

Эта опция используется для вкл./выкл. табличного метода имитации тумана.

Спецификация Direct3D подразумевает, что видеокарта, являющаяся D3D аппаратным ускорителем, должна поддерживать либо линейный, либо экспоненциальный (табличный) метод имитации тумана. Некоторые игры некорректно запрашивают D3D аппаратный ускоритель, какой именно метод он поддерживает и предполагают использование табличного метода. Настройка этой опции гарантирует, что такие игры будут корректно работать на Вашем Nvidia графическом процессоре.

Эти настройки позволяют Вам контролировать функции антиалиасинга.

Антиалиасинг – это метод, используемый для сглаживания краев 3D объектов и устранения «лестничного эффекта». Обратите внимание, что включение антиалиасинга не обеспечивает автоматическое сглаживание границ объектов всеми Direct3D программами. Антиалиасинг должен поддерживаться приложением для того, чтобы эффект сглаживания имел место.

Позволяет Вам выбрать метод антиалиасинга.

Вы можете выбрать установки в диапазоне от значений, обеспечивающих максимальную скорость приложения до значений, обеспечивающих максимальное качество картинки.

Позволяет Вам выбрать метод автомипмэппинга, который будет использовать Ваш графический процессор.

Вы можете выбрать мипмэппинг с билинейной или трилинейной фильтрацией. Обычно мипмэппинг с билинейной фильтрацией обеспечивает более высокую скорость приложения, с другой стороны, метод трилинейной фильтрации дает более высокое качество картинки.

Позволяет Вам настроить LOD bias (смещение уровня детализации) для мип-уровней.

Меньшее смещение обеспечивает более высокое качество картинки, большее смещение обеспечивает более высокую скорость приложения. Вы можете варьировать установки смещения в диапазоне от «Наивысшее качество картинки» до «Наивысшая производительность».

Позволяет графическому процессору в дополнение к памяти, установленной на самом графическом адаптере, использовать выбранный объем системной памяти для хранения текстур.

**Замечание:** Максимальный размер системной памяти, который может быть использован для хранения текстур, зависит от общего объема физической памяти, установленной в системе. Чем больше физической памяти установлено в компьютере, тем больше памяти можно использовать для хранения текстур.

Эта установка не действует в системах, использующих графический адаптер на шине AGP.

Ваш Nvidia графический процессор может автоматически генерировать мип-уровни, что повышает эффективность передачи текстур через системную шину и обеспечивает более высокую скорость приложения.

Однако, некоторые приложения могут некорректно определять, включена или нет автоматическая генерация мип-уровней. Для исправления этого, уменьшите число автоматически генерируемых мип-уровней до такого значения, когда картинка перестает искажаться. Уменьшение числа мип-уровней часто может приводить к тому, что становятся заметны границы или «швы» между текстурами.

Выбор этой опции допускает сокращение цветового разрешения трилинейных mip-уровней.

Это может увеличить скорость работы приложения ценой незначительного снижения качества картинки. В некоторых случаях, снижение качества картинки может быть практически незаметным, таким образом, выбирая эту опцию, Вы можете получить дополнительную производительность.

Выбор этой опции включает режим переключения страниц для полноэкранного OpenGL приложения, что может увеличить производительность. Если выключено, OpenGL будет использовать побитовый обмен между страничными буферами.

Выбор этой опции принуждает драйвер ожидать сигнал VBlank после вывода очередного кадра на экран.

Отключение этой опции позволяет получить частоту обновления кадров изображения выше кадровой частоты монитора, но это может привести к искажениям изображения и понижению качества картинки. Выберите эту опцию, если Вы хотите, чтобы драйвер ожидал получения сигнала VBlank.

Набор пользовательских настроек, который Вы сохранили. Выбор значения из списка активизирует соответствующую настройку. Для того, чтобы применить настройку, нажмите кнопку «ОК» или «Применить».

