

Включить эмуляцию табличного затуманивания

Direct3D подразумевает, что графический процессор NVIDIA с аппаратным ускорением Direct3D должен обеспечивать либо вершинное затуманивание (vertex fog), либо табличное затуманивание (table fog).

Примечание. Некоторые игры запрограммированы на поддержку табличного затуманивания и некорректно запрашивают аппаратные функции Direct3D. Выбор данного параметра обеспечивает правильную работу таких игр на графическом процессоре NVIDIA.

При выборе данного параметра аппаратное обеспечение автоматически настраивает глубину Z-буфера в соответствии с требованиями приложения.

Примечание. Данный параметр рекомендуется держать включенным, если не требуется указывать конкретную глубину Z-буфера. Если выключить данный параметр, то будут работать только приложения, глубина рабочего Z-буфера которых совпадает с текущей аппаратной конфигурацией.

Данный параметр позволяет включить альтернативный способ буферизации глубины.

Выбор этого параметра позволяет аппаратному обеспечению использовать для 16-разрядных приложений другой механизм буферизации глубины, который обеспечивает более высокое качество рендеринга трехмерных изображений.

Включает отображение логотипа NVIDIA в приложениях DirectX3D.

Если данный параметр включен, во время выполнения приложений DirectX3D в нижнем углу экрана будет отображаться логотип NVIDIA.

Для увеличения эффективности передачи текстур через шину, а также для обеспечения высокой производительности приложений графический процессор NVIDIA может автоматически генерировать масштабируемые карты текстур (mipmaps).

Примечание. Однако некоторые приложения при включенном параметре автоматической генерации масштабируемых карт текстур могут работать некорректно. Для решения таких проблем уменьшите количество автоматически генерируемых уровней масштабируемых карт текстур до значения, при котором изображение на экран будет выводиться корректно. Уменьшение количества уровней масштабируемых карт текстур часто снижает несовпадение текстур или "шовность", но при этом снижается производительность.

Данный параметр позволяет настроить отклонение **Уровня детализации (УД)** масштабируемой карты текстур. Низкое отклонение обеспечивает лучшее качество изображения, а высокое отклонение – увеличивает производительность приложения. Можно выбрать одно из пяти предустановленных значений отклонения, изменяя уровень отклонения от значения "Наилучшее качество изображения" до значения "Максимальная производительность".

Показывает список сохраненных пользовательских настроек (или конфигураций).

Чтобы активировать этот параметр, выберите элемент из списка, затем нажмите кнопку **Применить**.

Щелкните, чтобы сохранить текущие настройки (включая настройки в диалоговом окне “Дополнительные параметры Direct3D”) в качестве пользовательской конфигурации.

- Сохраненные настройки будут добавлены в смежный список.
- Если для определенной игры с поддержкой Direct3D найдены оптимальные значения параметров, их можно сохранить в качестве пользовательской конфигурации. Это позволит быстро сконфигурировать Direct3D перед запуском игры, не тратя время на установку каждого параметра в отдельности.

Щелкните, чтобы удалить выделенный в списке пользовательский параметр настройки.

Щелкните, чтобы присвоить всем параметрам настройки значения по умолчанию.

Щелкните, чтобы отобразить диалоговое окно, в котором можно настроить дополнительные параметры Direct3D.

Переместите ползунок, чтобы изменить схему аппаратной адресации текстелей (элементов текстуры).

При изменении этих значений будет изменено местоположение начала координат текстеля. **Значения по умолчанию** соответствуют спецификациям Direct3D. Некоторые программы могут быть запрограммированы на произвольное определение начала координат текстеля. Качество изображения в таких приложениях можно улучшить переопределением начала координат текстеля. Используйте ползунок для помещения начала координат текстеля в какую-либо точку между его верхним левым углом и центром.

Этот параметр позволяет графическому процессору NVIDIA использовать указанный объем системной памяти для хранения текстур (в дополнение к памяти, установленной на видеоплатах).

Примечание. Максимальный объем системной памяти, который можно выделить для хранения текстур, вычисляется с учетом объема оперативной памяти компьютера. Чем больше объем системной оперативной памяти, тем больше памяти можно выделить для текстур.

Этот параметр применяется только для видеоплат PCI, а также для видеоплат AGP, работающих в режиме совместимости с PCI.

Ограничивает количество кадров, которые центральный процессор может подготовить перед их обработкой графическим процессором, если выключена вертикальная синхронизация.

