

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

Direct3D подразумевает, что видеоадаптер с аппаратным ускорением Direct3D должен обеспечивать либо вершинное (вертексное) затуманивание (vertex fog), либо табличное затуманивание (table fog). Некоторые игры запрограммированы на поддержку табличного затуманивания и некорректно запрашивают аппаратные функции Direct3D. Выбор данного параметра обеспечивает правильную работу таких игр на графическом процессоре NVIDIA.

Этот параметр позволяет выключить в драйверах новые функции DirectX.

Некоторые игры, написанные для ранних версий DirectX, могут некорректно работать с DirectX версии 6 или 7, если в драйверах включена поддержка этих версий. При выборе этого параметра драйверы будут работать в режиме совместимости с DirectX 5, поэтому старые игры будут работать корректно.

Используйте данный параметр только в том случае, если какие-либо старые игры не запускаются или работают не так, как они должны.

С помощью этого параметра оборудование автоматически настраивает глубину Z-буфера в соответствии с требованиями приложения.

Данный параметр рекомендуется держать во включенном состоянии, если только Вам не потребуется указать конкретную глубину Z-буфера. Если выключить данный параметр, то будут работать только приложения, глубина рабочего Z-буфера которых совпадает с текущей аппаратной конфигурацией.

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

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

Можно выбрать билинейный или 8-канальный анизотропный метод генерирования масштабируемой карты текстуры. Билинейный метод обеспечивает более высокую производительность, а анизотропный метод позволяет получить 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. Можно выбрать одно из пяти предустановленных значений отклонения, изменяя уровень отклонения от значения "Наилучшее качество изображения" до значения "Максимальная производительность".



Список сохраненных значений заказных параметров (или конфигураций). При выборе элемента из списка будет активирована конкретная настройка. Для применения значения параметра нажмите кнопку "ОК" или "Применить".

Позволяет сохранить текущие значения настроек (включая настройки в диалоговом окне "Дополнительные параметры Direct3D") в качестве заказной конфигурации. Сохраненные значения настроек затем добавляются 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 можно настроить дополнительные параметры Direct3D.

Данный параметр позволяет изменить схему аппаратной адресации текстелей (элементов текстуры).

При изменении этих значений будет изменено местоположение начала координат текстеля. Значения по умолчанию соответствуют 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. Это позволяет использовать кадровую частоту выше частоты обновления экрана монитора, но может привести к визуальным дефектам и снижению качества изображения.



Данный параметр позволяет определить степень сглаживания, используемую в отдельных приложениях Direct3D.

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.

Будьте осторожны при использовании этого параметра. Некоторые приложения, не поддерживающие сглаживание, могут выводить изображение некорректно или нестабильно. 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 при увеличении количества предварительно подготовленных кадров возрастает "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 видеопамати, поддержка двухплоскостного расширения будет выключена.

Значение этого параметра не оказывает эффекта, если ранее был выключен параметр "Включить расширение буферной области".

Разрешение быстрой линейной фильтрации масштабируемой карты текстур 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 форматы стереоизображения. Это позволяет приложениям OpenGL выводить стереоизображения и использовать очки со стереозатвором.

Позволяет драйверу экспортировать точечные форматы для оверлеев. Это позволяет приложениям OpenGL использовать оверлеи.

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

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

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

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

Можно 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.** Постоянное выключение вертикальной синхронизации в приложениях OpenGL.

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

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

Позволяет сохранить текущие настройки в качестве заказной конфигурации, которая затем добавляется в смежный список.

Если для конкретного приложения OpenGL Вы нашли оптимальные значения параметров, то их можно сохранить в качестве заказной конфигурации, что позволит быстро сконфигурировать OpenGL перед запуском 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. При работе с графическими редакторами это помогает обеспечить более точное воспроизведение цветов изображения (например, фотографии) при выводе его на монитор.

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

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 разделением и интенсивностью 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 данного параметра после перезагрузки Windows выполняется автоматическое восстановление настроек цветов.

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

Список сохраненных значений заказных параметров цветов. При выборе элемента из списка будет активирована конкретная настройка.



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

Удаляет значение выбранного в списке заказного параметра цвета.

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

Позволяет выбрать один из следующих режимов синхронизации монитора:

**Автоопределение** Позволяет Windows получить правильную информацию о синхронизации 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 мониторов. Если Ваш монитор поддерживает дискретные частоты монитора (DMT), установите этот параметр.

Добавляет значок утилиты NVIDIA QuickTweak на панель задач Windows.