Позволяет Вам сохранить текущий набор настроек (включая те, что находятся в диалоговом окне «Direct3D - Дополнительно») как пользовательский набор. Сохраненные настройки будут затем добавлены в соответствующий список.

Как только Вы подобрали соответствующие настройки для конкретной Direct3D игры, сохраните их. Это позволит Вам быстро загрузить весь набор настроек перед запуском каждой игры и избавить Вас от необходимости настраивать каждый раз все опции по отдельности.

Позволяет Вам сохранить текущий набор настроек как пользовательский набор. Сохраненные настройки будут затем добавлены в соответствующий список.

Как только Вы подобрали соответствующие настройки для конкретного OpenGL приложения, сохраните их. Это позволит Вам быстро загрузить весь набор настроек перед запуском каждого приложения и избавить Вас от необходимости настраивать каждый раз все опции по отдельности.

Удаляет выбранный в данный момент пользовательский набор настроек из списка.

Возвращает все настройки к их исходным значениям по умолчанию.

Отображает диалоговое окно, которое позволяет Вам настроить дополнительные параметры Direct3D.

Эта настройка изменяет аппаратную схему адресации текстур для текселей (элементов текстуры).

Изменение этих значений приводит к переопределению начала текселя. Исходные значения соответствуют спецификации Direct3D. Однако некоторые приложения допускают, что начало текселя может находиться в любом месте. Качество картинки в таких приложениях может быть улучшено, если начало текселя будет переопределено. Используйте движок регулятора для того, чтобы определить начало текселя в промежутке от левого верхнего угла до центра текселя.

Эта настройка позволяет ограничить число кадров, которое предварительно обрабатывает CPU (центральный процессор) перед тем как передать их графическому процессору (когда VSYNC выключено). В некоторых случаях большое число предварительно обрабатываемых кадров может привести к задержке реагирования на такие устройства как джойстик, игровая панель или клавиатура. Уменьшите это значение, если во время игры Вы ощущаете заметную задержку реагирования на устройства ввода, подключенные к Вашему компьютеру.

Возвращает все настройки к их исходным значениям по умолчанию.

Позволяет настроить качество отображения текстур в OpenGL приложениях.

**Оптимизация – Наивысшее качество картинки**, приводит к обработке текстур с наивысшим возможным качеством.

**Оптимизация – Наивысшая производительность**, приводит к обработке текстур с худшим качеством, но большей скоростью вывода.

**Смешанный режим** использует комбинацию первых двух режимов. Это значение принято по умолчанию.

Позволяет драйверу использовать дополнительное расширение OpenGL - **GL\_KTX\_buffer\_region**. Это может повысить производительность 3D приложений, которые поддерживают такое расширение.

Позволяет использовать локальную видеопамять, когда включена поддержка расширения `GL_KTX_buffer_region`. Однако, если доступно менее 8 МВ локальной видеопамяти, поддержка расширения двойных проекций не будет включена.

Позволяет установить максимальный размер области текстур при использовании графического адаптера на шине PCI.

Увеличение этого параметра на PCI системах, имеющих достаточное количество памяти, позволяет существенно увеличить производительность некоторых OpenGL приложений.

**Примечание:** Максимальный размер системной памяти, который может быть зарезервирован для OpenGL текстур, зависит от объема физической памяти, установленной в компьютере. Чем больше физической памяти установлено, тем большее значение может принимать данный параметр.

Этот параметр не оказывает влияния, если используется графический адаптер на шине AGP.

Движки регуляторов позволяют Вам настроить для выбранного цвета значения яркости, контрастности или гаммы.

Параметры цветовой коррекции помогают Вам компенсировать изменения цвета при выводе исходного изображения на дисплей. Это полезно при работе с изображениями, которые требуют максимально достоверного воспроизведения цвета (например фотографиями).

