

Táto voľba slúži na zapnute a vypnute emulácie hmlu.

Rozhranie Direct3D určuje, či grafický adaptér využívajúci hardwarovú akcelaráciu D3D dokáže implementovať vrcholovú hmlu alebo tabuľkovú hmlu. Niektoré hry nesprávne zistia možnosti hardwaru v oblasti D3D a očakávajú podporu tabuľkovej hmlu. Zvolením tejto položky zaistíte správny beh hier na grafickom procesore NVIDIA.

Táto voľba slúži na vypnute novších funkcií DirectX ovládačov.

Niektoré hry vytvorené pre staršie verzie DirectX nemusia správne fungovať s nainštalovanou verziou rozhrania DirectX 6 alebo 7 a ovládačmi, v ktorých je ich podpora zapnutá. Zvolením tejto položky budú ovládače použité v režime kompatibilnom s DirectX 5, tým sa zaistí správne fungovanie starších hier.

Túto voľbu použite, ak chcete hrať staršie hry, ktoré sa nedajú spustiť, či hrať požadovaným spôsobom.

Hardware automaticky nastaví hĺbku funkcie Z-buffer podľa hĺbky, ktorú vyžaduje príslušná aplikácia.

Táto voľba by mala byť obvykle zapnutá, vypnite ju, pokiaľ je nutne vyžadovaná určitá hĺbka funkcie Z-buffer. Ak je táto voľba vypnutá, aplikáciu, ktorej pracovná hĺbka funkcie Z-buffer nezodpovedá aktuálnej konfigurácii hardwaru, nebude možné spustiť.

Zapne alternatívny spôsob vyrovnávania farebnej hĺbky (depth buffering).

Táto voľba umožní, aby hardware použil v 16bitových aplikáciách iný mechanizmus vyrovnávania hĺbky. Zapnutím tohoto nastavenia sa zvýši kvalita vykresľovania trojrozmerných obrazov.

Zapne logo NVIDIA pre rozhranie Direct3D.

Zapnutím tohoto nastavenia sa v spustených aplikáciách podporujúcich Direct3D zobrazí logo NVIDIA v dolnej časti obrazovky.

Grafický procesor NVIDIA dokáže automaticky vytvárať mipmapy, čo urýchľuje prenos textúr cez zbernicu a zvyšuje rýchlosť aplikácie.

Pokiaľ je automatické vytváranie mipmáp zapnuté, niektoré aplikácie sa nemusia zobrazit' správne. Ak chcete odstrániť akékoľvek problémy, znížte počet automaticky vytváraných úrovní mipmáp, dokiaľ problémy so zobrazením nezmiznú. Zníženie počtu úrovní mipmáp môže často odstrániť nesprávne zarovnanie textúr alebo ich "spojení" (na úkor výkonu).

Slúži na voľbu metódy automatického vytvárania mipmáp používanej grafickým procesorom.

Je možné vybrať buď bilineárnu, alebo 8kanálovú anizotropnú metódu vytvárania mipmáp, bilieárna metóda obvykle poskytuje vyšší výkon, kým anizotropná metóda obvykle produkuje obraz vyššej kvality.

Slúži k nastaveniu skreslenia LOD (Level of Detail) mipmap.

Nižšie skreslenie poskytuje obraz vyššej kvality, zatiaľ čo vyššie skreslenie zvýši výkon v aplikácii. K dispozícii máte päť predvolieb skreslenia, od úrovne "Najvyššia kvalita obrazu" po "Najvyšší výkon".



Zoznam vlastných uložených nastavení. Zvolením položky v zozname sa aktivuje príslušné nastavenie. Ak chcete nastavenie použiť, vyberte tlačidlo "OK" alebo "Použiť".

Umožňuje uložiť aktuálne nastavenia (vrátane nastavenia uskutočneného v dialógu "Direct3D – viac") ako vlastné nastavenie. Uložené nastavenie bude pridané do priloženého zoznamu.

Hneď ako dosiahnete optimálne nastavenie určitej hry podporujúce rozhranie Direct3D, uložením nastavenia ako vlastné nastavenie si uľahčíte konfiguráciu rozhraní Direct3D pred spustením príslušnej hry, opätovné nastavenie jednotlivých volieb už nebude nutné.

Odstráni vlastné nastavenie aktuálne vybrané v zozname.

Obnoví všetky nastavenia na východiskové hodnoty.

Zobrazí dialóg, ktorý slúži na prispôsobenie ďalších nastavení rozhraní Direct3D.

Táto voľba zmení schému hardwarového adresovania textúr pre texely (textúrové časti).

Úpravou týchto hodnôt sa zmení definícia východiskového bodu texelu. Východiskové hodnoty zodpovedajú špecifikáciám Direct3D. Niektorý software môže predpokladať, že východiskový bod texelu je definovaný na inom mieste. Kvalita obrazu takých aplikácií sa zlepší, pokiaľ sa východiskový bod texelu nadefinuje znovu. Posuvník použite na nastavenie východiskového bodu texelu, kdekoľvek medzi horným ľavým rohom a stredom texelu.

Toto umožní grafickému procesoru využiť zadané množstvo systémovej pamäte pre ukladanie textúr (okrem pamäte nainštalovanej na grafickom adaptéri).

**Poznámka:** Maximálne priraditeľné množstvo systémovej pamäte pre ukladanie textúr je vypočítané podľa množstva fyzickej pamäte typu RAM nainštalovanej na počítači. Čím je veľkosť pamäte RAM väčšia, tým vyššiu hodnotu bude možné nastaviť.

Toto nastavenie sa vzťahuje iba na grafické adaptéry PCI (alebo grafické adaptéry AGP spustené v režime kompatibilnom s rozhraním PCI).

Túto voľbu zvolte, ak chcete vypnúť zvislú synchronizáciu.

