

Opcja ta służy do włączania i wyłączania emulacji tablicy mgły.

Według standardu Direct3D karta graficzna obsługująca akcelerację sprzętową grafiki D3D powinna stosować mgłę wierzchołkową lub tablicową. Niektóre gry niewłaściwie rozpoznają funkcje sprzętowe D3D i oczekują obsługi mgły tablicowej. Zaznaczenie tej opcji zapewnia właściwe działanie takich gier na kartach z procesorem graficznym NVIDIA.

Opcja ta umożliwia wyłączenie nowszych funkcji DirectX w sterownikach.

Niektóre gry stworzone do współpracy z wcześniejszymi wersjami DirectX mogą nie działać prawidłowo przy zainstalowanym DirectX w wersji 6 lub 7, jeżeli w sterownikach jest włączona pełna obsługa tych wersji. Zaznaczenie tej opcji wymusza działanie sterowników w trybie zgodności z DirectX 5 w celu prawidłowej współpracy ze starszymi grami.

Użyj tej opcji, aby uruchomić starsze gry, które nie pozwalają się właściwie uruchomić lub nie działają prawidłowo.

Wymusza automatyczne dostosowanie głębi bufora Z karty graficznej do głębi wymaganej przez aplikację.

Standardowo opcja ta powinna być włączona, z wyjątkiem sytuacji, w których określona głębia bufora Z jest niezbędna użytkownikowi do pracy. Jeżeli opcja jest wyłączona, aplikacje, których wymagana głębia bufora Z jest niezgodna z bieżącą konfiguracją sprzętową, nie będą działać.

Włącza alternatywną technikę buforowania Z.

Umożliwia to sprzętowi wykorzystanie innego mechanizmu buforowania Z w 16-bitowych aplikacjach. Włączenie tej opcji może spowodować podwyższenie jakości renderowania grafiki trójwymiarowej.

Włącza logo NVIDIA w trybie Direct3D.

Zaznaczenie tej opcji powoduje wyświetlanie logo NVIDIA w dolnej części ekranu podczas uruchamiania aplikacji Direct3D.

Procesor graficzny NVIDIA może automatycznie generować mipmapy w celu zwiększenia wydajności przesyłania tekstur poprzez magistralę i optymalizacji działania aplikacji.

Niektóre aplikacje mogą jednak powodować błędy wyświetlania przy włączonym automatycznym generowaniu mipmap. Aby rozwiązać ewentualne problemy, obniżaj stopniowo liczbę automatycznie generowanych poziomów mipmap do chwili uzyskania prawidłowego wyświetlania. Zmniejszenie liczby poziomów mipmap pozwala często usunąć problemy z niewłaściwym dopasowaniem tekstur (kosztem pewnego ograniczenia wydajności).

Umożliwia wybór metody automatycznego mipmapowania, stosowanej przez procesor graficzny.

Można wybrać mipmapowanie dwuliniowe lub 8-punktowe anizotropowe. Metoda dwuliniowa pozwala zazwyczaj uzyskać wyższą wydajność, zaś anizotropowa – lepszą jakość obrazu.

Umożliwia dostosowanie tolerancji poziomu szczegółów (LOD, Level of Detail) dla mipmap.

Niższa wartość tolerancji pozwala uzyskać lepszą jakość obrazu, wyższa zaś zwiększa szybkość działania aplikacji. Do wyboru jest pięć gotowych ustawień, od najlepszej jakości obrazu do najwyższej wydajności.

Lista zapisanych ustawień użytkownika. Wybór pozycji z listy uaktywnia dane ustawienia. Aby zastosować ustawienia, kliknij przycisk **OK** lub **Zastosuj**.

Umożliwia zapisanie bieżących ustawień (łącznie z ustawieniami w oknie **Więcej Direct3D**) jako ustawień użytkownika. Zapisane ustawienia zostaną dodane do sąsiedniej listy.

Po skonfigurowaniu optymalnych ustawień dla określonej gry Direct3D zapisanie ustawień użytkownika umożliwia szybką zmianę konfiguracji Direct3D przed uruchomieniem gry i eliminuje konieczność osobnego ustawiania każdej opcji.

Usuwa ustawienia użytkownika zaznaczone na liście.

Przywraca domyślne wartości wszystkich ustawień.

Wyświetla okno umożliwiające zmianę dodatkowych ustawień Direct3D.

Opcja ta zmienia schemat sprzętowego adresowania tekstur dla tekseli (elementów tekstur).

Zmiana tych wartości powoduje zmianę punktu początkowego teksela. Wartości domyślne są zgodne ze specyfikacją Direct3D. Niektóre programy wymagają zdefiniowania punktu początkowego teksela w innym miejscu. Zmiana punktu początkowego teksela pozwala poprawić jakość obrazu w takich aplikacjach. Suwak służy do przesuwania punktu początkowego teksela pomiędzy lewym górnym rogiem a środkiem teksela.

Określa maksymalną ilość pamięci systemowej, jaką procesor graficzny może wykorzystać do przechowywania tekstur (poza pamięcią zainstalowaną na karcie graficznej).

Uwaga: Maksymalną ilość pamięci systemowej, jaką można zarezerwować do przechowywania tekstur, oblicza się na podstawie całkowitej ilości fizycznej pamięci RAM zainstalowanej w komputerze. Im więcej pamięci RAM znajduje się w komputerze, tym wyższą wartość można ustawić.