Примечание. В некоторых случаях при увеличении количества предварительно подготовленных кадров возрастает "задержка ввода" в работе таких устройств, как джойстики, игровые манипуляторы, клавиатуры и т.п. Если в играх возникнут значительные задержки в работе устройств ввода компьютера, уменьшите значение этого параметра.

Отключает поддержку драйверами дополнительных инструкций, используемых конкретными ЦП.

Некоторые ЦП поддерживают дополнительные 3D-инструкции, которые дополняют набор инструкций графического процессора NVIDIA и повышают производительность трехмерных игр или приложений. Данный параметр позволяет выключить поддержку со стороны драйверов этих дополнительных 3D-инструкций. Это может быть полезно при сравнении производительности или для устранения проблем.

Позволяет драйверам экспортировать стереоскопические форматы, чтобы приложения OpenGL могли использовать стереоизображения и очки со стереозатвором.

Позволяет драйверу экспортировать форматы наложения, чтобы приложения OpenGL могли использовать наложения.

Позволяет драйверу OpenGL выделять один вторичный буфер и один буфер глубины при одном разрешении экрана.

- Если этот параметр включен (флажок установлен), то создающее много окон приложения OpenGL эффективнее используют видеопамять и быстрее работают.
- Если данный параметр (флажок снят), то драйвер OpenGL создает вторичный буфер и буфер глубины для каждого окна, создаваемого приложением OpenGL.

Устанавливает оптимальные параметры для выбранного приложения OpenGL. Щелкните направленную вниз стрелку, чтобы увидеть список приложений и выбрать одно из них.

Определяет, какие текстуры с указанной глубиной цвета должны использоваться в приложениях OpenGL по умолчанию.

- Значение **Использовать глубину цвета рабочего стола** предполагает, что всегда будут использоваться текстуры с такой же глубиной цвета, что и у рабочего стола Windows.
- Значение **Всегда использовать 16 бит/пиксель** и **Всегда использовать 32 бит/пиксель** включают использование текстур указанной глубины цвета независимо от параметров рабочего стола.

Этот параметр служит для установки режима транспонирования буфера для полноэкранных приложений OpenGL. Можно указать метод **передачи блоками** или **автовыбор**.

Автовыбор позволяет драйверу автоматически определить лучший метод, исходя из конфигурации аппаратного обеспечения.

Определяет способ обработки вертикальной синхронизации в OpenGL.

- **Всегда выкл.** Всегда отключает вертикальную синхронизацию в приложениях OpenGL.
- **Выкл. по умолчанию.** Вертикальная синхронизация остаётся выключенной, пока от приложения не поступит запрос на ее включение.
- **Вкл. по умолчанию.** Сохраняет вертикальную синхронизацию во включенном состоянии до тех пор, пока от приложения не поступит запрос на ее выключение.

Щелкните, чтобы сохранить текущие настройки в качестве пользовательской конфигурации, которая затем добавляется в смежный список.

Если для конкретного приложения OpenGL найдены оптимальные значения параметров, то их можно сохранить в качестве пользовательской конфигурации. Это позволит быстро сконфигурировать OpenGL перед запуском программы, не тратя время на отдельную установку каждого параметра.

Перемещая ползунок, настройте яркость, контрастность и значения гаммы выбранного цветового канала.

Параметры цветовой коррекции используются для компенсации различий в яркости между исходным изображением и его образом на дисплее. При работе с графическими редакторами настройка параметров обеспечивает более точное воспроизведение цветов изображений (например, фотографий) на дисплее.

К тому же множество игр с трехмерной графикой могут выводиться на экран в слишком темном режиме. Увеличение яркости и/или гаммы равномерно по всем каналам позволит сделать изображение более светлым и подходящим для игры.

Щелкните направленную вниз стрелку, чтобы выбрать цветовой канал, который настраивается с помощью ползунков. Можно выполнить настройку красного, зеленого и голубого каналов независимо друг от друга или настроить все каналы сразу.

Цифровая настройка предоставляет дополнительное средство управления разделением цветов и их интенсивностью, позволяет получить более яркие и чистые изображения во всех приложениях.

С помощью ползунка выберите следующие уровни цифровой настройки: **Выкл.**, **Низкий**, **Средний**, **Высокий**, **Макс.**

Графическое представление цветовой кривой. Эта кривая изменяется в реальном времени в зависимости от того, как регулируется контрастность, яркость и гамма.