Umožňuje okamžité vykreslenie obrazu na obrazovke bez čakania na synchronizáciu so zvislým spätným behom lúča na monitore. Táto voľba umožňuje dosiahnuť vyšší počet snímok, ktorý prevyšuje obnovovaciu frekvenciu monitora, ale môže vytvárať vizuálne objekty a rozmazanie, čo spôsobí zníženú kvalitu obrazu.



Táto voľba slúži k určeniu úrovne vyhladzovania hrán použitej v určitej aplikácii D3D.

Vyhladzovanie hrán (Antialiasing) je technika používaná k minimalizácii efektu "zubov", ku ktorým niekedy dochádza pozdĺž hrán trojrozmerných objektov. Pre určitú aplikáciu je možné vyhladzovanie úplne vypnúť alebo môžete nastaviť maximálnu úroveň vyhladzovania.

Túto voľbu použite na vynútenie vyhladzovania hrán v aplikáciách, ktoré túto funkciu nepodporujú priamo.

Niektoré aplikácie bez priamej podpory vyhladzovania hrán sa môžu zobraziť nesprávne alebo môžu vykresľovať nepravdivé obrazy. Túto voľbu používajte opatrne. Vypnite ju, pokiaľ dôjde k problémom s obrazom hry alebo aplikácie bez podpory vyhladzovania hrán.

Tato volba slúži na obmedzenie počtu snímok pripravovaných procesorom ešte pred ich spracovaním grafickým chipom, pokiaľ je funkcia zvislej synchronizácie vypnutá.

V niektorých prípadoch platí, že vyšší počet prekreslených snímok zvyšuje "meškanie vstupu" pri reakcii na zariadenie ako napr. pákový ovládač, gamepad alebo klávesnica.

Túto hodnotu znížte, pokiaľ dôjde k zjavnému meškaniu reakcie na zariadenie pripojené k počítaču počas hrania hier.

Umožní, aby ovládače použili rozšíření OpenGL **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Může to zvýšit výkon aplikace při uskutočňování trojrozměrného modelování podporujícího toto rozšíření.

Umožňuje použiť miestnu grafickú pamäť pri zapnutí rozšírenia `GL_KTX_buffer_region`.

Pokiaľ je však k dispozícii menej než 8 MB miestnej grafickej pamäte, podpora rozšírenia duálnej roviny nebude zapnutá.

Toto nastavenie nemá žiaden vplyv, pokiaľ je vypnutá voľba "Zapnúť rozšírenie oblasti vyrovnávacej pamäte".

Rýchle filtrovanie typu linear-mipmap-linear poskytne vyšší výkon aplikácie na úkor kvality obrazu.

Nezriedka bude strata kvality obrazu nerozoznateľná, preto túto funkciu zapnite a získate o niečo vyšší výkon.

Táto voľba umožňuje, aby rozhranie OpenGL využilo anizotropné filtrovanie zvyšujúce kvalitu obrazu.

Túto voľbu použite, ak chcete vypnúť podporu ovládača v súvislosti s rozšírenými inštrukciami, ktoré používajú určité procesory.

Niektoré procesory podporujú ďalšie inštrukcie 3D, ktoré dopĺňujú grafický procesor NVIDIA a zvyšujú výkon v trojrozmerných hrách a aplikáciách. Táto voľba slúži na vypnutie podpory ďalších inštrukcií 3D v ovládačoch. Dá sa použiť na porovnávanie výkonu a riešenie problémov.



Tieto voľby riadia celobrazovkové vyhladzovanie hrán ovládače OpenGL. Vyhladzovanie hrán je technika používaná na vyhladzovaní hrán objektov scény a znižuje efekt "zubov". Metóda  $1,5 \times 1,5$  poskytuje vyhladzovanie hrán pri zachovaní najvyššieho výkonu, zatiaľ čo metóda  $2 \times 2$  poskytuje najvyššiu kvalitu obrazu.

Umožňuje, aby ovládač exportoval dvojité formáty pixelu. Aplikácie využívajúce rozhranie OpenGL teraz budú podporovať stereoskopický obraz a umožnia použitie stereoskopických okuliarov.

Umožňuje, aby ovládač exportoval formáty pixelu obrazu na popredí. Aplikácie OpenGL budú podporovať obraz na popredí.

Táto voľba umožňuje, aby rozhranie OpenGL využilo anizotropné filtrovanie zvyšujúce kvalitu obrazu. [Pokiaľ túto funkciu zapnete, kvalita obrazu sa zvýši na úkor výkonu.](#)

Pokiaľ túto voľbu zapnete, ovládač OpenGL priradí jednu vyrovnávaciu pamäť pre vykresľovaný obraz a jednu vyrovnávaciu pamäť pre farebnú hĺbku pri rovnakom rozlíšení obrazu.

Táto metóda efektívnejšie využíva grafickú pamäť v aplikáciách vytvárajúcich mnoho okien.

Pokiaľ je táto voľba vypnutá, ovládač OpenGL priradí vyrovnávaciu pamäť vykresľovaného obrazu a farebné hĺbky každému oknu vytvorenému aplikáciou.

Táto funkcia môže zvýšiť výkon aplikácií OpenGL, ktoré používajú viacero okien.

Optimálne nastaví vybranú aplikáciu OpenGL.

Táto voľba určuje, či textúra určitej farebnej hĺbky bude štandardne použitá v aplikáciách OpenGL.

Pokiaľ zvolíte voľbu **Použiť hĺbku farieb pracovnej plochy**, grafická karta použije vždy textúry s farebnou hĺbkou, ktorá je aktuálne používaná pracovnou plochou systému Windows.

Pokiaľ zapnete voľbu **Vždy použiť 16 bitov na pixel** alebo **Vždy použiť 32 bitov na pixel**, budú použité textúry so zadanou farebnou hĺbkou bez ohľadu na nastavenie pracovnej plochy.

