e-postmeddelande:

1. Dubbelklicka på en ansluten användare.
2. Klicka på **Tools (Verktyg) > Send Email (Skicka e-post)**. Följ instruktioner på skärmen för att skicka ett e-postmeddelande.

## 1.4.4 Se meddelandehistorik

Se meddelandehistorik:

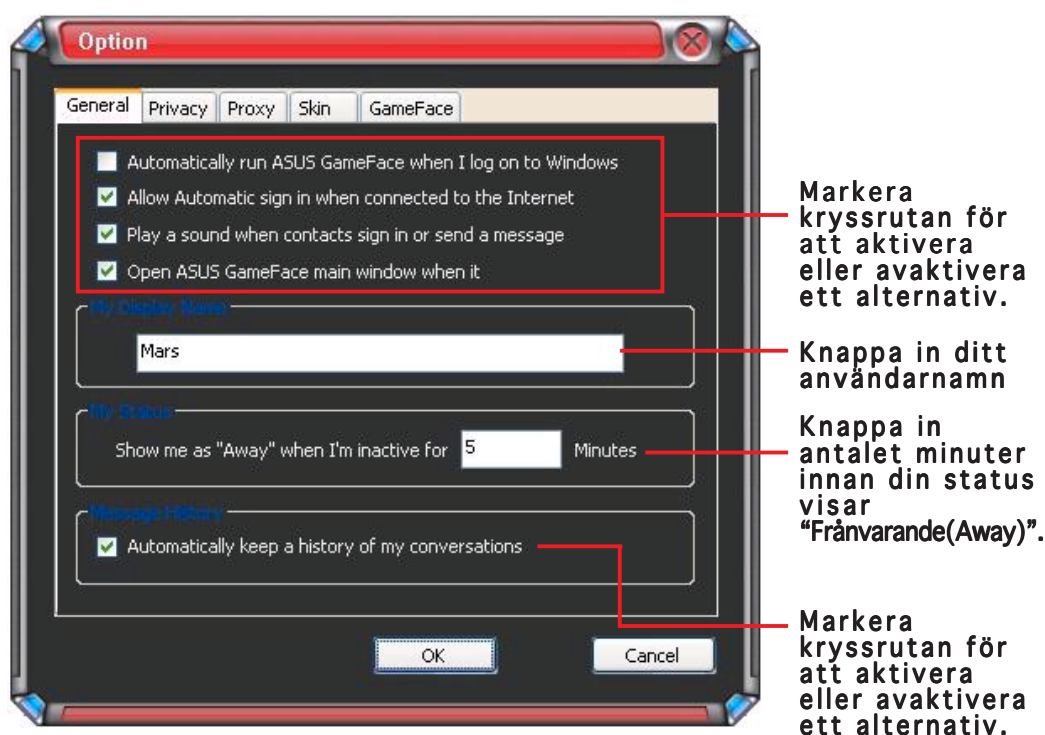
1. Dubbelklicka på en ansluten användare.
2. Klicka **Tools (Verktyg) > View Message History (Se meddelandehistorik)**. Följ instruktioner på skärmen för att se meddelandehistorik.

## 1.5 Inställningar

### 1.5.1 Allmänt

Visa allmänna inställningar:

1. Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Option (Alternativ) > General setting (Allmänna inställningar)**. Följande fönster kommer fram.

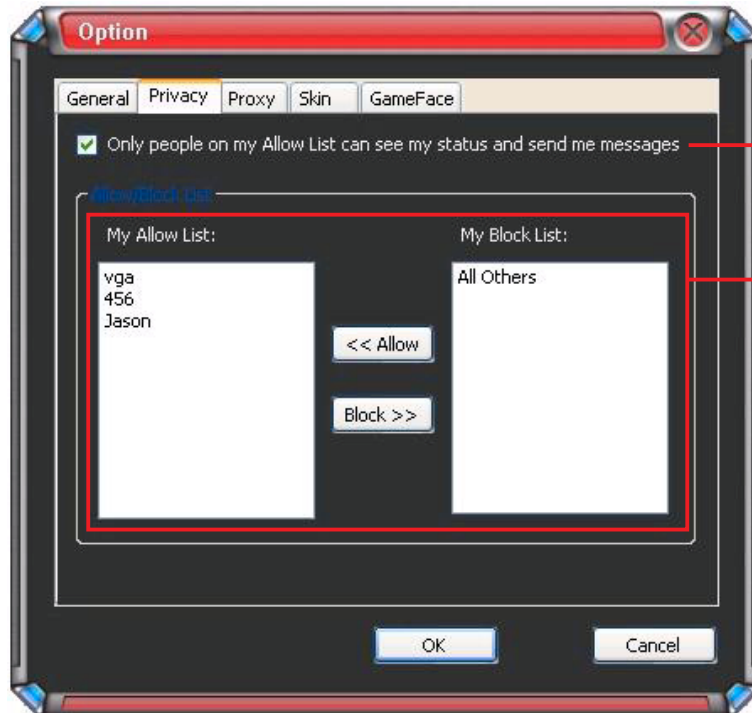


2. Klicka **OK (OK)** för att tillämpa inställningar eller **Cancel (Avbryt)** för att bortse från förändringar och återgå till huvudmenyn.

## 1.5.2 Privat

Visa privatinställningar:

1. Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Option (Alternativ) > Privacy Setting (Privatinställningar)**. Följande fönster kommer fram.



Markera kryssrutan för att aktivera eller avaktivera ett alternativ.

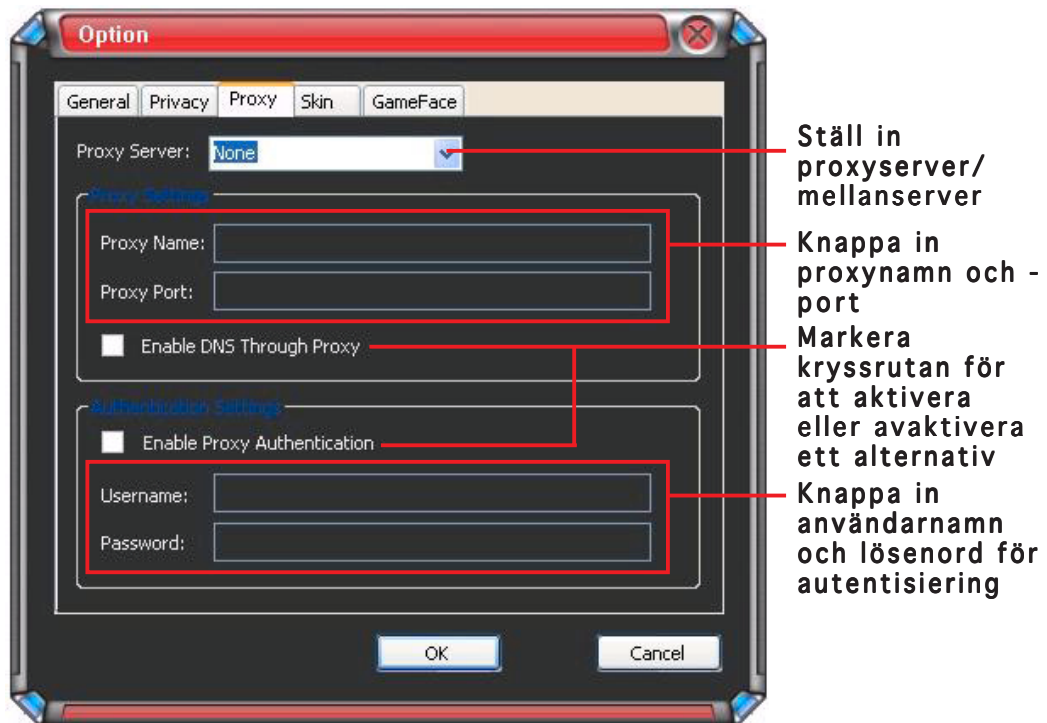
Välj ett alternativ från listan och klicka sedan Allow<< (<<Tillåt) eller Block>> (Blockera>>).

2. Klicka **OK (OK)** för att tillämpa inställningar eller **Cancel (Avbryt)** för att bortse från förändringar och återgå till huvudmenyn.

### 1.5.3 Proxy

Visa proxyinställningar:

1. Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Option(Alternativ) > Proxy Setting (Proxyinställningar)**. Följande fönster kommer fram.

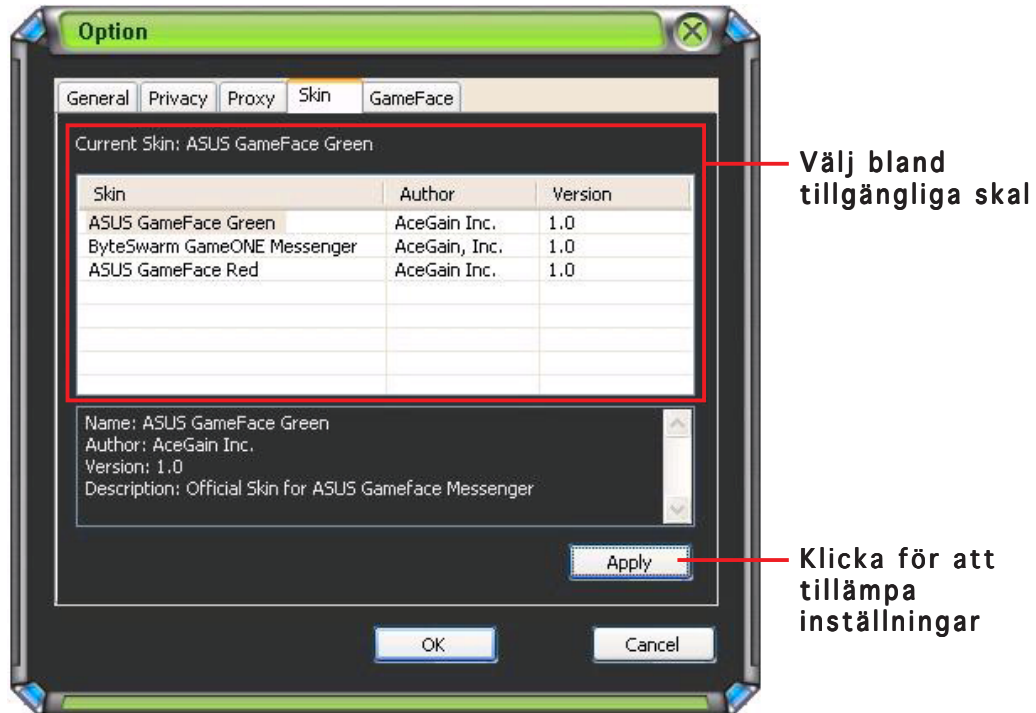


2. Klicka **OK (OK)** för att tillämpa inställningar eller **Cancel (Avbryt)** för att bortse från förändringar och återgå till huvudmenyn.

## 1.5.4 Skal

Visa skalinställningar:

1. Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Option (Alternativ) > Skin Setting (Skalinställningar)**. Följande fönster kommer fram.



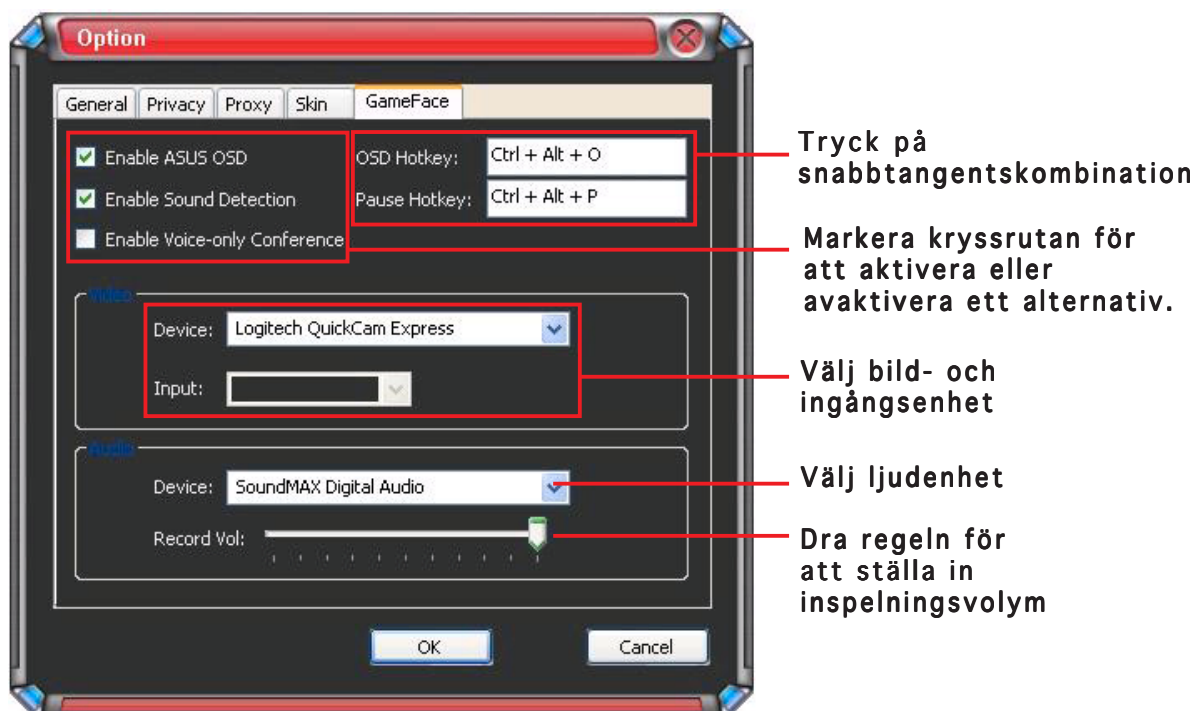
2. Klicka **OK (OK)** för att tillämpa inställningar eller **Cancel (Avbryt)** för att bortse från förändringar och återgå till huvudmenyn.