Ustawienie to dotyczy jedynie kart graficznych PCI (lub kart AGP działających w trybie zgodności z PCI).

Zaznacz tę opcję, aby wyłączyć synchronizację pionową.

Umożliwia to natychmiastowe renderowanie obrazu na ekranie, bez oczekiwania na synchronizację z odświeżaniem pionowym obrazu na monitorze. Pozwala to uzyskać liczbę wyświetlanych klatek wyższą niż szybkość odświeżania monitora, jednak może powodować występowanie zakłóceń wyświetlania i obniżenie jakości obrazu.

Opcja ta umożliwia określenie poziomu anty-aliasingu stosowanego w danej aplikacji D3D.

Technikę anty-aliasingu stosuje się do zminimalizowania efektu "schodków", widocznego czasem na krawędziach obiektów trójwymiarowych. Użytkownik ma do wyboru szereg opcji, od całkowitego wyłączenia anty-aliasingu do maksymalnego poziomu anty-aliasingu dostępnego dla danej aplikacji.

Opcja ta służy do wymuszania anty-aliasingu w aplikacjach, które bezpośrednio nie obsługują tej funkcji.

Niektóre aplikacje nie posiadające obsługi anty-aliasingu mogą powodować błędy wyświetlania i niewłaściwie renderować obraz. Używając tej opcji, należy zachować ostrożność. Wyłącz opcję, jeżeli pojawiają się problemy z wyświetlaniem obrazu w grze lub aplikacji, która nie obsługuje anty-aliasingu.

Opcja ta umożliwia ograniczenie liczby klatek obliczanych przez procesor CPU przed przetworzeniem przez układ graficzny przy wyłączonej synchronizacji pionowej.

W niektórych przypadkach zwiększenie liczby wstępnie renderowanych klatek powoduje wzrost opóźnienia reakcji na działanie takich urządzeń, jak joystick, konsola do gier czy klawiatura.

Wartość tę należy obniżyć, jeżeli wystąpi zauważalne opóźnienie reakcji na urządzenia sterujące podłączone do komputera podczas gry.

Umożliwia sterownikom korzystanie z rozszerzenia OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Może to zwiększyć wydajność aplikacji do modelowania trójwymiarowego, obsługujących powyższe rozszerzenie.

Opcja ta umożliwia korzystanie z lokalnej pamięci obrazu przy włączonym rozszerzeniu GL_KTX_buffer_region.

Jeżeli dostępne jest mniej niż 8 MB lokalnej pamięci obrazu, obsługa rozszerzenia dwupłaszczyznowego jest wyłączona.

Ustawienie to nie ma zastosowania, jeżeli opcja **Włącz rozszerzenie regionu bufora** jest wyłączona.

Włączenie szybkiego filtrowania liniowo-mipmapowo-liniowego zapewnia zwiększenie wydajności aplikacji kosztem pewnego obniżenia jakości obrazu.

W wielu przypadkach spadek jakości obrazu może być niezauważalny, dlatego też użytkownik może skorzystać z oferowanego przez tę funkcję dodatkowego wzrostu wydajności.

Opcja ta umożliwia stosowanie filtrowania anizotropowego w trybie OpenGL w celu uzyskania lepszej jakości obrazu.

Zaznacz tę opcję, aby wyłączyć w sterownikach obsługę rozszerzonych zestawów instrukcji wykorzystywanych przez niektóre procesory.

Niektóre procesory obsługują dodatkowe instrukcje przetwarzania grafiki trójwymiarowej, które uzupełniają działanie procesora graficznego NVIDIA i zwiększają wydajność gier lub aplikacji 3D. Opcja ta umożliwia wyłączenie obsługi dodatkowych instrukcji przetwarzania grafiki trójwymiarowej w sterownikach. Opcja ta jest przydatna przy porównywaniu wydajności i rozwiązywaniu problemów.

Opcje te sterują anty-aliasingiem całej sceny dla sterownika OpenGL. Technikę anty-aliasingu stosuje się do wygładzania krawędzi obiektów wyświetlanych w ramach danej sceny w celu zminimalizowania widocznego czasem efektu "schodków" (postrzępionych krawędzi obiektów). Metoda 1,5 x 1,5 oferuje najlepszą wydajność anty-aliasingu, zaś metoda 2 x 2 pozwala uzyskać najwyższą jakość obrazu.

Opcja ta umożliwia sterownikowi eksportowanie stereoskopowych formatów pikseli. Aplikacje OpenGL mogą teraz korzystać z obrazu stereoskopowego i współpracować ze stereoskopowymi okularami migawkowymi.

Opcja ta umożliwia sterownikowi eksportowanie formatów pikseli nakładki. Aplikacje OpenGL mogą teraz korzystać z nakładki.

Opcja ta umożliwia stosowanie filtrowania anizotropowego w trybie OpenGL w celu uzyskania lepszej jakości obrazu. Włączenie tej funkcji powoduje podwyższenie jakości obrazu kosztem wydajności.

Jeżeli opcja jest włączona, sterownik OpenGL przydziela jeden tylny bufor i jeden bufor Z w rozdzielczości ekranu.

Umożliwia to lepsze wykorzystanie pamięci obrazu przez aplikacje tworzące wiele okien.

Jeżeli opcja jest wyłączona, sterownik OpenGL przydziela jeden tylny bufor i jeden bufor Z dla każdego okna tworzonego przez aplikację.

Funkcja ta może zwiększyć wydajność aplikacji OpenGL korzystających z wielu okien.

