

Tato volba slouží k zapnutí a vypnutí emulace mlhy.

Rozhraní Direct3D určuje, zda grafický adaptér využívající hardwarovou akceleraci D3D dokáže implementovat vrcholovou mlhu nebo tabulkovou mlhu. Některé hry nesprávně zjistí možnosti hardwaru v oblasti D3D a očekávají podporu tabulkové mlhy. Zvolením této položky zajistíte správný běh her na grafickém procesoru NVIDIA.

Tato volba slouží k vypnutí novějších funkcí ovladačů DirectX.

Některé hry vytvořené pro starší verze DirectX nemusí správně fungovat s nainstalovanou verzí rozhraní DirectX 6 nebo 7 a ovladači, v nichž je jejich podpora zapnuta. Po zvolení této položky budou ovladače použity v režimu kompatibilním s DirectX 5, což zajistí správné fungování starších her.

Tuto volbu použijte, chcete-li hrát starší hry, které nelze spustit či hrát požadovaným způsobem.

Hardware automaticky nastaví hloubku funkce Z-buffer podle hloubky, kterou vyžaduje příslušná aplikace.

Tato volba by měla být obvykle zapnuta. Vypněte ji pouze v případě, že je nezbytně vyžadována určitá hloubka funkce Z-buffer. Je-li tato volba vypnuta, aplikaci, jejíž pracovní hloubka funkce Z-buffer neodpovídá aktuální konfiguraci hardwaru, nebude možno spustit.

Zapne alternativní způsob vyrovnávání barevné hloubky (depth buffering).

Tato volba umožní hardwaru použít v 16bitových aplikacích jiný mechanismus vyrovnávání hloubky. Zapnutím tohoto nastavení se zvýší kvalita vykreslování trojrozměrných obrazů.

Zapne logo NVIDIA pro rozhraní Direct3D.

Zapnutím tohoto nastavení se ve spuštěných aplikacích podporujících Direct3D zobrazí v dolní části obrazovky logo NVIDIA.

Grafický procesor NVIDIA dokáže automaticky vytvářet mipmapy, což urychluje přenos textur přes sběrnici a zvyšuje rychlost aplikace.

Pokud je automatické vytváření mipmap zapnuto, některé aplikace se nemusí zobrazit správně. Chcete-li odstranit jakékoli problémy, snižte počet automaticky vytvářených úrovní mipmap, dokud problémy se zobrazením nezmizí. Snižení počtu úrovní mipmap může často odstranit nesprávné zarovnání textur nebo jejich "spojení" (na úkor výkonu).

Slouží k volbě metody automatického vytváření mipmap používané grafickým procesorem.

Lze vybrat buď bilineární, nebo 8kanálovou anizotropní metodu vytváření mipmap. Bilineární metoda obvykle poskytuje vyšší výkon, zatímco anizotropní metoda zpravidla produkuje kvalitnější obraz.

Slouží k nastavení zkreslení LOD (Level of Detail) mipmap.

Nižší zkreslení poskytuje kvalitnější obraz, zatímco vyšší zkreslení zvýší výkon v aplikaci. K dispozici máte pět předvoleb zkreslení, od úrovně "Nejvyšší kvalita obrazu" až po "Nejvyšší výkon".

Seznam vlastního uloženého nastavení. Zvolením položky v seznamu se aktivuje příslušné nastavení. Chcete-li nastavení použít, vyberte tlačítko "OK" nebo "Použít".

Umožňuje uložit aktuální nastavení (včetně nastavení provedeného v dialogu "Direct3D – více") jako vlastní nastavení. Uložené nastavení bude přidáno do přilehlého seznamu.

Jakmile dosáhnete optimálního nastavení určité hry podporující rozhraní Direct3D, uložením nastavení jako vlastního nastavení si usnadníte konfiguraci rozhraní Direct3D před spuštěním příslušné hry a opětovné nastavení jednotlivých voleb již nebude nutné.

Odstraní vlastní nastavení aktuálně vybrané v seznamu.

Obnoví všechna nastavení na výchozí hodnoty.

Zobrazí dialog, který slouží k přizpůsobení dalších nastavení rozhraní Direct3D.

Tato volba změní schéma hardwarového adresování textur pro texely (texturové elementy).

Úpravou těchto hodnot se změní definice výchozího bodu texelu. Výchozí hodnoty odpovídají specifikacím Direct3D. Některý software může předpokládat, že výchozí bod texelu je definován na jiném místě. Kvalita obrazu takových aplikací se zlepší, pokud se výchozí bod texelu nadefinuje znovu. K nastavení výchozího bodu texelu kdekoli mezi horním levým rohem a středem texelu použijte posuvník.

Tato funkce umožní grafickému procesoru využít pro ukládání textur zadané množství systémové paměti (kromě paměti nainstalované na grafickém adaptéru).

Poznámka: Maximální přiřaditelné množství systémové paměti pro ukládání textur je vypočítáno podle množství fyzické paměti typu RAM nainstalované na počítači. Čím je paměť RAM větší, tím vyšší hodnotu bude možno nastavit.

Toto nastavení se vztahuje pouze na grafické adaptéry PCI (nebo grafické adaptéry AGP spuštěné v režimu kompatibilním s rozhraním PCI).

Tuto volbu vyberte, chcete-li vypnout svislou synchronizaci.