Щелкните, чтобы после перезагрузки Windows автоматически восстанавливались настройки цветов.

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

Показывает список сохраненных настроек цветов.

Чтобы активировать параметр, выберите элемент из этого списка.

Щелкните, чтобы сохранить текущие настройки цветов в качестве пользовательской конфигурации. Сохраненные настройки будут добавлены в смежный список.

Щелкните, чтобы удалить выделенный в списке пользовательский параметр настройки цвета.

Щелкните, чтобы восстановить для всех настроек цветов значения, установленные изготовителем аппаратного обеспечения.

Щелкните, чтобы выбрать один из следующих режимов синхронизации монитора (дисплея):

- **Автоопределение** - позволяет Windows получить правильную информацию о синхронизации непосредственно от монитора. Это значение установлено по умолчанию. Обратите внимание, что некоторые старые модели мониторов не поддерживают эту функцию.
- **Основная формула синхронизации (General Timing Formula - GTF)** является стандартом и используется в большинстве новых мониторов (дисплеев).
- **Дискретные частоты монитора (Discrete Monitor Timings - DMT)** является старым стандартом, который всё ещё используется в некоторых моделях мониторов. Установите этот параметр, если монитору требуется дискретная частота (DMT).

Добавляет на панель задач Windows значок NVIDIA Media Center.

- Этот значок позволяет “на лету” применить любые пользовательские настройки Direct3D, OpenGL и цвета с помощью удобного всплывающего меню.
- В этом меню также содержатся элементы восстановления значений по умолчанию и доступа к диалоговому окну свойств экрана.

Щелкните, чтобы выбрать для Media Center значок, который будет отображаться на панели задач Windows.

1. Выберите в списке нужный значок.
2. Затем щелкните кнопку **Применить**, чтобы изменить значок на панели задач.

Активирует менеджер рабочего стола nView Desktop Manager, добавляя в меню рабочего стола пункт **Свойства nView**.

Щелкните по экрану правой кнопкой мыши, затем в появившемся меню выберите пункт **Свойства nView**. Появится панель свойств менеджера рабочего стола nView.

Щелкните, чтобы открыть менеджер рабочего стола nView после того, как активируете параметр **Включить менеджер рабочего стола**.

Панель свойств менеджера рабочего стола nView позволяет настроить ряд функций менеджера рабочего стола как для одного, так и для нескольких рабочих столов и дисплеев (мониторов).

Эти параметры позволяют определить размещение изображения на плоском экране, если разрешение экрана установлено ниже максимально поддерживаемого.

Кнопки со стрелками используются для настройки положения рабочего стола на мониторе (дисплее).

Щелкните, чтобы привести рабочий стол к положению, заданному по умолчанию для текущего разрешения и частоты обновления экрана.

Выберите устройство отображения (монитор, цифровой монитор с плоским экраном, телевизор), который поддерживает видеоплата на основе графического процессора NVIDIA.

Щелкните, чтобы открыть окно, в котором можно изменить настройки текущего устройства отображения.

Щелкните, чтобы указать текущий формат и параметры, используемые системой телевидения в Вашей стране.

Щелкните, чтобы открыть окно, где можно указать формат для системы телевидения в Вашей стране.

Этот список позволяет выбрать формат системы телевидения, используемой в стране, в которой Вы живете.

Примечание. Если Вашей страны в списке нет, выберите страну, которая расположена к Вам ближе всего.

Щелкните, чтобы указать тип выходного сигнала, посылаемого на телевизор.

- При наличии подходящего соединительного кабеля выход с отдельным видеосигналом (**S-Video**) обычно даёт более высокое качество изображения, чем композитный (composite) видеовыход.
- Если нет уверенности в том, сигнал какого типа следует указать, выберите значение **Автовыбор**.

Кнопки со стрелками используются для настройки положения рабочего стола на экране телевизора.

Примечание. Если в результате настройки изображение на экране телевизоре станет нестабильным или совсем исчезнет, просто подождите 10 секунд. Изображение автоматически возвратится в исходное состояние и можно будет заново начать настройку. Установив положение рабочего стола, нажмите кнопку **Применить**, чтобы сохранить настройки, иначе через 10 секунд будут восстановлены прежние значения.

Щелкните, чтобы восстановить расположение рабочего стола на экране телевизора, установленное по умолчанию для текущего разрешения.

Перемещая ползунок, отрегулируйте яркость изображения на экране телевизора.