Táto voľba určuje režim prepínania vyrovnávacej pamäte pre celoobrazovkové aplikácie využívajúce rozhranie OpenGL.

Je možné použiť metódu prenosu blokov, prepínanie stránok alebo automatickú voľbu. Automatická voľba umožňuje, aby ovládač určil najlepšiu metódu v závislosti na konfigurácii hardwaru.



Táto voľba umožňuje zadať, akým spôsobom rozhranie OpenGL použije zvislú synchronizáciu.

**Vždy vypnuté** vypne zvislú synchronizáciu vo všetkých aplikáciách OpenGL.

Voľba **Štandardne vypnuté** zvislú synchronizáciu zapne, len pokiaľ je táto funkcia špecificky vyžadovaná určitou aplikáciou.

Voľba **Štandardne zapnuté** zvislú synchronizáciu vypne, len pokiaľ určitá aplikácia vyžaduje vypnutie tejto funkcie.

Uloží aktuálne nastavenia ako vlastné nastavenie. Uložené nastavenie bude pridané do priloženého zoznamu.

Akonáhle dosiahnete optimálne nastavenie určitej aplikácie podporujúce rozhranie OpenGL, uložením nastavenia ako vlastného nastavenia si uľahčíte konfiguráciu rozhrania OpenGL pred spustením príslušnej aplikácie, opätovné nastavenie jednotlivých volieb už nebude nutné.

Posuvníky slúžia na nastavenie hodnôt jasú, kontrastu a gama pre vybraný farebný kanál.

Ovládacie prvky korekcie farieb umožňujú kompenzovať rozdiely v jase medzi zdrojovým obrazom a výstupom na zobrazujúcom zariadení. Táto funkcia je vhodná pri práci s aplikáciami pre spracovanie obrazu a slúži na zaistenie presnejšej reprodukcie farieb obrazu (napr. fotografie) na monitore.

Niektoré hry s akcelеровaným trojrozmerným prostredím môžu byť pri hraní príliš tmavé. Zvýšenie hodnoty jasú alebo gama rovnomerne na všetkých farebných kanáloch môže tieto hry zosvetliť, zlepšiť sa ich "hrateľnosť".

Slúži na voľbu farebného kanálu ovládaného posuvníkom. Červenú, zelenú a modrú možno nastaviť zvlášť alebo naraz.

Položka Digitálna rezonancia umožňuje rozšírenú správu oddeľovania farieb a ich intenzity, čo vytvára jasnejšie a čistejšie obrazy vo všetkých používaných aplikáciách.

Grafické znázornenie farebnej krivky. Pri nastavovaní hodnôt kontrastu, jasú a gama sa táto krivka mení v reálnom čase.

Zvolením tejto položky sa nastavenie farieb automaticky obnoví na hodnoty uskutočnené pri reštarte systému Windows.

**Poznámka:** Pokiaľ je počítač pripojený k sieti, farby budú nastavené po prihlásení do systému Windows.

Zoznam vlastného uloženého nastavenia farieb. Zvolením položky v zozname sa aktivuje príslušné nastavenie.



Uloží aktuálne nastavenie farieb ako vlastné nastavenie. Uložené nastavenie bude pridané do priloženého zoznamu.

Odstráni vlastné nastavenie farieb aktuálne vybrané v zozname.

Obnoví všetky farby na nastavenie hardwaru od výrobcu.

Umožňuje vybrať režim nastavenia frekvencie monitoru:

Voľba **Autom. zistenie** umožní, aby systém Windows prijal správne informácie o frekvencii priamo z monitora. Toto nastavenie je východiskové. Niektoré staršie monitory nemusia túto voľbu podporovať.

Voľba **Všeobecná metóda nastavenia frekvencie** čiže **GTF** je štandard používaný najnovším hardwarom.

**Diskrétna nastavenie frekvencií monitora** čiže **DMT** je starší štandard, ktorý niektorý hardware doposiaľ používa. Túto voľbu použite, pokiaľ hardware vyžaduje štandard DMT.

Pridá ikonu aplikácie NVIDIA QuickTweak na hlavný panel systému Windows.

Ikona slúži na použitie všetkých nastavení Direct3D, OpenGL alebo nastavení farieb "za chodu" pomocou praktickej miestnej ponuky. Ponuka tiež obsahuje položky, ktoré slúžia na obnovu východiskových nastavení a na otvorenie dialógu Vlastnosti zobrazenia.

Umožňuje vybrať ikonu použítú ako zástupca nástroja QuickTweak na hlavnom paneli Windows.

Požadovanú ikonu vyberte v zozname. Na aktualizáciu ikony na hlavnom paneli zvolte tlačidlo "OK" alebo "Použiť".

Zapne Správcu pracovnej plochy NVIDIA.

Správca pracovnej plochy NVIDIA zapne rozšírené funkcie, ako napr. klávesové skratky pre správu okien, opätovné zarovnanie na stred dialógu a zmena merítka, pri použití konfigurácií funkcie TwinView. Správca pracovnej plochy tiež pridá podporu viacerých pracovných plôch, ktoré zlepšia usporiadanie pracovnej plochy s aplikáciami.

Otvorí dialóg pre konfiguráciu Správcu pracovnej plochy NVIDIA.

Dialóg pre konfiguráciu Správcu pracovnej plochy umožňuje prístup ku všetkým funkciám a nastaveniu Správcu pracovnej plochy, ako napríklad: voľby opätovného zarovnania na stred dialógu, voľby klávesových skratiek a nastavenie pre správu aplikácií.



Uzatvorí tento dialóg a zachová uskutočnené zmeny, ktoré budú použité po zvolení tlačidla "OK" alebo "Použiť" v dialógu "Ďalšie vlastnosti".