## 1.5.5 GameFace

Visa GameFace-inställningar:

1. Från menyn GameFace Messenger klickar du **Tools (Verktyg) > Option (Alternativ) > GameFace Setting (GameFace-inställningar)**. Följande fönster kommer fram.



2. Klicka **OK (OK)** för att tillämpa inställningar eller **Cancel (Avbryt)** för att bortse från förändringar och återgå till huvudmenyn.

## 2. ASUS Splendid

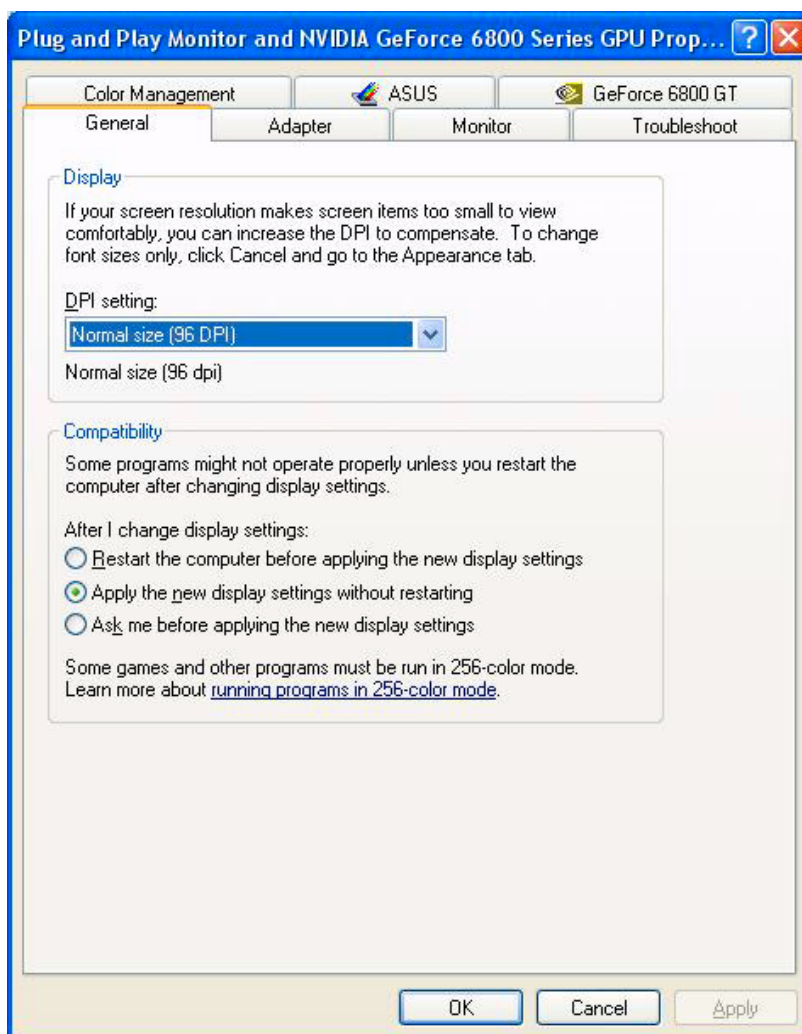
### 2.1 Introduktion

ASUS Splendid Video Enhancement Technology förbättrar avsevärt visningskvaliteten på ditt system. Använd det här alternativet för att justera kontrast, läge, eller förbättra visningsregionen.

### 2.2 Starta ASUS Splendid

Starta ASUS Splendid:

1. Klicka på **Start (Start)**- knappen. Gå till **Control Panel (Kontrollpanelen)** och ladda **Display (Visning)**. Från dialogrutan för visningsegenskaper väljer du fliken **Settings (Inställningar)** och klicka sedan **Advanced (Avancerat)**. Följande fönster kommer fram.



2. Välj fliken **ASUS** och sedan **ASUS Splendid** för att få fram följande.

The screenshot shows the 'ASUS Splendid' settings window. The 'ASUS' tab is selected in the top navigation bar. Below it, the 'ASUS Splendid' sub-tab is active. The 'Enable ASUS Splendid' checkbox is checked. The 'Dynamic Contrast' slider is set to 128. The 'Mode' dropdown is set to 'Enriched'. A preview window shows a bird on a branch. Red lines and arrows point to various UI elements with Swedish instructions:

- Klicka för hjälp (Help button)
- Klicka för att aktivera eller avaktivera ASUS Splendid (Enable ASUS Splendid checkbox)
- Klicka för att justera Dynamic Contrast (dynamisk kontrast) (Dynamic Contrast slider)
- Klicka för att ställa in region (Mode dropdown)
- Klicka för att välja läge (se tabell nedan för detaljer) (Mode dropdown)
- Förhandsvisa skärm (Preview window)

### Splendid lägestabell

LÄGE	Beskrivning
<b>Enriched (Ökad)</b>	Rekommenderas för hemunderhållningssystem.
<b>Vivid Colors (Levande färger)</b>	Förbättrar mättnad och kontrast för en mer mättad färg.
<b>Theater (Teater)</b>	Mjukare kontrast för en teaterliknande effekt.
<b>Crystal Clear (Kristallklar)</b>	Detaljerad förstärkning med en klar effekt.

3. Klicka **OK (OK)** för att aktivera förändringarna.



## 3. ASUS skärmmenyer (OSD)

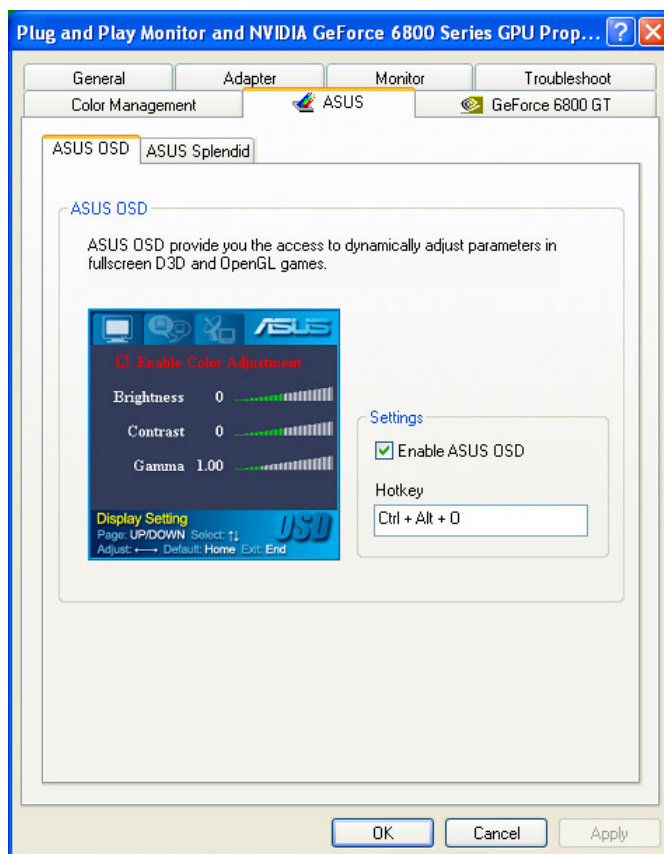
### 3.1 Introduktion

Funktionen ASUS skärmmeny gör det möjligt för dig att dynamiskt ändra skärmparametrarna när du spelar i helskärm 3D och OpenGL-spel.

### 3.2 Aktivera ASUS OSD

Starta ASUS OSD:

1. Klicka på **Start (Start)**- knappen. **Control Panel (Gå till Kontrollpanelen)** och ladda **Display (Visning)**. Från dialogrutan för visningsegenskaper väljer du fliken **Settings (Inställningar)** och klicka sedan **Advanced (Avancerat)**.
2. Välj fliken **ASUS** och sedan **ASUS OSD** för att få fram följande.



3. Klicka kryssrutan för **Enable ASUS OSD (Aktivera ASUS OSD)**.
4. Klicka på snabbtangents textboxen och tryck sedan önskade knappar. Knapparna Ctrl och Alt är standardknappar.
5. Klicka **OK (OK)** för att tillämpa inställningar och gå ur, eller klicka **Apply (Tillämpa)** inställningar. Klicka **Cancel (Avbryt)** om du vill bortse från inställningarna och gå ur.

## 4. ASUS GameLiveShow

### 4.1 Introduktion

ASUS GameLive Show låter användare dela spelupplevelser i realtid när denne spelar helskärmsspel. Användare kan på avstånd övervaka en GameLive Show-sändning genom att använda webbläsaren Internet Explorer. Du kan också spela in och återspela dina spel genom att använda funktionen GameReplay.

### 4.2 Komma igång

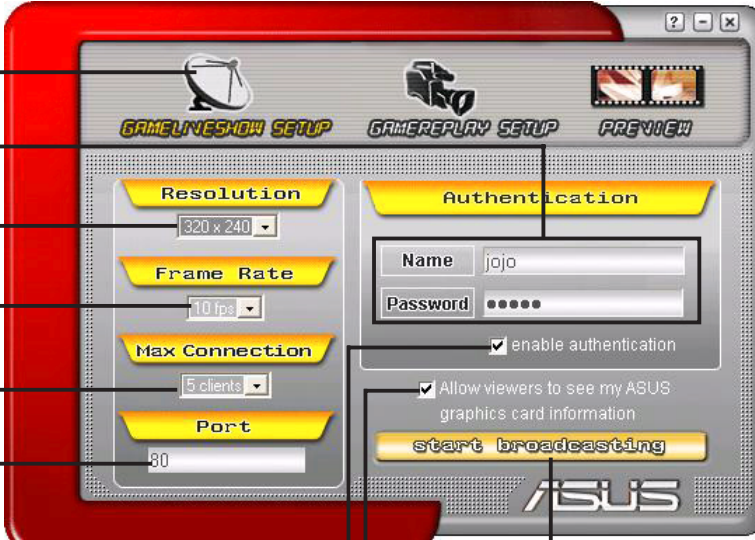
#### 4.2.1 Starta ASUS GameLiveShow och GameReplay

Starta ASUS GameLiveShow:

Dubbelklicka på ikonen **GameLiveShow**  på skrivbordet.

#### 4.2.2 GameLiveShow-inställningar

Inställningsmenyn för GameLiveShow låter dig ställa in upplösning, bildruteantal, anslutning, ethernetport och användarnamn/lösenord för autentifiering. Klicka på ikonen för **GAMELIVESHOW SETUP(GAMELIVESHOW -INSTÄLLNINGAR)** för att få fram följande alternativ.



