

Denne indstilling bruges til at slå 'fog'-tabelemulering til eller fra.

Direct3D angiver, at et skærmkort, der understøtter D3D-hardwareacceleration, skal kunne implementere enten 'vertex fog' eller 'table fog'. Nogle spil undersøger ikke D3D-hardwares formåen og forventer understøttelse af 'table fog'. Hvis du vælger denne indstilling, sikrer du, at sådanne spil kører korrekt på din NVidia-grafikprocessor.

Denne indstilling giver dig mulighed for at deaktivere drivernes nyere DirectX-funktioner.

Nogle spil, der er skrevet til tidligere versioner af DirectX, vil muligvis ikke køre korrekt, når DirectX-versionerne 6 eller 7 er installeret, og understøttelse af disse versioner er aktiveret i driverne. Hvis du vælger denne indstilling, tvinges driverne til at køre i DirectX 5-kompatibilitetstilstand, så ældre spil kører korrekt.

Brug denne indstilling, hvis du ønsker at køre ældre spil, der ikke starter eller kører, som de burde.

Tvinger hardwaren til automatisk at tilpasse dybden på Z-bufferen til den dybde, programmet ønsker.

Normalt vil du foretrække at aktivere denne indstilling, medmindre dit arbejde absolut kræver en bestemt dybde på Z-bufferen. Hvis denne indstilling er deaktiveret, vil alle programmer, hvis dybde på Z-bufferen ikke svarer til den aktuelle hardwarekonfiguration, ikke kunne køre.

Aktiverer en alternativ teknik til dybde-buffering.

Dette lader hardwaren bruge en anden mekanisme til dybde-buffering i 16 bit-programmer. Hvis denne indstilling aktiveres, kan det give højere kvalitet i gengivelsen af 3D-billeder.

Aktiverer NVidia-logoet i Direct3D.

Hvis denne indstilling aktiveres, vises NVidia-logoet i det nederste hjørne af skærmen, når der køres Direct3D-programmer.

NVidia-grafikprocessoren kan automatisk generere mipmaps for at øge effektiviteten for teksturoverførsler via bussen og give højere ydeevne til programmet.

Nogle programmer vises imidlertid ikke korrekt, når auto-genererede mipmaps er aktiveret. Hvis du vil løse eventuelle problemer, skal du reducere antallet af automatisk genererede mipmap-niveauer, indtil billederne vises korrekt. Reduktion af antallet af mipmap-niveauer kan ofte fjerne fejljustering af tekstur eller "sømme" (på bekostning af nogen ydeevne).

Giver dig mulighed for at vælge, hvilken auto-mipmapping-metode grafikprocessoren skal bruge.

Du kan vælge mellem mipmapping-metoderne bilinear og 8-tap anisotropic, hvor bilinear generelt giver bedre ydeevne, og anisotropic-metoden generelt giver højere billedkvalitet.

Giver dig mulighed for at justere LOD (Level of Detail)-bias for mipmaps.

En lavere bias giver bedre billedkvalitet, mens en højere bias forøger ydeevnen for programmet. Du kan vælge mellem fem foruddefinerede bias-værdier, der varierer fra "Bedste billedkvalitet" til "Bedste ydeevne".

En liste over de brugerdefinerede indstillinger (eller "tweaks"), du har gemt. Hvis du vælger et emne på listen, aktiveres indstillingen. Hvis du vil anvende indstillingen, skal du vælge knappen "OK" eller "Anvend".

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle indstillinger (herunder dem, der er angivet i dialogboksen "Mere Direct3D") som en brugerdefineret "tweak". Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt Direct3D-spil, kan du gemme indstillingerne som en brugerdefineret "tweak". Det giver dig mulighed for hurtigt at konfigurere Direct3D, før du starter spillet, så du ikke behøver angive alle indstillingerne en for en.

Sletter den brugerdefinerede indstilling, der i øjeblikket er valgt på listen.

Gendanner alle indstillinger til standardværdier.

Viser en dialogboks, der giver dig mulighed for at tilpasse yderligere indstillinger for Direct3D.

Denne indstilling ændrer hardwaretekstur-adresseskemaet for texel (teksturelementer).