Umožňuje okamžité vykreslení obrazu na obrazovce bez čekání na synchronizaci se svislým zpětným během paprsku na monitoru. Tato volba umožňuje dosáhnout vyššího počtu snímků, který převyšuje obnovovací frekvenci monitoru, ale může vytvářet vizuální objekty a způsobovat rozmazání, což sníží kvalitu obrazu.

Tato volba slouží k určení úrovně vyhlazování hran použité v určité aplikaci D3D.

Vyhlazování hran (Antialiasing) je technika používaná k minimalizaci efektu "zubů", k jejichž vytváření někdy dochází podél hran trojrozměrných objektů. Pro určitou aplikaci lze zvolit jakoukoli úroveň vyhlazování od úplného vypnutí až po maximální úroveň. .

Tuto volbu použijte k vynucení vyhlazování hran v aplikacích, které tuto funkci nepodporují přímo.

Některé aplikace bez přímé podpory vyhlazování hran se mohou zobrazit nesprávně nebo mohou vykreslovat nepravdivé obrazy, proto tuto volbu používejte opatrně. Vypněte ji, pokud dojde k problémům s obrazem hry nebo aplikace bez podpory vyhlazování hran.

Tato volba slouží k omezení počtu snímků připravovaných procesorem ještě před jejich zpracováním grafickým chipem, pokud je funkce svislé synchronizace vypnuta.

V některých případech může vyšší počet překreslených snímků prodloužit "zpoždění vstupu" při reakci na zařízení, jako jsou například pákový ovladač, gamepad nebo klávesnice.

Pokud dojde během hraní her ke zjevnému zpoždění reakce na zařízení připojené k počítači, tuto hodnotu snižte.

Umožní ovladačům použít rozšíření OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

To může zvýšit výkon aplikace při provádění trojrozměrného modelování podporujícího toto rozšíření.

Umožňuje použít místní grafickou paměť při zapnutí rozšíření GL_KTX_buffer_region.

Pokud je k dispozici méně než 8 MB místní grafické paměti, podpora rozšíření duálních rovin se nezapne.

Toto nastavení nemá žádný vliv, pokud je vypnuta volba "Zapnout rozšíření oblasti vyrovnávací paměti".

Rychlé filtrování typu linear-mipmap-linear zvýší výkon aplikace na úkor kvality obrazu.

Ztráta kvality obrazu bude často neznatelná, proto může být získání vyššího výkonu při zapnutí této funkce výhodou.

Tato volba umožňuje rozhraní OpenGL využít anizotropní filtrování zvyšující kvalitu obrazu.

Tuto volbu použijte, chcete-li vypnout podporu ovladače v souvislosti s rozšířenými instrukcemi, které používají určité procesory.

Některé procesory podporují další instrukce 3D, které doplňují grafický procesor NVIDIA a zvyšují výkon v trojrozměrných hrách a aplikacích. Tato volba slouží k vypnutí podpory dalších instrukcí 3D v ovladačích. Lze ji použít k porovnávání výkonu a řešení problémů.

Tyto volby řídí celoobrazovkové vyhlazování hran ovladače OpenGL. Technika vyhlazování hran se používá k vyhlazování hran objektů scény a snížení efektu "zubů". Metoda 1,5 x 1,5 umožňuje vyhladit hrany při zachování nejvyššího výkonu, zatímco metoda 2 x 2 zajišťuje nejvyšší kvalitu obrazu.

Umožňuje ovladači exportovat dvojité formáty pixelu. Aplikace využívající rozhraní OpenGL budou podporovat stereoskopický obraz a uživatel bude moci použít stereoskopické brýle.

Umožňuje ovladači exportovat formáty pixelu obrazu na popředí. Aplikace OpenGL budou podporovat obraz na popředí.

Tato volba umožňuje rozhraní OpenGL využít anizotropní filtrování zvyšující kvalitu obrazu. Po zapnutí této funkce se kvalita obrazu zvýší na úkor výkonu.

Po zapnutí této volby vytvoří ovladač OpenGL jednu vyrovnávací paměť pro vykreslovaný obraz a jednu vyrovnávací paměť pro barevnou hloubku při stejném rozlišení obrazu.

Tato metoda efektivněji využívá grafickou paměť v aplikacích vytvářejících mnoho oken.

Pokud je tato volba vypnuta, ovladač OpenGL přiřadí vyrovnávací paměť vykreslovaného obrazu a vyrovnávací paměť barevné hloubky každému oknu vytvořenému aplikací.

Tato funkce může zvýšit výkon aplikací OpenGL, které používají více oken.

Optimálně nastaví vybranou aplikaci OpenGL.

Tato volba určuje, zda se bude textura určité barevné hloubky v aplikacích OpenGL standardně používat.

Pokud vyberete volbu **Použít hloubku barev pracovní plochy**, grafická karta použije vždy textury s barevnou hloubkou, kterou aktuálně používá pracovní plocha systému Windows.

Po zapnutí volby u **Vždy použít 16 bitů na pixel** nebo **Vždy použít 32 bitů na pixel**, budou použity textury se zadanou barevnou hloubkou bez ohledu na nastavení pracovní plochy.

Tato volba určuje režim přepínání vyrovnávací paměti pro celoobrazovkové aplikace využívající rozhraní OpenGL.

Lze použít metodu přenosu bloků, přepínání stránek nebo automatickou volbu. Automatická volba umožňuje ovladači určit nejlepší metodu v závislosti na konfiguraci hardwaru.

