

Opcja ta s³u¿y do w³¹czania i wy³¹czania emulacji tablicy mg³y.

Wed³ug standardu Direct3D karta graficzna obs³uguj¹ca akceleracjê sprzêtow¹ grafiki Direct3D powinna stosowaæ mg³ê wierzcho³kow¹ lub tablicow¹. Niektóre gry niew³aœciwie rozpoznaj¹ funkcje sprzêtowe Direct3D i oczekuj¹ obs³ugi mg³y tablicowej. Zaznaczenie tej opcji zapewnia w³aœciwe dzia³anie takich gier na kartach z procesorem graficznym NVIDIA.

Opcja ta umożliwia wyłączenie nowszych funkcji DirectX w sterownikach.

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

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

Wymusza automatyczne dostosowanie g³ębi bufora Z karty graficznej do g³ębi wymaganej przez aplikacjê.

Opcja ta powinna byæ w³¹czona, z wyj¹tkiem sytuacji, w których okreœlona g³êbia bufora Z jest niezbêdna u¿ytkownikowi do pracy. Jeœli opcja jest wy³¹czona, dzia³aæ bêd¹ wy³¹cznie aplikacje, których wymagana g³êbia bufora Z jest zgodna z bie¿¹c¹ konfiguracj¹ sprzêtow¹.

W³¹cza alternatywn¹ technikê buforowania Z.

Umo³liwia to sprzêtowi wykorzystanie innego mechanizmu buforowania Z w 16-bitowych aplikacjach. W³¹czenie tej opcji mo¿e spowodowaæ podwy¿szenie jakoœci renderowania grafiki trójwymiarowej.

Włącza logo NVIDIA w trybie Direct3D.

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

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

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

Umożliwia wybór metody automatycznego mipmapowania stosowanej przez procesor graficzny.

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

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

Niższe wartości tolerancji pozwalają uzyskać lepszą jakość obrazu, wyższe zaś zwiększa szybkość działania aplikacji. Do wyboru jest pięć gotowych ustawień, od najlepszej jakości obrazu do najwyższej wydajności.

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

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

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

Usuwa ustawienia użytkownika zaznaczone na liście.

Przywraca domyślne wartości wszystkich ustawień.

Wyświetla okno umożliwiające zmianę dodatkowych ustawień Direct3D.

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

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

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

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

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

Zaznacz tę opcję, aby wyłączyć synchronizację pionową¹.

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

Opcja ta umożliwia określenie poziomu anty-aliasingu stosowanego w danej aplikacji Direct3D.

Technikê anty-aliasingu stosuje siê do zminimalizowania efektu „schodków”, widocznego czasem na krawêdziach obiektów trójwymiarowych. Użytkownik ma do wyboru szereg opcji, od całkowitego wyłączenia anty-aliasingu do maksymalnego poziomu anty-aliasingu dostêpnego dla danej aplikacji.

Opcja ta s³u¿y do wymuszania anty-aliasingu w aplikacjach, które bezpoœrednio nie obs³uguj¹ tej funkcji.

U¿ywaj¹c tej opcji, nale¿y zachowaæ ostro¿noœæ. Niektóre aplikacje nie posiadaj¹ce obs³ugi anty-aliasingu mog¹ powodowaæ b³êdy wyœwietlania i niew³aœciwie renderowaæ obraz. Wybierz opcjê, jeœli pojawiaj¹ siê problemy z wyœwietlaniem obrazu w grze lub aplikacji, która nie obs³uguje anty-aliasingu.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Zaznacz tę opcję, aby wy³czyæ w sterownikach obs³ugê rozszerzonych zestawów instrukcji wykorzystywanych przez niektóre procesory.

Niektóre procesory obs³uguj¹ dodatkowe instrukcje przetwarzania grafiki trójwymiarowej, które uzupe³niaj¹ dzia³anie procesora graficznego NVIDIA i zwiêkszaj¹ wydajnoœæ gier lub aplikacji 3D. Opcja ta umo¿liwia wy³czenie obs³ugi dodatkowych instrukcji przetwarzania grafiki trójwymiarowej w sterownikach. Jest przydatna przy porównywaniu wydajnoœci i rozwi¹zywaniu problemów.