Ustawia optymalne parametry dla wybranej aplikacji OpenGL.

Opcja ta określa, czy aplikacje OpenGL powinny domyślnie korzystać z tekstur o określonej głębi koloru.

Jeżeli wybrano **Użyj głębi koloru pulpitu**, karta będzie zawsze korzystać z tekstur, których głębia koloru odpowiada bieżącym ustawieniom pulpitu systemu Windows.

Opcje **Zawsze używaj 16 bpp** i **Zawsze używaj 32 bpp** wymuszają korzystanie z tekstur o określonej głębi koloru, bez względu na ustawienia pulpitu.

Opcja ta określa metodę przełączania buforów dla aplikacji OpenGL w trybie pełnoekranowym.

Do wyboru jest metoda transferu blokowego, metoda przełączania stron lub wybór automatyczny. Opcja automatycznego wyboru umożliwia sterownikowi określenie najlepszej metody w oparciu o konfigurację sprzętową.

Opcja ta umożliwia określenie sposobu obsługi synchronizacji pionowej w trybie OpenGL.

Ustawienie **Zawsze wyłączona** powoduje wyłączenie synchronizacji pionowej we wszystkich aplikacjach OpenGL.

Ustawienie **Domyślnie wyłączona** wyłącza synchronizację pionową, chyba że aplikacja zażąda jej włączenia.

Ustawienie **Domyślnie włączona** włącza synchronizację pionową, chyba że aplikacja zażąda jej wyłączenia.

Umożliwia zapisanie bieżących ustawień użytkownika. Zapisane ustawienia zostaną dodane do sąsiedniej listy.

Po skonfigurowaniu optymalnych ustawień dla określonej aplikacji OpenGL zapisanie ustawień użytkownika umożliwia szybką zmianę konfiguracji OpenGL przed uruchomieniem programu i eliminuje konieczność osobnego ustawiania każdej opcji.

Suwaki umożliwiają dostosowanie jasności, kontrastu i wartości gamma dla wybranego koloru.

Ustawienia kolorów umożliwiają zniwelowanie różnic jasności pomiędzy obrazem źródłowym a jego odwzorowaniem na ekranie. Jest to przydatne podczas pracy z aplikacjami do obróbki obrazu i umożliwia uzyskanie wierniejszego odwzorowania kolorów obrazów (np. zdjęć) wyświetlanych na monitorze.

Ponadto, wiele gier korzystających z akceleracji grafiki trójwymiarowej generuje zbyt ciemny obraz. Równomierne zwiększenie poziomu jasności i/lub wartości gamma dla wszystkich kolorów pozwala uzyskać jaśniejszy obraz ułatwiający grę.

Umożliwia wybór koloru, którego parametrami sterują suwaki. Można dostroić kolory czerwony, zielony i niebieski osobno lub jednocześnie.

Cyfrowa głębia pozwala dokładniej ustawić separację i intensywność kolorów, a tym samym uzyskać bardziej wyrazisty i czytelny obraz w aplikacjach.

Graficzne odwzorowanie krzywej kolorów. Krzywa ta zmienia się w czasie rzeczywistym wraz ze zmianami kontrastu, jasności i wartości gamma.

Zaznaczenie tej opcji powoduje automatyczne odtworzenie dokonanych ustawień kolorów po ponownym uruchomieniu systemu Windows.

Uwaga: Jeżeli komputer działa w sieci, kolory zostaną dostosowane po zalogowaniu do systemu Windows.

Lista zapisanych ustawień kolorów użytkownika. Wybór pozycji z listy uaktywnia dane ustawienia.

Opcja ta umożliwia zapisanie bieżących ustawień kolorów użytkownika. Zapisane ustawienia zostaną dodane do sąsiedniej listy.

Usuwa ustawienia kolorów użytkownika zaznaczone na liście.

Przywraca fabryczne ustawienia wszystkich parametrów kolorów.

Opcja ta umożliwia wybór trybu ustalania częstotliwości monitora:

Automatycznie umożliwia systemowi Windows uzyskiwanie informacji o właściwym trybie ustalania częstotliwości bezpośrednio z monitora. Jest to ustawienie domyślne. Niektóre starsze monitory mogą nie obsługiwać tej funkcji.

General Timing Formula (GTF) jest standardem obsługiwanym przez większość nowych monitorów.

Discrete Monitor Timings (DMT) to starszy standard, nadal stosowany w niektórych monitorach. Włącz tę opcję, jeżeli twój monitor wymaga trybu DMT.

Dodaje ikonę NVIDIA QuickTweak do paska zadań systemu Windows.

Ikona umożliwia natychmiastowe zastosowanie dowolnych ustawień Direct3D, OpenGL i kolorów użytkownika za pomocą wygodnego menu rozwijanego. Menu to zawiera także funkcje odtwarzania ustawień domyślnych i otwierania okna właściwości ekranu.

Umożliwia wybór ikony programu QuickTweak widocznej na pasku zadań systemu Windows.

Wybierz z listy ikonę, która ma być wyświetlana. Następnie kliknij **OK** lub **Zastosuj**, aby ustawić ikonę na pasku zadań.

Włącza Menedżera pulpitów NVIDIA.

Menedżer pulpitów NVIDIA oferuje zaawansowane funkcje, takie jak klawisze skrótów zarządzania oknami, zmiana wyśrodkowania okien oraz powiększanie dostępne w konfiguracjach dwumonitorowych TwinView. Menedżer pulpitów zapewnia także obsługę wielu pulpitów, co pozwala lepiej zorganizować obszar roboczy aplikacji.

