

Эта опция используется для включения или выключения эмуляции таблицы затуманивания (fog table).

Direct3D подразумевает, что видеоадаптер с аппаратным ускорением D3D должен обеспечивать реализацию либо вершинного или вертексного затуманивания (vertex fog), либо табличного затуманивания (table fog). Некоторые игры запрограммированы на поддержку табличного затуманивания и некорректно запрашивают аппаратные функции D3D. Выбрав данную опцию, Вы можете быть уверены, что такие игры будут правильно функционировать на Вашем графическом процессоре NVidia.

Эта опция позволяет выключить новые функции драйверов, связанные с DirectX.

Некоторые игры, написанные для ранних версий DirectX, могут некорректно работать с 6 или 7 версией DirectX, если в драйверах включена поддержка этих версий. При выборе этой опции драйверы будут работать в режиме совместимости с DirectX 5, так что старые игры будут работать корректно.

Эта опция используется только в том случае, если Вы хотите запускать какие-либо конкретные старые игры, которые запускаются или работают не так, как они должны.

С помощью этой опции оборудование автоматически настраивает глубину Z-буфера в соответствии с требованиями приложения.

Обычно эту опцию следует держать во включенном состоянии, если только Вам не потребуется указать конкретную глубину Z-буфера. Если выключить эту опцию, любое приложение, глубина рабочего Z-буфера которого не совпадает с текущей аппаратной конфигурацией, не будет работать.

Эта опция позволяет включить альтернативную технологию буферизации глубины.

С помощью этой опции аппаратное обеспечение использует для 16-разрядных приложений другой механизм буферизации глубины. При включении этого параметра можно получить более высокое качество рендеринга трехмерных изображений.

Эта опция позволяет включить логотип NVidia в Direct3D.

Если эта опция включена, во время выполнения приложений Direct3D в нижнем углу экрана будет отображаться логотип NVidia.

Для увеличения эффективности передачи текстур через шину и для обеспечения высокой производительности приложений графический процессор NVidia может автоматически генерировать MIP-карты (mipmaps).

Однако некоторые приложения могут некорректно работать при включенной опции автоматической генерации MIP-карт. Для решения таких проблем уменьшите количество автоматически генерируемых уровней MIP-карт, при котором изображение на экран будет выводиться корректно. Уменьшение количества уровней MIP-карт часто снижает несовпадение текстур или "шовность" (при некоторой потере производительности).

Эта опция позволяет выбрать метод авто-мипмэппинга (auto-mipmapping), используемый графическим процессором.

Вы можете выбрать билинейный или 8-отводный анизотропный метод мипмэппинга, причем билинейный метод обеспечивает более высокую производительность, в то время как анизотропный метод — более высокое качество изображения.

Эта опция позволяет настроить отклонение уровня детализации (Level of Detail bias) для MIP-карт.

Низкое отклонение обеспечивает лучшее качество, в то время как высокое отклонение увеличивает производительность приложения. Вы можете выбрать одно из пяти заданных отклонений, изменяя значение от "Наилучшего качества изображения" к "Максимальной производительности".

Список сохраненных значений параметров (или конфигураций). При выборе элемента из списка будет активирован конкретный параметр. Для применения значения параметра нажмите кнопку "ОК" или "Применить".

Позволяет сохранить текущие значения параметров (включая параметры в диалоговом окне "Дополнительные параметры Direct3D") в качестве заказной конфигурации. Сохраненные значения параметров будут добавлены в смежный список.

Если для конкретной игры Direct3D Вы нашли оптимальные значения параметров, Вы можете сохранить их в качестве заказной конфигурации, что позволит Вам быстро сконфигурировать Direct3D до запуска игры и не тратить время на установку каждой опции отдельно.

Удаляет значение параметра, выделенного в данный момент в списке.

Восстанавливает для всех параметров их значения по умолчанию.

Отображает диалоговое окно, в котором Вы можете настроить дополнительные параметры Direct3D.

Эта опция позволяет изменить схему аппаратной адресации текстур для текстелей (элементов текстур).

При изменении этих значений будет изменено местоположение, где определено начало координат текстеля. Значение по умолчанию соответствует спецификациям Direct3D. Некоторые программы могут быть запрограммированы на произвольное определение начала координат текстеля. Качество изображения в таких приложениях можно улучшить путем переопределения начала координат текстеля. Используйте ползунок для помещения начала координат текстеля в какую-либо точку между левым верхним углом и центром текстеля.