The screenshot shows the 'GAMELIVESHOW SETUP' window with the following settings and options:

- Resolution:** 320 x 240
- Frame Rate:** 10 fps
- Max Connection:** 5 clients
- Port:** 80
- Authentication:**
  - Name: jojo
  - Password: [masked]
  - enable authentication
  - Allow viewers to see my ASUS graphics card information
- Buttons:** start broadcasting

Annotations on the left side of the window:

- Klicka för att visa inställningsalternativ
- Knappa in användarnamn och lösenord
- Klicka för att välja upplösning
- Klicka för att ändra bildruteantal
- Klicka för att ställa in max antal klienter
- Knappa in numret på Ethernetporten
- Klicka för att aktivera autentifiering
- Klicka för att tillåta/blockera användares förhandsgranskning av grafikortinformation

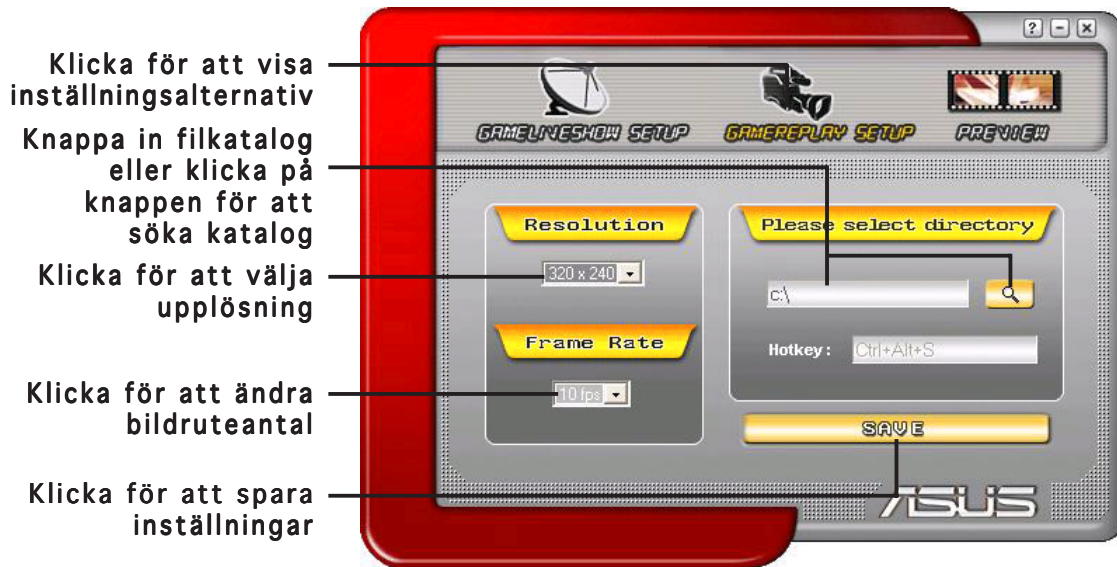
Annotation on the right side of the window:

- Klicka för att starta/stoppa sändning



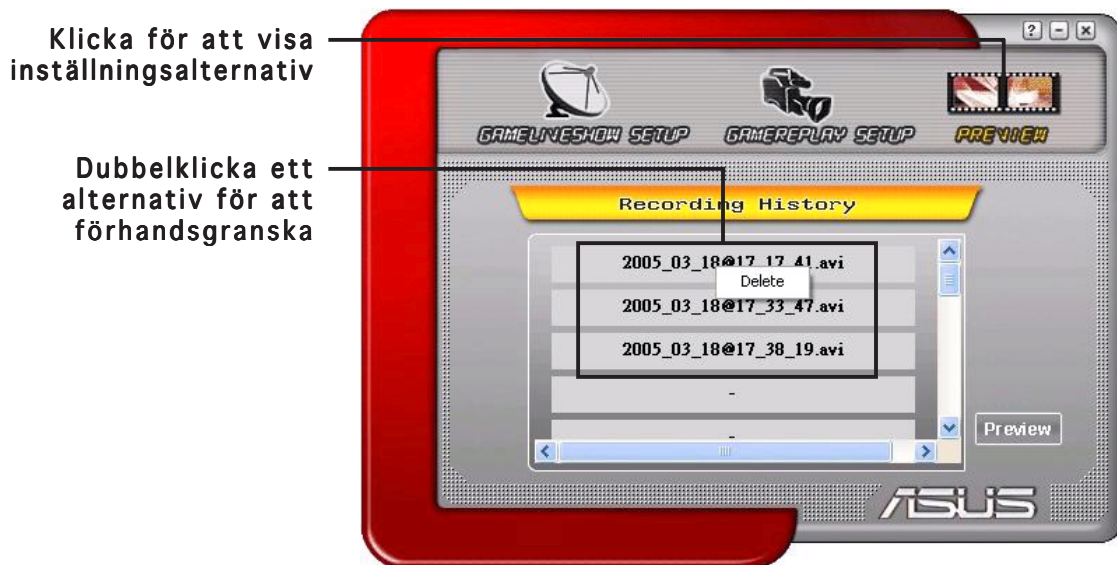
### 4.2.3 GameReplay-inställning

Inställningsmenyn för GameReplay låter dig ställa in upplösning, bildruteantal, filkatalog pcj snabbtangent för GameReplay. Klicka på ikonen för **GAMEREPLAY SETUP (GAMEREPLAY -INSTÄLLNINGAR)** för att få fram följande alternativ.



### 4.2.4 Förhandsgranskning

Förhandsgranskningsmenyn låter dig titta på inspelade spel genom GameReplay. Klicka på ikonen för **PREVIEW (FÖRHANDSGRANSKNING)** för att få fram följande alternativ.



## 4.2.5 Aktivera GameReplay i OSD

Aktiver GameReplay i OSD:

1. I ett fullskärmsspel startar du OSD genom att använda OSD-snabbvalstangenterna.
2. Välj **GameLiveShow Settings (GameLiveShow-INSTÄLLNINGAR)** och markera **Enable GameReplay (Aktivera GameReplay)**.



3. Tryck på snabbvaltangenterna för GameReplay (Ctrl+Alt+S) för att starta och stoppa inspelning. En röd, blinkande prick visar sig längst ner i det vänstra hörnet på skärmen när inspelning sker.



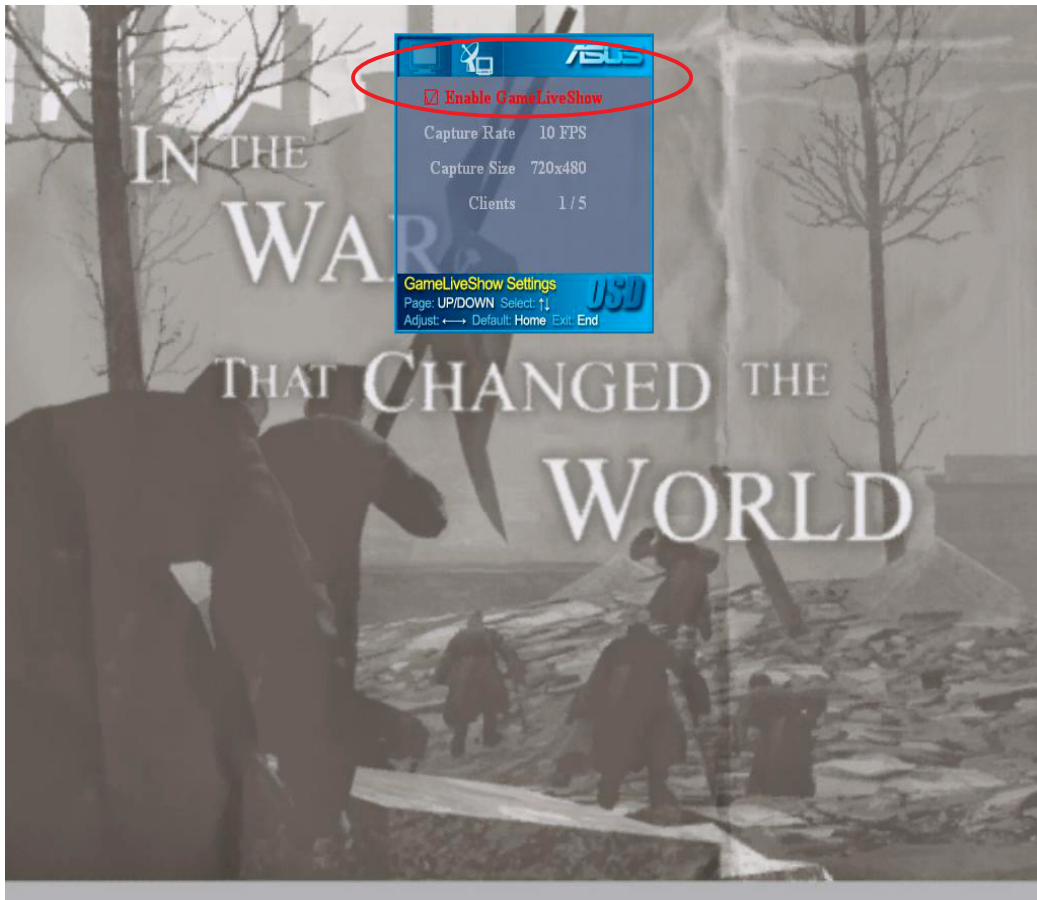


## 4.2.6 Aktivera GameLiveShow i OSD

Innan andra klienter kan förhandsgranska din sändning startar du skärmenyn och aktiverar GameLiveShow.

Aktivera GameLiveShow I OSD:

1. I ett fullskärmsspel startar du OSD genom att använda OSD-snabbvalstangenterna.
2. Välj **GameLiveShow Settings (GameLiveShow-INSTÄLLNINGAR)** och markera **Enable GameLiveShow (Aktivera GameLive Show)**.



3. Tryck <End> (Slut) för att gå ur.

## 4.2.7 Inställning sekundär klient

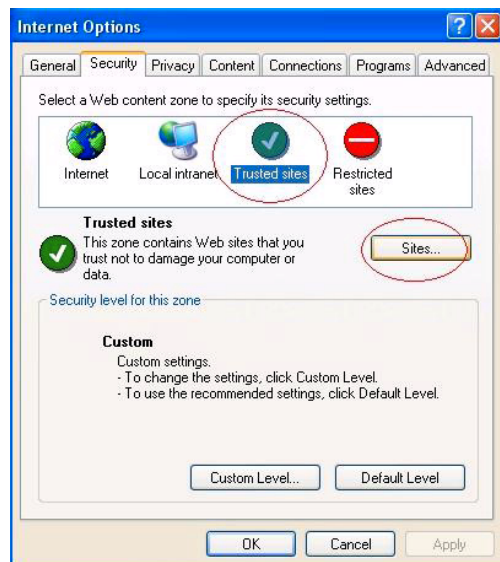
Innan en sekundär klient kan förhandsgranska en GameLiveShow-sändning måste du konfigurera dina säkerhetsinställningar i Internet Explorer.

Konfigurera webbläsaren IE:

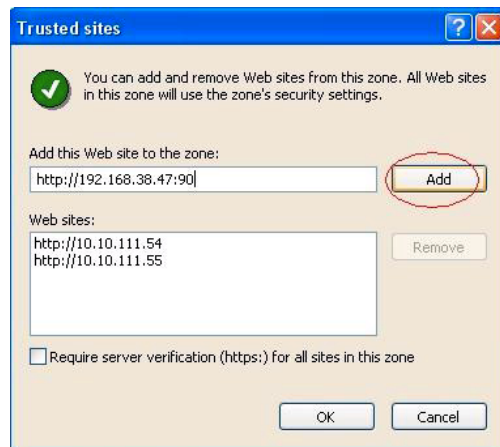
1. Starta Internet Explorer.
2. Gå in på **Tools (Verktyg) > Internet Options (Internetalternativ)**.



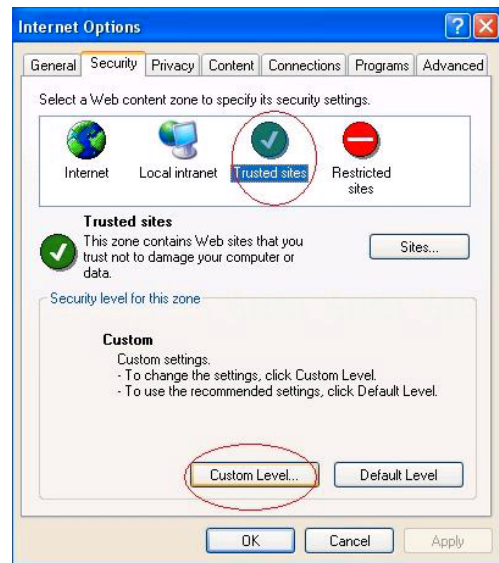
3. Från dialogrutan Internetalternativ väljer du fliken för **Security (Inställningar)** och klickar sedan på ikonen för **Trusted Sites (Pålitliga webbplatser)**.
4. Klicka **Sites (Webbplatser)** för att få fram fönstret för Pålitliga webbplatser.



5. Knappa in IP-numret för värden för GameLiveShow på textboxen och klicka sedan **Add (Lägg till)**.
6. Klicka **OK** när du är klar eller **Cancel (Avbryt)** för att bortse från ändringarna.



7. Klicka **Custom Level(Normalnivå)** för att visa fönstret för säkerhetsinställningar.



8. Aktivera alla alternative och klicka **OK**.
9. Klicka **OK** för att gå ur dialogrutan för Internetalternativ.

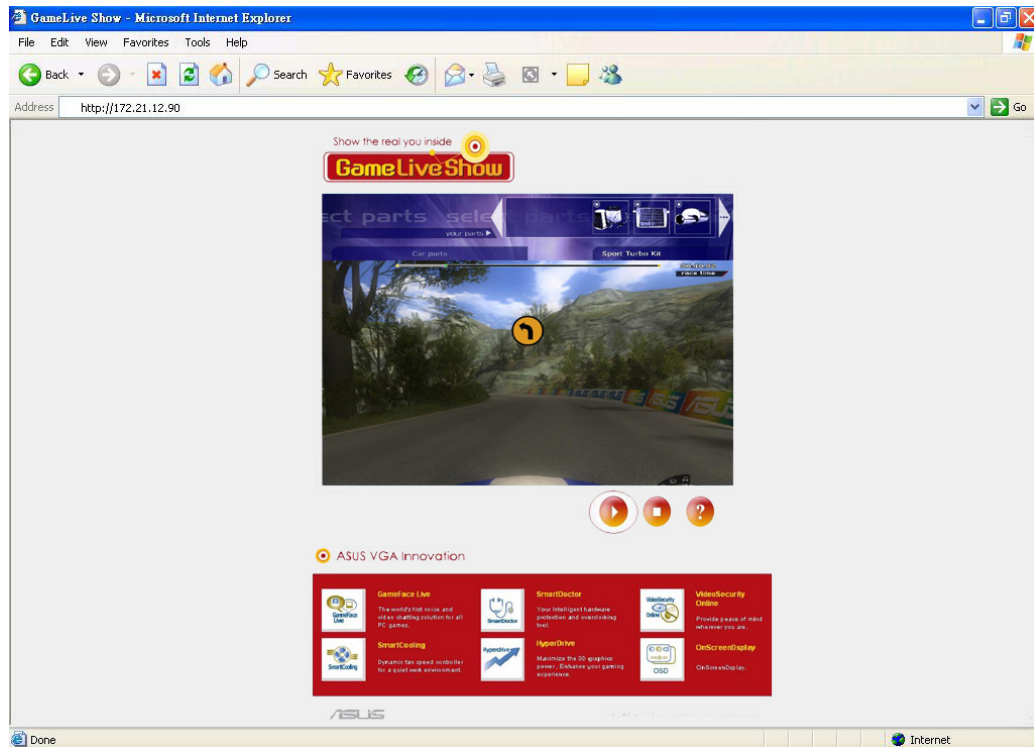


## 4.2.8 Förhandsvisning av sekundär klient

Efter att du har konfigurerat säkerhetsinställningarna för IE kan du starta en fjärr-förhandsgranskning av en GameLiveShow-sändning.