Otwiera okno konfiguracji Menedżera pulpitów NVIDIA.

Okno konfiguracji Menedżera pulpitów umożliwia sterowanie wszystkimi funkcjami i ustawieniami Menedżera pulpitów, takimi jak opcje zmiany wyśrodkowania, wybór klawiszy skrótów oraz ustawienia zarządzania aplikacjami.

Zamyka okno i zachowuje dokonane zmiany, aby mogły zostać zastosowane po kliknięciu przycisku **OK** lub **Zastosuj** w oknie **Dodatkowe właściwości**.

Umożliwia określenie przycisku myszy, który ma wywoływać menu po kliknięciu ikony na pasku zadań.

Włącza lub wyłącza potwierdzenia.

Zaznacz opcję, jeżeli nie chcesz, aby po załadowaniu konfiguracji 3D wyświetlane były potwierdzenia.

Zaznacz opcję, jeżeli chcesz, aby menu wywoływane z paska zadań było wyświetlane z efektem trójwymiarowym.

Opcje te umożliwiają określenie położenia obrazu na ekranie LCD przy zastosowaniu rozdzielczości niższych niż maksymalna obsługiwana rozdzielczość ekranu.

Strzałki służą do dostosowania położenia pulpitu na ekranie monitora.

Opcja ta przywraca domyślne położenie pulpitu dla bieżącej rozdzielczości i szybkości odświeżania.

Opcje te umożliwiają wybór typu ekranu (monitor, ekran LCD lub telewizor, zależnie od urządzeń obsługiwanych przez kartę graficzną).

Otwiera okno, w którym można dostosować ustawienia aktywnego ekranu.

Wskazuje bieżący format i ustawienia regionalne dla wyjścia telewizyjnego.

Otwiera okno, w którym można określić żądany format wyjściowego sygnału telewizyjnego.

Lista ta umożliwia wybór formatu sygnału telewizyjnego w zależności od kraju.

Uwaga: Jeżeli żądanego państwa nie ma na liście, wybierz najbliższy z dostępnych krajów.

Ustawia wybrany format jako domyślne ustawienie przy uruchamianiu komputera.

Jeżeli podczas uruchamiania komputera do karty graficznej podłączony jest tylko telewizor, opcja ta zapewnia wyświetlanie wszystkich komunikatów ekranowych podczas uruchamiania systemu we właściwym formacie obsługiwanym przez dany telewizor.

Pozwala określić typ sygnału wyjściowego wysyłanego do telewizora.

Przy zastosowaniu odpowiedniego przewodu wyjście S-Video zapewnia zazwyczaj lepszą jakość obrazu niż wyjście Composite video. Jeżeli nie masz pewności, jaki typ sygnału wybrać, skorzystaj z opcji **Automatycznie**.

Strzałki służą do dostosowania położenia pulpitu na ekranie telewizora.

Uwaga: Jeżeli obraz na ekranie telewizora ulega zniekształceniu lub zanika w wyniku błędnych ustawień, wystarczy odczekać 10 sekund. Obraz automatycznie powróci do domyślnego położenia. Następnie można ponownie rozpocząć regulację. Po ustaleniużądanego położenia pulpitu kliknij przycisk **OK** lub **Zastosuj**, aby zapisać ustawienia przed upłynięciem 10 sekund.

Przywraca domyślne położenie pulpitu na ekranie telewizora dla bieżącej rozdzielczości.

Opcje te służą do sterowania jasnością i nasyceniem obrazu telewizyjnego.

Opcje te służą do sterowania jasnością i kontrastem obrazu telewizyjnego.

Opcje te służą do sterowania i dostosowywania poziomu filtra migotania stosowanego do sygnału telewizyjnego.

Zaleca się całkowite wyłączenie filtra migotania przy odtwarzaniu filmów DVD za pomocą dekodera sprzętowego.

Ustawia rozdzielczość i głębię kolorów obrazu wyświetlanego na ekranie telewizora.

Opcje te służą do dostosowywania jakości odtwarzania wideo lub DVD na monitorze.

Można osobno ustawiać jasność, kontrast, odcień i nasycenie, aby uzyskać optymalną jakość obrazu podczas odtwarzania wideo i filmów DVD na ekranie komputera.

Umożliwia dostosowanie częstotliwości zegara rdzenia i pamięci procesora graficznego NVIDIA.

Ustawia częstotliwość taktowania rdzenia procesora graficznego NVIDIA.

Częstotliwość taktowania rdzenia w megahercach.

Ustawia częstotliwość taktowania pamięci karty graficznej.

Częstotliwość taktowania pamięci w megahercach.

Powoduje przetestowanie stabilności nowych ustawień częstotliwości przed ich zastosowaniem.

Uwaga: Przed trwałym zastosowaniem należy przetestować wszelkie nowe ustawienia różniące się od domyślnych ustawień producenta.

Zaznaczenie tej opcji zapewnia automatyczne zastosowanie zmian częstotliwości taktowania przy każdym uruchomieniu systemu Windows.

Uwaga: Automatyczne ustawianie częstotliwości taktowania podczas uruchamiania można pominąć, naciskając i przytrzymując klawisz CTRL podczas uruchamiania systemu Windows. Jeżeli komputer działa w sieci, klawisz CTRL należy nacisnąć i przytrzymać zaraz po zalogowaniu do systemu Windows.