Tato volba umožňuje zadat způsob, jímž má rozhraní OpenGL použít svislou synchronizaci.

Volba **Vždy vypnuto** vypne svislou synchronizaci ve všech aplikacích OpenGL.

Volba **Standardně vypnuto** svislou synchronizaci zapne, jen pokud je tato funkce specificky vyžadována určitou aplikací.

Volba **Standardně zapnuto** svislou synchronizaci vypne, jen pokud určitá aplikace vyžaduje vypnutí této funkce.

Uloží aktuální nastavení jako vlastní nastavení. Uložené nastavení bude přidáno do přilehlého seznamu.

Jakmile dosáhnete optimálního nastavení určité aplikace podporující rozhraní OpenGL, uložením nastavení jako vlastního nastavení si usnadníte konfiguraci rozhraní OpenGL před spuštěním příslušné aplikace a opětovné nastavení jednotlivých voleb již nebude nutné.

Posuvníky slouží k nastavení hodnot jasu, kontrastu a gama pro vybraný barevný kanál.

Ovládací prvky korekce barev umožňují kompenzovat rozdíly v jasu mezi zdrojovým obrazem a výstupem na zobrazovacím zařízení. Tato funkce je vhodná při práci s aplikacemi pro zpracování obrazu a slouží k zajištění přesnější reprodukce barev obrazu (například fotografie) na monitoru.

Mnohé hry s akcelerovaným trojrozměrným prostředím mohou být pro hraní příliš tmavé. Rovnoměrné zvýšení hodnoty jasu nebo gama na všech barevných kanálech tyto hry zesvětlí, což zlepší jejich hratelnost.

Slouží k volbě barevného kanálu ovládaného posuvníkem. Lze nastavit buď červený, modrý a zelený kanál zvlášť, nebo všechny kanály najednou.

Položka Digitální rezonance umožňuje rozšířenou správu oddělování barev a jejich intenzity, což vytváří jasnější a čistější obrazy ve všech používaných aplikacích.

Grafické znázornění barevné křivky. Při nastavování hodnot kontrastu, jasu a gama se tato křivka mění v reálném čase.

Po zvolení této položky se při restartu systému Windows automaticky obnoví hodnoty nastavení barev, které jste provedli.

Poznámka: Pokud je počítač připojen k síti, barvy se nastaví po přihlášení do systému Windows.

Seznam vlastního uloženého nastavení barev. Zvolením položky v seznamu se aktivuje příslušné nastavení.

Uloží aktuální nastavení barev jako vlastní nastavení. Uložené nastavení bude přidáno do přilehlého seznamu.

Odstraní vlastní nastavení barev aktuálně vybrané v seznamu.

Obnoví všechny barvy na nastavení hardwaru od výrobce.

Umožňuje vybrat režim nastavení frekvence monitoru:

Volba **Autom. zjištění** umožní systému Windows přijímat správné informace o frekvenci přímo z monitoru. Toto nastavení je výchozí. Některé starší monitory nemusí tuto volbu podporovat.

Volba **Obecná metoda nastavení frekvence** čili **GTF** je standard používaný nejnovějším hardwarem.

Diskrétní nastavení frekvencí monitoru čili **DMT** je starší standard, který některý hardware dosud používá. Tuto volbu použijte, pokud hardware vyžaduje standard DMT.

Přidá ikonu aplikace NVIDIA QuickTweak na hlavní panel systému Windows.

Ikona umožňuje použití všech nastavení Direct3D, OpenGL a nastavení barev "za chodu" pomocí praktické místní nabídky. Nabídka také obsahuje položky, které slouží k obnově výchozích nastavení a k otevření dialogu Vlastnosti zobrazení.

Umožňuje vybrat ikonu použitou jako zástupce nástroje QuickTweak na hlavním panelu Windows.

Požadovanou ikonu vyberte v seznamu. K aktualizaci ikony na hlavním panelu zvolte tlačítko "OK" nebo "Použít".

Zapne Správce pracovní plochy NVIDIA.

Při použití konfigurací funkce TwinView zapne Správce pracovní plochy NVIDIA rozšířené funkce, jako jsou například klávesové zkratky pro správu oken, opětovné vystředění dialogu a změna měřítka. Správce pracovní plochy také přidá podporu více pracovních ploch, což zlepší uspořádání pracovní plochy s aplikacemi.

Otevře dialog pro konfiguraci Správce pracovní plochy NVIDIA.

Dialog pro konfiguraci Správce pracovní plochy umožňuje přístup ke všem funkcím a nastavením Správce pracovní plochy, jako jsou například volby opětovného vystředění dialogu, volby klávesových zkratk a nastavení pro správu aplikací.

Uzavře tento dialog a zachová provedené změny, které budou použity po zvolení tlačítka "OK" nebo "Použít" v dialogu "Další vlastnosti".

Umožňuje určit, které tlačítko myši vyvolá při klepnutí na ikonu na hlavním panelu nabídku.

Zapne nebo vypne výzvu k potvrzení.

Tuto volbu zaškrtněte, pokud chcete vypnout výzvu k potvrzení, která se zobrazí při zavedení konfigurace 3D v nabídce na hlavním panelu.

Tuto volbu vyberte, pokud chcete, aby se nabídka na hlavním panelu zobrazila s efektem 3D.

Tyto volby slouží k určení umístění obrazu na plochem displeji při použití rozlišení, které je nižší než maximální podporované rozlišení.