Titta på en fjärr-förhandsgranskning:

1. I IE:s adressfält knappar du in IP-adressen till den dator som sändrer en GameLiveShow.



2. Klicka på Play (Spelaknappen)  för att påbörja förhandsvisning.


## 5. ASUS SmartDoctor

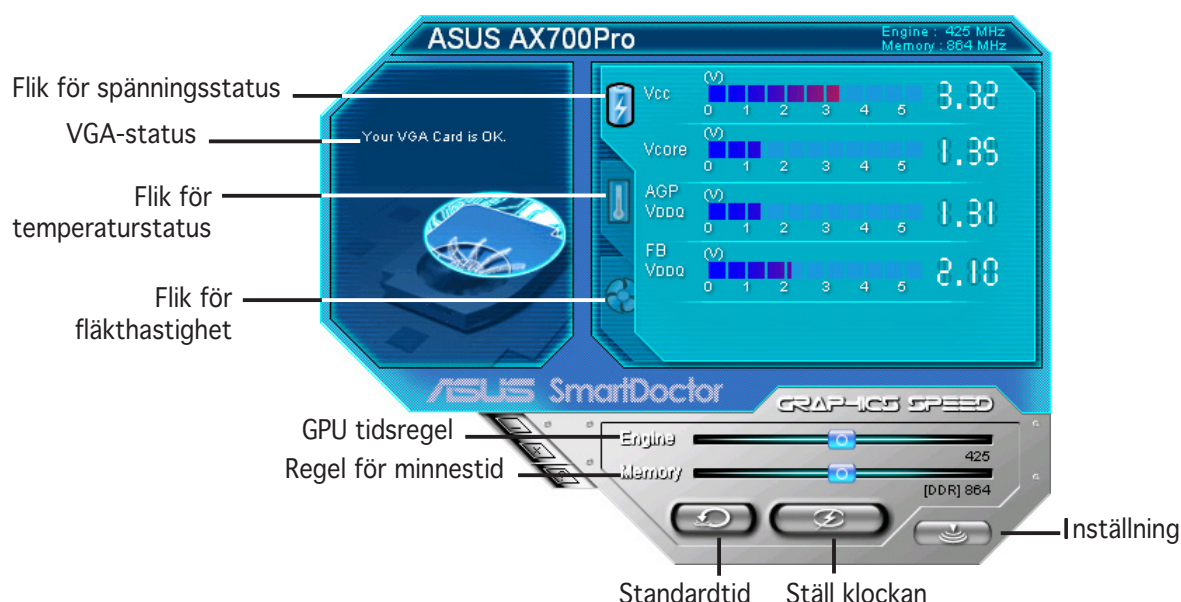
ASUS SmartDoctor är utformad för att övervaka temperaturen, spänningen och fläkten på ditt grafikkort. Det här verktyget kyler också smidigt ner temperaturen på din grafikprocessenhet (GPU) och låter dig justera tidsinställningen på grafikkortet.

### 5.1 Funktioner

- Övervakar grafikprocessenhetens temperatur, fläkthastighet och spänning.
- Upplyser användaren om ovanliga incidenter med hårdvara, som t ex överhettning, fel på fläkten samt spänning som är över säkerhetsnivån.
- Kyler smidigt ner grafikprocessorn när dess temperatur ligger över gränsen.
- Justerar automatiskt fläkthastigheten efter GPU-temperaturen.
- Möjliggör manuell justering av GPU-minnet och minnesklocka.

### 5.2 Starta ASUS SmartDoctor

Verktyget ASUS SmartDoctor är ett minnesresident program som startas varje gång du sätter igång Windows, och det stannar kvar i datorminnet för att kontrollera statusen på grafikkortet. För att komma åt menyn för ASUS SmartDoctor samt dess funktioner, dubbelklickar du på **SmartDoctor-ikonen**  som finns i Windows aktivitetsfält.



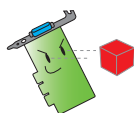
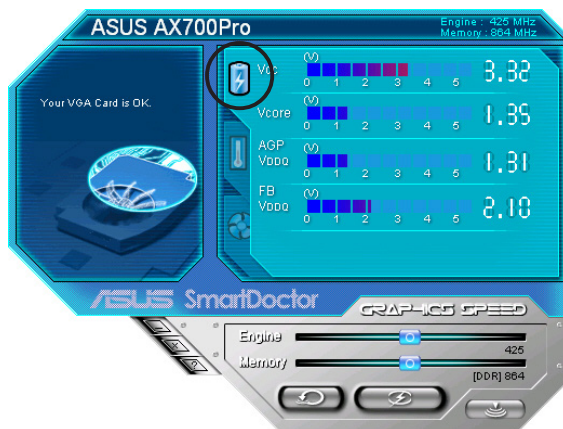


## 6. ASUS SmartDoctor

Verktøget tillhandahåller en lättanvänd meny för att få tillgång till funktionerna.

### 6.1 Spänningsstatus

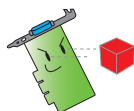
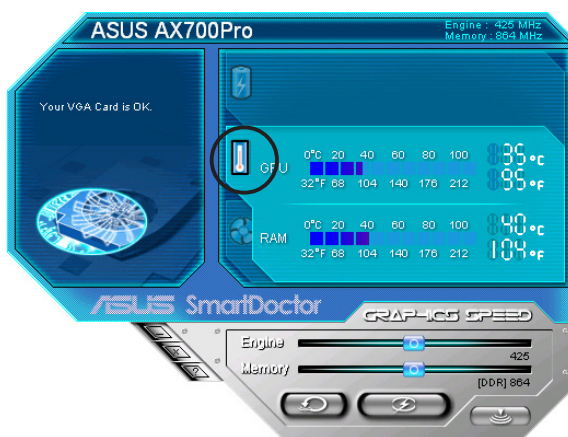
Klicka på fliken för **Voltage status (Spänningsstatus)** för att få fram spänningsstatusen på grafikkortet.



- AGP buss VDDQ-spänning och AGP buss 3.3-spänning ska ha stadig leverans från ditt moderkort. Om inte kommer ditt system att krascha.
- FB VDDQ-spänningsalternativet är skuggat eller avaktiverat om ditt grafikkort inte stöder spänningsövervakning för den här enheten.

### 6.2 Temperaturstatus

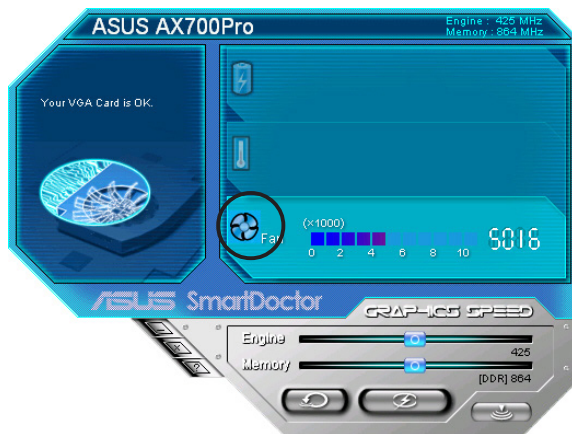
Klicka på fliken **Temperature status (Temperaturstatus)** för att se GPU- och RAM-temperaturstatus för ditt grafikkort.



Om ditt grafikkort inte stöder övervakning av RAM-temperatur kommer enheten att vara skuggad eller avaktiverad.

## 6.3 Status på fläkthastigheten

Klicka på fliken **Fan speed (Fläkthastighet)** för att visa den aktuella fläkthastigheten på ditt grafikkort.

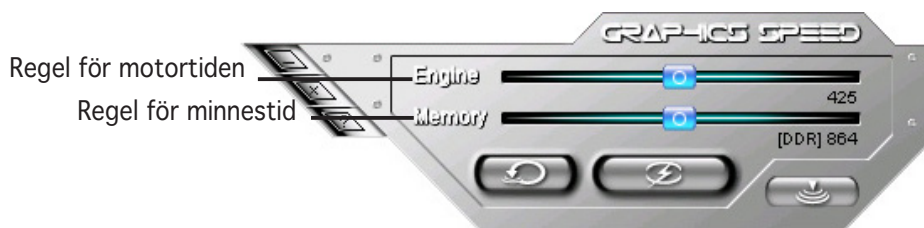



## 6.4 Inställningar för motor och minnestid

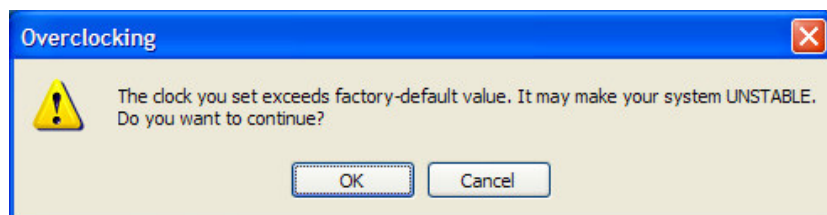
Du kan manuellt justera motorn för grafikkortet (GPU) och minnestiden för att förbättra prestandan på ditt grafikkort.

Justera motor- och minnestiden:

1. Rör på regeln för **Engine (Motor)** för att justera motorns tid.
2. Rör på regeln för **Memory (Minne)** för att justera minnets tid.




3. Tryck på  för att ställa in.
4. SmartDoctor visar ett varningsmeddelande. Klicka **OK (OK)**.



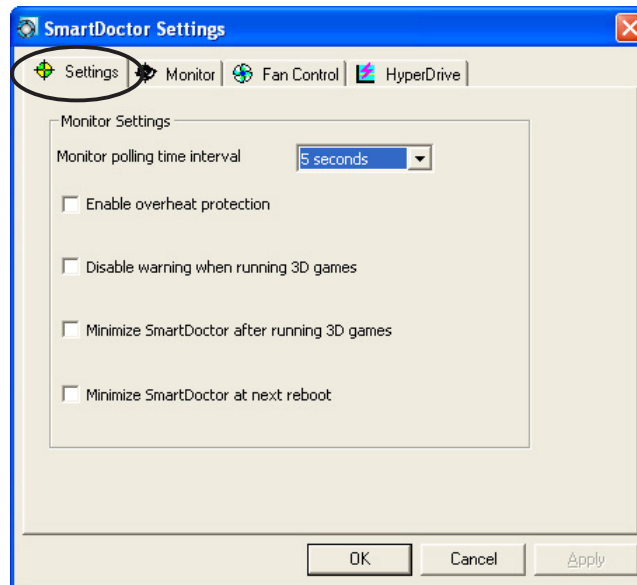
5. Motortiden som du ställer in kommer upp i en dialogruta. Klicka **OK (OK)**.

## 6.5 Avancerade funktionsinställningar

Klicka  i SmartDoctor-menyn för att starta dialogrutan för SmartDoctor-inställningar.

### 6.5.1 Inställningar

För att ändra på inställningarna klickar du på fliken **Settings(Inställningar)** i dialogrutan för SmartDoctor-inställningar.



### Övervakningsinställningar

Ändra övervakningsinställningar:

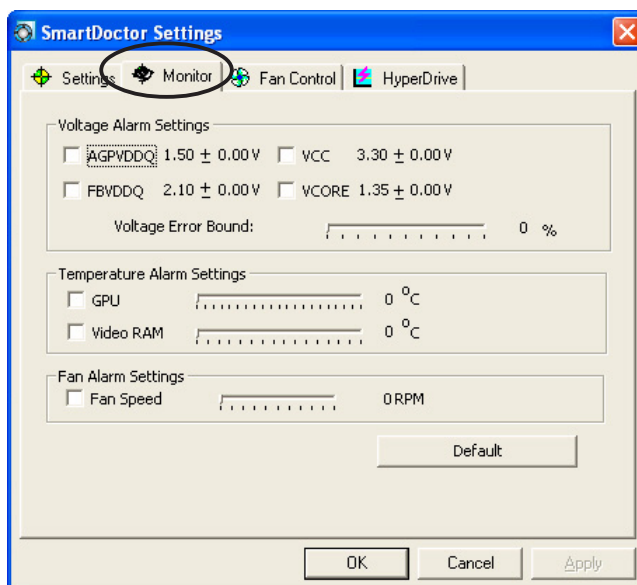
1. Klicka i den kombinerade listboxen för att ställa in **Monitor polling time interval (Tidsintervall övervakningsavfrågning)**.
2. Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera någon av funktionerna för övervakningsinställningar.
3. Klicka **Apply (Tillämpa)** eller **OK (OK)** för att spara inställningarna.