Przywraca domyślne ustawienia częstotliwości taktowania i wymusza ponowne wykrywanie kary graficznej przed włączeniem opcji taktowania.

Zaleca się przywrócenie domyślnych ustawień po każdej aktualizacji BIOS-u karty graficznej.

Umożliwia wybór jednego z czterech trybów TwinView:

Standardowy – wybór standardowego trybu dla jednego ekranu. Korzystaj z tego trybu, jeżeli do karty graficznej NVIDIA podłączony jest jeden ekran.

Klonowanie – w tym trybie na ekranie pomocniczym wyświetlana jest dokładna kopia obrazu wyświetlanego na ekranie podstawowym.

Podział w poziomie – ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w poziomie na dwa ekrany. W tym trybie oba ekrany razem stanowią jedną dużą płaszczyznę wyświetlania.

Podział w pionie – ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w pionie na dwa ekrany. W tym trybie oba ekrany razem stanowią jedną dużą płaszczyznę wyświetlania.

Standardowy TwinView – wybór standardowego trybu dla jednego ekranu. Korzystaj z tego trybu, jeżeli do karty graficznej NVIDIA podłączony jest jeden ekran.

Klonowanie TwinView – w tym trybie na ekranie pomocniczym wyświetlana jest dokładna kopia obrazu wyświetlanego na ekranie podstawowym.

Podział w poziomie TwinView – ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w poziomie na dwa ekrany. W tym trybie oba ekrany razem stanowią jedną dużą płaszczyznę wyświetlania, co ma zastosowanie przy oglądaniu obrazów większych niż pojedynczy ekran.

Podział w pionie TwinView – ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w pionie na dwa ekrany. W tym trybie oba ekrany razem stanowią jedną dużą płaszczyznę wyświetlania, co ma zastosowanie przy oglądaniu obrazów większych niż pojedynczy ekran.

Graficzne odwzorowanie konfiguracji ekranu TwinView.

Kliknij rysunek monitora, aby ustawić go jako bieżący ekran. Kliknięcie rysunku monitora prawym przyciskiem myszy powoduje udostępnienie listy opcji umożliwiających dostosowanie parametrów wybranego ekranu.

Podczas pracy w trybie klonowania opcja ta umożliwia ustawienie na ekranie podstawowym rozdzielczości wyższej niż na ekranie pomocniczym. Jeżeli fizyczna rozdzielczość ekranu pomocniczego jest niższa niż ekranu podstawowego, pulpit na ekranie pomocniczym będzie automatycznie przesuwany, jeżeli kursor myszy dotknie krawędzi ekranu.

Wyłącza funkcję automatycznego przesuwania pulpitu na ekranie pomocniczym przy włączonej opcji **Włącz wirtualny pulpit na ekranie klonowanym**. Umożliwia to zablokowanie wirtualnego pulpitu w określonym położeniu. Funkcja ta jest przydatna w przypadku prezentacji lub pracy ze szczegółami obrazu w aplikacjach.

Włączenie tej funkcji powoduje zablokowanie bieżącego położenia pulpitu na wybranym ekranie. Umożliwia to zablokowanie wirtualnego pulpitu w określonym położeniu. Funkcja ta jest przydatna w przypadku prezentacji lub pracy ze szczegółami obrazu w aplikacjach.

Opcja ta włącza funkcję wirtualnego pulpitu w trybie podziału TwinView.

Włączenie tej funkcji umożliwia ustawienie obszaru pulpitu większego niż fizyczne wymiary połączonych ekranów.

Przy próbie przesunięcia kursora myszy poza widzialny obszar połączony widok przesuwa się w obrębie większego obszaru pulpitu.

Graficzne odwzorowanie konfiguracji ekranu pomocniczego TwinView.

Kliknij rysunek, aby skonfigurować ekran podłączony do pomocniczego wyjścia karty graficznej obsługującej funkcję TwinView w czasie pracy w trybie klonowania.

Włącza sterowanie powiększeniem, co umożliwia powiększenie określonego obszaru ekranu.

W tym miejscu można wybrać obszar ekranu wideo, który ma być powiększony. Po wybraniu obszaru można go powiększyć, przesuwając znajdujący się poniżej suwak.

Umożliwia powiększenie i pomniejszenie wybranego fragmentu ekranu wideo.

Wybiera ekran, na którym ma być odtwarzany obraz wideo w trybie pełnoekranowym.

Umożliwia wybór proporcji obrazu (stosunku rozmiaru poziomego do pionowego) przy odtwarzaniu w trybie pełnoekranowym.

Włączenie opcji umożliwia sterownikowi karty określenie optymalnej rozdzielczości odtwarzania wideo w trybie pełnoekranowym.

Włączenie opcji powoduje połączenie z ustawieniami powiększenia na karcie **Ustawienia nakładki** w celu jednoczesnego sterowania poziomem powiększenia obrazu pełnoekranowego.

Kliknięcie przycisku udostępnia zaawansowane funkcje wideo obsługiwane w trybie klonowania TwinView. Aby funkcje te były dostępne, tryb klonowania musi być włączony.

Włączenie opcji zmusza oprogramowanie nakładki do korzystania z techniki busmasteringu. Zaleca się wyłączenie tej opcji, o ile nie występują problemy z odtwarzaniem wideo, takie jak zakłócenia obrazu lub całkowity jego brak.

Pokazuje typ aktualnie używanego monitora.

Kliknij, aby wyświetlić właściwości ekranu i sterownika dla wybranego monitora.