Slúži na určenie, ktoré tlačidlo myši vyvolá ponuku pri klepnutí na ikonu na hlavnom paneli.

Zapne alebo vypne výzvu k potvrdeniu.

Túto voľbu zaškrtnite, pokiaľ nechcete zobrazovať výzvy na potvrdenie zobrazujúce sa pri zavedení konfigurácie 3D v ponuke na hlavnom paneli.

Túto voľbu vyberte, pokiaľ chcete, aby sa ponuka na hlavnom paneli zobrazila s efektom 3D.

Tieto voľby slúžia na určenie umiestenia obrazu na plochom displeji pri použití rozlíšenia, ktoré je nižšie než maximálne podporované rozlíšenie.

Tlačidlá so šípkami použite na nastavenie umiestenia pracovnej plochy na monitore.

Obnoví pracovnú plochu podľa východiskového umiestenia na aktuálne rozlíšenie a obnovovaciu frekvenciu.

Tieto voľby umožňujú nastaviť výstupnú zobrazujúce zariadenie (monitor, digitálny plochý displej alebo TV v závislosti na zariadení podporovanom grafickým adaptérom).



Otvorí okno, v ktorom sa dá upraviť nastavenie aktívneho zobrazujúceho zariadenia.

Označuje aktuálne nastavenie formátu a nastavenie krajín používané pre televízny výstup.

Otvorí okno, ktoré slúži na nastavenie určitého formátu televízneho výstupu.

Tento zoznam slúži na voľbu formátu televízneho výstupu podľa vašej krajiny.

**Poznámka:** Pokiaľ vaša krajina v zozname nie je, vyberte najbližšiu krajinu.

Nastaví vybraný formát ako východiskové nastavenie po spustení.

Pokiaľ spustíte počítač a ak je na grafický adaptér pripojený iba televízor, táto voľba zaistí, aby všetky správy zobrazované behom procesu spustenia boli vo formáte podporovanom pripojeným televízorom.

Umožňuje zadať typ výstupného signálu odoslaného do televízora.

Ak máte správny prepojujúci kábel, výstup video S obvykle poskytne výstup vyššej kvality než výstup kompozitného videa. Pokiaľ nevíete, aký signál by ste mali zadať, vyberte nastavenie **Autom. voľba**.

Tlačidlá s šípkami použité na nastavenie umiestenia pracovnej plochy na televízore.

**Poznámka:** Pokiaľ je televízny obraz zdeformovaný alebo pokiaľ zmizne z dôvodu nesprávne uskutočneného nastavenia, vyčkajte asi 10 sekúnd. Obraz sa automaticky vráti do východiskovej pozície. Potom môžete znovu začať s nastavením. Akonáhle pracovnú plochu umiestnite na požadované miesto, stisnutím tlačidla "OK" alebo "Použiť" uložte nastavenie pred uplynutím 10sekundového intervalu.

Obnoví východiskovú pozíciu pracovnej plochy na televízore podľa aktuálneho rozlíšenia.



Tieto ovládacie prvky použite na nastavenie jasú a sýtosti televízneho obrazu.

Tieto ovládacie prvky použite k nastaveniu jasú a kontrastu televízneho obrazu.

Tento ovládací prvok použite na **nastavenie** filtra blikania, ktorý chcete použiť na televízny signál.

Pri prehrávaní disku DVD pomocou hardwarového dekódovača doporučujeme funkciu filtra blikania úplne vypnúť.

Nastaví rozlíšenie obrazovky a hĺbku farieb pre výstup na televízor.

Tieto ovládacie prvky použite na upravenie kvality videa DVD na monitore.

Ak prehrávate na počítači video alebo DVD, na dosiahnutie optimálnej kvality obrazu sa dajú prvky pre nastavenie jasú, kontrastu, odtieňa a sýtosti použiť samostatne.

Umožňuje nastaviť taktovací kmitočety jadra a pamäti grafického procesora NVIDIA.

Nastaví taktovací kmitočet jádra grafického procesora NVIDIA.

Označuje taktovací kmitočet jadra v jednotkách MHz.



Nastaví taktovací kmitočet rozhrania pamäte grafického adaptéra.

Označuje taktovací kmitočet rozhraní paměti v jednotkách MHz.

Z dôvodu zaistenia stability pred použitím overí nové nastavenia taktovacích kmitočtov.

**Poznámka:** Všetky nastavenia, ktoré sa od východiskový hodnôt od výrobcu líšia, je treba pred ich trvalým použitím overiť.

Voľbou tejto položky sa všetky zmeny taktovacích kmitočtov automaticky použijú pri každom spustení systému Windows.

**Poznámka:** Automatické nastavenie taktu pri spustení sa dá obísť podržaním klávesu <Ctrl> pri spustení systému Windows. Pokiaľ je počítač pripojený k sieti, kláves <Ctrl> podržte okamžite po prihlásení do systému Windows.

Obnoví všetky nastavenia taktu a pred opätovným zapnutím ovládacích prvkov dôjde k vynúteniu opätovného zistenia hardwaru grafickej karty.

Obnovu odporúčame vykonať po každej aktualizácii systému BIOS grafického adaptéru.

Umožňuje vybrať jeden zo štyroch režimov TwinView:

**Štandardný** – vyberte štandardný režim s jedným zobrazujúcim zariadením. Tento režim použite, pokiaľ je ku grafickému adaptéru NVIDIA pripojené len jedno zobrazujúce zariadenie.

**Klonovanie** – tento režim zaisťuje výstup presnej kópie primárneho obrazu na sekundárne zariadenie.

**Vodorovné rozloženie** – tento režim umožňuje rozložiť pracovnú plochu systému Windows na dve zobrazujúce zariadenia vo vodorovnom smere. V tomto režime dva obrazy tvoria jeden veľký rozložený obraz.

