

Этот параметр используется для включения или выключения эмуляции табличного затуманивания (fog table).

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

Этот параметр позволяет выключить в драйверах новые функции DirectX.

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

Этот параметр 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 этого параметра оборудование автоматически настраивает глубину Z-буфера в соответствии с требованиями приложения.

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

Этот параметр позволяет включить альтернативную технологию буферизации глубины.

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

Этот параметр позволяет включить логотип NVIDIA в приложениях Direct3D.

Если этот параметр включен, во время выполнения приложений Direct3D в нижнем углу экрана будет отображаться логотип NVIDIA.

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

Однако некоторые приложения могут некорректно работать при включенном параметре 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).

Этот параметр позволяет выбрать метод автоматического MIP-отображения (auto-mipmapping), используемого графическим процессором.

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

Этот параметр позволяет настроить уровень отклонения детализации (Level of Detail bias) MIP-карт.

Низкое отклонение обеспечивает лучшее качество изображения, в то время как высокое отклонение увеличивает производительность приложения. Вы можете выбирать из пяти предустановленных значений отклонения, изменяя уровень отклонения от значения "Наилучшее качество изображения" к значению "Максимальная производительность".



Список сохраненных значений заказных 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 каждого параметра 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.

Этот параметр позволяет изменить схему аппаратной адресации текстелей.

При изменении этих значений будет изменено местоположение начала 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 его верхним левым углом и центром.

Этот параметр 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 больше памяти Вы можете выделить.

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

Выберите этот параметр для выключения вертикальной синхронизации.

Этот параметр позволяет выводить изображение на экран немедленно, не дожидаясь синхронизации с вертикальной кадровой разверткой монитора. Этот параметр позволяет использовать кадровую частоту выше частоты обновления экрана монитора, однако это может привести к визуальным дефектам и снижению качества изображения.



Этот параметр позволяет определить степень сглаживания, используемую в отдельных приложениях D3D.

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

Этот параметр используется для включения сглаживания в приложениях, которые его не поддерживают.

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

Если вертикальная синхронизация выключена, этот параметр позволяет ограничить количество кадров, которые ЦП может подготовить перед их обработкой графическим процессором.

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 в OpenGL расширение **GL\_KTX\_buffer\_region**.

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 был выключен параметр "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 этот параметр.

Этот параметр позволяет драйверам OpenGL использовать для повышения качества изображения анизотропную фильтрацию.

Выберите этот параметр 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. Этот параметр позволяет выключить поддержку со стороны драйверов этих дополнительных 3D-инструкций. Это может быть полезно при сравнении производительности или для устранения проблем.



Этот параметр включает полноэкранное сглаживание для драйверов OpenGL. Сглаживание (antialiasing) — это технология, применяемая для выравнивания границ объектов и устранения видимого эффекта "ступенчатости". Метод "1.5 x 1.5" используется для получения наиболее высокой производительности, в то время как метод "2 x 2" — для получения наиболее высокого качества изображения.

Позволяет драйверу экспортировать точечные стереоформаты. Теперь в приложениях OpenGL можно использовать стереорежим и стереоочки.

Позволяет драйверу экспортировать точечные форматы для оверлеев. Теперь в приложениях OpenGL можно использовать оверлеи.

Этот параметр позволяет драйверам OpenGL использовать для повышения качества изображения анизотропную фильтрацию. Примечание. Включение этой функции приведет к повышению качества изображения за счет потери производительности.

Когда этот параметр включен, драйвер OpenGL создает один вторичный буфер и один буфер глубины в одном разрешении экрана.

Это приводит к более эффективному использованию видеопамати в приложениях, создающих большое количество окон.

Если этот параметр выключен, драйвер OpenGL создает вторичный буфер и буфер глубины для каждого окна, создаваемого приложением.

Эта функция может существенно повысить производительность приложений OpenGL, которые используют много окон.

Устанавливает оптимальные параметры для выбранного приложения OpenGL.

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

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

Параметры **Всегда использовать 16 разрядов/точка** и **Всегда использовать 32 разряда/точка** включают использование текстур указанной глубины цвета независимо от параметров рабочего стола.

