

() :

1. . .



* * , * , , *
 , , , , *

2. . .

3. . . .

$$\vdots$$

1. ().

2. .

$$\vdots$$

1. .

2. .

3. .

.

$$\begin{array}{ccc} & & \bullet \\ & & \bullet \\ \bullet & & \bullet \end{array}$$

1. . .

2.

$$\vdots$$

1

Монитор

Экран

☐ Отключить

Экран 1

Монитор: 1

X: 60

Y: 50

W: 40

H: 40

☒ Разрешить перемещение

Квадратор

горизонталь:

вертикаль:

Отображение

Direct3D (рекомендуется)

Случаи использования:

всегда, если поддерживается

видеокартой

Загрузка процессора: низкая

Качество изображения:

высокое

1 ☐ Активная видекамера

Макс.

Мин.

2 ☐ Тревожные камеры

☒ Выдерживать пропорции камеры

5 ☒ Список

☐ Отображать титры

☒ Панель управления

☐ Сглаживание

☒ Использовать привязанную к камере кнопку

Управление телеметрией

Низкий приоритет

6 Листание

с

Аудиопроигрыватель

☒ Номер камеры

☒ Имя камеры

☒ Время камеры

☒ Имя монитора

☐ Дополнительная информация

☒ Меню камеры

☒ Рамка камеры

Выбор камеры с группировкой и поиском

Основные настройки

Список камер

Телеметрия

Интерфейс

7

Применить

Отменить

3. (2).

4. . , (3). , , .

, 5., 4. : 1, 2, 3, 4., 3- , 7. , 1 2.

(1, 22, 33, 44 ..), **TrySquareLayout** (.).

00 . . .



, 3., 5 . , 4 : 1, 2, 3, 4, 1. , 5, 4-.

6. (5).

7. (6). 3. 0, . 600 .



.

CycleByLayouts (.).

8. (7).