Lista szybkości odświeżania dostępnych dla wybranego monitora. Zwiększenie szybkości odświeżania umożliwia zmniejszenie efektu migotania obrazu.

Określa, czy lista wyświetlana w punkcie **Szybkość odświeżania** ma obejmować tryby nie obsługiwane przez monitor użytkownika. Wybranie nieodpowiedniego trybu może spowodować problemy z wyświetlaniem oraz uszkodzenie monitora.

Opcja ta wymusza stosowanie przez sterownik OpenGL 16-bitowego bufora Z, bez względu na format pikseli wybrany przez aplikację.

Zwiększa to wydajność odświeżania i działania bufora Z kosztem zmniejszenia dokładności danych w buforze.

Włączenie umożliwia korzystanie z zaawansowanych funkcji obsługi wielu monitorów w systemie Windows 2000 podczas pracy w trybie OpenGL.

Opcja ta służy do wyboru ekranu, na którym ma się znajdować lewy górny róg pulpitu. Najbardziej widocznym skutkiem działania tej opcji jest zamiana położenia ekranów.

Wyświetla wszystkie aktualne ekrany TwinView. Jeżeli do karty podłączonych jest kilka urządzeń oraz jeżeli wybrano inny tryb niż standardowy, można wybrać spośród nich bieżący ekran.

Bieżący ekran można także ustawić, klikając rysunek monitora powyżej.

Kliknij, aby skonfigurować lub zmienić ustawienia sprzętowe bieżącego ekranu.

Przesuwanie ekranu umożliwia konfigurację rozmiaru widocznego ekranu w stosunku do bieżącego obszaru pulpitu. Umożliwia to korzystanie z pulpitu o rozmiarach większych niż fizyczny rozmiar monitora, ekranu LCD lub telewizora.

Kliknij, aby wykryć wszystkie ekrany podłączone do karty graficznej. Użyj tej funkcji, jeżeli po otwarciu Panelu sterowania do komputera zostały podłączone nowe ekrany.

Zaznacz pole, jeżeli monitor podłączony do pomocniczego złącza karty nie został wykryty. Funkcja ta jest przydatna w przypadku monitorów starszego typu lub przy zastosowaniu wtyków BNC.

Kliknij, aby zobaczyć informacje na temat karty graficznej NVIDIA.

Kliknij, aby uzyskać dostęp do dodatkowych funkcji karty graficznej NVIDIA.

Kliknij, aby odwiedzić witrynę internetową firmy NVIDIA i uzyskać aktualne informacje i sterowniki karty graficznej.

W tym miejscu wyświetlane są szczegółowe informacje na temat konfiguracji sprzętowej karty graficznej.

W tym miejscu wyświetlane są szczegółowe informacje na temat wybranych składników systemu, które mają wpływ na wydajność grafiki.

Tabela ta zawiera listę plików wykorzystywanych aktualnie przez kartę graficzną NVIDIA wraz z informacjami o wersji.

Karta ustawień zarządzania aplikacjami umożliwia zarządzanie położeniem okien każdej aplikacji na wielu ekranach i pulpitach.

Lista aplikacji zarządzanych za pomocą Menedżera pulpitów. Aby skonfigurować ustawienia zarządzania daną aplikacją, wybierz jej nazwę z listy. Do edycji listy służą przyciski **Dodaj** i **Usuń** z prawej strony okna.

Naciśnij przycisk, aby dodać nową aplikację do listy aplikacji zarządzanych za pomocą Menedżera pulpitów.

Naciśnij przycisk, aby usunąć wybraną aplikację z listy aplikacji zarządzanych za pomocą Menedżera pulpitów.

Naciśnij przycisk, aby usunąć z listy aplikacji wszystkie wpisy.

Ostrzeżenie: Spowoduje to usunięcie wszystkich indywidualnych ustawień użytkownika dokonanych dla aplikacji.

Zaznacz, aby wymusić otwieranie okna aplikacji zawsze na wyznaczonym ekranie.

Określa ekran (monitor), na którym aktualnie wybrana aplikacja będzie za każdym razem uruchamiana, jeżeli opcja **Zawsze uruchamiaj aplikację na ekranie** jest włączona.

Jeżeli opcja jest włączona, Menedżer pulpitów śledzi rozmiar i położenie okna aplikacji. Przy ponownym uruchomieniu aplikacji Menedżer pulpitów odtwarza ostatnio zapisany rozmiar i położenie okna.

Opcja ta powoduje, że okno danej aplikacji po zmaksymalizowaniu zapełnia tylko aktualnie zajmowany ekran, nie zaś cały pulpit podzielony pomiędzy kilka ekranów.

Zaznacz, aby uruchamiać aplikację na osobnym pulpicie o określonej nazwie.

Przykładowo, oprócz standardowego pulpitu systemu Windows można utworzyć osobne, dodatkowe pulpity dla przeglądarki WWW i klienta poczty elektronicznej.

Wpisz nazwę dla osobnego pulpitu aplikacji. Lista rozwijana umożliwia wybranie jednego z pulpitów utworzonych uprzednio dla innych aplikacji.

Pole to jest dostępne, jeżeli zaznaczono opcję **Uruchom aplikację na osobnym pulpicie**.

Karta klawiszy skrótów umożliwia skonfigurowanie kombinacji klawiszy, które służą do zarządzania położeniem okien aplikacji na pulpicie.

Kombinacja ta powoduje przemieszczenie aktywnego okna w odpowiednie miejsce na drugim monitorze.