Данный значок позволяет "на лету" применить любые настройки Direct3D, OpenGL или цвета с помощью удобного всплывающего меню. 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 nView 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 предоставляет средства управления всеми функциями и настройками менеджера, например, центровку окон, выбор горячих клавиш и параметры управления приложениями.



Закрывает данное диалоговое окно и сохраняет выполненные изменения, которые будут применены, 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.

Данные 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 устройство отображения информации (монитор, цифровой монитор с плоским экраном или телевизор) в зависимости от того, какое устройство поддерживается Вашим адаптером).



Открывает окно, в котором можно изменить настройки для текущего устройства отображения.

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

Открывает окно, в котором можно указать конкретный формат для системы телевидения в Вашей стране.

Этот список позволяет выбрать формат системы телевидения, используемой в стране, в которой 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 с раздельным видеосигналом (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 и Вы сможете заново начать настройку. Как только Вы установили нужное положение рабочего стола, необходимо нажать кнопку "ОК" или "Применить" для сохранения этих настроек, иначе через 10 секунд будут восстановлены 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.

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.

Тестирует новую настройку тактовой частоты перед ее применением.

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

При выборе данного параметра любые выполненные Вами изменения тактовой частоты применяются автоматически при каждой загрузке Windows.

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

Сбрасывает все значения тактовой частоты и запускает автоматическое определение графического устройства перед включением возможности изменения настроек.

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

Позволяет выбрать один из четырех режимов nView:

**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 дополнительное устройство отображения.

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

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

**Стандарт nView.** 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 nView.** Этот режим позволяет выводить точную копию изображения основного дисплея на дополнительное устройство отображения.



**nView Horizontal Span.** Этот режим позволяет горизонтально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме два дисплея объединяются в одну общую широкую экранную область, что очень удобно при просмотре широких изображений, которые не помещаются на одном экране.

**Вертикальное расширение nView.** Этот режим позволяет вертикально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме два дисплея объединяются в одну общую высокую экранную область, что очень удобно при просмотре высоких изображений, которые не помещаются на одном экране.

Графическое представление конфигурации дисплея pView.

Щелкнув изображение монитора, Вы можете сделать его текущим дисплеем. Если Вы щелкнете изображение монитора правой кнопкой мыши, откроется меню с рядом параметров, которые позволяют 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 функцию автоматического панорамирования на дополнительном устройстве вывода изображения, если включен параметр "Разрешить виртуальный рабочий стол". Это позволяет "замораживать" виртуальный рабочий стол в конкретном положении, что очень удобно при воспроизведении презентаций или при работе с мелкими элементами изображений в приложениях.

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

Включает функцию виртуального рабочего стола для режима расширения nView.

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

Окно объединенных экранов панорамируется по большей области рабочего стола при попытке вывода мыши за пределы видимой области.

Графическое представление конфигурации дополнительного дисплея nView.

При работе в режиме "Клон" щелчок данного графика позволяет конфигурировать дисплей, подключенный к дополнительному порту графической видеоплаты nView.



Позволяет использовать функции масштабирования для изменения масштаба конкретной области экрана.

Здесь Вы можете выбрать область экрана, для которой нужно изменить масштаб. 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.

Данный 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 nView".  
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 "Частота обновления" частоты, не поддерживаемые монитором. Выбор режима, несовместимого с монитором, может вызвать проблемы с изображением и повредить оборудование.

При выборе данного параметра драйвер OpenGL будет использовать 16-разрядный буфер глубины независимо от формата пикселей, который выбран 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 нескольких мониторов (Advanced Multi-Monitor) 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 nView. 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 настройки устройства вывода изображения, используемые для текущего дисплея.

Элементы управления панорамированием 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. Используйте эту функцию, если после открытия панели управления Вы подключили дополнительные дисплеи.

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 NVIDIA.

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

Щелкните, чтобы получить доступ к web-серверу NVIDIA для получения самой последней информации и драйверов для графического 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 NVIDIA, а также их описания и 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, которые находятся под управлением менеджера рабочего стола.

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

Нажмите эту кнопку, чтобы удалить из списка приложений все элементы.

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



При выборе данного параметра окно приложения всегда будет отображаться на указанном дисплее.

В этом поле указывается дисплей (монитор), на котором будет всегда отображаться выбранное в настоящий момент приложение, 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.

Данный параметр позволяет указать, что развертывание окна приложения до максимума может осуществляться только на текущем экране, а не на всем рабочем столе, который может охватывать несколько дисплеев.