Перемещая ползунок, отрегулируйте контраст изображения на экране телевизора.

Перемещая ползунок, отрегулируйте насыщенность цвета изображения на экране телевизора.

Перемещая ползунок, отрегулируйте значения фильтра мерцания, который будет применен к телевизионному сигналу.

Примечание. Для воспроизведения фильмов DVD с декодирующего устройства рекомендуется полностью *отключить* фильтр мерцания.

Эти элементы используются для регулирования качества воспроизведения видеофильмов и фильмов DVD на мониторе.

При воспроизведении на компьютере видеофильмов и фильмов DVD можно отдельно настроить яркость, контрастность, цвет и насыщенность для достижения оптимального качества изображения.

Позволяет настроить тактовые частоты ядра и памяти графического процессора NVIDIA.

Устанавливает тактовую частоту ядра графического процессора NVIDIA.

Показывает тактовую частоту ядра в мегагерцах.

Устанавливает тактовую частоту памяти видеоплаты.

Показывает тактовую частоту памяти в мегагерцах.

Тестирует новую настройку тактовой частоты перед ее применением.

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

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

Примечание. Если удерживать нажатой клавишу **Ctrl** при загрузке Windows, то автоматической настройки тактовой частоты не будет. Если компьютер подключен к сети, нажмите и удерживайте клавишу **Ctrl** сразу после входа в Windows.

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

Примечание. Каждый раз при обновлении BIOS видеоплаты новой прошивкой BIOS рекомендуется выполнять сброс.

Стандарт nView – это стандартный режим для одного дисплея. Этот режим используется в том случае, если к видеоплате с графическим процессором NVIDIA подключен только один монитор.

Клон nView – этот режим позволяет выводить точную копию изображения основного дисплея на дополнительный.

Горизонтальное расширение TwinView - этот режим позволяет горизонтально расширять рабочий стол Windows на два дисплея. В этом режиме два дисплея объединяются в одну общую широкую экранную область, что очень удобно при просмотре широких изображений, которые не помещаются на одном экране.

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

Показывает графическое представление конфигурации дисплея nView.

§ Щелкните значок монитора, чтобы сделать его текущим дисплеем.

§ При щелчке правой кнопкой мыши по значку монитора всплывет меню, которое позволяет настроить дисплей и перейти на вкладку “Коррекция цвета”.

Щёлкните, чтобы заблокировать текущую позицию панорамирования на дополнительном дисплее в режиме **Клон**.

Это позволяет “замораживать” виртуальный рабочий стол в определённом положении, что очень удобно при воспроизведении презентаций или при работе с мелкими элементами изображений в приложениях.

Чтобы выбрать область видеозаписи, которую нужно увеличить, щелкните в центре или на значках со стрелками. Выбрав требуемую область, можно увеличить её с помощью ползунка.

Перемещая ползунок, можно увеличивать и уменьшать масштаб выбранной области видеозображения на экране.

Щелкните направленную вниз стрелку, затем выберите **Основной дисплей** или **Дополнительный дисплей** в зависимости от того, на каком дисплее требуется воспроизвести видео в полноэкранном режиме.

Чтобы отключить полноэкранный режим, выберите **Выключить**. При выборе данного параметра, программное обеспечение наложения видеоизображения будет использовать управление шиной.

Примечание. Рекомендуется не включать данный параметр, если нет проблем с воспроизведением видео (искажение изображения или его отсутствие).

Показывает тип монитора, используемого с выбранной видеоплатой.

Щелкните, чтобы отобразить свойства устройства и драйвера этого дисплея.

Содержит список частот кадровой развертки (частот обновления), доступных для данного монитора. Высокая частота обновления снижает мерцание экрана.

Указывает, будут ли доступны в списке “Частота обновления” частоты, не поддерживаемые дисплеем.

Внимание! Выбор режима, несовместимого с монитором, может вызвать проблемы с изображением и повредить устройство.

Указывает, что дисплей, соответствующий выбранному выше значку, является основным дисплеем.

При включении компьютера, на основном дисплее появляется диалоговое окно входа. По умолчанию большинство окон приложений при первом их открытии выводятся на основной дисплей. На основном дисплее отображается верхний левый угол рабочего стола.

Отображает все текущие дисплеи nView. Если подключено несколько устройств, и при этом выбран режим отличный от стандартного, то можно указать, какой дисплей должен стать текущим.