**Zvislé rozloženie** – tento režim umožňuje rozložiť pracovnú plochu systému Windows na dve zobrazujúce zariadenia v zvislom smere. V tomto režime dva obrazy tvoria jeden veľký rozložený obraz.

**Štandard (TwinView)** – vyberie štandardný režim s jedným zobrazujúcim zariadením. Tento režim použijete, pokiaľ je ku grafickému adaptéru NVIDIA pripojené iba jedno zobrazujúce zariadenie.

**Klonovanie (TwinView)** – tento režim zaisťuje výstup presnej kópie primárneho obrazu na sekundárne zariadenie.



**Vodorovné rozloženie (TwinView)** – tento režim umožňuje rozložiť pracovnú plochu systému Windows na dve zobrazujúce zariadenia vo vodorovnom smere. V tomto režime dva obrazy tvoria jeden veľký rozložený obraz, čo je užitočné, pokiaľ chcete zobrazit' položky presahujúce šírku jedného obrazu.

**Zvislé rozloženie (TwinView)** – tento režim umožňuje rozložiť pracovnú plochu systému Windows na dve zobrazujúce zariadenia v zvislom smere. V tomto režime dva obrazy tvoria jeden veľký rozložený obraz, čo je užitočné, pokiaľ chcete zobrazit' položky presahujúce šírku jedného obrazu.

Grafické znázornenie konfigurácie zobrazenia TwinView.

Klepnutím na obrázok monitoru vyberiete príslušný monitor ako aktuálny obraz. Pokiaľ na obrázok monitoru klepnete pravým tlačidlom myši, získate prístup k rôznym položkám umožňujúcim uskutočniť nastavenie príslušného zobrazujúceho zariadenia.

Pri spustenom režime Klonovanie táto voľba umožňuje použiť na primárnom zobrazujúcom zariadení rozlíšenie pracovnej plochy, ktoré je vyššie než rozlíšenie na sekundárnom zariadení. Pokiaľ je fyzické rozlíšenie sekundárneho zariadenia nižšie než rozlíšenie primárneho zariadenia, pracovná plocha sekundárneho zariadenia sa automaticky posunie, akonáhle sa kurzor myši posunie na okraj obrazovky.

Vypne funkciu automatického panoramovania na sekundárnom zariadení, pokiaľ pre klonované zariadenie vyberiete položku "Zapnúť virtuálnu pracovnú plochu". Umožňuje "zmraziť" virtuálnu pracovnú plochu na určitom mieste. Táto voľba je vhodná pre prezentácie a prácu s vysokými detailami v aplikáciách.

Zapnutím tejto funkcie sa uzamkne aktuálna pozícia panoramovania na aktuálne vybranom obraze. Umožňuje "zmraziť" virtuálnu pracovnú plochu na určitom mieste. Táto voľba je vhodná pre prezentácie a prácu s vysokými detailami v aplikáciách.

Zapne funkciu virtuálnej pracovnej plochy pre režim rozloženého obrazu TwinView.

Zapnutím tejto funkcie sa dá nastaviť pracovná plocha, ktorá presahuje fyzické rozmery spojených obrazov.

Spojený obraz sa bude posúvať po väčšej pracovnej ploche pri posunutí kurzora myši mimo zobraziteľnú oblasť zariadenia.

Grafické znázornenie konfigurácie sekundárneho zariadenia TwinView.

Pokiaľ je zapnutý režim Klonovanie, klepnutím na obrázok sa dá uskutočniť konfigurácia výstupného zariadenia pripojeného na sekundárny výstup grafického adaptéra podporujúceho funkciu TwinView.



Zapne ovládacie prvky pre zmenu merítka, ktoré umožňujú zväčšiť určitú oblasť obrazu video výstupu.

Tu je možné vybrať oblasť obrazu, ktorú chcete zväčšiť. Akonáhle zvolíte určitú oblasť, pohybom posuvníka nižšie sa dá zväčšiť určená časť obrazovky.

Slúži k priblíženiu a zväčšeniu vybranej časti prehrávaného obrazu.

Vyberie zobrazujúce zariadenie, na ktorom sa video bude prehrávať v celoobrazovkovom režime.

Umožňuje vybrať pomer strán (vodorovný zvislý rozmer) videa v celoobrazovkovom režime.

Zapnutím tejto voľby video ovládač určí optimálne rozlíšenie celoobrazovkového videa.

Zapnutím tejto voľby je možné použiť ovládacie prvky pre zmenu merítka na strane Nastavenia videa na popredí súčasne k nastaveniu hodnoty zmeny merítka videa v celoobrazovkovom režime.

Klepnutím na toto tlačidlo získate prístup k pokročilým obrazovým funkciám, ktoré sú dostupné v režime Klonovanie (TwinView).  
Ak chcete k týmto funkciám mať prístup, režim Klonovanie musí byť zapnutý.



Zapnutím tejto voľby použije software spustený na popredí funkciu BusMaster. Túto voľbu by ste mali použiť, len pokiaľ dôjde k problémom s prehrávaním videa, napríklad deformácia obrazu alebo vôbec žiaden obraz.

Uvádza typ monitora používaného s vybraným grafickým adaptérom.

Klepnutím na túto položku sa zobrazia vlastnosti zariadenia a ovládača tohoto monitora.

Uvádza obnovovacie frekvencie dostupné na tomto monitore. Vyššie obnovovacie frekvencie znižujú blikanie obrazovky.

Určuje, či zoznam Obnovovacej frekvencie bude obsahovať i režimy, ktoré nie sú používaným monitorom podporované. Pokiaľ vyberiete režim, ktorý je pre monitor nevhodný, môže dôjsť k vážnym problémom s obrazom, dokonca aj k poškodeniu hardwaru.