Также, многие 3D игры могут выводить слишком темное изображение. Увеличение яркости и/или значения гаммы одновременно для всех цветов, позволяет сделать изображение в этих играх более ярким и естественным.

Позволяет Вам выбрать определенный цвет, который будет настраиваться движковыми регуляторами. Вы можете настраивать красный, зеленый или синий цвет по отдельности или все три цвета одновременно.

Графическое представление цветовой кривой. Кривая изменяется одновременно с изменением значений яркости, контрастности или гаммы.

Выбор этой опции позволит при запуске Windows автоматически применить цветовую настройку, которую Вы здесь установили.

**Примечание:** Если Ваш компьютер подключен к сети, цвета будут установлены после того, как Вы войдете в сеть.

Список сохраненных пользовательских цветовых настроек. Выбор пункта из списка активизирует соответствующую настройку.

Позволяет Вам сохранить текущую цветовую настройку. Сохраненная настройка будет добавлена в соответствующий список.

Удаляет из списка выбранную цветовую настройку.

Возвращает все цветовые параметры к их исходным значениям по умолчанию.

Позволяет Вам выбрать один из двух режимов синхронизации монитора.

**Auto-Detect** – позволяет Windows получить нужные параметры непосредственно от монитора. Значение по умолчанию. Обратите внимание, что некоторые старые мониторы могут не поддерживать эту функцию.

**General Timing Formula** или **GTF** – стандартный режим, используемый современным оборудованием.

**Discrete Monitor Timings** или **DMT** – устаревший режим, еще используемый в некоторых устройствах. Выберите эту опцию, если Ваш монитор использует DMT.

Выберите эту опцию, если Вы хотите, чтобы драйвер выключил кэширование курсора.

Если курсор мыши выглядит неверно или искажается во время работы определенного приложения, то выключение кэширования курсора может решить эту проблему.

Если Вы изменили настройку, то Вы должны перезапустить Windows, чтобы новая настройка вступила в силу.

Отключает интерполяцию пикселей при растягивании bitmap изображений.

Выберите эту опцию, если Вы не хотите, чтобы драйвер при увеличении bitmap изображений сглаживал их.

Если Вы изменили настройку, то Вы должны перезапустить Windows, чтобы новая настройка вступила в силу.

Выключает аппаратную поддержку графическим акселератором GDI функций рисования кривых.

Выбор этой опции перекладывает функции рисования кругов, овалов, дуг и т.д. с аппаратного акселератора на программный драйвер с использованием внутренних алгоритмов Windows.

Если Вы изменили настройку, то Вы должны перезапустить Windows, чтобы новая настройка вступила в силу.

Добавляет иконку NVidia QuickTweak на панель задач Windows.

Эта иконка позволяет Вам быстро применить любую пользовательскую настройку параметров Direct3D, OpenGL или цветовую схему «на лету» с помощью удобного всплывающего меню. Меню, также, содержит пункты, с помощью которых можно восстановить исходные значения по умолчанию.

Позволяет Вам выбрать иконку под которой утилита QuickTweak будет помещена на панель задач Windows.

Выберите иконку из списка. Нажмите кнопку «ОК» или «Применить», чтобы обновить иконку на панели задач.

Выберите эту опцию, если Вы хотите отключить поддержку драйвером расширенных программных инструкций того или иного CPU (процессора).

Некоторые CPU поддерживают расширенные программные инструкции, которые дополняют команды графического процессора NVidia и повышают производительность 3D игр и приложений. Выбор этой опции позволяет Вам отключить поддержку драйвером таких дополнительных программных инструкций. Это может быть полезно для сравнительных оценок производительности или для выявления конфликтов.

Выберите эту опцию, если Вы хотите отключить ожидание сигнала VBlank.

Так же известно по названию «выключение VSYNC». Это позволяет немедленно выводить изображение на экран не ожидая его синхронизации со сменой кадра на мониторе, что позволяет достичь частоты смены изображений видеоадаптера выше, чем кадровая частота монитора. Однако, в результате этого, могут появиться видимые искажения или может произойти ухудшение качества изображения.