Можно также щелкнуть расположенный выше значок монитора, чтобы сделать текущим соответствующий ему дисплей.

Щелкните эту кнопку, чтобы установить или изменить настройки устройства вывода изображения для текущего дисплея.

Щелкните, чтобы определить все подключенные к видеоплате дисплеи.

Примечание. Используйте эту функцию, если после открытия панели управления были подключены дополнительные дисплеи.

Установите этот флажок, если монитор, подключенный к разъему для дополнительного дисплея, не был обнаружен. Это полезно для старых моделей мониторов и для мониторов, которые подключены с помощью разъемов BNC.

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

Щелкните, чтобы получить доступ к сайту NVIDIA и получить самую свежую информацию и драйверы для графического процессора NVIDIA.

Данная информация содержит описание аппаратных аспектов выбранного графического процессора NVIDIA.

Данная информация содержит описание системных параметров, которые могут оказать влияние на производительность графической подсистемы в целом.

Список файлов, используемых графическим процессором NVIDIA, а также их описания и версии.

Отключает сглаживание в 3D-приложениях.

Примечание. Выберите данный параметр, если необходимо максимальное быстродействие приложений.

Включает сглаживание в режиме 2х.

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

Включает запатентованную технологию сглаживания, которая поддерживается семейством графических процессоров GeForce.

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

Включает сглаживание в режиме 4х.

Примечание. При этом обеспечивается наивысшее качество изображений в 3D-приложениях за счет снижения производительности.

Включает сглаживание в 9-слойном (гауссовом) режиме 4x.

Примечание. В этом режиме обеспечивается наивысшее качество изображений в 3D-приложениях за счет снижения производительности.

Включает сглаживание в режиме 4xS. В этом режиме качество изображения выше, чем в режиме 4x, но немного снижается быстродействие в 3D-приложениях.

Примечание. Данная настройка влияет на работу только приложений Direct3D. При работе приложений OpenGL будет использоваться следующий возможный режим сглаживания (то есть, параметр, который непосредственно предшествует режиму 4xS).

Автоматически включает оптимальные параметры сглаживания для всех 3D-приложений, которые его поддерживают.

Позволяет вручную выбрать режим сглаживания, который будет использоваться в 3D-приложениях.

Показывает информацию о текущих параметрах AGP компьютера.

Позволяет вручную выбрать режим AGP, который будет использоваться графической подсистемой.

Примечание. Если точно не известно, какой режим AGP следует использовать, оставьте этот флажок неустановленным. Система автоматически определит оптимальный режим AGP.

Переместите ползунок, чтобы вручную выбрать режим AGP, который будет использоваться графической подсистемой.

Позволяет выбрать для драйвера метод управления видеопамятью, выделенной из системной памяти.

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

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

Функция NVIDIA **PowerMizer** позволяет регулировать потребление энергии графическим процессором.

Можно сэкономить заряд аккумулятора, выбрав параметр **Максимальное энергосбережение**, либо включить максимальную производительность графического процессора, выбрав параметр **Максимальная производительность**.

При выборе данного параметра Windows рассматривает видеоплаты с несколькими выходами как отдельные, установленные в системе видеоплаты.

Примечание. Это позволяет выбрать отдельное разрешение и/или глубину цвета для каждого устройства вывода изображения, подключенного к видеоплате с несколькими выходами.

Щелкните, чтобы открыть диалоговое окно, в котором можно настроить дополнительные параметры OpenGL для стереоизображения и наложения.

Примечание. Эта кнопка доступна *только* в том случае, если в первом списке на этой панели выбран параметр “Включить API для стереорежима с квадербuferом”.

Включает наложение в OpenGL.

Некоторые приложения (например, Softimage3D) требуют указания плоскостей наложения. Плоскости наложения используются в качестве поверхностей с палитрой в дополнение к буферу нормального цвета (RGB). Наложения особенно полезны для перекрывающихся графических областей, которые независимы от трехмерных изображений, например, для меню и курсоров. Наложения поддерживаются в режимах с 16 и 32-разрядной глубиной цвета.

Примечание. СтереоиЗОбражение и наложения OpenGL не могут использоваться одновременно. Наложения требуют дополнительной графической памяти, поэтому они могут быть недоступны при использовании некоторых разрешений. Если возможность наложения недоступна, можно попробовать уменьшить разрешение или глубину цвета.

Включает стереоизображение в OpenGL.