Эта опция позволяет графическому процессору использовать указанный объем системной памяти для хранения текстур (в дополнение к памяти, установленной на самом видеоадаптере).

Примечание. Максимальный объем системной памяти, который можно выделить для хранения текстур, вычисляется из объема физической памяти, установленной на Вашем компьютере. Чем больше объем системной памяти, тем больший объем Вы можете выделить.

Этот параметр применяется только для видеоадаптеров PCI (или для видеоадаптеров AGP, работающих в режиме совместимости с PCI).

Выберите эту опцию для выключения вертикальной синхронизации.

Этот параметр известен также как "выключение VSYNC". Он позволяет выполнить немедленный рендеринг изображения, не дожидаясь синхронизации с обратной вертикальной трассировкой монитора. Эта опция позволяет использовать кадровую частоту выше частоты обновления экрана монитора, однако это может привести к визуальным дефектам и снижению качества изображения.

Эта опция позволяет определить степень сглаживания, используемую в отдельных приложениях D3D.

Сглаживание (antialiasing) — это метод, используемый для минимизации эффекта "ступенчатости", возникающего иногда на границах трехмерных объектов. Для конкретного приложения Вы можете либо совсем отключить сглаживание, либо установить максимально возможное сглаживание.

Эта опция используется для включения сглаживания в приложениях, которые его не поддерживают.

Заметьте, что некоторые приложения, не поддерживающие сглаживание явно, могут выводить изображение некорректно или нестабильно. Будьте осторожны при использовании этой опции. Отключите ее, если возникают проблемы при выводе изображения в играх или приложениях, не поддерживающих сглаживание.

Если вертикальная синхронизация выключена, эта опция позволяет ограничить количество кадров, которые ЦП может подготовить перед их обработкой графической микросхемой.

В некоторых случаях, чем больше количество заранее подготовленных кадров, тем существеннее "задержка ввода" в работе таких устройств, как джойстики, клавиатуры и т.п.

Если в играх возникают значительные задержки в работе устройств ввода Вашего компьютера, уменьшите это значение.

Позволяет драйверам использовать расширение **GL_KTX_buffer_region** для OpenGL.

Это может увеличить производительность приложений для трехмерного моделирования, поддерживающих данное расширение.

Позволяет использовать локальную видеопамять при включенном расширении `GL_KTX_buffer_region`.

Однако, если доступно менее 8 Мб локальной видеопамяти, поддержка двухплоскостного расширения включена не будет.

Значение этого параметра не оказывает эффекта, если ранее была выключена опция "Включить расширение буферной области".

Разрешение быстрой линейной фильтрации MIP-карт существенно повысит производительность приложений при некоторой потере качества изображения.

Во многих случаях эта потеря качества изображения будет незаметна, поэтому Вы можете воспользоваться возможностью получения максимальной производительности, включив эту опцию.

Эта опция позволяет драйверам OpenGL использовать для повышения качества изображения анизотропную фильтрацию.

Выберите эту опцию для выключения поддержки со стороны драйверов дополнительных инструкций, используемых конкретными ЦП.

Некоторые модели ЦП поддерживают дополнительные 3D-инструкции, которые дополняют набор инструкций графического процессора NVidia и повышают производительность трехмерных игр или приложений. Эта опция позволяет выключить поддержку со стороны драйверов этих дополнительных 3D-инструкций. Это может быть полезно при сравнении производительности или для устранения проблем.

Эта опция включает полноэкранный сглаживание для драйверов OpenGL. Сглаживание (antialiasing) — это технология, применяемая для выравнивания границ объектов и устранения видимого эффекта "ступенчатости".

Эта опция определяет, какие текстуры с указанной глубиной цвета должны по умолчанию использоваться в приложениях OpenGL.

Опция **Использовать глубину цвета рабочего стола** означает, что всегда будут использоваться текстуры с такой же глубиной цвета, что и у рабочего стола Windows.

Опции **Всегда использовать 16 бит/пиксель** и **Всегда использовать 32 бит/пиксель** включают использование текстур указанной глубины цвета независимо от параметров рабочего стола.

Эта опция служит для установки режима транспонирования буфера для полноэкранных приложений OpenGL.