Opcje te steruj¹ anty-aliasingiem ca³ej sceny dla sterownika OpenGL. Technik^ê anty-aliasingu stosuje si^ê do wyg³adzania kraw^êdzi obiektów wy^ociewietlanych w ramach danej sceny w celu zminimalizowania widocznego czasem efektu „schodków” (postrz^êpionych kraw^êdzi obiektów). Metoda 1,5 x 1,5 oferuje najlepsz¹ wydajno^oæ^æ anty-aliasingu, za^oæ metoda 2 x 2 pozwala uzyska^æ najwy^zsz¹ jako^oæ^æ obrazu.

Opcja ta umożliwia sterownikowi eksportowanie stereoskopowych formatów pikseli. Umożliwia to aplikacjom OpenGL korzystanie z obrazu stereoskopowego i współpracę ze stereoskopowymi okularami migawkowymi.

Opcja ta umożliwia sterownikowi eksportowanie formatów pikseli nakładki. Dzięki temu aplikacje OpenGL mogą korzystać z nakładek.

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

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

Umożliwia to lepsze wykorzystanie pamięci obrazu przez aplikacje korzystające z wielu okien.

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

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

Ustawia optymalne parametry dla wybranej aplikacji OpenGL.

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

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

Opcje **Zawsze używaj koloru 16-bitowego** i **Zawsze używaj koloru 32-bitowego** wymuszają¹ korzystanie z tekstur o określonej gęstości koloru, bez względu na ustawienia pulpitu.

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

Do wyboru jest metoda transferu blokowego, metoda przebiegu stron lub wybór automatyczny. Opcja automatycznego wyboru umożliwia sterownikowi określenie najlepszej metody w oparciu o konfigurację sprzętu¹.

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

Zawsze wy³¹czona: powoduje wy³¹czenie synchronizacji pionowej we wszystkich aplikacjach OpenGL.

Domyślnie wy³¹czona: wy³¹cza synchronizację pionową¹, chyba że aplikacja za¹da jej wy³¹czenia.

Domyślnie w³¹czona: w³¹cza synchronizację pionową¹, chyba że aplikacja za¹da jej wy³¹czenia.

Umożliwia zapisanie bieżących ustawień użytkownika, które są następnie dodawane do śledzonej listy.

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

Suwaki umożliwiają¹ dostosowanie jasności, kontrastu i wartości gamma dla wybranego koloru.

Ustawienia kolorów umożliwiają¹ zniwelowanie różnic jasności pomiędzy obrazem Źródłowym a jego odwzorowaniem na ekranie. Podczas pracy z aplikacjami do obróbki obrazu umożliwia to uzyskanie wierniejszego odwzorowania kolorów obrazów (np. zdjęć) wyświetlanych na monitorze.

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

Umożliwia wybór koloru, którego parametrami steruj¹ suwaki. Można dostroić kolory czerwony, zielony i niebieski – osobno lub jednocześnie.

Cyfrowa g³ębia pozwala dok³adniej ustawiæ separacjê i intensywnoœæ kolorów, a tym samym uzyskaæ bardziej wyrazisty i czytelny obraz w aplikacjach.

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

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

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

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

Opcja ta umożliwia zapisanie bieżących ustawień kolorów użytkownika. Zapisane ustawienia zostaną¹ dodane do sąsiedniej listy.

Usuwa ustawienia kolorów użytkownika zaznaczone na liście.

Przywraca fabryczne ustawienia wszystkich parametrów kolorów.

Opcja ta umożliwia wybór trybu ustalania częstotliwości monitora:

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

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

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

Dodaje ikonę NVIDIA QuickTweak do paska zadań systemu Windows.

Ikona umożliwia natychmiastowe zastosowanie dowolnych ustawień Direct3D, OpenGL i kolorów użytkownika za pomocą wygodnego menu podręcznego. Menu to zawiera także funkcje przywracania ustawień domyślnych i otwierania okna w³ąciciowości ekranu.

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

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

W³¹cza Mened³era pulpitów NVIDIA.

Mened³er pulpitów NVIDIA oferuje zaawansowane funkcje, takie jak klawisze skrótów zarz¹dzania oknami, zmiana wyœrodkowania okien oraz powiêkszenie dostêpne w konfiguracjach dwumonitorowych nView. Mened³er pulpitów zapewnia tak¿e obs³ugê wielu pulpitów, co pozwala lepiej zorganizowaæ obszar roboczy aplikacji.

Otwiera okno konfiguracji Menedżera pulpitów NVIDIA.