Выберите данный 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 Web и 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 соответствующее 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, которые являются общими для менеджера рабочего стола и применяющиеся для управления всеми приложениями.

Выбор развертывания приложения на "весь рабочий стол" означает, что развертывание будет выполнено 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 функции 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 и избавляет от необходимости открывать панель 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 данного 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".

Данный 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 оказывает действия на параметры приложений, которые были установлены на странице "Управление приложениями".

Для принятия и применения изменений настроек менеджера рабочего стола и закрытия окна панели управления нажмите кнопку "ОК".

Чтобы закрыть окно панели управления менеджера рабочего стола без сохранения или применения изменений, нажмите кнопку "Отмена".

Внимание: Все внесенные изменения будут потеряны.

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

В данном диалоговом окне Вы можете выбрать 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, в котором Вы можете выбрать любое приложение Windows, для управления которым должен использоваться менеджер рабочего стола.

Нажмите эту кнопку, чтобы принять выбранный 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 настроек.

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, указанных для других приложений.

Например, для навигаторов Web можно использовать рабочий стол с именем "Web", а для программы электронной почты - с именем "Mail". Функция горячих клавиш менеджера рабочего стола позволяет легко и быстро переключаться между рабочими столами для приложений.

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

Если в данный момент Вы не хотите вводить имя рабочего стола, нажмите "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 данный параметр, чтобы разрешить использование альтернативного окна переключателя задач, которое правильно центрируется в соответствии с текущей конфигурацией pView 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 данный параметр, чтобы панель задач отображалась только на одном мониторе, иными словами, чтобы предотвратить ее "растягивание" на несколько мониторов.

Данные 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. Установите горячую клавишу, щелкнув соответствующее поле и нажав нужную комбинацию клавиш, аналогично выбору горячих клавиш на вкладке "Горячие клавиши".

**Примечание** Если страницы "Масштабирование" или "Горячие клавиши" открыты, то 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, если мышь не двигается. (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 данного параметра уровень масштабирования можно изменять "на лету", удерживая нажатой комбинацию клавиш "CTRL", "ALT" и "SHIFT" и вращая колесо мыши.

Выберите, какую комбинацию клавиш "CTRL", "ALT" и "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** Если страницы "Масштабирование" или "Горячие клавиши" открыты, то функционирование горячих клавиш выключается. Это необходимо для предотвращения наложения друг на друга функций существующих и вновь назначаемых горячих клавиш.

Данный параметр отключает сглаживание в 3D-приложениях.

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

Данный параметр включает сглаживание в режиме 2х.

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

Данный параметр включает запатентованную технологию сглаживания, которая поддерживается графическими процессорами семейства GeForce.

Технология сглаживания Quincipx обеспечивает качество медленного режима сглаживания 4x при производительности, близкой к более быстрому режиму 2x.

Данный параметр включает сглаживание в режиме 4х.

При этом обеспечивается наивысшее качество изображения 3D-приложений за счет снижения производительности.

Данный параметр включает сглаживание в 9-слойном гауссовском режиме 4x.

При этом обеспечивается наивысшее качество изображения 3D-приложений за счет снижения производительности.



Данный параметр включает сглаживание в режиме 6х.

Этот режим повышается качество изображения по сравнению с режимом 4х при небольшом снижении производительности в 3D-приложениях.

**Примечание** Данная настройка влияет на работу только приложений Direct3D. При работе приложений OpenGL будет использоваться следующий возможный режим сглаживания (то есть, параметр, который непосредственно предшествует режиму 6х).

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

Данный 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.

Позволяет определить метод управления видеопамятью, выделенной из системной памяти.

Позволяет указать объем системной памяти, используемой с методом, который определен текущим режимом кадрового буфера.



Позволяет указать стратегию управления памятью кадрового буфера при использовании динамического режима кадрового буфера.

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".

При выборе данного параметра Windows рассматривает видеоадаптеры с несколькими выходами как отдельные установленные в системе видеоадаптеры. Это позволяет выбрать отдельное разрешение и/или глубину цвета для каждого устройства вывода изображения, подключенного к видеоадаптеру с несколькими выходами.

Управление двумя дисплеями при использовании одного графического процессора/памяти налагает на настройки дисплея определенные ограничения. В диалоговом окне свойств экрана Windows отображаются режимы, которые могут быть обеспечены видеоадаптером при использовании одного дисплея. Если ресурсы видеоадаптера используются двумя дисплеями, то некоторые режимы с высоким разрешением становятся недоступными. В этом случае рекомендуется попробовать установить различные комбинации режимов дисплеев и выбрать комбинацию, которую видеоадаптер может корректно поддерживать.