Kombinacja ta powoduje przemieszczenie wszystkich okien z ekranu, na którym znajduje się aktywna aplikacja, na drugi ekran.

Kombinacja ta powoduje przemieszczenie wszystkich okien aplikacji na ekranu, na którym znajduje się kursor myszy.

Jeżeli aktywne jest kilka pulpików aplikacji, kombinacja ta umożliwia przełączanie pomiędzy pulpitami. Ciągłe używanie tej kombinacji umożliwia cykliczne przełączanie się pomiędzy aktywnymi pulpitami aplikacji.

Na karcie Ustawienia globalne znajdują się opcje dotyczące całości Menedżera pulpitów i obsługi wszystkich aplikacji.

Zmaksymalizowanie aplikacji na cały pulpit oznacza, że zajmuje ona cały obszar pulpitu, nawet jeżeli jest on podzielony na kilka ekranów.

Zmaksymalizowanie aplikacji na bieżący ekran oznacza, że domyślnie zapełnia ona tylko dotychczas zajmowany ekran.

Włączenie funkcji powoduje dodanie podmenu Menedżera pulpitów NVIDIA do menu systemowego każdego okna głównego aplikacji. Podmenu umożliwia szybki i łatwy dostęp do wszystkich funkcji zarządzania aplikacjami bez konieczności otwierania okna Menedżera pulpitów.

Aby otworzyć menu systemowe okna aplikacji, należy kliknąć prawym przyciskiem myszy pasek tytułowy okna lub kliknąć małą ikonę aplikacji z lewej strony paska tytułowego.

Zaznaczenie opcji umożliwia Menedżerowi pulpitów blokowanie podziału okien wyskakujących pomiędzy wiele monitorów poprzez przemieszczenie ich na jeden ekran.

Zaznacz opcję, aby systemowe okna wyskakujące były zawsze wyśrodkowane na wybranym ekranie.

Wybierz monitor, na którym mają być wyśrodkowane okna wyskakujące. Pole to jest dostępne, jeżeli zaznaczona jest opcja **Wyśrodkuj okna systemowe na ekranie**.

Opcja ta powoduje, że wyskakujące okna systemowe (dzielone na wiele ekranów) są gromadzone na ekranie, na którym znajduje się kursor myszy, gdyż z tego ekranu najprawdopodobniej korzysta w danej chwili użytkownik.

Opcja ta wyświetla wszystkie okna wyskakujące aplikacji na ekranie, na którym znajduje się generujące je okno aplikacji. Jeżeli okno wyskakujące ma się pojawić na innym monitorze, Menedżer pulpitów przemieszcza je do ekranu, na którym znajduje się odpowiednie okno aplikacji.

Naciśnij przycisk, aby odtworzyć domyślne ustawienia globalne i klawisze skrótów Menedżera pulpitów.

Uwaga: Nie ma to wpływu na ustawienia dla poszczególnych aplikacji dokonane w oknie zarządzania aplikacjami.

Kliknij **OK**, aby zatwierdzić i zastosować zmiany ustawień dokonane w Menedżerze pulpitów, a następnie zamknij okno ustawień.

Naciśnij przycisk **Anuluj**, aby zamknąć okno Menedżera pulpitów bez zapisywania zmian.

Ostrzeżenie: Żadne zmiany ustawień dokonane w tym oknie nie zostaną zapisane.

Kliknij przycisk **Zastosuj**, aby wprowadzić i zapisać wszystkie zmiany ustawień bez zamykania okna Menedżera pulpitów.

Okno to umożliwia wybór nowych aplikacji, którymi ma zarządzać Menedżer pulpitów.

Lista aplikacji aktualnie uruchomionych na pulpicie użytkownika. Można wybrać aplikację z listy lub określić inną aplikację, która nie jest w danej chwili uruchomiona, klikając przycisk **Przeglądaj**.

Kliknij przycisk, aby otworzyć okno plików, w którym można wybrać dowolną aplikację systemu Windows, którą ma zarządzać Menedżer pulpitów.

Kliknij przycisk, aby zatwierdzić wybrany plik programu jako nową aplikację, którą ma zarządzać Menedżer pulpitów.

Kliknij przycisk, jeżeli w danej chwili nie chcesz wybierać aplikacji. Okno Nowa aplikacja zostanie zamknięte bez dokonywania zmian ustawień.

Okno to umożliwia wpisanie nazwy nowego pulpitu aplikacji.

Wpisz nazwę dla nowego pulpitu aplikacji. Można także wybrać jedną z nazw pulpitów określonych dla innych aplikacji.

Przykładowo, można stworzyć pulpit pod nazwą "WWW" dla przeglądarek WWW, "Poczta" dla klientów poczty elektronicznej itp. Funkcja klawiszy skrótów Menedżera pulpitów umożliwia łatwe przełączanie pomiędzy różnymi pulpitemi aplikacji.

Kliknij przycisk **OK**, aby zaakceptować nową nazwę pulpitu. Przycisk nie działa, jeżeli nie została wpisana prawidłowa nazwa pulpitu.

Kliknij przycisk **Anuluj**, jeżeli w danej chwili nie chcesz wpisywać nazwy pulpitu.

Kombinacja ta powoduje wyświetlenie ciągu animowanych prostokątów schodzących się wokół kursora myszy, co ułatwia jego odnalezienie.

Włącz opcję, aby przemieszczać okna w całości na jeden lub drugi pulpit w przypadku przenoszenia go za pomocą myszy.