Táto voľba dá ovládaču OpenGL príkaz, aby bolo použité vyrovnávanie 16bitové hĺbky bez ohľadu na formát pixelov vybraný aplikáciou.

Táto voľba zvýši výkon pri mazaní vyrovnávacej pamäte hĺbky a súvisiacich operácií, avšak na úkor presnosti vyrovnávania hĺbky.

Pri zapnutí tejto položky použije ovládač OpenGL rozšírenú funkciu pre použitie viacerých monitorov v systéme Windows 2000.

Túto voľbu použite na vybranie obrazu, ktorý bude obsahovať horný ľavý roh pracovnej plochy. Najvýraznejším efektom tejto voľby je výmena pozícií obrazov na monitoroch.



Zobrazí všetky aktuálne obrazovky TwinView. Pokiaľ je pripojených viacero zariadení a ak používate iný režim než Štandardný, určíte aktuálnu obrazovku.

Aktuálnu obrazovku je možné tiež zvoliť klepnutím na obrázok monitora vyššie v dialógu.

Klepnutím na toto tlačidlo je možné uskutočniť alebo zmeniť nastavenie súvisiace s výstupným zariadením používaným pre aktuálne zobrazenie.

Prvky pre ovládanie panorámovania slúžia na nastavenie rozmerov zobraziteľnej plochy obrazovky vo vzťahu k pracovnej ploche. Táto funkcia je určená pre pracovné plochy, ktorých veľkosť presahuje zobraziteľnú plochu monitoru, plochého displeja alebo televízoru.

Klepnite na túto položku, pokiaľ chcete zistiť všetky zariadenia pripojené k tomuto grafickému adaptéru. Túto funkciu použite, pokiaľ ste pripojili zariadenie až po otvorení ovládacieho panelu.

Toto políčko zaškrtníte, pokiaľ je ku konektoru sekundárneho zariadenia pripojený nezistený monitor. Táto položka je vhodná pre staršie monitory alebo monitory s konektormi BNC.

Klepnutím na túto položku sa zobrazia informácie súvisiace s grafickým adaptérom založenom na chipe NVIDIA.

Klepnutím na túto položku sa zobrazia ďalšie informácie súvisiace s grafickým adaptérom založenom na chipe NVIDIA.

Klepnutím na túto položku získate prístup na stránky WWW spoločnosti NVIDIA, kde nájdete najnovšie informácie a ovládače pre grafické adaptéry založené na chipe NVIDIA.



Tieto informácie súvisia s hardwarovými aspektmi aktuálne vybraného grafického adaptéra.

Tieto informácie súvisia s vybranými aspektmi systému, ktoré môžu mať vplyv na celkový grafický výkon.

Táto tabuľka uvádza súbory a súvisiace informácie o verzii, ktoré používa grafický adaptér založený na chipe NVIDIA.

Stránka Správa aplikací slouží na nastavení pozicí oken jednotlivých aplikací na viacerých obrazovkách a pracovných plochách.

Tento zoznam uvádza aplikácie aktuálne spravované Správcom pracovnej plochy. V zozname vyberte aplikáciu, ktorú chcete nastaviť pre správu. Zoznam je možné upraviť pomocou tlačidiel "Pridať" a "Odobrať" vpravo.

Stisnutím tohoto tlačidla pridáte novú aplikáciu do zoznamu aplikácií spravovaných Správcom pracovnej plochy.

Stisnutím tohoto tlačidla odobierate aktuálne vybranú aplikáciu do zoznamu aplikácií spravovaných Správcom pracovnej plochy.

Stisnutím tohoto tlačidla sa vymažú všetky položky zoznamu aplikácií.

Upozornenie: Táto akcia zruší všetky úpravy, ktoré ste uskutočnili v súvislosti s aplikáciami.



Zvolením tejto položky sa okno aplikácie spustí vždy na určenej obrazovke.

Toto pole určuje obrazovku (monitor), na ktoré sa aktuálne vybraná aplikácia vždy spustí, pokiaľ zvolíte položku "Túto aplikáciu vždy spustiť na obrazovke č.".

Zvolením tejto položky bude Správca pracovnej plochy sledovať veľkosť a pozíciu okna aplikácie. Pri ďalšom spustení aplikácie Správca pracovnej plochy obnoví pôvodnú uloženú veľkosť a pozíciu okna tejto aplikácie.

Zvolením tejto položky maximalizovaná aplikácia vyplní len aktuálne využívanú obrazovku, nie celú pracovnú plochu, ktorá môže byť rozložená cez viacero obrazoviek.

Zvolením tejto položky sa aplikácia spustí na samostatnej pracovnej ploche príslušnej aplikácie.

Navvyše, k východiskovej pracovnej ploche systému Windows je možné napríklad vytvoriť ďalšie samostatné pracovné plochy pre prehliadač WWW a program pre správu elektronickej pošty.

Tu zadajte názov samostatnej pracovnej plochy aplikácie. Roztvárací zoznam sa dá použiť na výber ľubovoľnej pracovnej plochy, ktorú ste vytvorili pre ďalšie aplikácie.

Toto pole je dostupné, len pokiaľ zvolíte položku "Spustiť túto aplikáciu na vlastnej prac. ploche".

Strana Klávesové skratky slúži na úpravu "klávesových skratiek", ktoré sa dajú použiť na určovanie pozícií okien aplikácií na pracovnej ploche.

Táto kombinácia klávesov presunie aktívne (vybrané) okno na príslušné miesto na ďalšom monitore.



Táto kombinácia klávesov presunie všetky okná na obrazovke s aktívnou aplikáciou na inú obrazovku.

Táto kombinácia klávesov premiestni všetky okná aplikácie na obrazovku, na ktorej sa nachádza kurzor myši.