## 6.5.2 Övervakning

Byta övervakningsinställningar för spänning, temperatur och fläkt:

1. Klicka på fliken för **Monitor (Övervakning)** från dialogrutan för SmartDoctor-inställningar.



### *Inställningar spänningslarm*

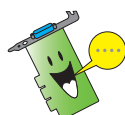
- Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera larmet för AGPVDDQ (för AGP-kort) eller PCIE 12V (för PCIe-kort), VCC, FBVDDQ eller VCORE-spänningar.
- Flytta regeln för att justera procenttalet för spänningens felmarginal.

### *Inställningar temperaturlarm*

- Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera larmet för GPU- och Video RAM-temperaturen.
- När den är aktiverad kan du röra regeln för att justera GPU- eller Video RAM-larmtemperaturen.

### *Inställningar fläktlarm*

- Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera larmet för fläkthastighet.
- När den är aktiverad kan du röra regeln för att justera fläkthastigheten.



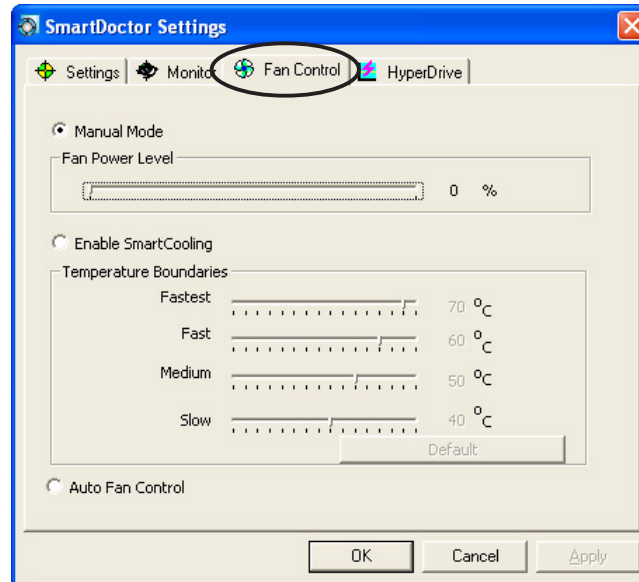
Klicka på **Default (Standardknappen)** för att ladda optimala värden för en stabil prestanda.

2. Klicka **Apply (Tillämpa)** för att tillämpa inställningar eller klicka **OK (OK)** för att spara inställningarna och gå ur. Klicka **Cancel (Avbryt)** för att avbryta förändringarna och gå ur.

### 6.5.3 Fläktkontroll

Ändra inställningarna för fläktkontroll:

1. Klicka på fliken för **Fan Control (Fläktkontroll)** från dialogrutan för SmartDoctor-inställningar.

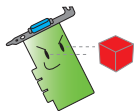


2. Klicka på alternativknappen för att välja funktion för fläktkontrollen. Fläktkontrollen har tre funktioner: Manuellt läge, SmartCooling och Automatisk fläktkontroll.

**Manual mode (Manuellt läge)** – du kan förändra fläkthastigheten genom att justera regeln för varje temperaturläge.

**Enable Smartcooling (Aktivera Smartcooling)** - SmartDoctor kommer att justera fläkthastigheten automatiskt efter GPU-temperaturen. T ex, om GPU-temperaturen stiger över 60 grader C så kommer SmartDoctor att höja fläkthastigheten till den högsta nivån för att kyla GPU:n. Rör på regeln för att justera temperaturen för fläkthastigheter, eller klicka **Default (Standard)** för att ladda optimala inställningar.

**Auto Fan Control (Automatisk fläktkontroll)** - SmartDoctor justerar fläkthastigheter automatiskt för optimal prestanda.



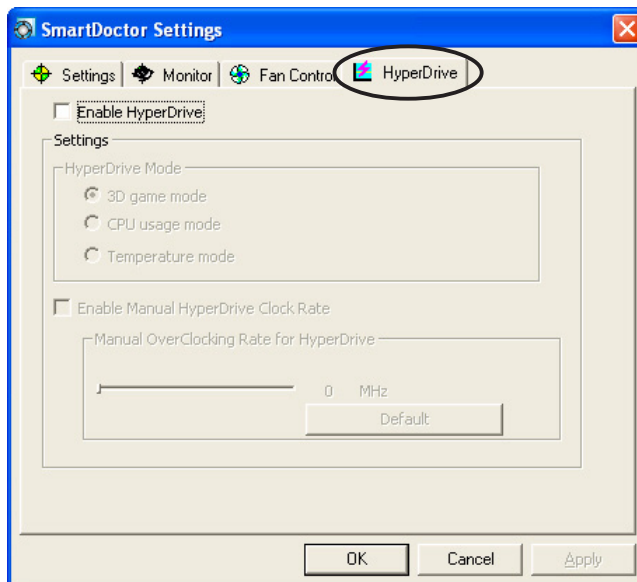
Fliken för **Fan Control (fläktkontroll)** visas nu om ditt grafikkort inte stöder funktionerna för fläkthastighetskontroll.

4. Klicka **Apply (Tillämpa)** för att tillämpa inställningar eller klicka **OK (OK)** för att spara inställningarna och gå ur. Klicka **Cancel (Avbryt)** för att avbryta förändringarna.

## 6.5.4 HyperDrive

Ändra inställningarna för ASUS hyperdrive:

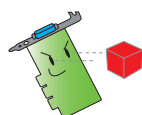
1. Klicka på fliken för **HyperDrive (Hyperdrive)** från dialogrutan för SmartDoctor-inställningar.



### ASUS HyperDrive

Aktivera hyperdrive:

1. Klicka i kryssrutan för **Enable HyperDrive (Aktivera hyperdrive)** för att aktivera eller avaktivera hyperdrivefunktionen.
2. Klicka på alternativknappen för att välja hyperdriveläget.

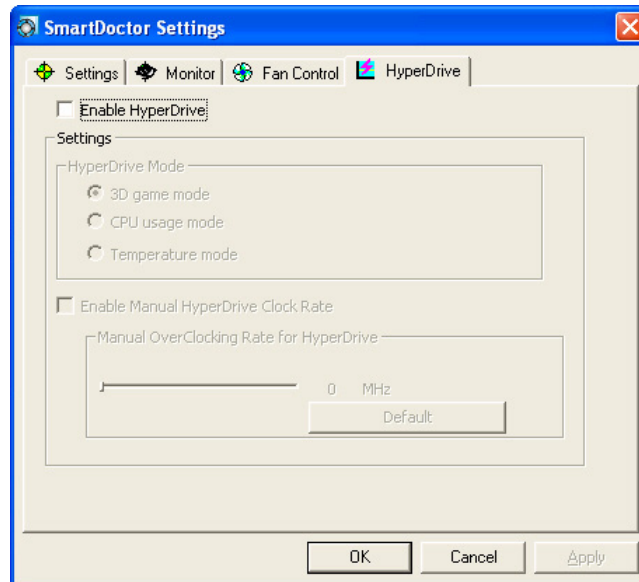


Var noga med att installera **ASUS Enhanced driver (ASUS förbättrade styrrutin)** när du använder hyperdrive 3D-läget.

#### Hyperdrivelägen

- A. **3D Game mode (3D spelläge)** - I 3D spelläget ställer ASUS SmartDoctor automatiskt in GPU-klockan på dess högsta möjliga värde när 3D-spel spelas, för bättre 3D-prestanda. Den återgår till sin normala GPU-minnesklocka efter att 3D-spelet har avslutats.
- B. **CPU usage mode (CPU-användningsläge)** - I det här läget justerar ASUS SmartDoctor dynamiskt GPU-minnesklockan beroende på arbetsbelastningen för Central Processing Unit (CPU). ASUS SmartDoctor ökar GPU-minnesklockan när CPU arbetar och minskar när CPU:n vilar
- C. **GPU Temperature mode (GPU temperaturläge)** - I temperaturläget justerar ASUS SmartDoctor på ett smart sätt GPU-tiden efter dess temperatur. Om GPU-temperaturen ökar kommer ASUS SmartDoctor att automatiskt minska GPU-minnesklockan, och tvärtom.

3. När hyperdrive är aktiverad kan du aktivera **Manual HyperDrive Clock Rate (Manuella hyperdrivetidshastigheten)** och justera frekvensen med hjälp av regeln.
4. Klicka **Default (Standard)** för att ladda optimala inställningar.



5. Klicka **Apply (Tillämpa)** för att tillämpa inställningar eller klicka **OK (OK)** för att spara inställningarna och gå ur. Klicka **Cancel (Avbryt)** för att avbryta förändringarna och gå ur.

## 7. ASUS VideoSecurity Online

### 7.1 Starta ASUS VideoSecurity

Starta ASUS VideoSecurity:

Från Aktivitetsfältet i Windows taskbar klickar du på **Start (Startknappen)** och väljer sedan **All Programs (Alla program) -> ASUS -> ASUS Video Security -> ASUS Video Security** för att få fram följande meny.



## 7.2 Inställning

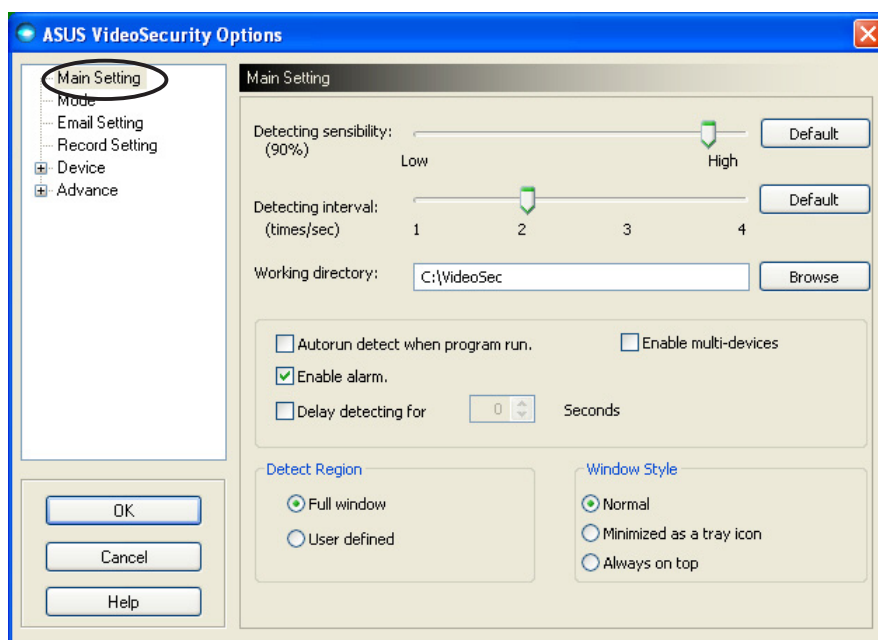
För att visa inställningsfönstret för ASUS VideoSecurity klickar du

 från menyn för ASUS VideoSecurity.

### 7.2.1 Huvudinställningar

Avdelningen för huvudinställningar låter dig justera avläsningskänsligheten, avläsningsintervallet och arbetskatalog. Den här avdelningen innehåller också kryssrutor för att aktivera ett antal olika funktioner, inräknat larm, autokörning, användning av multienheter samt inställning av avläsningsfördröjning. Du kan också ställa in avläsningsregion och fönsterstil i den här avdelningen.

För att ändra på alternativen för huvudinställningarna klickar **Main Setting (Huvudinställning)** från dialogrutan för Video Security-inställning. Följande undermeny kommer fram.



### Justera parametern för avläsningskänslighet

Justera avläsningskänslighet:

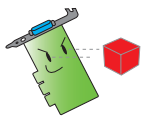
Rör på regeln för att justera parametern **Detecting sensibility (Avläsningskänslighet)**. Det här alternativet ställer in mottagligheten för miljöförändringar i VideoSecurity.

-ELLER-

Tryck **Default (Standard)** för att ställa in förtilldelade värden som baseras på normala ljus- och temperaturförhållanden.







- Temperatur och ljus kan påverka övervakning.
- Kvaliteten på videomottagningsenheten är också mycket viktig i inställningarna av känsligheten.
- Testa olika värden för att fininställa den här parametern för optimal prestanda.

## Ställa in parametern för avläsningsintervall

Ställa in parameter för avläsningsintervall:

Rör på regeln för **Detecting interval (Avläsningsintervall)**. Intervall (gång/sek) eller skanningsvärde har fyra konfigureringsalternativ: 1 gång/sek, 2 gånger/sek, 3 gånger/sek och 4 gånger/sek.

-ELLER-

Klicka **Default (Standard)** för att ställa in rekommenderad skanningsvärde.