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

Zamyka okno i zachowuje dokonane zmiany, aby mog³y zostaæ zastosowane po klikniêciu przycisku OK lub Zastosuj w oknie
Dodatkowe w³aœciwoœci.

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

W³¹cza lub wy³¹cza potwierdzenia.

Zaznacz opcję, jeżeli nie chcesz, aby po za³adowaniu konfiguracji 3D wyświetlane były potwierdzenia.

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

Opcje te umożliwiają¹ określenie położenia obrazu na ekranie LCD przy zastosowaniu rozdzielczości niższych niż maksymalna obsługiwana rozdzielczość ekranu.

Strzałki służą do dostosowania położenia pulpitu na ekranie monitora.

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

Opcje te umożliwiają¹ wybór typu ekranu (monitor, cyfrowy ekran LCD lub telewizor) zależnie od urządzeń obsługiwanych przez kartę graficzną¹.

Otwiera okno, w którym można dostosować ustawienia aktywnego ekranu.

Wskazuje bieżący format i ustawienia regionalne dla wyjścia telewizyjnego.

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

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

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

Ustawia wybrany format jako domyślne ustawienie przy uruchamianiu komputera.

Jeżeli podczas uruchamiania komputera do karty graficznej pod³łączony jest tylko telewizor, opcja ta zapewnia wyświetlanie wszystkich komunikatów ekranowych podczas uruchamiania systemu w formacie obs³ugiwany przez dany telewizor.

Pozwala określać typ sygnału wyjściowego wysyłanego do telewizora.

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

Strzałki służą do dostosowania położenia pulpitu na ekranie telewizora.

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

Przywraca domyślne położenie pulpitu na ekranie telewizora dla bieżącej rozdzielczości.

Opcje te służą do sterowania jasnością i nasyceniem obrazu telewizyjnego.

Opcje te służą do sterowania jasnością i kontrastem obrazu telewizyjnego.

Opcje te s³u¿¹ do sterowania i dostosowywania poziomu filtru migotania stosowanego do sygna³u telewizyjnego.
Zaleca siê ca³kowite wy³¹czenie filtru migotania przy odtwarzaniu filmów DVD za pomoc¹ dekodera sprzêtowego.

Ustawia rozdzielczość i gamę kolorów obrazu wyświetlanego na ekranie telewizora.

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

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

Umożliwia dostosowanie częstotliwości taktowania rdzenia i pamięci procesora graficznego NVIDIA.

Ustawia częstotliwość taktowania rdzenia procesora graficznego NVIDIA.

Częstotliwość taktowania rdzenia w megahercach.

Ustawia częstotliwość taktowania pamięci karty graficznej.

Częstotliwość taktowania pamięci w megahercach.

Powoduje przetestowanie stabilności nowych ustawień częstotliwości przed ich zastosowaniem.

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

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

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

Przywraca domyślne ustawienia częstotliwości taktowania i wymusza ponowne wykrywanie karty graficznej przed w³¹łączeniem opcji taktowania.

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

Umożliwia wybór jednego z czterech trybów nView:

Standardowy: wybór standardowego trybu dla jednego ekranu. Korzystaj z tego trybu, jeżeli do karty graficznej NVIDIA podłączone jest jedno urządzenie wyświetlające obraz.

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

Podział w poziomie: ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w poziomie na dwa ekrany. Ekrany stanowią wspólnie poszerzoną powierzchnię wyświetlania.

Podział w pionie: ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w pionie na dwa ekrany. Ekrany stanowią wspólnie rozszerzoną w pionie powierzchnię wyświetlania.

Standardowy nView: wybór standardowego trybu dla jednego ekranu. Korzystaj z tego trybu, jeżeli do karty graficznej NVIDIA podłączone jest jedno urządzenie wyświetlające obraz.

Klonowanie nView: w tym trybie na ekranie pomocniczym wyświetlana jest dok³adna kopia obrazu wyœwietlanego na ekranie podstawowym.

Podział w poziomie nView: ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w poziomie na dwa ekrany. Ekrany stanowią wspólnie poszerzoną powierzchnię wyświetlania, co ma zastosowanie przy oglądaniu obrazów większych niż pojedynczy ekran.