Вы можете указать метод передачи блоками, метод транспонирования страницы или указать автоматический выбор метода. При автовыборе драйвер автоматически будет определять метод, исходя из конфигурации аппаратного обеспечения.

Эта опция позволяет установить способ управления вертикальной синхронизацией в OpenGL.

Всегда выкл. означает постоянное выключение вертикальной синхронизации в приложениях OpenGL.

Выкл. по умолчанию означает сохранять вертикальную синхронизацию в выключенном состоянии до тех пор, пока не поступит от приложения запрос на ее включение.

Вкл. по умолчанию означает сохранять вертикальную синхронизацию во включенном состоянии до тех пор, пока не поступит от приложения запрос на ее выключение.

Позволяет сохранить текущее значение параметров в качестве заказной конфигурации. Сохраненные значения параметров будут добавлены в смежный список.

Если для конкретной игры OpenGL Вы нашли оптимальные значения параметров, Вы можете сохранить их в качестве заказной конфигурации, что позволит Вам быстро сконфигурировать OpenGL до запуска игры и не тратить время на установку каждой опции отдельно

С помощью ползунка Вы можете настроить яркость, контрастность или коэффициент контрастности (гамма) для выбранного цветового канала.

Настройки цветовой коррекции помогут Вам компенсировать различия в яркости между исходным изображением и его образом, получаемом на устройстве отображения. Это полезно при работе с графическими редакторами для обеспечения более точного воспроизведения цветов изображения (например, фотографии) при выводе его на монитор.

К тому же множество игр с трехмерной акселерацией могут выдавать слишком темное изображение. Увеличение яркости и/или коэффициента контрастности равномерно по всем каналам позволит сделать изображение в играх более светлым.

Позволяет выбрать цветовой канал для управления им с помощью ползунков. Вы можете настроить красный, зеленый или голубой каналы независимо друг от друга или все каналы сразу.

Графическое представление цветовой кривой. Эта кривая изменяется в реальном времени в зависимости от того, как Вы меняете значения контрастности, яркости или коэффициента контрастности.

При выборе этой опции после перезагрузки Windows автоматически восстанавливаются настройки цветов.

Примечание. Если Ваш компьютер подключен к сети, цвет будет настроен после входа в Windows

Список сохраненных значений параметров цветов. При выборе элемента из списка будет активирован конкретный параметр.

Позволяет сохранить текущие значения параметров цветов в качестве заказной конфигурации.
Сохраненные значения параметров будут добавлены в смежный список.

Удаляет значение выбранного в списке параметра цвета.

Восстанавливает для всех параметров цветов значения, установленные изготовителем аппаратного обеспечения.

Позволяет выбрать один из следующих режимов синхронизации монитора:

Автоопределение позволяет Windows получить правильную информацию о синхронизации напрямую от монитора. Это значение установлено по умолчанию. Обратите внимание, что некоторые старые модели мониторов могут не поддерживать эту функцию.

Основная формула синхронизации (General Timing Formula - GTF) является стандартом и используется большей частью моделей нового аппаратного обеспечения.

Дискретные частоты монитора (Discrete Monitor Timings - DMT) является старым стандартом, который еще используется в некоторых моделях аппаратного обеспечения. Если Ваше аппаратное обеспечение поддерживает дискретные частоты монитора (DMT), установите эту опцию.

Добавляет значок утилиты NVidia QuickTweak на панель задач Windows.

С помощью этого значка можно "на лету" из всплывающего меню установить параметры Direct3D, OpenGL или настроить цвета. В этом меню также содержатся опции восстановления значений по умолчанию и согласования их с диалоговым окном "Свойства дисплея".

Позволяет выбрать значок, используемый утилитой QuickTweak на панели задач Windows.

Выберите в списке нужный значок. Затем щелкните "ОК" или "Применить" для изменения значка на панели задач.

Закрывает данное диалоговое окно и сохраняет выполненные изменения, которые войдут в силу, когда Вы щелкните "ОК" или "Применить" в окне "Дополнительные свойства".

Позволяет определить, с помощью какой кнопки мыши будет вызываться меню при выборе значка на панели задач.

Включает или выключает подтверждающие сообщения.

Если Вы не хотите, чтобы на экран выдавались подтверждающие сообщения при загрузке конфигурации 3D из меню на панели задач, выберите эту опцию.