Ställ in högre skanningsvärde för en mer exakt avläsning.

## Ställa in arbetskatalog

Ställa in arbetskatalogen:

Knappa in **working directory (arbetskatalogen)** i textfältet eller klicka **Browse (Bläddra)** för att lokalisera och ställa in arbetskatalogen.

Standardarbetskatalogen är **C:\VideoSec**. Varje gång du startar ASUS VideoSecurity kommer en ny mapp att skapas. Mappens filnamn anger aktuell tidpunkt, samt datum som applikationen startades. T ex betyder 2005.06.16\_04.20.10 att ASUS VideoSecurity startades den 6 juni, 2005 kl 4:20:10.



Ändra inte namnet på arbetskatalogen när ASUS VideoSecurity är igång. Om du gör det orsakar du ett körningsfel!

## Ställa in andra funktioner

Aktivera eller avaktivera autokörningsfunktionen, larmet, användning av multienheter och/eller ställa in avläsningsfördröjning:

- Klicka i kryssrutan för **Autorun detect when program run (Avläsning av autokörning när program körs)** för att aktivera eller avaktivera autokörningsfunktionen i ASUS VideoSecurity.

Autorun detect when program run.

- Klicka i kryssrutan för **Enable alarm (Aktivera larm)** för att aktivera eller avaktivera larmfunktionen.

Enable alarm.

- Klicka i kryssrutan för **Enable multi-devices (Aktivera multienheter)** för att aktivera eller avaktivera multienhetsfunktionen.

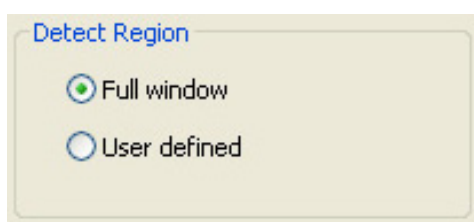
Enable multi-devices

- Klicka i kryssrutan **Delay detecting for XXX seconds (Fördröj avläsning i XXX sekunder)** för att aktivera eller avaktivera fördröjningsfunktionen när en rörelse upptäcks. Knappa in eller klicka på pilarna för att ställa in fördröjningen (i sekunder).

Delay detecting for  Seconds

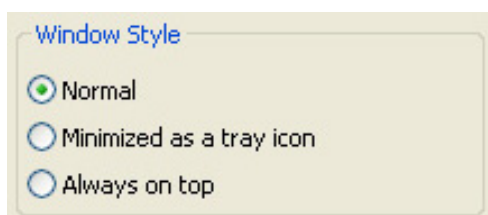
## Ställa in avläsningsregion

Du ställer in avläsningsregion genom att klicka på alternativknappar för Avläs region.



## Ställa in visningsstil för Windows

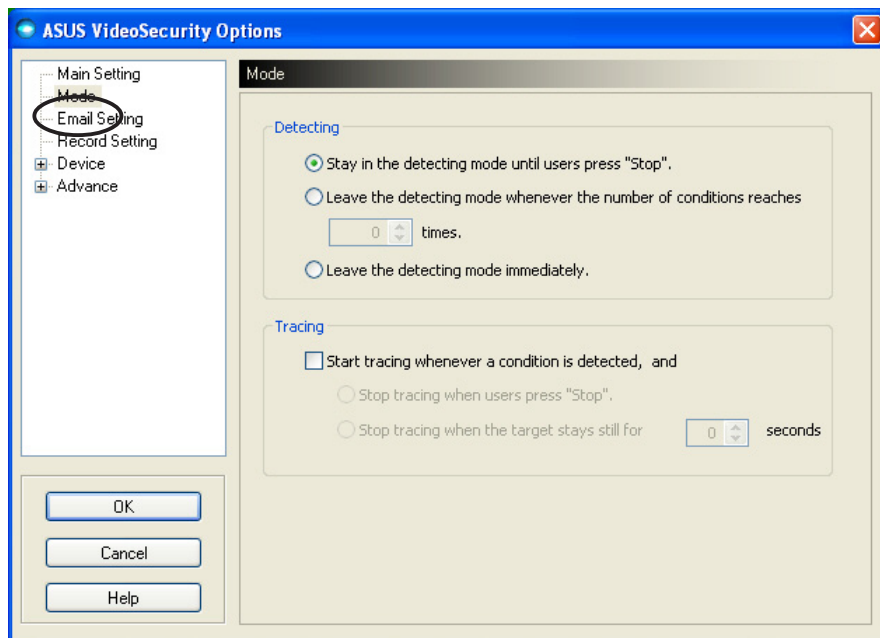
TDu ställer in visningsstilen för Windows genom att klicka på alternativknapparna för Windowsstil.



Var noga med att klicka **OK** efter att du har genomfört ändringarna.

## 7.2.2 Läge

Lägesavdelningen gör det möjligt för dig att konfigurera Avläsnings- och spårningsmetoden. Du ändrar lägesinställningarna genom att klicka alternativet **Mode (Läge)** från inställningsdialogrutan för ASUS VideoSecurity. Följande undermeny kommer fram.

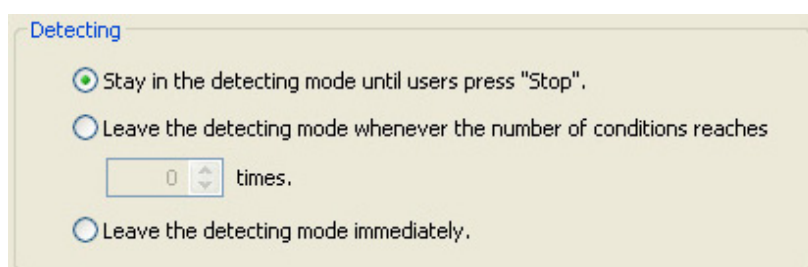


### Ställa in avläsningsläge

Ställa in avläsningsläget:

Klicka på alternativknappen för det läge du önskar. Följande beskriver tillgängliga konfigureringsalternativ:

- **Stay in the detecting mode until users press "Stop" (Stanna kvar i avläsningsläge tills användare trycker "Stopp")** - när ett förhållande lästs av kommer VideoSecurity att fortsätta läsa av regionen tills dess att du trycker på **Stop (Stoppknappen)** på huvudmenyn.
- **Leave the detecting mode whenever the number of conditions reaches  $n$  times (Lämna avläsningsläget närhelst antalet förhållanden når  $n$  gånger)** - det här alternativet låter dig ange maxantal av förhållanden  $n$  innan VideoSecurity slutar läsa av en region. Du ställer in  $n$  genom att knappa in önskat antal i textfältet eller klicka på pilarna för att justera önskat maxantal.
- **Leave the detecting mode immediately (Lämna genast avläsningsläget)** - ställer in VideoSecurity på att sluta läsa av en region när ett förhållande har upptäckts.

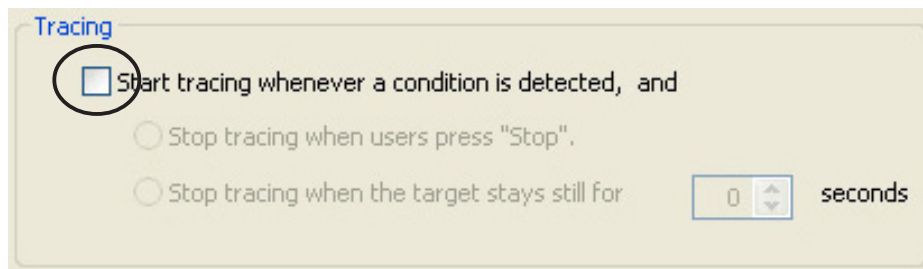


## Ställa in spårningsmetod

Ställa in spårningsmetod:

Klicka för att aktivera kryssrutan **Start tracing whenever a condition is detected (Starta spårning närhelst ett förhållande har upptäckts)**. Följande beskriver tillgängliga spårningslägen när ett förhållande har upptäckts:

- **Stop tracing when user's press "Stop" (Sluta spåra när användare trycker "Stopp")**- stoppar automatiskt all spårning när du trycker på **Stop (Stopp)** -knappen i huvudmenyn.
- **Stop tracing when the target stays still for x seconds (Sluta spåra när målet är stilla i x sekunder)** – stoppar automatiskt spårningen när den avlästa regionen förblir stilla i **x** sekunder. Du ställer in **x** genom att knappa in siffran i textfältet eller klicka på piltangenterna för att justera värdet.



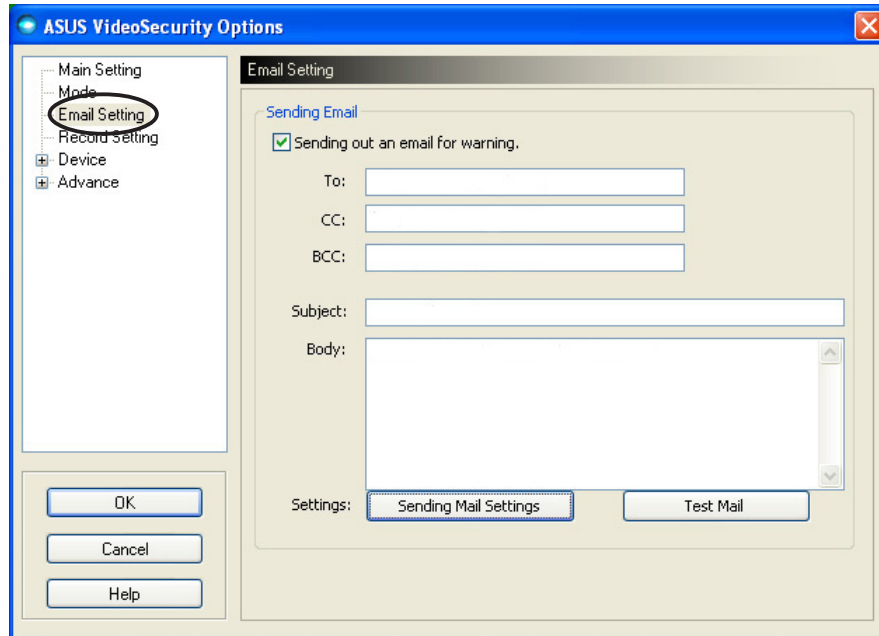
---

Var noga med att klicka **OK** efter att du har genomfört ändringarna.

---

## 7.2.3 Inställningar för e-post

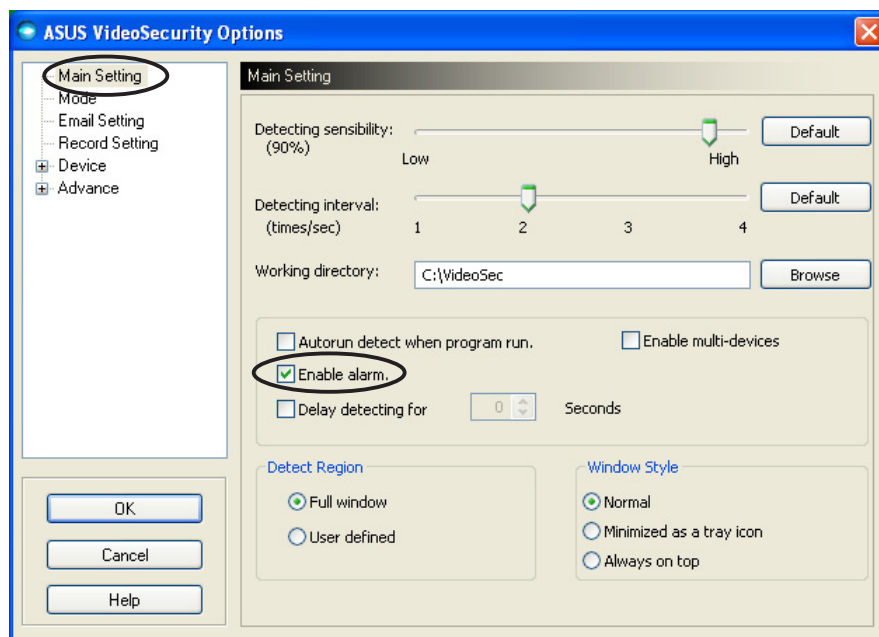
Avdelningen för inställning för e-post innehåller e-postparameterna som behövs för att skicka ett e-postmeddelande när e-postlarmfunktionen är aktiverad. Du ändrar e-postinställningarna genom att klicka på alternativet **Email Setting (E-postinställning)** från inställningsdialogrutan. Följande undermeny kommer fram.