Этот параметр служит для установки режима транспонирования буфера для полноэкранных приложений OpenGL.

Вы можете указать метод передачи блоками, метод транспонирования страницы или указать автовыбор метода. При автовыборе драйвер автоматически определит лучший метод, исходя из конфигурации аппаратного обеспечения.



Этот параметр 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 конкретного приложения OpenGL Вы нашли оптимальные значения параметров, то можете сохранить их в качестве заказной конфигурации, что позволит быстро сконфигурировать OpenGL до запуска программы и не тратить время на установку каждого параметра отдельно

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

Настройки цветовой коррекции помогут Вам компенсировать различия в яркости между исходным изображением и его образом, получаемым на дисплее. 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 канал независимо друг от друга или все каналы сразу.

Цифровая настройка предоставляет дополнительное средство управления с помощью разделения и изменения интенсивности цветов, что ведет к получению более ярких и чистых изображений во всех приложениях.

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 этого параметра после перезагрузки Windows автоматически восстанавливаются настройки цветов.

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

Список сохраненных значений заказных 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 заказного параметра цвета.

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

Allows Позволяет выбрать один из следующих режимов синхронизации монитора:

**Автоопределение** - позволяет Windows получить правильную информацию о синхронизации непосредственно 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 в большинстве 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 этот параметр.

Добавляет значок утилиты NVIDIA QuickTweak на панель задач Windows.

С помощью этого значка можно из всплывающего меню "на лету" установить параметры Direct3D, OpenGL или настроить цвета. В этом меню также содержатся элементы восстановления значений по умолчанию и доступа к диалоговому окну "Свойства экрана".

Позволяет выбрать значок для утилиты QuickTweak, который будет выводиться на панели задач Windows.

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

Включает менеджер рабочего стола NVIDIA.

При использовании конфигураций TwinView для нескольких мониторов менеджер рабочего стола NVIDIA предоставляет дополнительные функции, например, управление горячими клавишами, центровка диалоговых окон и масштабирование. Менеджер рабочего стола также обеспечивает поддержку нескольких рабочих столов, что позволяет лучше организовать рабочее пространство приложений.

Открывает диалоговое окно конфигурации менеджера рабочего стола NVIDIA.

Диалоговое окно конфигурации менеджера рабочего стола содержит средства управления всеми функциями и параметрами менеджера, например, центровку окон, выбор горячих клавиш и параметры управления приложениями.



Закрывает данное диалоговое окно и сохраняет выполненные изменения, которые войдут в силу, когда Вы щелкнете "ОК" или "Применить" в диалоговом 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 этот параметр.

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

Эти параметры позволяют определить размещение изображения на плоском 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 экрана.

Этот параметр позволяет выбрать дисплей (монитор, цифровой монитор с плоским экраном или телевизор, в зависимости от того, какое устройство поддерживается Вашим адаптером).



Открывает окно, где Вы можете изменить параметры для активных дисплеев.

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

Открывает окно, где Вы можете указать конкретный формат для системы телевидения 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, этот параметр обеспечивает вывод всех сообщений, появляющихся в течение процесса загрузки, 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. Изображение будет автоматически возвращено 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 на экране телевизора расположение рабочего стола, установленное по умолчанию для текущего разрешения.



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

Эти элементы используются для регулирования яркости и контрастности изображения телевизора.

Use this 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, цвет 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 памяти видеоадаптера.

Здесь указывается тактовая частота памяти в мегагерцах.

Перед применением проверяет на устойчивость новую установленную тактовую частоту.

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

При выборе этого параметра будут сохраняться любые изменения тактовой частоты, которые автоматически будут вступать в силу при каждой загрузке 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.

Позволяет выбрать один из четырех режимов TwinView:

**Стандартный** - устанавливает стандартный режим для одного дисплея. Этот режим используется в том случае, если у Вас имеется только один дисплей, подключенный к графическому адаптеру NVIDIA.

**Клон** - этот режим позволяет выводить точную копию изображения основного дисплея на дополнительный.

**Горизонтальное расширение** - этот режим позволяет горизонтально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме на двух дисплеях будет сформирована одна большая область отображения.