Podział pionowy nView: ten tryb umożliwia rozszerzenie pulpitu Windows w pionie na dwa ekrany. Ekrany stanowią wspólnie rozszerzoną powierzchnię wyświetlania, co ma zastosowanie przy oglądaniu obrazów większych niż pojedynczy ekran.

Graficzne odwzorowanie konfiguracji ekranu nView.

Kliknij rysunek monitora, aby ustawić go jako bieżące urządzenie wyświetlające obraz. Kliknięcie rysunku monitora prawym przyciskiem myszy powoduje udostępnienie listy opcji umożliwiających dostosowanie parametrów wybranego urządzenia wyświetlającego obraz.

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

Wy³¹cza funkcjê automatycznego przesuwania pulpitu na ekranie pomocniczym przy w³¹czonej opcji „W³¹cz wirtualny pulpit”. UmoŹliwia to zablokowanie wirtualnego pulpitu w okreœlonym po³oŹeniu. Funkcja ta jest przydatna w przypadku prezentacji lub pracy ze szczegó³ami obrazu w aplikacjach.

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

Opcja ta w³¹cza funkcjê wirtualnego pulpitu w trybie podzia³u nView.

W³¹czenie tej funkcji umo¿liwia ustawienie obszaru pulpitu wiêkszego ni¿ fizyczne wymiary po³¹czonych ekranów.

W przypadku przesuniêcia kursora myszy poza widzialny obszar po³¹czony widok przesuwa siê w obrêbie wiêkszego obszaru pulpitu.

Graficzne odwzorowanie konfiguracji ekranu pomocniczego nView.

Kliknij rysunek, aby skonfigurować urządzenie podłączone do pomocniczego wyjścia karty graficznej obsługującej funkcję nView w czasie pracy w trybie klonowania.

W³¹cza sterowanie powiększeniem, co umożliwia powiększenie określonego obszaru ekranu.

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

Umożliwia powiększenie i pomniejszenie wybranego fragmentu ekranu wideo.

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

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

W³¹czenie opcji umoŹliwia sterownikowi karty okreœlenie optymalnej rozdzielczoœci odtwarzania materia³u wideo w trybie pe³noekranowym.

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

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

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

Pokazuje typ aktualnie używanego monitora.

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

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

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

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

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

W³¹czenie tej opcji umożliwia korzystanie z zaawansowanych funkcji obsługi wielu monitorów w systemie Windows 2000 podczas pracy w trybie OpenGL.

Opcja ta s³u¿y do wyboru ekranu, na którym ma siê znajdowaæ lewy górny róg pulpitu. Najbardziej widocznym skutkiem dzia³ania tej opcji jest zamiana po³o¿enia ekranów.

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

Bieżący ekran można także ustawiać, klikając rysunek monitora powyżej.

Kliknij, aby skonfigurować lub zmieniać ustawienia sprzętowe bieżącego ekranu.

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

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

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

Kliknij, aby wyświetlić informacje na temat posiadanej karty graficznej NVIDIA.

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

Kliknij, aby odwiedzić witrynę internetową¹ firmy NVIDIA i uzyskać aktualne informacje/pobrać najnowsze sterowniki karty graficznej.

W tym miejscu wyświetlane s¹ szczeg³owe informacje na temat konfiguracji sprzêtowej karty graficznej.

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

Tabela ta zawiera listę plików wykorzystywanych aktualnie przez kartę graficzną¹ NVIDIA wraz z opisami i informacjami o wersji.

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

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

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

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

Kliknij przycisk, aby usunąć z listy aplikacji wszystkie wpisy.

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

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

Określa ekran (monitor), na którym aktualnie wybrana aplikacja powinna być za każdym razem uruchamiana, jeżeli opcja „Zawsze uruchamiaj aplikację na ekranie:” jest włączona.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Jeżeli aktywnych jest kilka pulpitów aplikacji, kombinacja ta umożliwia przełączanie pomiędzy pulpitemi. Ciągłe używanie tej kombinacji umożliwia cykliczne przełączanie się pomiędzy aktywnymi pulpitemi aplikacji.

Na karcie Ustawienia globalne znajduj¹ siê opcje dotycz¹ce ca³oœci Mened¹era pulpitów i obs³ugi wszystkich aplikacji.

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

Zmaksymalizowanie aplikacji na bieżącym ekranie oznacza, że domyślnie zapewnia ona tylko dotychczas zajmowany ekran.