Tlačítka se šipkami použijte k nastavení umístění pracovní plochy na monitoru.

Obnoví pracovní plochu podle výchozího umístění na aktuální rozlišení a obnovovací frekvenci.

Tyto volby umožňují nastavit výstupní zobrazovací zařízení (monitor, digitální plochý displej nebo TV v závislosti na zařízení podporovaném grafickým adaptérem).

Otevře okno, ve kterém lze upravit nastavení aktivního zobrazovacího zařízení.

Označuje aktuální nastavení formátu a země používané pro televizní výstup.

Otevře okno, které slouží k nastavení určitého formátu televizního výstupu.

Tento seznam slouží k volbě formátu televizního výstupu podle vaší země.

Poznámka: Pokud vaše země na seznamu není, vyberte nejbližší zemi.

Nastaví vybraný formát jako výchozí nastavení po spuštění.

Je-li na grafický adaptér připojen pouze televizor, tato volba zajistí, aby všechny zprávy zobrazované během procesu spuštění byly ve formátu podporovaném připojeným televizorem.

Umožňuje zadat typ výstupního signálu odesílaného do televizoru.

Se správným propojovacím kabelem poskytuje výstup videa S obvykle kvalitnější výstup než výstup kompozitního videa. Pokud nevíte, jaký signál zadat, vyberte nastavení **Autom. volba**.

Tlačítka se šipkami použijte k nastavení umístění pracovní plochy na televizoru.

Poznámka: Pokud je televizní obraz z důvodu nesprávně provedeného nastavení zdeformován nebo zmizí, vyčkejte asi 10 sekund. Až se obraz automaticky vrátí do výchozí pozice, můžete provést nové nastavení. Po umístění pracovní plochy na požadované místo uložte před uplynutím 10sekundového intervalu nastavení stisknutím tlačítka "OK" nebo "Použít".

Obnoví výchozí pozici pracovní plochy na televizoru podle aktuálního rozlišení.

Tyto ovládací prvky umožňují nastavení jasů a sytosti televizního obrazu.

Tyto ovládací prvky umožňují nastavení jasu a kontrastu televizního obrazu.

Tento ovládací prvek umožňuje nastavit filtr blikání, který chcete použít na televizní signál.

Při přehrávání disku DVD pomocí hardwarového dekodéru doporučujeme funkci filtru blikání zcela vypnout.

Nastaví rozlišení obrazovky a hloubku barev pro výstup na televizor.

Tyto ovládací prvky umožňují upravit kvalitu videa DVD na monitoru.

Přehráváte-li na počítači video nebo DVD, můžete k dosažení optimální kvality obrazu použít prvky pro nastavení jasu, kontrastu, odstínu a sytosti samostatně.

Umožňuje nastavit taktovací kmitočty jádra a paměti grafického procesoru NVIDIA.

Nastaví taktovací kmitočet jádra grafického procesoru NVIDIA.

Označuje taktovací kmitočet jádra v jednotkách MHz.

Nastaví taktovací kmitočet rozhraní paměti grafického adaptéru.

Označuje taktovací kmitočet rozhraní paměti v jednotkách MHz.

Z důvodu zajištění stability před použitím ověří nová nastavení taktovacích kmitočtů.

Poznámka: Všechna nastavení, která se liší od hodnot od výrobce, je třeba před jejich trvalým používáním ověřit.

Po zvolení této položky se všechny změny taktovacích kmitočtů automaticky použijí při každém spuštění systému Windows.

Poznámka: Automatické nastavení taktu při spuštění lze obejít podržením klávesy <Ctrl> při spuštění systému Windows.
Pokud je počítač připojen k síti, klávesu <Ctrl> podržte okamžitě po přihlášení do systému Windows.

Obnoví všechna nastavení taktu a před opětovným zapnutím ovládacích prvků vynutí opětovné zjištění hardwaru grafické karty.

Obnovu doporučujeme provést po každé aktualizaci systému BIOS grafického adaptéru.

Umožňuje vybrat jeden ze čtyř režimů TwinView:

Standardní – vyberte standardní režim s jedním zobrazovacím zařízením. Tento režim použijte, pokud je ke grafickému adaptéru NVIDIA připojeno pouze jedno zobrazovací zařízení.

Klonování – tento režim zajišťuje výstup přesné kopie primárního obrazu na sekundární zařízení.

Vodorovné rozložení – tento režim umožňuje rozložit pracovní plochu systému Windows na dvě zobrazovací zařízení ve vodorovném směru. V tomto režimu tvoří dva obrazy jeden velký rozložený obraz.

Svislé rozložení – tento režim umožňuje rozložit pracovní plochu systému Windows na dvě zobrazovací zařízení ve svislém směru. V tomto režimu tvoří dva obrazy jeden velký rozložený obraz.

Standardní (TwinView) – vybere standardní režim s jedním zobrazovacím zařízením. Tento režim použijte, pokud je ke grafickému adaptéru NVIDIA připojeno pouze jedno zobrazovací zařízení.

Klonování (TwinView) – tento režim zajišťuje výstup přesné kopie primárního obrazu na sekundární zařízení.

Vodorovné rozložení (TwinView) – tento režim umožňuje rozložit pracovní plochu systému Windows na dvě zobrazovací zařízení ve vodorovném směru. V tomto režimu tvoří dva obrazy jeden velký rozložený obraz, což může být užitečné při zobrazování položek přesahujících šířku jednoho obrazu.