Opcje te mają wpływ na elementy interfejsu użytkownika systemu Windows, takie jak zachowanie paska zadań i okna przełączania zadań.

Zaznacz opcję, aby włączyć alternatywne okno przełączania zadań, wyśrodkowane zgodnie z bieżącą konfiguracją TwinView, które umożliwia przełączanie się pomiędzy aplikacjami wyświetlanymi na różnych pulpitach.

Okno przełączania zadań otwiera się naciśnięciem klawiszy ALT+TAB.

Zaznaczenie tej opcji wymusza wyświetlanie okna przełączania zadań zawsze na określonym monitorze.

Wybierz monitor, na którym ma być wyświetlane okno przełączania zadań. Wybrać można jedynie monitory aktywne w danej chwili.

Zaznacz opcję, aby ograniczyć wyświetlanie paska zadań do jednego monitora, czyli uniemożliwić jego podział na kilka ekranów.

Opcje te określają sposób, w jaki Menedżer pulpitów zarządza położeniem okien wyskakujących, w tym okien komunikatów i okien dialogowych aplikacji.

Zaznacz tę opcję, aby włączyć funkcję powiększenia. Funkcja powiększenia powoduje wyświetlanie na jednym monitorze powiększenia obszaru ekranu znajdującego się pod kursorem myszy. Powiększony widok jest wyświetlany na monitorze, na którym nie znajduje się kursor myszy. Przemieszczenie kursora pomiędzy monitorami powoduje automatyczne przeniesienie powiększonego obrazu.

Funkcja powiększenia działa jedynie w konfiguracji wielomonitorowej w trybie podziału w poziomie lub pionie.

Włącz, aby powiększać obraz za pomocą skalowania filtrowanego (z interpolacją).

Następujące klawisze skrótów służą do sterowania funkcją powiększenia. Podobnie jak w przypadku kombinacji klawiszy na karcie Klawisze skrótów, konfigurowanie skrótów odbywa się poprzez kliknięcie pola, a następnie naciśnięcie wybranej kombinacji klawiszy.

Uwaga: Jeżeli otwarte są strony Powiększenie lub Klawisze skrótów, istniejące skróty są tymczasowo wyłączane, aby nie zakłócały definiowania nowych skrótów.

Kombinacja ta włącza i wyłącza funkcję powiększenia.

Kombinacja ta przybliża powiększony obraz.

Kombinacja ta oddala powiększany obraz.

Parametr ten określa, ile razy na sekundę odświeżany jest powiększany obraz, jeżeli kursor myszy nie porusza się. (Powiększenie jest automatycznie odświeżane przy każdym przemieszczeniu kursora myszy.) Zwiększenie częstotliwości może mieć negatywny wpływ na wydajność systemu lub aplikacji.

Parametr ten określa opóźnienie, z jakim powiększenie jest przełączane pomiędzy monitorami (w milisekundach). Opóźnienie to ma na celu uniknięcie nadmiernego przełączania powiększanego obrazu pomiędzy monitorami w przypadku krótkotrwałego i przypadkowego przemieszczenia kursora myszy na drugi ekran. Wartość zerowa oznacza całkowity brak opóźnienia.

Zaznacz tę opcję, aby włączyć natychmiastową zmianę stopnia powiększenia poprzez naciśnięcie kombinacji klawiszy CTRL/ALT/SHIFT i obrót rolki myszy.

Wybierz kombinację klawiszy CTRL, ALT i SHIFT, umożliwiającą zmianę stopnia powiększenia za pomocą rolki myszy.

Karta klawiszy skrótów umożliwia skonfigurowanie kombinacji klawiszy, które służą do zarządzania położeniem okien aplikacji na pulpicie.

Uwaga: Jeżeli otwarte są strony Powiększenie lub Klawisze skrótów, istniejące skróty są tymczasowo wyłączane, aby nie zakłócały definiowania nowych skrótów.

Opcja ta wyłącza anty-aliasing w aplikacjach 3D.

Zaznacz, aby uzyskać maksymalną wydajność aplikacji.

Opcja ta włącza anty-aliasing w trybie 2x.

Ustawienie to zapewnia poprawę jakości obrazu przy zachowaniu wysokiej wydajności aplikacji 3D.

Opcja ta włącza chronioną patentami technikę anty-aliasingu dostępną w procesorach graficznych z rodziny GeForce3.

Technika Quincunx Antialiasing zapewnia taką samą jakość obrazu, jak w przypadku wolniejszego trybu 4x, przy zachowaniu wydajności porównywalnej z szybszym trybem 2x.

Opcja ta włącza anti-aliasing w trybie 4x.

Ustawienie to zapewnia najwyższą jakość obrazu kosztem wydajności aplikacji 3D.

Opcja ta automatycznie włącza optymalne ustawienia anty-aliasingu dla aplikacji 3D obsługujących anty-aliasing.

Opcja ta umożliwia ręczny wybór trybu anty-aliasingu, który ma być wykorzystywany w aplikacjach 3D.

Informacje na temat bieżących ustawień AGP w komputerze.

Opcja ta umożliwia ręczny wybór trybu AGP wykorzystywanego przez podsystem graficzny. Jeżeli nie masz pewności, jakiego trybu AGP użyć, nie zaznaczaj tego pola. System automatycznie określi optymalny tryb AGP.

Suwak umożliwia ręczny wybór trybu AGP wykorzystywanego przez podsystem graficzny.