Закрывает диалоговое окно и сохраняет изменения, которые Вы сделали. Эти изменения вступят в силу после того, как Вы нажмете кнопку «ОК» или «Применить» в диалоговом окне «Дополнительные Свойства».

Закрывает диалоговое окно без сохранения изменений, которые Вы сделали.

Выбор этой опции отключает поддержку драйвером свойств DirectX 6.

Некоторые игры, рассчитанные на поддержку ранних версий DirectX, могут выполняться неправильно, когда инсталлирован DirectX версии 6 и включена поддержка DirectX 6 в драйвере. Выбор этой опции переключает драйвер в режим совместимости с DirectX версии 5. Таким образом, старые игры будут выполняться правильно.

Используйте эту опцию, если Вы хотите запустить старую игру, которая либо не запускается либо работает не так как должна.

Позволяет Вам выбрать кнопку мыши, при нажатии которой на иконке панели задач будет появляться всплывающее меню.

Выбор этой опции позволяет отменить вывод окна Подтверждения.

Выберите эту опцию, если Вы не хотите, чтобы всякий раз, когда Вы загружаете из меню конфигурацию Direct3D или OpenGL, появлялось окно Подтверждения.

Выберите эту опцию, если Вы хотите, чтобы меню панели задач отображалось с 3D эффектом.

Эти настройки позволяют Вам определить положение картинки на плоскпанельном дисплее, когда текущее разрешение ниже максимально поддерживаемого.

Выберите эту опцию, если Вы хотите, чтобы выбранные настройки применялись всякий раз, когда Вы запускаете Windows.

Используйте кнопки со стрелками для настройки местоположения рабочей области экрана на Вашем мониторе.

Возвращает рабочую область экрана в исходное положение по умолчанию, принятое для текущего разрешения и кадровой частоты.

Эти опции позволяют выбрать устройство вывода изображения (монитор, цифровой плоскочпанельный дисплей или телевизор, в зависимости от того, какие устройства поддерживает Ваш дисплейный адаптер).

Открывает окно, в котором Вы можете настроить параметры активного устройства вывода изображения.

Отображает установки формата телесигнала и страны, используемые для вывода изображения на телевизор.

Открывает окно, в котором Вы можете выбрать формат телесигнала для телевизора.

Этот лист прокрутки позволяет Вам выбрать формат телесигнала, принятый в той стране, в которой Вы проживаете.

**Примечание:** Если вашей страны нет в списке, выберите ближайшую к Вам страну.

Применять выбранный формат телесигнала при включении.

Если при включении компьютера, к нему подключен только телевизор, установка этой опции позволяет быть уверенным, что во время загрузки, все сообщения будут выводиться на экран, используя выбранный для данного телевизора формат телесигнала.

Используйте кнопки со стрелками для настройки местоположения рабочей области экрана на Вашем телевизоре.

**Примечание:** Если во время настройки телевизионная картинка искажается или пропадает, просто подождите 10 секунд. Картинка автоматически возвратится в исходное положение по умолчанию. После этого Вы можете возобновить настройку. Как только Вы настроите положение рабочей области экрана, нажмите кнопку «ОК» или «Применить», чтобы сохранить настройки до истечения 10 секундного интервала.

Возвращает рабочую область экрана в исходное положение по умолчанию, принятое для текущего разрешения.

Используйте эти регуляторы для настройки яркости и насыщенности телевизионного изображения.

Используйте этот регулятор для настройки фликер-фильтра (подавление дрожания), применяемого для телевизионного сигнала.

Рекомендуется полностью отключить фликер-фильтр во время проигрывания видеозаписей с помощью аппаратного DVD декодера.

Устанавливает разрешение экрана и глубину цвета для вывода изображения на экран телевизора.