V prípade použitia viacerých aktívnych pracovných plôch táto kombinácia klávesov prepína pracovné plochy. Opakovaným použitím tejto kombinácie je možné prechádzať zoznam aktívnych pracovných plôch aplikácií.

Stránka Globálne nastavenie obsahuje voľby spoločné pre Správcu pracovnej plochy a správu všetkých aplikácií.

Pokiaľ zvolíte maximalizáciu aplikácie na "celú pracovnú plochu", aplikácia vyplní celú pracovnú plochu, i keď je pracovná plocha rozložená na viacero monitorov.

Zvolením maximalizácie aplikácie na "jej aktuálnu obrazovku" táto aplikácia vyplní len obrazovku, na ktorej je aplikácia umiestená.

Pokiaľ zapnete túto funkciu do systémových ponúk všetkých aplikačných okien najvyššej úrovne (na popredí) bude vložená čiastková ponuka ovládačov NVIDIA "Správca pracovnej plochy". Táto čiastková ponuka umožňuje rýchly a ľahký prístup ku všetkým funkciám správy aplikácií bez toho, aby bolo treba otvoriť ovládací panel Správcu pracovnej plochy.

K systémovej ponuke okna aplikácie možno získať prístup klepnutím pravým tlačidlom myši na záhlaví okna alebo klepnutím na malú ikonu aplikácie vľavo na záhlaví aplikácie.

Zvolením tejto položky Správcu pracovnej plochy zabránite tomu, aby sa okná miestnej ponuky na najvyššej úrovni rozložili na dva a viacero monitorov, toto sa uskutoční zmenou pozície miestnej ponuky, aby sa zobrazili len na jednej obrazovke.

Túto položku vyberte, pokiaľ chcete, aby systémové miestne ponuky boli vždy umiestené na stred zvolenej obrazovky.



Vyberte monitor, na ktorom sa okná miestnej ponuky umiestia na stred. Toto pole je dostupné, len pokiaľ zvolíte položku "Umiestniť systémové miestne ponuky na obrazovku č. ".

Pokiaľ zvolíte túto položku, systémové miestne ponuky (presahujúce viac než jeden monitor) budú umiestené na stred obrazovky obsahujúcej kurzor myši, pretože pravdepodobne používate práve túto obrazovku.

Zvolením tejto položky sa okna miestnej ponuky aplikácie umiestia na obrazovke, na ktorej sa nachádza aplikácia vytvárajúca tieto miestne ponuky. Pokiaľ sa miestna ponuka zobrazí na inom monitore, Správca pracovnej plochy ju premiestni, aby sa vošla na obrazovku okna aplikácie.

Stisnutím tohoto tlačidla sa obnoví východiskové globálne nastavenie a klávesové skratky Správcu pracovnej plochy.

Poznámka: Táto akcia nebude mať žiaden vplyv na úpravy jednotlivých aplikácií, ktoré ste prípadne uskutočnili na strane Správa aplikácií.

Stisnutím tlačidla "OK" potvrdíte a použijete všetky zmeny uskutočnené v nastavení Správcu pracovnej plochy a okno ovládacieho panelu sa zatvorí.

Stisnutím tlačidla "Storno" sa okno ovládacieho panelu Správcu pracovnej plochy zatvorí bez toho, aby došlo k uloženiu a použitiu zmien.

Upozornenie: Všetky uskutočnené zmeny nastavení budú stratené.

Stisnutím tlačidla "Použiť" sa nastavenia použijú a uložia, pričom okno ovládacieho panelu Správcu pracovnej plochy zostane otvorené.

Tento dialóg slúži k výberu novej aplikácie určenej k správe Správcom pracovnej plochy.



Toto je zoznam aplikácií aktuálne spustených na pracovnej ploche. V tomto zozname sa dá stisnutím tlačidla "Prechádzať" vybrať aplikácia alebo zadať inú aplikáciu, napr. aplikácia, ktorá nie je aktuálne spustená.

Stisnutím tohoto tlačidla otvoríte súborový dialóg určený k voľbe ľubovoľnej aplikácie Windows, ktorú chcete spravovať pomocou Správcu pracovnej plochy.

Stisnutím tohoto tlačidla potvrdíte vybraný programový súbor ako novú aplikáciu Správcu pracovnej plochy.

Toto tlačidlo stisnite, pokiaľ teraz nechcete vybrať žiadnu aplikáciu. Dialóg Nová aplikácia sa zatvorí bez uloženia zmien.

Tento dialóg umožňuje zadať názov novej pracovnej plochy aplikácie.

Tu zadajte názov novej pracovnej plochy aplikácie. Tiež sa dá vybrať názov pracovnej plochy určenej pre iné aplikácie.

Môžete napríklad chcieť pre prehliadač WWW pracovnú plochu nazvanú "WWW", pre program správy elektronickej pošty pracovnú plochu "Pošta" atď. Funkcia Správca pracovnej plochy "Klávesové skratky" slúži k pohodlnému prepínaniu medzi rôznymi pracovnými plochami aplikácií.

Stisnutím tlačidla "OK" potvrdíte nový názov pracovnej plochy. Toto tlačidlo sa nedá použiť, pokiaľ nezádáte platný názov pracovnej plochy.

Stisnite tlačidlo "Storno", pokiaľ nechcete zadať názov pracovnej plochy.



Táto kombinácia klávesov spustí rad animovaných zbiehajúcich sa pravouholníkov, ktoré určia pozíciu kurzoru myši.

Túto voľbu zapnite, pokiaľ chcete celé okná umiestiť na určitú obrazovku, pokiaľ ich pretáhujete pomocou myši.

Tieto voľby majú vplyv na prvky užívateľského rozhrania relácie klienta systému Windows, ako napríklad vlastnosti hlavného panelu a okna prepínača úloh.