Чтобы запускать стереоскопические приложения и использовать очки со стереозатвором или другое оборудование, драйвер NVIDIA экспортирует форматы стереоизображения OpenGL и организует память таким образом, чтобы можно было одновременно использовать и стереоскопические, и моноскопические приложения.

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

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

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

Использовать стереочки. Устанавливайте данный параметр только в том случае, если используются очки ELSA 3D REVELATOR™ или совместимый с ними адаптер. Данные адаптеры подают сигнал монитора на стандартный 3-контактный разъем DIN, который используется в большинстве устройств для работы со стереоизображениями.

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

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

Использовать режим клона nView. Выберите данный параметр при использовании пассивного оборудования для обзора стереоизображения. Чтобы использовать данный параметр, необходимо подключить проекторы к видеоплате с поддержкой двух дисплеев на основе графического процессора NVIDIA и включить режим "Клон nView" на вкладке режима отображения nView. Один дисплей будет выводить изображение для левого глаза, а другой – для правого.

Примечание. Данный параметр доступен только для видеоплат с двумя (или несколькими) дисплеями.

Использовать встроенный разъем DIN. Включите этот параметр, если видеоплата имеет встроенный 3-контактный разъем DIN. В этом случае не требуется использовать дополнительные адаптеры, которые поставляются, например, со стереочками ELSA 3D REVELATOR или StereoGraphics. Любое оборудование для просмотра стереоизображения можно подключить прямо к видеоплате с помощью 3-контактного разъема DIN.

Использовать blue-line code для очков StereoGraphics StereoEyes. Выберите данный параметр, если используете адаптер, поставляемый с очками StereoGraphics StereoEyes или совместимые с ним продукты. Данные адаптеры подают сигнал монитора на стандартный 3-контактный разъем DIN, который используется в большинстве устройств для работы со стереоизображениями.

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

Если стереоэффект не наблюдается, выберите этот параметр, чтобы поменять местами правое и левое изображения.

Примечание. В общем случае, этот параметр может потребоваться только при использовании мониторов с вертикальным чересстрочным режимом или в пассивном режиме.

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

Увеличивает резкость текстур при выполнении 3D-приложений со сглаживанием. Также возможно повышение качества изображения.

Передвигая ползунок, установите для текстур степень анизотропной фильтрации. Максимально значение даёт наилучшее качество изображения, а минимальное – даёт наибольшее быстродействие.

Обеспечивает обнаружение подключённого к видеоплате телевизора даже в том случае, если на панели управления нет информации о нем. Полезно в том случае, когда подключенный телевизор не может правильно обрабатывать сигналы, но обнаруживается видеоплатой благодаря этой функции.

Как включить настройки телевизора.

1. Установить этот флажок.
2. Перезагрузите компьютер, когда появится соответствующее сообщение. После этого можно использовать элементы управления телевизором.

По умолчанию принята альбомная ориентация рабочего стола.

При выборе книжной ориентации происходит поворот на 90 градусов.

При выборе перевёрнутой альбомной ориентации происходит поворот на 180 градусов.

При выборе перевёрнутой книжной ориентации происходит поворот на 270 градусов.

Поворот можно выполнить с помощью кнопки со стрелкой вправо (->). Также можно щёлкнуть круговую стрелку в правом верхнем углу и перетащить её в направлении вращения.

Поворот можно выполнить с помощью кнопки со стрелкой влево (<-).

Определяет дополнительные параметры рендеринга при использовании нескольких дисплеев и/или различных классов графических процессоров NVIDIA.

Примечание. Параметры аппаратного ускорения для нескольких дисплеев не действуют под Windows NT 4.0. в режиме nView Multiview.

- **Один дисплей.** Этот режим используется по умолчанию, если активен один дисплей. Его также можно выбрать в случае возникновения проблем с режимами "Несколько устройств", которые описаны ниже.
- **Клон nView/Режим расширения.** Этот параметр принимается по умолчанию в случае, если для дисплея nView установлен режим клона nView или режим расширения. Если используется несколько видеоплат на основе графического процессора NVIDIA, этот параметр заменяется параметром режимов "несколько устройств" (описание см. далее).
- **Режим совместимости нескольких устройств.** Этот режим доступен в случае, если активны несколько устройств отображения (дисплеев) в режиме Dualview, либо используются несколько различных классов видеоплат с графическими процессорами NVIDIA.