Нажмите данную кнопку, чтобы настроить дополнительные параметры стереоизображения и наложения для OpenGL. Обратите внимание, что данная кнопка доступна, только если в первом списке на данной панели выбран параметр "Включить API для стереорежима с квадербuferом".

Включает наложение в OpenGL. Некоторые приложения (например, Softimage3D) требуют плоскости наложения. Плоскости наложения используются в качестве поверхности с палитрой в дополнение к буферу нормального цвета (RGB). Наложения особенно полезны для перекрывающихся графических областей, которые независимы от трехмерных изображений, например, для меню и курсоров. Наложения поддерживаются в режимах с глубиной цвета 16 бит и 32 бита.

Примечание Стереои изображение и наложения OpenGL не могут использоваться одновременно. Наложения требуют дополнительной встроенной графической памяти и при использовании некоторых разрешений могут быть недоступны. Если функциональные возможности наложения недоступны, то может потребоваться уменьшить разрешение или глубину цвета.

Включает стереоизображение в OpenGL. Чтобы использовать стереоприложения и очки со стереозатвором или другое аппаратное обеспечение, драйвер NVIDIA экспортирует форматы стереоизображения OpenGL и организует память таким образом, чтобы можно было одновременно использовать и стереоскопические, и моноскопические приложения.

Примечание Данный параметр следует включать только при необходимости. Некоторые приложения могут автоматически выбирать формат стереоизображения в то время как другие приложения при использовании данного формата могут работать некорректно.

Примечание Стереоизображение и наложения OpenGL не могут использоваться одновременно. Просмотр стереоизображения требует дополнительной встроенной графической памяти и при использовании некоторых разрешений стереоизображения могут быть недоступны. Чтобы устранить проблемы с просмотром стереоизображений, может потребоваться уменьшить разрешение или глубину цвета.

Драйвер NVIDIA поддерживает различные устройства для работы со стереоизображениями. Если используемое для работы со стереоизображениями оборудование отличается от установленного по умолчанию, выберите в списке режим дисплея.



Выберите данный параметр, только если Вы используете ELSA 3D REVELATOR™ или совместимый с ним адаптер. Данные адаптеры преобразуют сигнал монитора в сигнал стандартного 3-контактного разъема DIN, который используется в большинстве устройств для работы со стереоизображениями.

Примечание Если видеоплата имеет встроенный 3-контактный разъем DIN, то использовать адаптер не требуется!

Выберите данный параметр, если к видеоплате подключен монитор с плоским экраном и автоматическим режимом стереоизображения.

Выберите данный параметр при использовании пассивного оборудования для обзора стереоизображения.

Чтобы использовать данный параметр, необходимо подключить проекторы к двухголовочной видеоплате на основе графического процессора NVIDIA, например, Quadro2 MXR (или GeForce2 MX /GeForce2 Go), и включить в панели nView режим "Заккрытие nView". Одна головка будет выводить изображение для левого глаза, а другая - для правого.

Данный параметр доступен только для плат с несколькими головками.

Если видеоплата имеет встроенный 3-контактный разъем DIN, то включите данный параметр для использования этого разъема. В этом случае Вам не требуется использовать дополнительные адаптеры, которые поставляются, например, со стереочками ELSA 3D REVELATOR™ или StereoGraphics®. Любое оборудование для обзора стереоизображения можно подключить к видеоплате с помощью 3-контактного разъема DIN.

Выберите данный параметр, если Вы используете адаптер, поставляемый со стереочками StereoGraphics® StereoEyes® или совместимыми продуктами. Данные адаптеры преобразуют сигнал монитора в сигнал стандартного 3-контактного разъема DIN, который в большинстве устройств для обзора стереоизображения.

Примечание Если видеоплата имеет встроенный 3-контактный разъем DIN, то использовать адаптер не требуется!

??????! ?? ??????? ??? ????????. Если стереоэффект не наблюдается, выберите данную опцию, чтобы поменять местами правое и левое изображения. Данный параметр может потребоваться только при использовании мониторов с вертикальным чересстрочным режимом или в пассивном режиме.

При использовании данного параметра для карт текстур выделяется максимально возможный объем памяти. Это может увеличить производительность приложений, которые интенсивно используют текстуры, за счет небольшого снижения производительности приложений, не использующих текстуры.

Данный параметр включает использование трилинейной фильтрации не зависимо от того, требует этого приложение или нет. Это может увеличить качество изображения в большинстве 3D-приложений.