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

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

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

Zaznacz opcję, aby systemowe okna podręczne były zawsze wycentrowane na wybranym ekranie.

Wybierz monitor, na którym mają być wycerodkowane okna podręczne. Pole to jest dostępne, jeżeli zaznaczona jest opcja „Wycerodkuj okna systemowe na ekranie:”.

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

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

Kliknij przycisk, aby odtworzyć domyślne ustawienia globalne i klawisze skrótów Menedżera pulpitu.

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

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

Kliknij przycisk Anuluj, aby zamknąć okno Menedżera pulpitów bez zapisywania i zastosowania zmian.

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

Kliknij przycisk Zastosuj, aby zatwierdzić i zapisać wszystkie zmiany ustawień, a następnie zamknąć okno Panelu sterowania Menedżera pulpitów.

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

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

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

Kliknij przycisk, aby zatwierdziæ wybrany plik programu jako now¹ aplikacjê, któr¹ ma zarz¹dzaæ Mened¿er pulpitów.

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

Okno to umożliwia wpisanie nazwy nowego pulpitu aplikacji.

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

Przykładowo, można stworzyć pulpit pod nazwą „WWW” dla przeglądarek WWW i pulpit „Poczta” dla klientów poczty elektronicznej. Funkcja klawiszy skrótów Menedżera pulpitu umożliwia łatwe przełączanie pomiędzy różnymi pulpitemi aplikacji.

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

Kliknij przycisk Anuluj, jeżeli nie chcesz wpisywać nazwy pulpitu.

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

W³¹cz opcję, aby przemieszczać okna w całości na jeden lub drugi pulpit w przypadku przenoszenia ich za pomocą¹ myszy.

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

Zaznacz opcję, aby włączyć alternatywne okno przełączania zadań, wycentrowane zgodnie z bieżącą konfiguracją nView, które umożliwia przełączanie się pomiędzy aplikacjami wyświetlanymi na różnych pulpitych.

Okno przełączania zadań otwiera się naciśnięciem klawiszy ALT+TAB.

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

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

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

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

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

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

W³¹cz, aby powiêkszaæ obraz za pomoc¹ skalowania filtrowanego (z interpolacj¹).

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

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

Kombinacja ta w³¹cza i wy³¹cza funkcję powiększenia.

Kombinacja ta przybliża powiększony obraz.

Kombinacja ta oddala powiększany obraz.

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

Parametr ten określa opóźnienie, z jakim powiększenie jest prze³czane pomiędzy monitorami (w milisekundach). Opóźnienie to ma na celu uniknięcie nadmiernego prze³czania powiększanego obrazu pomiędzy monitorami w przypadku krótkotrwa³ego i przypadkowego przemieszczenia kursora myszy na drugi ekran. Wartość zerowa oznacza całkowity brak opóźnienia.

Zaznacz tę opcję, aby w³czyæ natychmiastow¹ zmianê stopnia powiêkszenia poprzez naciœniêcie kombinacji klawiszy CTRL/ALT/SHIFT i obrót rolki myszy.

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

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

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

Opcja ta wyłącza anty-aliasing w aplikacjach 3D.

Zaznacz, aby uzyskać maksymalną wydajność aplikacji.

Opcja ta w³¹cza anty-aliasing w trybie 2x.

Ustawienie to zapewnia poprawê jakości obrazu przy zachowaniu wysokiej wydajnoœci aplikacji 3D.

Opcja ta w³¹cza chronion¹ patentami technikê anty-aliasingu dostêpn¹ w procesorach graficznych z rodziny GeForce.

Technika Quincunx Antialiasing zapewnia tak¹ sam¹ jakoœæ obrazu, jak w przypadku wolniejszego trybu 4x, przy zachowaniu wydajnoœci porównywalnej z szybszym trybem 2x.

Opcja ta w³¹cza anti-aliasing w trybie 4x.

Ustawienie to zapewnia wy¿sz¹ jakoœæ obrazu kosztem wydajnoœci aplikacji 3D.

Opcja ta w³¹cza anty-aliasing w trybie 4x, 9-punktow¹ metod¹ Gaussa.

Ustawienie to zapewnia wy¿sz¹ jakoœæ obrazu kosztem wydajnoœci aplikacji 3D.

Opcja ta w³¹cza anty-aliasing w trybie 6x.