Svislé rozložení (TwinView) – tento režim umožňuje rozložit pracovní plochu systému Windows na dvě zobrazovací zařízení ve svislém směru. V tomto režimu tvoří dva obrazy jeden velký rozložený obraz, což může být užitečné při zobrazování položek přesahujících šířku jednoho obrazu.

Grafické znázornění konfigurace zobrazení TwinView.

Klepnutím na obrázek monitoru vyberete příslušný monitor jako aktuální obraz. Pokud na obrázek monitoru klepnete pravým tlačítkem myši, získáte přístup k různým položkám umožňujícím provést nastavení příslušného zobrazovacího zařízení.

Při spuštěném režimu Klonování tato volba umožňuje použít na primárním zobrazovacím zařízení rozlišení pracovní plochy, které je vyšší než rozlišení na sekundárním zařízení. Pokud je fyzické rozlišení sekundárního zařízení nižší než rozlišení primárního zařízení, pracovní plocha sekundárního zařízení se při posunutí kurzoru na okraj obrazovky automaticky posune.

Vypne funkci automatického panorámování na sekundárním zařízení, pokud pro klonované zařízení vyberete položku "Zapnout virtuální pracovní plochu". Umožňuje "zmrazit" virtuální pracovní plochu na určitém místě. Tato volba je vhodná pro prezentace a práci s vysokými detaily v aplikacích.

Zapnutím této funkce se uzamkne aktuální pozice panorámování na aktuálně vybraném obraze. Umožňuje "zmrazit" virtuální pracovní plochu na určitém místě. Tato volba je vhodná pro prezentace a práci s vysokými detaily v aplikacích.

Zapne funkci virtuální pracovní plochy pro režim rozloženého obrazu TwinView.

Zapnutím této funkce lze nastavit pracovní plochu přesahující fyzické rozměry spojených obrazů.

Spojený obraz se bude posunovat po větší pracovní ploše při posunutí kurzoru myši mimo zobrazitelnou oblast zařízení.

Grafické znázornění konfigurace sekundárního zařízení TwinView.

Pokud je zapnut režim Klonování, klepnutím na obrázek lze provést konfiguraci výstupního zařízení připojeného na sekundární výstup grafického adaptéru podporujícího funkci TwinView.

Zapne ovládací prvky pro změnu měřítka, které umožňují zvětšit určitou oblast obrazu video výstupu.

Pomocí této funkce, volby lze vybrat oblast obrazu, kterou chcete zvětšit. Po jejím zvolení lze pomocí níže umístěného posuvníku zvětšit příslušnou část obrazovky.

Slouží k přiblížení a zvětšení vybrané části přehrávaného obrazu.

Vybere zobrazovací zařízení, na kterém se video bude přehrávat v celoobrazovkovém režimu.

Umožňuje vybrat poměr stran (vodorovný - svislý rozměr) videa v celoobrazovkovém režimu.

Po zapnutí této volby video ovladač určí optimální rozlišení celoobrazovkového videa.

Po zapnutí této volby lze ovládací prvky pro změnu měřítka na straně Nastavení videa na popředí současně použít k nastavení hodnoty změny měřítka videa v celoobrazovkovém režimu.

Klepnutí na toto tlačítko umožňuje přístup k pokročilým obrazovým funkcím dostupným v režimu Klonování (TwinView). Chcete-li k těmto funkcím mít přístup, musíte zapnout režim Klonování.

Zapnutím této volby software spuštěný na popředí použije funkci BusMaster. Tuto volbu doporučujeme použít, jen pokud nastanou problémy s přehráváním videa, například dojde-li k deformaci obrazu nebo pokud se obraz neobjeví či zmizí.

Uvádí typ monitoru používaného s vybraným grafickým adaptérem.

Po klepnutí na tuto položku se zobrazí vlastnosti zařízení a ovladače tohoto monitoru.

Uvádí obnovovací frekvence dostupné na tomto monitoru. Vyšší obnovovací frekvence snižuje blikání obrazovky.

Určuje, zda seznam Obnovovací frekvence bude obsahovat i režimy, které používaný monitor nepodporuje. Pokud vyberete režim, který je pro monitor nevhodný, může dojít k vážným problémům s obrazem nebo i k poškození hardwaru.

Tato volba dá ovladači OpenGL příkaz použít vyrovnávání 16bitové hloubky bez ohledu na formát pixelů vybraný aplikací.

Tato volba zvýší výkon při mazání vyrovnávací paměti hloubky a souvisejících operací na úkor přesnosti vyrovnávání hloubky.

Při zapnutí této položky použije ovladač OpenGL rozšířenou funkci pro použití více monitorů v systému Windows 2000.

Tuto volbu použijte k vybrání obrazu, který bude obsahovat horní levý roh pracovní plochy. Nejvýraznějším výsledkem této volby je výměna pozic obrazů na monitorech.

Zobrazí všechny aktuální obrazovky TwinView. Pokud je připojeno více zařízení a používáte-li jiný než standardní režim, určíte aktuální obrazovku.

Aktuální obrazovku lze také zvolit klepnutím na obrázek monitoru výše v dialogu.

Klepnutím na toto tlačítko lze provést nebo změnit nastavení související s výstupním zařízením používaným pro aktuální zobrazení.