**Вертикальное расширение** - этот режим позволяет вертикально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме на двух дисплеях будет сформирована одна большая область отображения.

**Стандартный TwinView** - устанавливает стандартный режим для одного дисплея. Этот режим используется в том случае, если у Вас имеется только один дисплей, подключенный к графическому адаптеру NVIDIA.

**Клон TwinView** - этот режим позволяет выводить точную копию изображения основного дисплея на дополнительном дисплее.



**Горизонтальное расширение TwinView** - этот режим позволяет горизонтально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме два дисплея объединяются в одну общую большую экранную область, что бывает очень удобно при просмотре изображений, которые не помещаются на одном экране.

**Вертикальное расширение TwinView** - этот режим позволяет вертикально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме два дисплея объединяются в одну общую большую экранную область, что бывает очень удобно при просмотре изображений, которые не помещаются на одном экране.

Графическое представление конфигурации дисплея TwinView.

Щелкнув изображение монитора, Вы можете сделать его текущим дисплеем. Если Вы щелкнете изображение монитора правой кнопкой мыши, откроется меню с рядом элементов, позволяющих настраивать ассоциированный с ним дисплей.

При работе в режиме "Клон" этот параметр позволяет устанавливать на основном дисплее разрешение выше, чем на дополнительном. Если физическое разрешение на основном дисплее установлено выше, чем на дополнительном, рабочий стол дополнительного дисплея будет автоматически панорамироваться при касании курсора мыши границ экрана.

Выключает автоматическую прокрутку на дополнительном устройстве вывода изображения, если включен параметр "Разрешить виртуальный рабочий стол на клон-устройстве". Это позволяет "замораживать" виртуальный рабочий стол в конкретном положении. Это очень удобно при воспроизведении презентаций или для работы с мелкими элементами изображений в приложениях.

При включении этого параметра на текущем выбранном дисплее будет заблокирована текущая позиция панорамирования. Это позволяет "замораживать" виртуальный рабочий стол в конкретном положении. Это очень удобно при воспроизведении презентаций или для работы с мелкими элементами изображений в приложениях.

Включает функцию виртуального рабочего стола для режима расширения TwinView.

Включение данной функции позволяет использовать рабочий стол больше, чем физический размер объединенных дисплеев.

Окно объединенных экранов будет прокручиваться по большой области рабочего стола при попытке вывода мыши за пределы видимой области.

Графическое представление конфигурации дополнительного дисплея TwinView.

При работе в режиме "Клон" позволяет конфигурировать дисплей, подключенный к дополнительному порту графической видеоплаты TwinView.



Позволяет использовать функции масштабирования для изменения масштаба конкретной области экрана.

Здесь Вы можете выбрать область экрана для изменения масштаба. Когда область будет указана, Вы можете изменять ее масштаб с помощью ползунка.

Позволяет увеличивать или уменьшать масштаб выбранной области экрана для воспроизведения видео.

Указывает дисплей, на котором будет воспроизводиться видео в полноэкранном режиме.

Позволяет выбрать формат изображения (отношение горизонтального размера к вертикальному) для полноэкранного воспроизведения.

Этот параметр позволяет видеодрайверу определять оптимальное разрешение для воспроизведения полноэкранного видео.

При включении этого параметра устанавливается взаимосвязь между элементами управления масштабом на странице "Элементы управления наложением" и элементами управления масштабом полноэкранного устройства.

Щелкнув эту кнопку, Вы получите доступ к дополнительным видеофункциям, доступным в режиме "Клон TwinView".  
Обратите внимание, что для доступа к этим функциям режим "Клон" должен быть включен.



Активирование этого параметра заставляет программное обеспечение использовать передачу данных по шине. Рекомендуется не включать этот параметр, пока у Вас не возникнут проблемы с воспроизведением видео, например, искажение изображения или его полное отсутствие.

Показывает тип монитора, используемого с выбранным видеоадаптером.

Щелкните для отображения свойств устройства и драйверов данного монитора.