Если Вы хотите, чтобы меню на панели задач появлялось с 3D-эффектами, выберите эту опцию.

Эта опция позволяет определить размещение изображения на экране, если разрешение экрана установлено ниже максимально поддерживаемого.

Кнопки со стрелками используются для настройки положения рабочего стола на мониторе.

Приводит рабочий стол к расположению, заданному по умолчанию для текущего разрешения и частоты обновления.

Эта опция позволяет выбрать устройство вывода изображения (монитор, цифровой плоско-панельный монитор или телевизор, в зависимости от того, какое устройство поддерживается Вашим адаптером).

Открывает окно, где Вы можете изменить параметры для активных отображающих устройств.

Здесь указывается текущий формат и параметры, используемые системой телевидения в Вашей стране.

Открывает окно, где Вы можете указать конкретный формат для системы телевещания в Вашей стране.

Этот список позволяет выбрать формат системы телевидения, используемой в стране, где Вы живете.

Примечание. Если Вашей страны в списке нет, выберите страну, которая наиболее близко расположена к Вашему местоположению.

Устанавливает выбранный формат по умолчанию, который активируется при включении питания.

При запуске компьютера, к видеоадаптеру которого подключен только телевизор, эта опция обеспечивает, чтобы все сообщения, появляющиеся в течение процесса загрузки, выводились в правильном формате, поддерживаемом системой телевидения в Вашей стране.

Позволяет указать тип выходного сигнала, посылаемого на телевизор.

Если у Вас имеется подходящий соединительный кабель, выход S-Video обычно предоставляет более высокое качество изображения, чем композитный (composite) видеовыход. Если Вы не уверены, сигнал какого типа следует указать, выберите значение **Автовыбор**.

Кнопки со стрелками используются для настройки положения рабочего стола на телевизоре.

Примечание. Если в результате настройки изображение на телевизоре станет нестабильным или совсем исчезнет с экрана, просто подождите 10 секунд. Картинка будет автоматически возвращена в исходное состояние. Затем Вы можете заново начать настройку. Как только Вы установили положение рабочего стола, необходимо нажать кнопку "ОК" или "Применить" для сохранения этих параметров, иначе через 10 секунд будут восстановлены их прежние значения.

Восстанавливает исходное расположение рабочего стола на экране телевизора для текущего разрешения.

Эти элементы используются для регулирования яркости и насыщенности цвета изображения телевизора.

Эти элементы используются для регулирования яркости и контрастности изображения телевизора.

Этот элемент используется для регулирования значения фильтра мерцания, который будет применен к телевизионному сигналу.

Для воспроизведения фильмов DVD с декодирующего устройства рекомендуется, чтобы Вы полностью выключили фильтр мерцания.

Устанавливает разрешение экрана и глубину цвета для вывода на телевизор.

Эти элементы используются для регулирования качества воспроизведения на мониторе видеофильмов или фильмов DVD.

При воспроизведении на компьютере видеофильмов или фильмов DVD Вы можете отдельно настроить яркость, контрастность, оттенки и насыщенность для достижения оптимального качества изображения.

Позволяет настроить тактовые частоты ядра и памяти графического процессора NVidia.

Устанавливает тактовую частоту ядра графического процессора NVidia.

Здесь указывается тактовая частота ядра в мегагерцах.

Устанавливает тактовую частоту интерфейса памяти на видеоадаптере.

Здесь указывается тактовая частота интерфейса памяти в мегагерцах.

Перед применением проверяет на устойчивость новую выставленную тактовую частоту.

Примечание. Перед применением Вы должны проверить любое новое значение, которое отличается от значения по умолчанию, выставленное производителем.

При выборе этой опции будут сохраняться любые изменения тактовой частоты, которые автоматически будут вступать в силу при каждой перезагрузке Windows.

Примечание. При перезагрузке Вы можете избежать автоматической настройки тактовой частоты, удерживая нажатой клавишу "Ctrl", пока загружается Windows. Если Ваш компьютер подключен к сети, нажмите и удерживайте клавишу "Ctrl" сразу же после входа в Windows.

Перед тем, как переустановить все параметры, сбрасывает все значения тактовой частоты и запускает автоматическое определение графического устройства.

Каждый раз при обновлении BIOS видеоадаптера рекомендуется, чтобы Вы выполняли сброс.