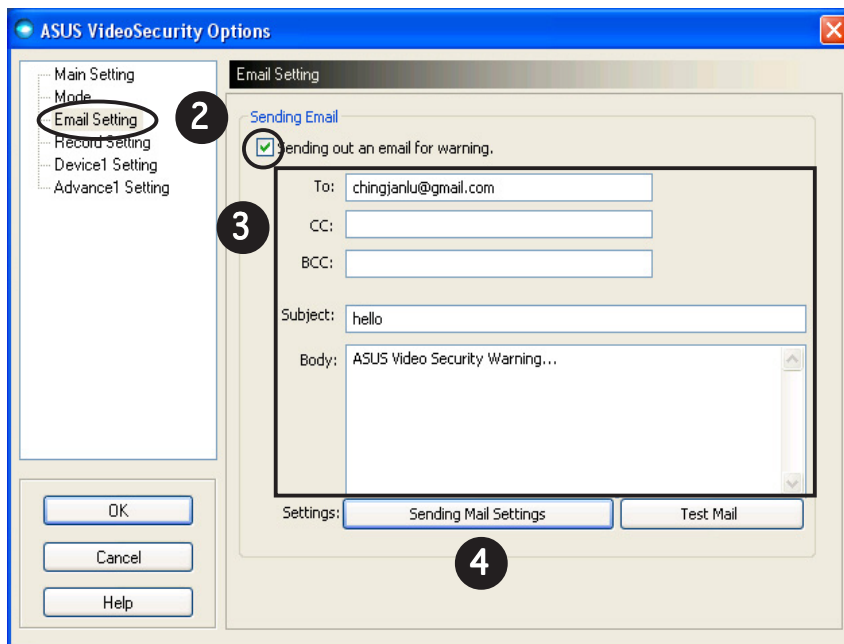
## Använda e-postvarningsfunktionen

Använda e-postvarningsfunktionen:

1. Från avdelningen Huvudinställningar klickar du för att aktivera **Enable alarm (Aktivera larm)**. Se sidan 38 för detaljer.

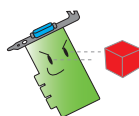
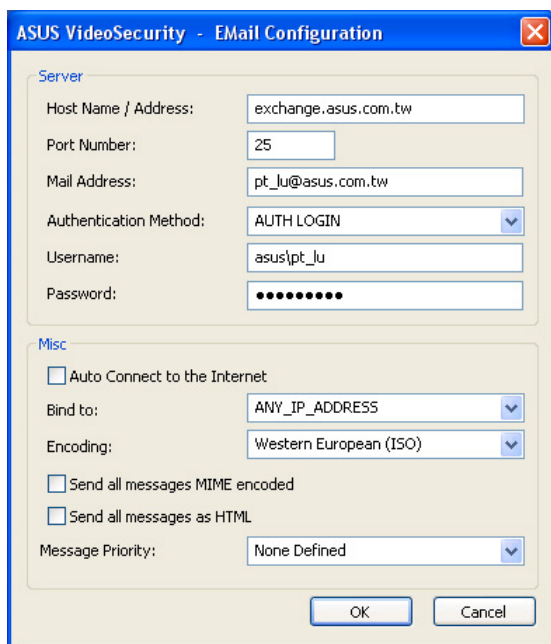


2. Klicka på alternativet **Email Setting (E-postinställningar)** från dialogrutan för inställningar och klicka sedan för att aktivera **Send out an email as warning (Skicka ett e-postmeddelande som varning)**.
3. Knappa in e-postadress (er) på mottagare, ämne och meddelandehåll. Följande beskriver de här e-postparametrarna:
  - **To (Till)** –avser e-postadressen till huvudadressaten av varningen när VideoSecurity läser av en rörelse i övervakningsregionen.
  - **CC** - kopia, mottagare av en kopia på ett meddelande som skickats till huvudadressaten.
  - **BCC** - dold kopia, mottagare av en kopia av ett e-postmeddelande som har skickats till huvudadressaten, men i det här fallet syns inte det för huvudadressaten som fått samma kopia.
  - **Subject (Ämne)** - ämnet på e-postmeddelandet.
  - **Body (Innehåll)** - innehåll av varningen till huvudadressaten.





4. Klicka **Sending Mail Settings (Skicka e-postinställningar)** för att konfigurera e-postparametrarna. Följande fönster kommer fram.



Om det är nödvändigt kan du rådgröra med din systemadministratör om behörighet och andra serverparameterinställningar.

#### 4.1 Server

Innehåller parametrar och protokoll som är nödvändiga för att skicka din e-post. Knappa in värddamn/-adress, portnummer, e-postadress, autentifieringsmetod, användarnamn och lösenord. Följande beskriver serverparametrarna:

**Host Name/Address (Värddamn/-adress)** – hänvisar till ‘simple mail transfer protocol’ (SMTP), serveradress som används för att skicka e-postmeddelanden över internet. Exempel: exchange.companynamn.com eller 149.112.144.153.

**Port Number (Portnummer)** - numret som identifierar typen av anslutning som krävs av en sekundär dator på internet. Standardvärde är 25.

**Mail Address (E-postadress)** – hänvisar till avsändaren e-postadress.

**Authentication method (Autentifieringsmetod)** - hänvisar till serverautentifieringsmetod när användarnamn och lösenord kontrolleras.

**Username (Användarnamn)** - hänvisar till namnet på ditt användarkonto.

**Password (Lösenord)** - hemlig uppsättning av tecken och/eller siffror som krävs för att få tillgång till ett datorsystem. I det här fallet, för att göra det möjligt för dig att skicka och ta emot e-postmeddelanden.

## 4.2 Övrigt

Övrigtgruppen innehåller diverse olika parametrar och serverinställningar. Se följande parameterbeskrivningar:

**Auto Connect to the Internet (Automatisk anslutning till internet)** - när den är aktiverat kommer funktionen att kontrollera om en internetanslutning redan finns. Om anslutningen mellan ditt IP och destinationse-postservern kan etableras kommer funktionen att ringa upp automatiskt. Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera den här funktionen.

**Bind to (Bind till)** - väljer din lokala IP att bindas till internetanslutningen. Klicka i listrutan för att välja IP.

**Encoding (Kryptering)** - ställer in krypteringsmetod för teckenuppsättning av det skickade e-postmeddelandet. Klicka i list-rutan för att välja krypteringsmetod.

**Send All messages MIME encoded (Skicka alla meddelanden MIME-krypterade)** - möjliggör stöd för teckenuppsättningar för multipurpose Internet mail extensions (MIME). Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera den här funktionen.

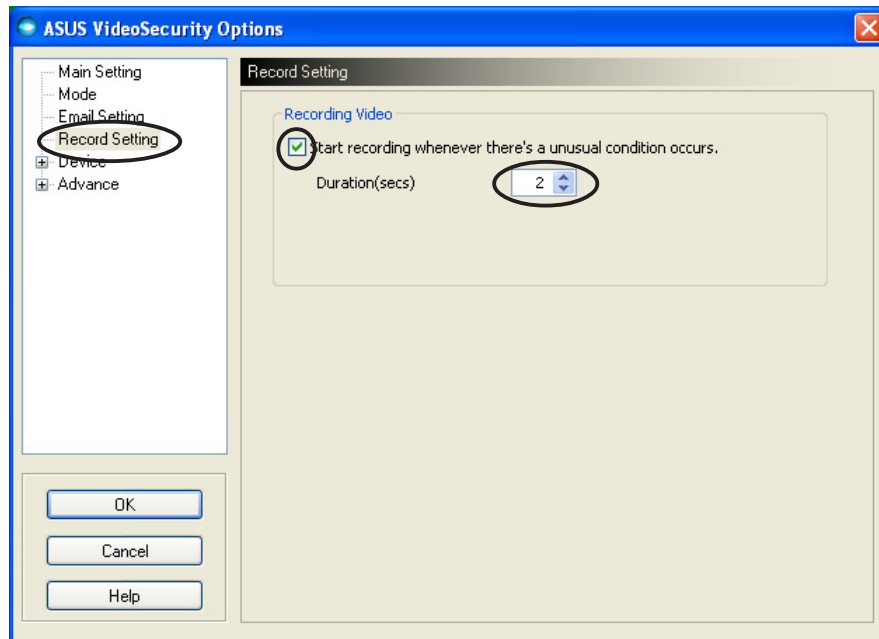
**Send All messages as HTML (Skicka alla meddelanden som HTML)** - gör det möjligt för dig att skicka dina meddelanden i HTML-format. Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera den här funktionen.

**Message Priority (Meddelandeprioritet)** - ställer in prioritetsnivå på e-postmeddelanden. Klicka i kryssrutan för att aktivera eller avaktivera den här funktionen.

5. Klicka **OK** för att spara konfigurationen eller **Cancel (Avbryt)** för att avbryta.
6. Klicka Testa **Test Mail (e-post)** för att testa din e-postkonfigurering.
7. När det är avslutat, klicka **OK** för att spara inställningar och gå ur.

## 7.2.4 Inspelningsinställning

Avdelningen Inspelningsinställning innehåller parametrar som gör det möjligt för dig att konfigurera inspelningslängden närhelst behovet uppstår. Du ställer in inspelningsparametrarna genom att klicka på alternativet **Record setting (Spela in inspelning)** från installationsdialogrutan. Följande undermeny kommer fram:

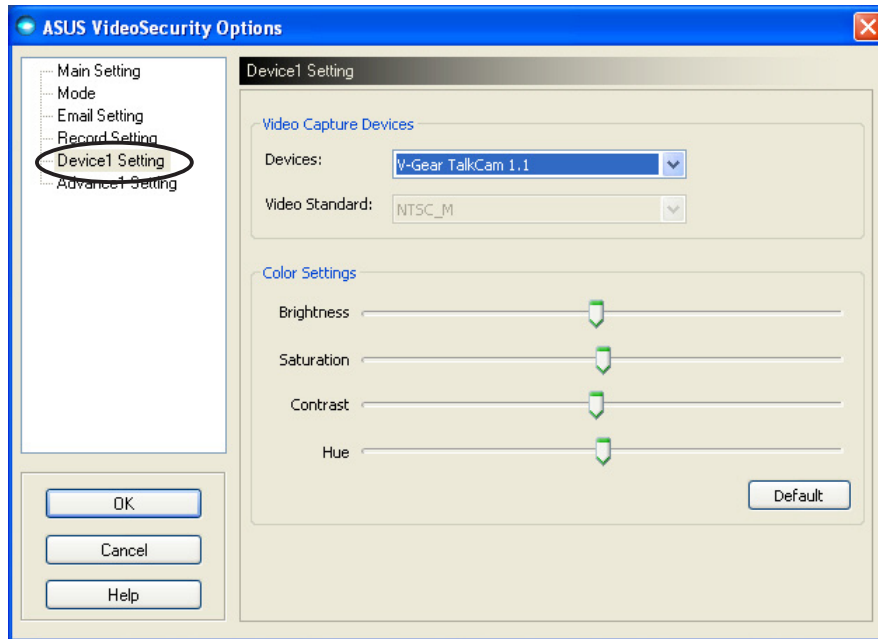


Ställa in inspelningsparametrar:

1. Klicka för att aktivera **Start recording whenever there's an unusual condition occurs (Starta inspelning närhelst ett ovanligt förhållande inträffar)**.
2. När den är aktiverad knappar du in eller använder pilknapparna för att ställa in inspelningslängden i sekunder.
3. Klicka **OK** för att spara inställningar och gå ur.

## 7.2.5 Enhet

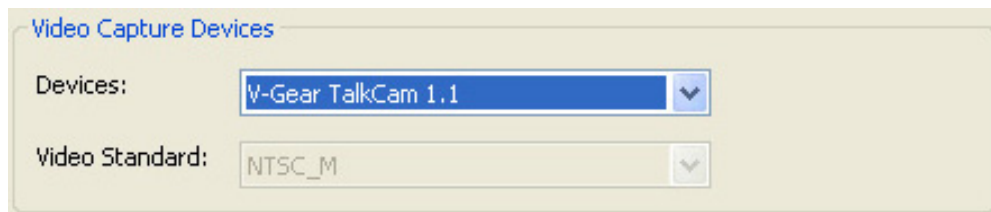
Enhetsavdelningen gör det möjligt för dig att ställa in videomottagarenhet och färginställningar. Du väljer en videomottagningsenhet eller justerar färginställningar genom att klicka alternativet **Device Setting (Enhetsinställning)** från inställningsdialogrutan för ASUS VideoSecurity. Följande undermeny kommer fram:



## Konfigurera mottagarenhet

Konfigurera enhet:

1. Klicka på listrutan för **Devices (Enheter)** för att välja videomottagarenhet.
2. Klicka på listrutan för **Video Standard (Videostandard)** för att ställa in videostandarden i ditt område.



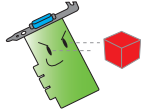
3. Rör på regeln för att justera ljusstyrka, mätttnar, kontrast och färgton.  
- ELLER -  
Klicka **Default (Standard)** för att ladda rekommenderade värden.