Содержит список частот обновления, доступных для данного монитора. Высокая частота обновления снижает мерцание экрана.

Указывает, будут ли доступны в списке частот обновления экрана частоты, не поддерживаемые монитором. Выбор режима, несовместимого с монитором, может вызвать проблемы с изображением и повредить оборудование.

Этот параметр включает использование драйвером OpenGL 16-разрядного буфера глубины независимо от формата точек, выбранных приложением.

Это обеспечивает повышение производительности при выполнении очистки и других операций буфера глубины за счет снижения его точности.

Если этот параметр включен, драйвер OpenGL будет использовать дополнительную функцию поддержки нескольких мониторов Windows 2000.

Этот параметр используется для выбора дисплея, на котором будет отображаться левый верхний угол рабочего стола. Наиболее очевидным эффектом этого параметра является то, что он осуществляет обмен позициями изображений мониторов.



Отображает все текущие дисплеи TwinView. Если к видеоадаптеру подключено несколько дисплеев, работающих в отличном от стандартного режиме, Вы выбираете, какой из них является текущим.

Вы также можете щелкнуть графический значок на расположенной выше панели управления, чтобы соответствующий ему дисплей сделать активным.

Щелкните эту кнопку, чтобы установить или изменить параметры устройства вывода, используемые для текущего дисплея.

Элементы управления прокруткой позволяют установить размеры видимой области экрана по отношению к действительной области рабочего стола. Это позволяет создать рабочий стол, размеры которого превосходят размеры видимой области экрана монитора, монитора с плоским экраном или телевизора.

Щелкните, чтобы определить все дисплеи, подключенные к видеоадаптеру. Если после открытия панели управления подключаются дополнительные дисплеи, используйте эту функцию.

Установите этот флажок, если монитор, подключенный ко вторичному разъему, не был определен. Это полезно для старых моделей мониторов или для мониторов, которые подключены с помощью BNC-коннекторов.

Щелкните, чтобы открыть информацию о графическом адаптере с процессором NVIDIA.

Щелкните, чтобы получить доступ к дополнительным функциям графического адаптера с процессором NVIDIA.

Щелкните, чтобы выйти на web-сервер NVIDIA для получения самой последней информации и драйверов для адаптера с процессором NVIDIA.



Данная информация содержит описание аппаратной конфигурации выбранного графического адаптера.

Данная информация содержит описание системных параметров, которые могут оказать влияние на производительность графической подсистемы в целом.

В этой таблице перечисляются файлы, используемые графическим адаптером с процессором NVIDIA, а также информация об их версии.

Страница параметров управления приложениями позволяет управлять размещением окон приложений на нескольких дисплеях и рабочих столах для каждого приложения в отдельности.

Этот список содержит приложения, которые уже находятся под управлением менеджера рабочего стола. Выберите приложение из списка для конфигурирования его параметров управления. Редактировать список можно с помощью кнопок "Добавить" и "Удалить", расположенных справа от списка.

Нажмите эту кнопку, чтобы добавить новое приложение в список приложений, находящихся под управлением менеджера рабочего стола.

Нажмите эту кнопку, чтобы удалить выбранные приложения из списка приложений, находящихся под управлением менеджера рабочего стола.

Нажмите эту кнопку, чтобы удалить все приложения из списка.

Внимание: в результате этого действия будут сброшены все настройки для приложений.



Выбор этого параметра приведет к тому, что окно приложения всегда будет отображаться на указанном дисплее.

В этом поле указывается дисплей (монитор), на котором будет всегда отображаться выбранное в настоящий момент приложение, но только в том случае, если включен параметр "Всегда запускать приложение на экране номер".

Если Вы выберете этот параметр, менеджер рабочего стола будет отслеживать размер и положение окна приложения. При следующем запуске приложения менеджер рабочего стола выведет окно приложения с размером и местоположением, которые были сохранены ранее.

Этот параметр позволяет указать, что развертывание (до максимума) окна приложения может осуществляться только на весь занимаемый им экран, а не на весь рабочий стол, который может охватывать несколько дисплеев.