Ustawienie to zapewnia wy³sz¹ jakoœæ obrazu ni¿ w trybie 4x kosztem nieznacznego spadku wydajnoœci aplikacji 3D.

Uwaga: Ustawienie to dotyczy wy³¹cznie aplikacji Direct3D. W przypadku korzystania z aplikacji OpenGL wykorzystywane jest ni¿sze o jeden stopieñ ustawienie anty-aliasingu (tj. ustawienie bezpoœrednio poprzedzaj¹ce opcje 6x.)

Opcja ta automatycznie w³¹cza optymalne ustawienia anty-aliasingu dla obs³uguj¹cych go aplikacji 3D.

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

Informacje na temat bieżących ustawień AGP w komputerze.

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

Suwak umożliwia ręczny wybór trybu AGP wykorzystywanego przez podsystem graficzny.

Umożliwia wybór sposobu, w jaki sterownik zarządza pamięcią obrazu wydzieloną z pamięci systemowej.

Umożliwia określenie ilości pamięci systemowej wykorzystywanej w powiązaniu z metodą określoną przez bieżący tryb bufora klatek.

Opcja ta umożliwia określenie strategii zarządzania pamięcią bufora klatek przy korzystaniu z dynamicznego trybu bufora klatek.

Narzędzie NVIDIA PowerMizer umożliwia sterowanie poborem mocy przez procesor graficzny. Czas pracy akumulatora można wydłużyć poprzez ustawienie opcji Maksymalna oszczędność energii, zaś wybranie opcji Maksymalna wydajność pozwala wykorzystać pełną moc procesora graficznego.

W przypadku zainstalowania w systemie Windows karty graficznej z kilkoma wyjęciami opcja ta umoŹliwia traktowanie poszczególnych wyjœæ jako osobnych kart graficznych. UmoŹliwia to niezaleŹny wybór rozdzielczoœci i/lub g³êbi kolorów dla poszczególnych urz¹dzeñ pod³¹czonych do wielowyjœciowej karty.

Obsługa dwóch urządzeń wyświetlających obraz za pomocą jednej konfiguracji układu graficznego i pamięci narzuca pewne ograniczenia w zakresie ustawień wyświetlania. Tryby dostępne w oknie Właściwości: Ekran systemu Windows są obsługiwane przez kartę graficzną w konfiguracji z jednym monitorem. W przypadku podziału zasobów karty pomiędzy dwa urządzenia niektóre wyższe rozdzielczości nie są dostępne na żadnym z nich. W takiej sytuacji zaleca się wykonanie szeregu prób, mających na celu dobranie kombinacji trybów wyświetlania właściwie obsługiwanej przez kartę graficzną.

Kliknij przycisk, aby dostosować dodatkowe ustawienia obrazu stereoskopowego i nakładki w trybie OpenGL. Przycisk jest dostępny wyłącznie po uaktywnieniu opcji „Włącz poczwórny bufor API dla obrazu stereoskopowego” z pierwszej listy rozwijanej panelu.

W³¹cza obs³ugê nak³adek w trybie OpenGL Niektóre aplikacje (np. Softimage3D) wymagaj¹ udostêpnienia p³aszczyzn nak³adek. P³aszczyzny nak³adek pe³ni¹ rolê powierzchni palety jako uzupe³nienie standardowego bufora kolorów (RGB). Nak³adki s¹ szczególnie przydatne w przypadku zachodz¹cych na siebie obszarów rysowania, które s¹ niezale¿ne od samego obrazu trójwymiarowego, takich jak menu i kursory. Nak³adki s¹ obs³ugiwane w trybie 16- i 32-bitowej g³êbi kolorów.

Uwaga: Nie mo¿na jednocze³nie korzystaæ z obrazu stereoskopowego w trybie OpenGL i nak³adek. Nak³adki wymagaj¹ dodatkowej iloœci pamiêci karty graficznej i mog¹ nie byæ dostêpne we wszystkich rozdzielczoœciach. W przypadku wyst¹pienia problemów z dostêpem do funkcji nak³adki mo¿e byæ konieczne obni¿enie rozdzielczoœci lub g³êbi kolorów.

W³¹cza obs³ugê obrazu stereoskopowego w trybie OpenGL Aby zapewniæ dzia³anie aplikacji obs³uguj¹cych okulary migawkowe lub inne urz¹dzenia, sterownik NVIDIA eksportuje obraz w stereoskopowym formacie pikseli OpenGL. Ponadto sterownik organizuje pamieæ tak, aby umo³liwiæ jednoczesne stosowanie aplikacji stereoskopowych i monoskopowych (dwuwymiarowych).