Prvky pro ovládání panorámování slouží k nastavení rozměrů zobrazitelné plochy obrazovky vzhledem k pracovní ploše. Tato funkce je určena pro pracovní plochy, jejichž velikost přesahuje zobrazitelnou plochu monitoru, plochého displeje nebo televizoru.

Na tuto položku klepněte, pokud chcete zjistit všechna zařízení připojená k tomuto grafickému adaptéru. Tuto funkci použijte, pokud jste připojili zařízení až po otevření ovládacího panelu.

Toto políčko zaškrtněte, pokud je ke konektoru sekundárního zařízení připojen nezjištěný monitor. Tato položka je vhodná pro starší monitory nebo monitory s konektory BNC.

Klepnutím na tuto položku se zobrazí informace související s grafickým adaptérem založeném na chipu NVIDIA.

Klepnutím na tuto položku se zobrazí další informace související s grafickým adaptérem založeném na chipu NVIDIA.

Klepnutím na tuto položku získáte přístup na stránky WWW společnosti NVIDIA, kde naleznete nejnovější informace a ovladače pro grafické adaptéry založené na chipu NVIDIA.

Tyto informace se týkají hardwarových aspektů aktuálně vybraného grafického adaptéru.

Tyto informace se týkají vybraných aspektů systému, které mohou mít vliv na celkový grafický výkon.

V této tabulce jsou uvedeny soubory a související informace o verzi, které používá grafický adaptér založený na chipu NVIDIA.

Stránka Správa aplikací slouží k nastavení pozic oken jednotlivých aplikací na více obrazovkách a pracovních plochách.

V tomto seznamu jsou uvedeny aplikace aktuálně spravované Správcem pracovní plochy. Vyberte aplikaci, kterou chcete nastavit pro správu. Seznam lze upravit pomocí tlačítek "Přidat" a "Odebrat" vpravo.

Stisknutím tohoto tlačítka přidáte do seznamu aplikací spravovaných Správcem pracovní plochy novou aplikaci.

Stisknutím tohoto tlačítka odeberete aktuálně vybranou aplikaci ze seznamu aplikací spravovaných Správcem pracovní plochy.

Stisknutím tohoto tlačítka vymažete všechny položky v seznamu aplikací.

Upozornění: Tato akce zruší všechny úpravy, které jste v souvislosti s aplikacemi provedli.

Po zvolení této položky se okno aplikace spustí vždy na určené obrazovce.

Toto pole určuje obrazovku (monitor), na které se aktuálně vybraná aplikace vždy spustí, pokud zvolíte položku "Tuto aplikaci vždy spustit na obrazovce č.". V tomto poli lze po zvolení položky "Tuto aplikaci vždy spustit na obrazovce č." určit obrazovku (monitor), na níž se vždy spustí vybraná aplikace.

Po zvolení této položky bude Správce pracovní plochy sledovat velikost a pozici okna aplikace. Při dalším spuštění aplikace obnoví Správce pracovní plochy původní uloženou velikost a pozici okna této aplikace.

Po zvolení této položky vyplní maximalizovaná aplikace pouze aktuálně využívanou obrazovku a nikoli celou pracovní plochu, která může být rozložena přes více obrazovek.

Po zvolení této položky se aplikace spustí na samostatné pracovní ploše příslušné aplikace.

K výchozí pracovní ploše systému Windows lze navíc vytvořit například další samostatné pracovní plochy pro prohlížeč WWW a program pro správu elektronické pošty.

Zadejte název samostatné pracovní plochy aplikace. Rozevírací seznam lze použít k vybrání libovolné pracovní plochy, kterou jste vytvořili pro další aplikace.

Přístup k tomuto poli lze získat pouze zvolením položky "Spustit tuto aplikaci na vlastní prac. ploše".

Stránka Klávesové karty slouží k nastavení klávesových zkratk pro správu umístění oken aplikací na pracovní ploše.

Tato kombinace kláves přesune aktivní (vybrané) okno na příslušné místo na dalším monitoru.

Tato kombinace kláves přesune všechna okna na obrazovce s aktivní aplikací na jinou obrazovku.

Tato kombinace kláves přemístí všechna okna aplikace na obrazovku, na které se nachází kurzor myši.

Pokud je aktivních více pracovních ploch, přepíná tato kombinace kláves mezi pracovními plochami. Opakovaným použitím této kombinace lze procházet seznam aktivních pracovních ploch aplikací.

Stránka Globální nastavení obsahuje volby společné pro Správce pracovní plochy a správu všech aplikací.

Pokud zvolíte maximalizaci aplikace na "celou pracovní plochu", aplikace vyplní celou pracovní plochu, i když je rozložena na více monitorů.

Pokud zvolíte maximalizaci aplikace na "příslušnou aktuální obrazovku", vyplní tato aplikace pouze obrazovku, na níž je umístěna.

Pokud zapnete tuto funkci, bude do systémových nabídek všech aplikačních oken nejvyšší úrovně (na popředí) vložena dílčí nabídka ovladačů NVIDIA "Správce pracovní plochy". Tato dílčí nabídka umožňuje rychlý a snadný přístup ke všem funkcím správy aplikací, aniž by bylo ovládací panel Správce pracovní plochy.

K systémové nabídce okna aplikace lze získat přístup klepnutím pravým tlačítkem myši na záhlaví okna nebo klepnutím na malou ikonu aplikace vlevo v záhlaví aplikace.