Выберите этот параметр для запуска данного приложения на отдельном именованном рабочем столе приложений.

Например, в дополнение к стандартному рабочему столу Windows Вы можете создать несколько рабочих столов для навигатора Интернета и один для чтения электронной почты.

Введите в этом поле имя отдельного рабочего стола приложения. Вы также можете раскрыть с помощью кнопки список и выбрать в нем любой из рабочих столов, которые уже были созданы для других приложений.

Это поле доступно только в том случае, когда включен параметр "Запускать приложение на отдельном рабочем столе".

Страница "Горячие клавиши" позволяет настроить комбинации "горячих клавиш", которые можно использовать для управления расположением окон приложений на рабочем столе.

С помощью этой комбинации клавиш активное (сфокусированное) окно перемещается в такое же местоположение на другом мониторе.



С помощью этой комбинации клавиш все окна дисплея, на котором находится активное приложение, перемещаются на другой дисплей.

С помощью этой комбинации клавиш все окна приложения перемещаются на дисплей, на котором расположен указатель мыши.

Если активными являются несколько рабочих столов приложений, с помощью этой комбинации клавиш осуществляется переключение с одного рабочего стола на другой. Многократное повторение этого сочетания будет осуществлять переключение между активными рабочими столами приложений по кругу.

На странице "Общие параметры" находятся параметры, являющиеся общими для менеджера рабочего стола и применяющиеся для управления всеми приложениями.

Выбор развертывания приложения на "весь рабочий стол" означает, что развертывание будет осуществлено на весь рабочий стол, даже если его отображение охватывает несколько мониторов.

Выбор развертывания приложения на "его текущем экране" означает, что по умолчанию приложение будет развернуто только в пределах занимаемого им экрана.

Включение данной возможности позволит добавить подменю менеджера рабочего стола NVIDIA в системное меню всех окон приложений верхнего уровня. Это подменю обеспечивает быстрый и простой доступ ко всем функциям менеджера приложений без необходимости открытия панели управления менеджера рабочего стола.

Системное меню окна приложения можно открыть, щелкнув заголовок окна правой кнопкой мыши или щелкнув маленький значок приложения, расположенный в левой части заголовка окна.

Выбор этого параметра позволяет менеджеру рабочего стола предотвратить расширение или "разлом" изображения всплывающих окон первого уровня на двух (или более) мониторах путем их позиционирования таким образом, чтобы они отображались на одном экране.

Этот параметр служит для того, чтобы всплывающие системные окна всегда открывались в центре выбранного экрана.



Укажите монитор, на котором всплывающие окна всегда должны размещаться в центре. Это поле доступно только в том случае, если отмечен параметр "Центрировать системные окна на экране номер".

Этот параметр служит для центрирования общесистемных всплывающих окон (которые отображаются на нескольких мониторах) на том экране, на котором находится курсор мыши, то есть, на том экране, на который Вы смотрите.

Этот параметр служит для того, чтобы всплывающие окна приложения открывались и оставались на том же экране, на котором располагается сгенерировавшее их приложение. В случае, если всплывающее окно переместится на другой монитор, менеджер рабочего стола переместит его на дисплей, на котором расположено окно приложения.

Нажмите эту кнопку, чтобы восстановить значения по умолчанию параметров и горячих клавиш менеджера рабочего стола.

Примечание. Это не окажет действия на параметры приложений, которые были установлены на странице "Управление приложениями".

Для сохранения изменений параметров менеджера рабочего стола нажмите кнопку "ОК" или "Применить", а затем закройте окно панели управления.

Для того, чтобы закрыть панель управления менеджера отображения рабочего стола без сохранения изменений, нажмите кнопку "Отмена".

Внимание: все внесенные изменения будут потеряны.

Для того, чтобы сохранить внесенные изменения и оставить окно панели управления менеджера рабочего стола открытым, нажмите кнопку "Применить".

В данном диалоговом окне Вы можете указать новое приложение, управление которым должно осуществляться менеджером рабочего стола.