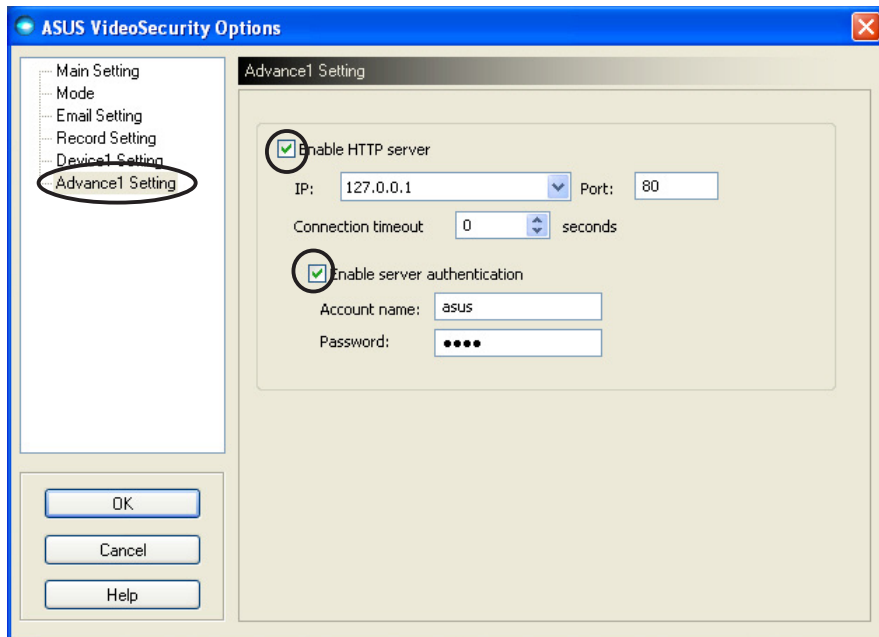
4. Klicka **OK** för att spara inställningar och gå ur.

## 7.2.6 Avancerat

Den avancerade avdelningen innehåller avancerade inställningar och parametrar för HTTP. Du konfigurerar de här alternativen genom att klicka på fliken **Advanced (Avancerat)** på inställningssidan.



Om det är nödvändigt, rådgör med systemadministratören.



### Ställa in HTTP-server

Aktivera HTTP-server och ställa in dess parametrar:

1. Klicka för att markera kryssrutan för **Enable HTTP Server (Aktivera HTTP-server)**.
2. När den är aktiverad knappar du in din Internet Protocol(IP)-adress, port och anslutningstimeout (i sekunder) Se sidan 43 för beskrivning av de här fälten.
3. Klicka för att markera kryssrutan för **Enabled server authentication (Aktiverad serverautentifiering)**.
4. När den är aktiverad knappar du in ditt kontonamn och lösenord.
5. Klicka **OK** för att spara inställningar och gå ur.



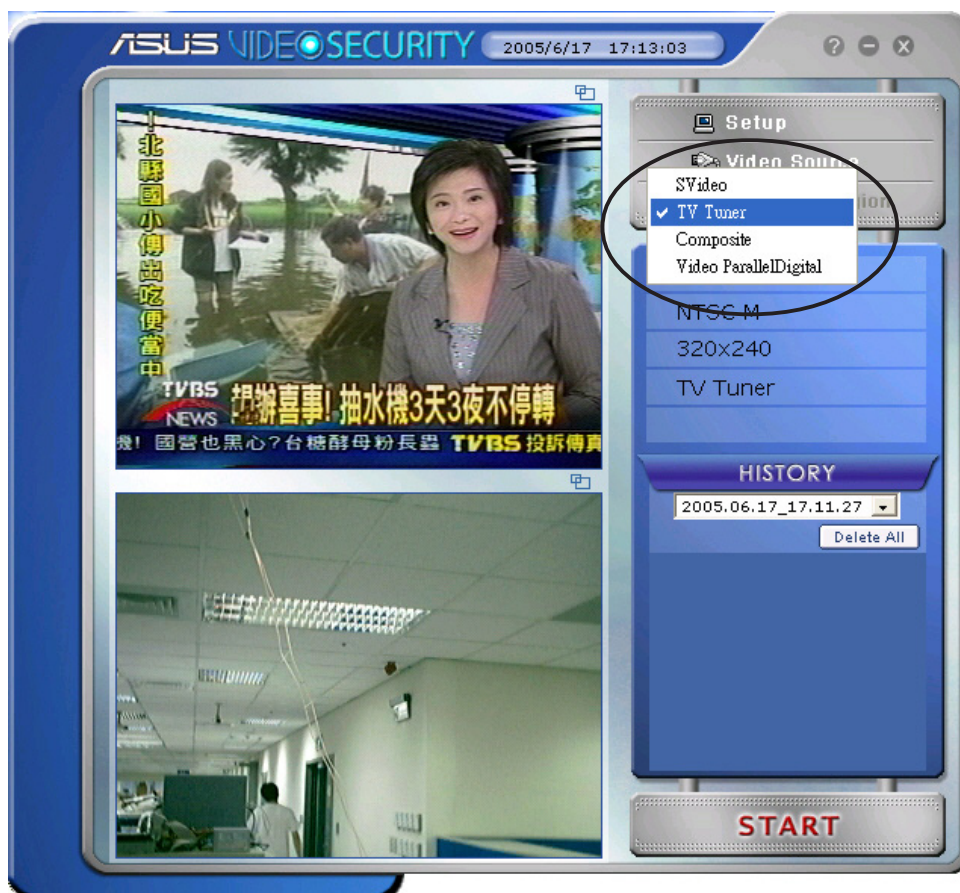
## 7.3 Videokälla

Videokällan listar tillgängliga videoenheter som är installerade på ditt system. När den är tillgänglig kan du växla mellan olika typer av videokällor.

### 7.3.1 Inställningar videokälla

Ställa in videokälla:

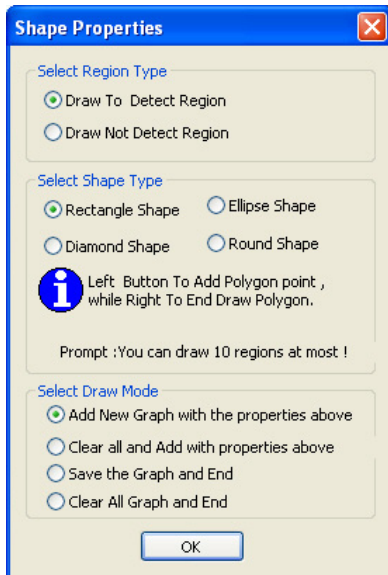
1. Klicka på Videokälla från huvudmenyn **Video Security (Videosäkerhet)**.
2. Från pop-uppmenyn väljer du från de tillgängliga videokällorna. Den utgående valda videokällan visas i den övre delen av skärmen.



## 7.4 Ställ in avläsning av region

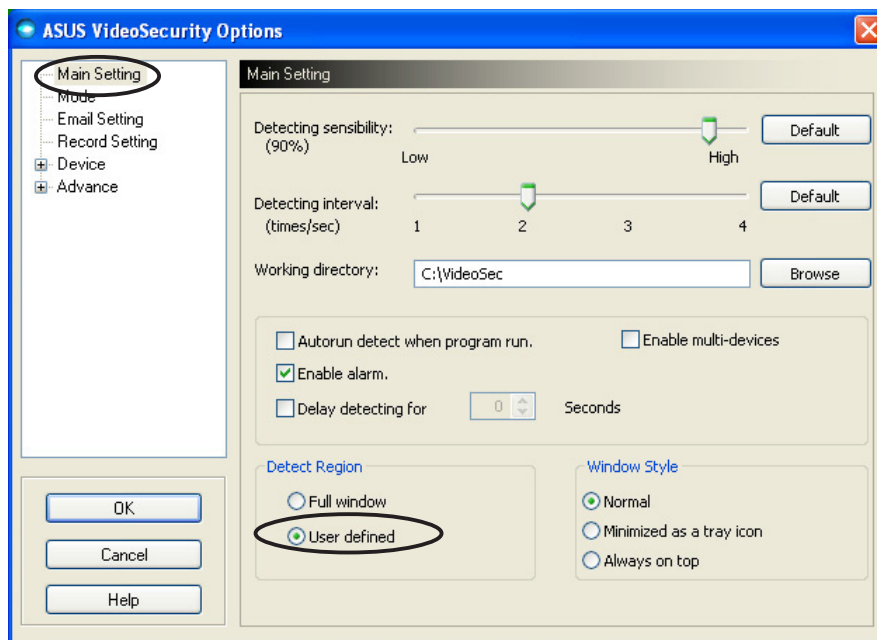
Avläsning av region är ett användardefinierat område eller områden som VideoSecurity kommer att övervaka för ändringar av förhållanden.

Du konfigurerar egenskaperna för avläsning av region genom att klicka **Set detect region (Ställ in läs av region)** från huvudmenyn i VideoSecurity. Följande dialogruta öppnas.

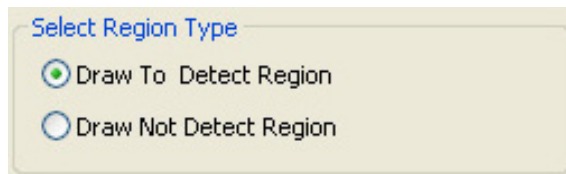


Ställa in läs av region:

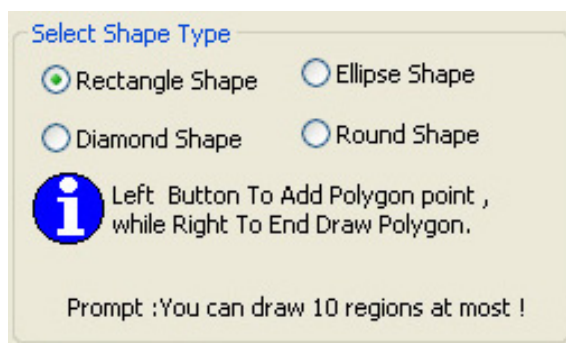
1. Från avdelningen huvudinställningar väljer du **User Defined (Användardefinition)** från gruppen Läs av region.



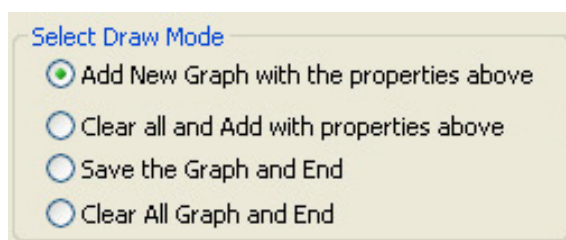
2. Klicka **Set detect region (Ställ in regionsavläsning)** från huvudmenyn i VideoSecurity för att visa dialogrutan för Forma egenskaper.
3. Klicka på alternativknappen för att välja regionstyp.



4. Klicka på alternativknappar för att välja formtyp.



5. Klicka på alternativknapparna för att välja ritningsläget.

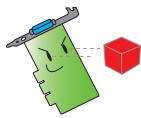


6. Klicka **OK** för att tillämpa inställningar.

7. Klicka och dra musen på ett område för att ställa in regionsavläsning.



Läs av region

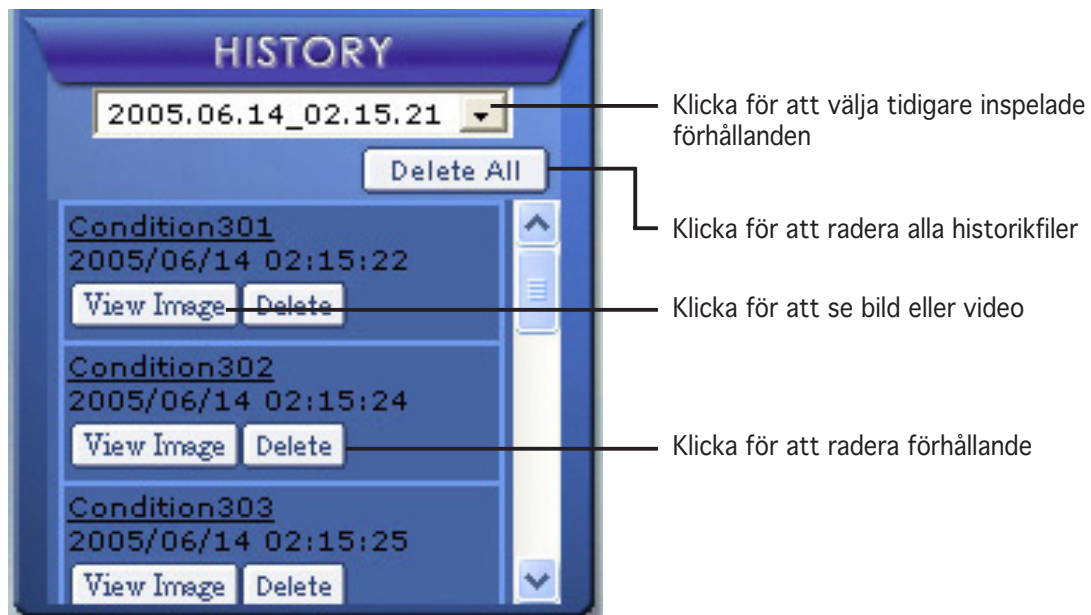


Du kan ställa in max tio (10) regionsavläsningar.

8. Klicka  för att påbörja övervakning.

## Historik

Innehåller listan av inspelade förhållanden i den avlästa regionen. Följande betecknar historiksektionen från huvudmenyn.



1. För att välja andra inspelade förhållanden klickar du på listrutan som är betecknad med datum och tid för inspelning.



2. För att radera ett inspelat förhållande som lagrats i en annan mapp väljer du mapp från listrutan och klickar **Delete All**.
3. För att förhandsgranska bild eller video klickar du **View Image** från ett listat förhållande.
4. För att radera ett inspelat förhållande klickar du **Delete**.