Po zvolení této položky změní Správce pracovní plochy pozici místní nabídky, která se zobrazí pouze na jedné obrazovce, a tak zabrání rozložení oken místní nabídky na nejvyšší úrovni na dva a více monitorů.

Tuto položku vyberte, pokud chcete, aby systémové místní nabídky byly vždy umístěny na střed zvolené obrazovky.

Vyberte monitor, na kterém se okna místní nabídky umístí na střed. Přístup k tomuto poli lze získat pouze zvolením položky "Umístit systémové místní nabídky na obrazovku č."

Pokud zvolíte tuto položku, systémové místní nabídky (přesahující více než jeden monitor) budou umístěny na střed obrazovky, která obsahuje kurzor myši, neboť právě tuto obrazovku v daném okamžiku nejspíše používáte.

Po zvolení této položky budou okna místní nabídky aplikace umístěna na téže obrazovce jako aplikace, která je vytvořila. Pokud se místní nabídka zobrazí na jiném monitoru, Správce pracovní plochy ji přemístí, aby se vešla na obrazovku okna aplikace.

Stisknutím tohoto tlačítka lze obnovit výchozí globální nastavení a klávesové zkratky Správce pracovní plochy.

Poznámka: Tato akce nebude mít žádný vliv na případné úpravy jednotlivých aplikací provedené na straně Správa aplikací.

Stisknutím tlačítka "OK" potvrdíte a použijete všechny změny provedené v nastavení Správce pracovní plochy a zavřete okno ovládacího panelu.

Po stisknutí tlačítka "Storno" se okno ovládacího panelu Správce pracovní plochy zavře, aniž by došlo k uložení a použití změn.

Upozornění: Všechny provedené změny nastavení budou ztraceny.

Stisknutím tlačítka "Použít" použijete a uložíte všechny změny nastavení. Okno ovládacího panelu Správce pracovní plochy zůstane otevřené.

Tento dialog slouží k vybrání nové aplikace, kterou chcete spravovat pomocí Správce pracovní plochy.

Toto je seznam aplikací, které jsou aktuálně spuštěny na pracovní ploše. Vyberte požadovanou aplikaci v tomto seznamu, a pokud požadovaná aplikace není aktuálně spuštěna, vyhledejte ji pomocí tlačítka "Procházet".

Stisknutí tohoto tlačítka otevře souborový dialog určený k volbě libovolné aplikace Windows, kterou chcete spravovat pomocí Správce pracovní plochy.

Stisknutím tohoto tlačítka potvrdíte vybraný programový soubor jako novou aplikaci Správce pracovní plochy.

Toto tlačítko stiskněte, pokud nechcete vybrat žádnou aplikaci. Dialog Nová aplikace se zavře bez uložení změn.

Tento dialog umožňuje zadat název nové pracovní plochy aplikace.

Zde zadejte název nové pracovní plochy aplikace. Lze také vybrat název pracovní plochy určené pro jiné aplikace.

Pracovní plochu pro prohlížeče WWW můžete například nazvat "WWW", plochu pro program správy elektronické pošty "Pošta" atd. Funkce Správce pracovní plochy "Klávesové zkratky" slouží k pohodlnému přepínání mezi různými pracovními plochami aplikací.

Nový název pracovní plochy potvrďte stisknutím tlačítka "OK". Toto tlačítko nelze použít, pokud nebyl zadán platný název pracovní plochy.

Stiskněte tlačítko "Storno", pokud nechcete zadat název pracovní plochy.

Tato kombinace kláves spustí řadu animovaných sbíhajících se pravoúhelníků, které určí pozici kurzoru myši.

Tuto volbu zapněte, pokud okna přetahujete pomocí myši a chcete celé okno umístit na jednu z obrazovek.

Tyto volby mají vliv na prvky uživatelského rozhraní relace klienta systému Windows, jako jsou například vlastnosti hlavního panelu a okna přepínače úloh.

Tuto volbu použijte, pokud chcete aktivovat alternativní okno přepínače úloh, které se správně umístí na střed v souladu s aktuální konfigurací funkce TwinView a umožní přepínání mezi aplikacemi na různých pracovních plochách.

Okno přepínače úloh lze zapnout stisknutím kláves Alt+Tab.

Pokud vyberete tuto položku, okno přepínače úloh se vždy objeví na určeném monitoru.

Vyberte monitor, na kterém chcete zobrazit okno přepínače úloh. Volbu lze provést jen mezi aktivními monitory.

Zvolte tuto položku, chcete-li hlavní panel zobrazit jen na jednom monitoru a zabránit jeho rozložení na více monitorů.

Tyto volby určí způsob, jímž bude Správce pracovní plochy spravovat pozice oken místních nabídek včetně hlášení a dialogů aplikací.

Po zvolení této položky se zapne funkce Měřítka. Tato funkce zobrazí na jednom monitoru zvětšený obraz oblasti na obrazovce, na níž se nachází kurzor myši. Zvětšený obraz se objeví na jiném monitoru; posunutím kurzoru myši přes monitory se zvětšený obraz automaticky přemístí na další monitor.

Funkci Měřítka lze použít, jen pokud připojíte více monitorů a vyberete režim vodorovného nebo svislého rozložení.

Tuto volbu zapněte, pokud chcete provést zvětšení pomocí funkce filtrované (interpolované) změny měřítka.

K ovládání funkce Měřítka slouží následující klávesové zkratky. Nastavují se stejně jako klávesové zkratky na kartě "Klávesové zkratky" klepnutím na příslušné pole a stisknutím zvolené kombinace kláves.