Uwaga: Opcjê tê nale¿y w³¹czaæ tylko w razie koniecznoœci. Niektóre aplikacje automatycznie wybieraj¹ format obrazu stereoskopowego, inne zaê mog¹ nie dzia³aæ prawid³owo w stereoskopowym formacie pikseli.

Uwaga: Nie mo¿na jednoczeœnie korzystaæ z obrazu stereoskopowego w trybie OpenGL i nak³adek. Wyœwietlanie obrazu stereoskopowego wymaga dodatkowej iloœci pamieci karty graficznej i mo¿e nie byæ dostêpne we wszystkich rozdzielczoœciach. W przypadku wyst¹pienia problemów z wyœwietlaniem obrazu stereoskopowego mo¿e byæ konieczne obni¿enie rozdzielczoœci lub g³êbi kolorów.

Sterownik NVIDIA obs³uguje wiele ró¿nych typów urz¹dzeñ stereoskopowych. W przypadku korzystania z urz¹dzeñ innych ni¿ domyœlnie nale¿y wybraæ w³aœciwy tryb wyœwietlania z listy.

Zaznacz tę opcję wyłącznie, jeżeli korzystasz z karty ELSA 3D REVELATOR™ lub zgodnej. Karta ta pozwala przetwarzać sygnał monitora dla potrzeb standardowego 3-stykowego gniazda DIN stosowanego w większości dostępnych urządzeń stereoskopowych.

Uwaga: Nie ma konieczności stosowania przetwornika, jeżeli zainstalowana karta graficzna posiada wbudowane 3-stykowe gniazdo DIN!

Zaznacz tę opcję, jeżeli do karty graficznej podłączony jest ekran LCD z automatycznym wyborem trybu stereoskopowego.

Zaznacz tę opcję, jeżeli korzystasz z pasywnego urządzenia stereoskopowego.

Opcja ta ma zastosowanie w przypadku korzystania z projektorów podłączonych do dwumonitorowej karty graficznej opartej na układzie graficznym NVIDIA Quadro2 MXR (lub GeForce2 MX/GeForce2 Go) przy włączonym trybie klonowania nView w panelu nView. Na jednym ekranie wyświetlany będzie obraz lewego oka, na drugim zaś – prawego.

Opcja ta jest dostępna wyłącznie w przypadku korzystania z kart wielomonitorowych.

Jeżeli karta graficzna posiada 3-stykowe gniazdo DIN, opcja ta w³¹cza jego obs³ugę. W takim przypadku nie ma potrzeby stosowania dodatkowych przetworników, takich jak urz¹dzenia dostarczane z kart¹ ELSA 3D REVELATOR™ lub okularami StereoGraphics®. 3-stykowe gniazdo DIN pozwala na pod³¹czenie urz¹dzeñ stereoskopowych bezpoœrednio do karty graficznej.

Zaznacz tę opcję, jeżeli korzystasz z przetwornika dostarczonego wraz z produktami StereoGraphics® StereoEyes® lub zgodnymi. Przetwornik ten przekształca sygnał monitorowy na format standardowego wyjścia 3-stykowego DIN, z którego korzysta większość urządzeń stereoskopowych.

Uwaga: Nie ma konieczności stosowania przetwornika, jeżeli zainstalowana karta graficzna posiada wbudowane 3-stykowe gniazdo DIN!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> W przypadku niemożności uzyskania efektu stereoskopowego, opcja ta pozwala zamieniać miejscami obraz lewego i prawego oka. Zazwyczaj włączenie tej opcji jest wymagane jedynie w przypadku korzystania z monitora z przeplotem pionowym oraz w trybie pasywnym.

Opcja ta pozwala zarezerwować ilość pamięci wymaganej do obsługi map tekstur. Może to zwiększyć wydajność działania aplikacji wykorzystujących dużą ilość tekstur kosztem niewielkiego spadku wydajności aplikacji nie korzystających z teksturowania.

Opcja ta wymusza korzystanie z filtrowania trzyliniowego bez względu na to, czy wymaga tego dana aplikacja. Pozwala to uzyskać lepszą¹ jakość obrazu w większości aplikacji 3D.