Это список программ приложений, которые в настоящий момент работают на рабочем столе. Вы можете выбрать приложение из списка или указать другое не работающее в настоящий момент приложение, нажав кнопку "Просмотр".

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно просмотра файлов, где Вы можете выбрать любое приложение Windows, для управления которым должен использоваться менеджер рабочего стола.

Нажмите эту кнопку, чтобы принять указанный файл программы в качестве нового приложения, управление которым должен осуществлять менеджер рабочего стола.

Нажмите эту кнопку, если не хотите в данный момент выбирать программу приложения. Диалоговое окно "Новое приложение" будет закрыто без изменения каких-либо параметров.

В этом диалоговом окне Вы можете ввести имя нового рабочего стола для приложения.

Введите здесь имя нового рабочего стола для приложения. Вы также можете выбрать имя из уже существующих имен рабочих столов, созданных для других приложений.

Например, Вы можете рабочему столу, предназначенному для навигатора Интернета, присвоить имя "Интернет", рабочему столу для работы с электронной почтой - "Почта" и т.д. Причем функция работы с горячими клавишами, существующая в менеджере рабочего стола, позволяет легко переключаться между этими рабочими столами.

Чтобы принять новое имя рабочего стола, нажмите кнопку "ОК". Вы не сможете нажать эту кнопку до тех пор, пока не введете допустимое имя рабочего стола.

Если в данный момент Вы не хотите вводить имя рабочего стола, нажмите кнопку "Отмена".



Эта комбинация клавиш выводит анимированную последовательность сходящихся прямоугольников, которые указывают местоположение курсора мыши на экране.

Включите данный параметр, чтобы при перетаскивании окон с помощью мыши они полностью расширялись на один или другой экран.

Эти параметры воздействуют на элементы пользовательского интерфейса во время сеанса работы Windows, например, на режим работы панели задач и переключателя задач.

Выберите этот параметр, чтобы разрешить использование альтернативного окна переключателя задач, которое правильно центрируется в соответствии с текущей конфигурацией TwinView и позволяет переключаться между задачами на различных рабочих столах.

Окно переключателя задач вызывается с помощью комбинации клавиш "Alt"+"Tab".

Если этот параметр установлен, окно переключателя задач будет всегда выводиться только на указанном мониторе.

Выберите монитор, на котором должно появляться окно переключателя задач. Выбирать можно только активный в настоящий момент монитор.

Выберите этот параметр, чтобы панель задач отображалась только на одном мониторе, иными словами, чтобы предотвратить ее "растягивание" на несколько мониторов.

Эти параметры определяют, каким образом менеджер рабочего стола будет управлять положением и размещением всплывающих окон, включая диалоговые окна сообщений и приложений.



Включите этот параметр, чтобы разрешить функцию масштабирования. Эта функция позволяет отображать на одном мониторе в позиции курсора изменяемый масштаб области экрана. Масштабируемая область выводится на экран прямо под курсором мыши. При перемещении курсора с одного монитора на другой масштабируемая область автоматически переводится на другой монитор.

**Функция масштабирования работает только в том случае, если у Вас имеется несколько подключенных мониторов, которые работают в режиме горизонтального или вертикального расширения.**

Включите этот параметр для изменения масштаба с помощью фильтрованного (интерполированного) масштабирования.

Для управления функцией масштабирования используются следующие горячие клавиши. На вкладке "Горячие клавиши" выберите горячую клавишу, щелкнув соответствующее поле и нажав нужную комбинацию клавиш.

**Примечание.** При открытых страницах "Масштабирование" или "Горячие клавиши" функционирование горячих клавиш выключается. Это необходимо для предотвращения наложения друг на друга функций существующих и вновь назначаемых горячих клавиш.

С помощью этой горячей клавиши выполняется включение и выключение функции масштабирования.

С помощью этой горячей клавиши выполняется увеличение уровня масштабирования.

С помощью этой горячей клавиши выполняется уменьшение уровня масштабирования.

Этот параметр указывает, сколько раз в секунду выполняется обновление области масштабирования при неактивности мыши. (Во время движения мыши область масштабирования обновляется автоматически.) Обратите внимание, что увеличение этого числа может существенно сказаться на производительности системы и приложений.