Примечание. Этот параметр позволяет OpenGL выполнить рендеринг в режиме совместимости для всех дисплеев. Если в этом режиме используются различные классы графических процессоров, приложения OpenGL доступны самые нижние общие функции всех активных графических процессоров. Скорость рендеринга OpenGL немного ниже, чем в режиме одного дисплея.

- **Режим быстроедействия нескольких устройств.** Этот режим доступен в случае, если активны несколько устройств отображения (дисплеев) в режиме Dualview, либо используются несколько различных классов видеоплат с графическими процессорами NVIDIA.

Примечание. В этом режиме OpenGL выполняет рендеринг в режиме "быстроедействия" для всех дисплеев. Как и в случае режима совместимости, если используются различные классы графических процессоров, то приложения OpenGL доступны самые нижние общие функции всех активных графических процессоров. Однако скорость рендеринга выше, чем в режиме совместимости, хотя переключение и растягивание на несколько дисплеев могут привести к незначительным и временным артефактам рендеринга.

Включает совместимое с OpenGL закрепление текстур.

Закреплением текстуры называется способ обработки координат текстур, когда они выпадают за пределы текстуры. Они могут закрепляться на краю или внутри изображения.

Связывает угол вращения, указанный для наложения изображений на основном дисплее, с дополнительным дисплеем. Это означает, что угол поворота, выбранный на панели NVRotate, применяется и на первом, и на втором дисплеях.

Управление масштабом позволяет увеличивать и уменьшать формируемое видеоизображение.

Чтобы выбрать масштаб изображения, щёлкните кнопку раскрывающегося меню.

- **Видеоотражение** устанавливает выбор масштаба для второго дисплея, на котором формируется видеоотражение.
- **Видеоналожение** устанавливает выбор масштаба для первого дисплея, на котором формируется видеоналожение.
- **Оба** – устанавливает выбор масштаба для обоих дисплеев, на которых формируется видеоизображение.

Разрешает появление диалогового окна с предупреждением о перегреве.

Когда температура ядра графического процессора достигает порога его остановки, появляется диалоговое окно Heat Indicator (Индикатор перегрева), в котором описывается ситуация и предлагаются действия, предотвращающие повреждение графического процессора из-за перегрева.

Это текущая температура выбранного графического процессора NVIDIA.

Это текущая температура вокруг выбранного графического процессора NVIDIA. Эта температура может изменяться в широких пределах, она зависит от источников тепла около графического процессора.

Щелкните единицу измерения температуры (по Цельсию или по Фаренгейту), в которой будет отображаться температура на этой панели.

Щелкните стрелку, указывающую вверх или вниз, чтобы изменить значение, при котором графический процессор замедлит работу с целью предотвратить перегрев.

Если температура ядра графического процессора достигнет этой величины *и* разрешено появление диалогового окна индикатора перегрева, в указанном диалоговом окне будет отображаться информация о перегреве и предлагаемых действиях, предотвращающих повреждение графического процессора.

Примечание. Рекомендуемое значение этого параметра по умолчанию устанавливается изготовителем. Изменять это значение следует с большой осторожностью.

Показывает текущую температуру ядра графического процессора NVIDIA на панели задач.

Это описание связанных с AGP возможностей компьютера.

В этом разделе указаны изготовитель и связанные с AGP возможности набора микросхем системной платы компьютера.

В этом разделе описаны связанные с AGP возможности графического процессора NVIDIA.

В этом разделе кратко описаны фактические возможности AGP, которые может использовать компьютер. Указаны функции AGP, общие для набора микросхем системной платы и графического процессора NVIDIA.

Этот параметр позволяет вручную настроить быстродействие AGP для работы видеоплаты.

Примечание. Настройка этого параметра может привести к нестабильной работе системы, если для используемой конфигурации компьютера выбрано быстродействие выше допустимого.

Установите этот флажок, чтобы включить быструю запись AGP (FW).

Установите этот флажок, чтобы включить адресацию по боковой полосе AGP (SBA).

Установите этот флажок, чтобы включить кэширование буфера 2D-команд.

Этим параметром можно регулировать максимальное число ожидающих выполнения запросов шины AGP, разрешенных для постановки в очередь.

Выберите этот параметр, чтобы разрешить системе выбирать наилучшие параметры для максимального количества ожидающих выполнения запросов шиныAGP.

Выберите этот параметр, чтобы указать максимальное количество ожидающих выполнения запросов шины AGP.