Túto voľbu použite, pokiaľ chcete aktivovať alternatívne okno prepínača úloh, ktoré bude riadne umiestené na stred v súlade s aktuálnou konfiguráciou funkcie TwinView, a ktoré umožňuje prepínanie medzi aplikáciami na rôznych pracovných plochách.

Okno prepínača úloh sa dá zapnúť stisnutím klávesov Alt+Tab.

Pokiaľ vyberiete túto položku, okno prepínača úloh sa vždy objaví na určenom monitore.

Vyberte monitor, na ktorom chcete zobrazit' okno prepínača úloh. Voľba sa dá uskutočniť len medzi aktuálne aktívnymi monitormi.

Zvoľte túto položku, ak chcete hlavný panel zobraziť len na jednom monitore, to znamená, aby sa nerozložil na viacero monitorov.

Tieto voľby určujú spôsob, akým bude Správca pracovnej plochy spravovať pozície okien miestnych ponúk, vrátane hlásení a dialógov aplikácií.



Touto voľbou sa zapne funkcia Mierka. Funkcia Mierka zobrazí na jednom monitore zväčšený obraz oblasti na obrazovke nachádzajúcou sa pod kurzorom myši. Zväčšený obraz sa objaví na inom monitore; posunutím kurzoru myši cez monitory sa zväčšený obraz automaticky premiesti na ďalší monitor.

**Funkcia Mierka sa dá použiť len vtedy, ak pripojíte viacero monitorov a pokiaľ vyberiete režim vodorovného alebo zvislého rozloženia.**

Túto voľbu zapnite, pokiaľ chcete uskutočniť zväčšenie pomocou funkcie filtrovanej (interpolovanej) zmeny mierky.

Nasledujúce klávesové skratky slúžia k ovládaniu funkcie Mierka. Rovnako ako v prípade klávesových skratiek na karte "Klávesové skratky" sa klávesové skratky nastavujú klepnutím na príslušné pole a stisnutím zvolenej kombinácie klávesov.

**Poznámka:** Pokiaľ je otvorená strana "Mierka" alebo "Klávesové skratky", klávesové skratky sú vypnuté, aby sa zabránilo konfliktu medzi súčasnými klávesovými skratkami a procesom definovania nových klávesových skratiek.

Táto klávesová skratka zapne a vypne funkciu Mierka.

Táto klávesová skratka zvýši úroveň zväčšenia vybraného obrazu.

Táto klávesová skratka zníži úroveň zväčšenia vybraného obrazu.

Tento parameter určuje počet aktualizácií zväčšovaného obrazu za sekundu, pokiaľ sa kurzor myši nepohybuje. (Zväčšovaný obraz sa pri pohybe myši automaticky aktualizuje.) Zvýšením tejto hodnoty sa môže nepriaznivo ovplyvniť výkon systému alebo aplikácie.

Tento parameter je číslo vyjadrené v milisekundách meškania medzi prepnutím zväčšeného obrazu z jedného monitoru na druhý. Toto meškanie slúži na to, aby sa zväčšený obraz nepremiestil medzi monitory, pokiaľ sa kurzor myši krátko presunie na monitor so zväčšeným obrazom. Hodnota nula predstavuje nulové meškanie.



Túto voľbu použite, ak chcete úroveň zväčšenia obrazu zmeniť za chodu podržaním niektorej z kombinácií klávesov Ctrl/Alt/Shift a použitím kolieska myši.

Zvoľte, ktorá kombinácia klávesov Ctrl, Alt a Shift by mala byť použitá spoločne s kolieskom myši k nastaveniu merítka obrazu.

Strana Klávesové skratky slúži k úprave "klávesových skratiek", ktoré sa dajú použiť k určovaniu pozícií okien aplikácií na pracovnej ploche.

**Poznámka:** Pokiaľ je otvorená strana "Mierka" alebo "Klávesové skratky", klávesové skratky sú vypnuté, aby sa zabránilo konfliktu medzi súčasnými klávesovými skratkami a procesom definovania nových klávesových skratiek.

Táto voľba vypne vyhladzovanie hrán v aplikáciách využívajúcich trojrozmernú grafiku.

Vyberte túto položku, pokiaľ v aplikáciách vyžadujete maximálny výkon.

Táto voľba zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 2x.

Poskytuje zvýšenú kvalitu obrazu a vysoký výkon v aplikáciách využívajúcich trojrozmernú grafiku.

Táto voľba zapne patentovanú metódu vyhladzovania hrán, ktorá je dostupná na kartách skupiny grafických procesorov GeForce3.

Metóda vyhladzovania hrán Quincunx Antialiasing poskytuje kvalitu pomalšieho režimu 4x AA pri výkone, ktorý sa takmer vyrovná rýchlejšiemu režimu 2x AA.

Táto voľba zapne vyhladzovanie hrán pomocou režimu 4x.

Poskytuje najvyššiu možnú kvalitu obrazu na úkor výkonu v aplikáciách využívajúcich trojrozmernú grafiku.

Táto voľba automaticky zapne optimálne nastavenie vyhladzovania hrán v aplikáciách 3D, ktoré vyhladzovanie hrán podporujú.



Táto voľba umožní ručnú voľbu režimu vyhladzovania hrán pre použitie v aplikáciách využívajúcich trojrozmernú grafiku.

Informácie o aktuálnom nastavení režimu AGP na tomto počítači.

Táto voľba umožní ručnú voľbu rýchlosti režimu AGP používanej grafickým podsystémom. Pokiaľ nevíete akú rýchlosť režimu AGP máte použiť, ponechajte toto zaškrŕavacie políčko prázdne. Systém potom rýchlosť režimu AGP zistí automaticky.

Nastavením posuvníku sa dá ručne vybrať rýchlosť režimu AGP, ktorá bude použitá grafickým podsystemom.