Этот параметр определяет задержку в миллисекундах до переключения области масштабирования с одного монитора на другой. Эта задержка предназначена для того, чтобы избежать "хлопанья" (неожиданного сворачивания и разворачивания) области масштабирования при перемещении курсора мыши с одного монитора на другой. Значение этого параметра можно установить равным нулю, что означает отсутствие задержки.



При выборе этого параметра уровень масштабирования можно изменять "на лету", удерживая нажатой одну из клавиш "Ctrl"/"Alt"/"Shift" и вращая колесо мыши.

Выберите, какую из клавиш "Ctrl", "Alt" или "Shift" использовать с колесом мыши для изменения уровня масштабирования.

Страница "Горячие клавиши" позволяет настроить комбинации "горячих клавиш", которые можно использовать для управления расположением окон приложений на рабочем столе.

**Примечание.** При открытых страницах "Масштабирование" или "Горячие клавиши" функционирование горячих клавиш выключается. Это необходимо для предотвращения наложения друг на друга функций существующих и вновь назначаемых горячих клавиш.

Этот параметр отключает сглаживание в 3D-приложениях.

Выберите данный параметр, если Вам необходимо максимальное быстроедействие в приложениях.

Этот параметр включает сглаживание в режиме 2х.

При этом повышается качество изображения и производительность в 3D-приложениях.

Этот параметр включает запатентованную технологию сглаживания, которая поддерживается графическими процессорами семейства GeForce3.

Quincunx Antialiasing обеспечивает качество медленного режима 4x AA при производительности, близкой к режиму 2x AA.

Этот параметр включает сглаживание в режиме 4x.

При этом обеспечивается наивысшее качество изображения 3D-приложений при некотором снижении производительности.

Данный параметр автоматически включает оптимальные параметры сглаживания для всех 3D-приложений, которые поддерживают сглаживание.



Этот параметр позволяет вручную выбирать режим сглаживания, который будет использоваться в 3D-приложениях.

Информация о текущих параметрах AGP Вашего компьютера.

Данный параметр позволяет вручную выбрать режим AGP, который будет использоваться графической подсистемой. Если Вы не уверены в том, какой режим AGP следует использовать, оставьте этот флажок установленным. Система автоматически определит оптимальный режим AGP.

Переместите ползунок, чтобы вручную выбрать режим AGP, который будет использоваться графической подсистемой. Вы можете определить метод управления видеопамятью, выделенной из системной памяти.

Вы можете указать объем системной памяти, используемой с методом, определяющим текущий режим кадрового буфера.

Данный параметр позволяет Вам указать систему управления памятью кадрового буфера при использовании режима кадрового буфера "Динамический".

Утилита Nvidia PowerMizer позволяет регулировать потребление энергии графического процессора. Вы можете сохранить энергию батарей, выбрав параметр "Максимальное сохранение энергии" или включить максимальную производительность графического процессора, выбрав параметр "Максимальная производительность".

Данный параметр позволяет использовать видеоадаптер, работающий в режиме TwinView, как два отдельных устройства в Windows. Это позволит Вам расширить функциональные возможности рабочего стола Windows, используя один графический адаптер. Windows распознает Ваш графический адаптер, поддерживающий технологию TwinView, как две независимые графические платы.



Данный параметр позволяет указать максимальное число запросов, которое мастер может поместить в очередь. Если Вы хотите, чтобы драйвер сам определил глубину запросов очереди, выберите "Автовыбор"

Данный параметр позволяет включить режим передачи fast write по интерфейсу AGP, если данная возможность поддерживается Вашим чипсетом.

Данный параметр включает возможность комбинирования записи Вашего чипсета AGP для 3D-приложений.

Данный параметр включает кэширование команд буфера при работе с приложениями, не ускоряемыми 3D-акселератором.

Включение использования стереозвука, поддерживаемого API OpenGL

Этот параметр позволяет выбрать режим стереозвука, который будет использоваться в приложениях OpenGL.

Реверс выходных каналов стереозвука — левый канал становится правым, а правый — левым.