Poznámka: Pokud je otevřena strana "Měřítka" nebo "Klávesové zkratky", klávesové zkratky jsou vypnuty, aby nedošlo ke konfliktu mezi stávajícími klávesovými zkratkami a procesem definování nových klávesových zkratk.

Tato klávesová zkratka zapne a vypne funkci Měřítka.

Tato klávesová zkratka zvýší úroveň zvětšení vybraného obrazu.

Tato klávesová zkratka sníží úroveň zvětšení vybraného obrazu.

Tento parametr určuje počet aktualizací zvětšovaného obrazu za sekundu, pokud se kurzor myši nepohybuje. (Zvětšovaný obraz se při pohybu myši automaticky aktualizuje.) Zvýšení této hodnoty může nepříznivě ovlivnit výkon systému nebo aplikace.

Hodnota tohoto parametru vyjádřená v milisekundách představuje zpoždění při přepnutí zvětšeného obrazu z jednoho monitoru na druhý. Toto zpoždění zabrání zvětšenému obrazu přemístit se mezi monitory, pokud se kurzor myši krátkodobě přesune na monitor se zvětšeným obrazem. Nulová hodnota tohoto parametru představuje nulové zpoždění.

Tuto volbu použijte, chcete-li úroveň zvětšení obrazu změnit za chodu podržením některé z kombinací kláves Ctrl/Alt/Shift a použitím kolečka myši.

Zvolte kombinaci kláves Ctrl, Alt a Shift, kterou budete společně s kolečkem myši používat k nastavení měřítka obrazu.

Strana Klávesové zkratky slouží k úpravám "klávesových zkratk", které lze použít k určování pozic oken aplikací na pracovní ploše.

Poznámka: Pokud je otevřena strana "Měřítka" nebo "Klávesové zkratky", klávesové zkratky jsou vypnuty, aby se zabránilo konfliktu mezi stávajícími klávesovými zkratkami a procesem definování nových klávesových zkratk.

Tato volba deaktivuje vyhlazování v aplikacích 3D.

Tuto volbu vyberte, vyžadujete-li maximální výkon ve vašich aplikacích.

Tato volba aktivuje vyhlazování pomocí režimu 2x.

Nabízí zvýšenou kvalitu obrazu a vysoký výkon v aplikacích 3D.

Tato volba aktivuje patentovanou vyhlazovací metodu dostupnou u grafických procesorů řady GeForce3.

Vyhlazování Quincunx Antialiasing nabízí kvalitu pomalejšího režimu 4x AA nebo v rychlejším režimu 2x AA.

Tato volba aktivuje vyhlazování pomocí režimu 4x.

Nabízí nejvyšší možnou kvalitu obrazu na úkor některých výkonů v aplikacích 3D.

Tato volba automaticky aktivuje optimální nastavení vyhlazování pro ty aplikace 3D, které podporují vyhlazování.

Tato volba umožňuje ruční výběr režimu vyhlazování, který se má používat pro aplikace 3D.

Informace o aktuálním nastavení AGP na počítači.

Tato volba umožní manuální výběr rychlosti AGP používané pro grafický podsystém. Nejste-li si jisti, kterou rychlost AGP použít, ponechejte toto zaškrtačací políčko prázdné. Systém pak automaticky vybere optimální rychlost AGP.

Chcete-li ručně nastavit rychlost AGP, kterou má používat grafický podsystém, použijte posuvný ovladač.

Umožňuje vybrat způsob, pomocí kterého ovladač spravuje grafickou paměť přidělenou ze systémové paměti.

Umožňuje zadat velikost systémové paměti použité ve spojitosti se způsobem určeným aktuálním snímkovým režimem vyrovnávací paměti.

Tato volba umožňuje zadat strategii správy snímkové vyrovnávací paměti při použití "Dynamického" režimu snímkové vyrovnávací paměti

Nástroj Nvidia PowerMizer umožňuje regulovat spotřebu energie grafického procesoru. Životnost baterie můžete prodloužit nastavením Maximální úspora energie nebo můžete využít maximální grafický výkon vašeho grafického procesoru nastavením Maximální výkon.

Výběr této volby umožní libovolnému zobrazovacímu adaptéru TwinView zobrazovat se v systému Windows jako dvě samostatné zobrazovací zařízení. Toto usnadňuje použití rozšířené funkce plochy, kterou nabízí systém Windows, pomocí jediného grafického adaptéru. Systém Windows bude považovat grafický procesor s aktivovaným TwinView za dva samostatné adaptéry.

Tato volba umožňuje zadat maximální počet požadavků, které může "master" zařadit do fronty do cíle. Chcete-li umožnit, aby ovladač stanovil hloubku fronty požadavků, zvolte "Automatický výběr"

Tato volba umožňuje aktivovat rychlé transakce zápisu na rozhraní AGP, pokud tuto volbu podporuje chipová sada.

Tato volba umožňuje funkci kombinace zápisu na chipovou sadu pro aplikace 3D.

Tato volba aktivuje příkaz zpožděný zápis do vyrovnávací paměti při práci s aplikacemi bez 3D akcelerace.

Aktivuje použití stereo, které podporuje nástroj OpenGL API

Umožňuje vybrat režim stereo pro použití s aplikacemi OpenGL.

Vyhradí takový výstup stereo, při kterém je pohled každého oka zaměněn.