Выберите этот параметр, чтобы проверить заданную на этой панели конфигурацию AGP. Эта проверка может определить, приведут ли выбранные параметры к нестабильности или другим проблемам.

Переместите ползунок, чтобы выбрать параметр быстродействия для улучшения качества приложений (как описано ниже) Direct3D и OpenGL.

- **Приложение.** Этот параметр обеспечивает строгое выполнение драйвером всех запросов приложений.
- **Баланс.** Используйте этот принятый по умолчанию параметр для достижения оптимального компромисса между запросами приложения и быстродействием.
- **Агрессивная.** Этот параметр позволяет достичь максимального быстродействия приложения.

С помощью этого ползунка выберите степень сглаживания, которая будет использоваться в приложениях Direct3D и OpenGL. **Сглаживание** (antialiasing) – это метод минимизации эффекта “ступенчатости”, иногда возникающего на границах трехмерных объектов. Для конкретного приложения можно совсем отключить сглаживание, установить определенную степень сглаживания, либо установить максимально возможное сглаживание.

- **Выкл.** Отключает сглаживание в 3D-приложениях. Выберите этот параметр, если необходимо максимальное быстродействие в приложениях.

- **2x.** Включает сглаживание в режиме 2x. При этом повышается качество изображения и производительность в 3D-приложениях.
- **Quincunx.** Включает запатентованную технологию сглаживания, которая поддерживается семейством графических процессоров GeForce. Технология сглаживания Quincunx обеспечивает качество медленного режима сглаживания 4x при производительности, близкой к более быстрому режиму 2x.
- **4x.** Включает сглаживание в режиме 4x. При этом обеспечивается наивысшее качество изображений в 3D-приложениях за счет снижения производительности.

- **4x, 9-слойное гауссово** Включает сглаживание в 9-слойном (гауссовом) режиме 4x. В этом режиме обеспечивается наивысшее качество изображений в 3D-приложениях за счет снижения производительности.

Примечание. Некоторые параметры могут быть недоступны из-за аппаратных ограничений. За дополнительной информацией обратитесь к руководству пользователя NVIDIA.

Перемещая этот ползунок, установите степень анизотропной фильтрации с целью повышения качества изображения. Включение этой функции повышает качество изображения за счет снижения быстродействия.

- **Выкл.** Отключает анизотропную фильтрацию.
- **1x.** Дает максимальное быстродействие.
- **2x.** Повышает качество изображения за счет снижения быстродействия.
- **4x.** Повышает качество изображения за счет снижения быстродействия.
- **8x.** Повышает качество изображения до максимума.

Примечание. Некоторые параметры могут быть недоступными из-за аппаратных ограничений. За дополнительной информацией обратитесь к документации для пользователей NVIDIA.

Позволяет приложению Direct3D выбрать частоту кадров (частоту обновления экрана). При выборе этого параметра указанное ниже поле списка отключается.

Позволяет драйверу изменить частоту обновления для приложений Direct3D. При выборе этого параметра указанное ниже поле списка включается.

Этот список позволяет указать частоту обновления для каждого разрешения.

По умолчанию означает, что будет использоваться та частота обновления, которая задаётся приложением. Любое другое значение позволяет установить частоту обновления для полноэкранных приложений Direct3D.

Как указать частоту обновления.

1. В столбце “Частота обновления” щелкните слова **По умолчанию** в строке, которая содержит то разрешение, для которого нужно изменить частоту обновления. Появится список значений.
2. Выберите частоту обновления, затем нажмите кнопку **Применить**.

Увеличивает частоту обновления изображения, повышая его резкость.

Позволяет в зависимости от производительности регулировать энергопотребление при питании от аккумулятора.

Позволяет в зависимости от производительности регулировать энергопотребление при питании от розетки.

Указывает используемый в данный момент источник питания.

Указывает текущий уровень энергопотребления относительно производительности.

Указывает текущий уровень заряда аккумулятора.

С помощью ползунка размера телеэкрана установите уровень, соответствующий размеру экрана телевизора. Например, если на телеэкране видна чёрная граница, увеличьте размер, чтобы убрать эту границу.

Примечание. Крайнее правое положение ползунка оптимально для просмотра DVD.

Цифровая настройка позволяет управлять разделением и интенсивностью цветов и получать более яркое и чёткое изображение при просмотре видеозаписи.

Некоторые фильмы (видеоизображения) могут оказаться при воспроизведении тёмными. Чтобы повысить яркость изображения, увеличьте значение гаммы.