Ændring af disse værdier ændrer, hvor texel-udgangspunktet er defineret. Standardværdierne stemmer overens med specifikationerne for Direct3D. Noget software vil muligvis forvente, at texel-udgangspunktet er defineret et andet sted. Billedkvaliteten for disse programmer forbedres, hvis texel-udgangspunktet omdefineres. Brug skyderobjektet til at placere texel-udgangspunktet et hvilket som helst sted mellem øverste venstre hjørne og midten af den pågældende texel.

Dette giver grafikprocessoren mulighed for at bruge op til den angivne mængde af systemhukommelse til lagring af tekstur (i tillæg til den hukommelse, der er installeret på selve skærmkortet).

Bemærk! Den maksimale mængde af systemhukommelse, der kan reserveres til teksturlagring, er beregnet på basis af den mængde af fysisk RAM, der er installeret på computeren. Jo mere RAM, jo højere værdi kan du angive.

Denne indstilling gælder kun for PCI-skærmkort (eller AGP-skærmkort, der kører i PCI-kompatibel tilstand).

Vælg denne indstilling for at deaktivere lodret sync.

Denne funktion kaldes også "deaktivering af VSYNC" og giver mulighed for, at et billede gengives øjeblikkeligt på skærmen uden at vente på at blive synkroniseret med skærmens lodrette gengivelse. Dette giver mulighed for billedhastigheder, der er højere end skærmens opdateringshastighed, med det kan give visuelle forvrængninger og fejl, som forringer billedkvaliteten.

Denne indstilling giver dig mulighed for at bestemme mængden af anti-aliasing, der bruges i et bestemt D3D-program.

Anti-aliasing er en teknik, der bruges til at minimere "trappe"-effekten, der sommetider ses langs kanterne af 3D-objekter. Valgmulighederne rangerer fra helt at slå anti-aliasing fra til at vælge den størst mulige mængde til et bestemt program.

Brug denne indstilling til at gennemtvunge anti-aliasing i programmer, der ikke direkte understøtter det.

Bemærk, at nogle programmer, der ikke eksplicit understøtter anti-aliasing, muligvis ikke vises korrekt eller gengiver uensartede billeder. Vær forsigtig med at bruge denne indstilling. Deaktiver denne indstilling, hvis du oplever visningproblemer i forbindelse med et spil eller et program, der ikke understøtter anti-aliasing.

Denne indstilling giver dig mulighed for at begrænse antallet af billeder, CPU'en kan forberede, inden de behandles af grafikchip'en, når lodret synkronisering er deaktiveret.

I nogle tilfælde vil et højere antal af tilladte forudbehandlede billeder give en større "input-forskydning" i forhold til enheder som f.eks. joystick, gamepad eller tastatur.

Reducer denne værdi, hvis du oplever en mærkbar forsinkelse i forhold til inputenheder, der er forbundet til computeren, når du spiller spil.

Giver driverne mulighed for at bruge OpenGL-udvidelsen **GL_KTX_buffer_region**.

Dette kan forøge ydeevnen i programmer til 3D-tegning, der understøtter denne udvidelse.

Giver mulighed for brug af lokal video-hukommelse, når GL_KTX_buffer_region-udvidelsen er aktiveret.

Hvis der imidlertid er mindre end 8 MB ledig lokal video-hukommelse, aktiveres understøttelse af dual planes-udvidelsen ikke.

Denne indstilling har ingen betydning, hvis indstillingen "Aktiver områdeudvidelse for buffer" ovenfor er deaktiveret.

Anvendelse af hurtig linear-mipmap-linear-filtrering giver forøget ydeevne til programmet på bekostning af billedkvaliteten.

I mange tilfælde er tabet af billedkvalitet ikke mærkbart, så du vil måske foretrække fordelene ved den ekstra ydeevne, der opnås ved at aktivere denne funktion.

Denne indstilling giver mulighed for, at OpenGL kan bruge anisotropic-filtrering til at forbedre billedkvaliteten.

Vælg denne indstilling, hvis du vil deaktivere driverunderstøttelse af udvidede instruktionssæt, der bruges af visse CPU'er.

Nogle CPU'er understøtter yderligere 3D-instruktioner, der supplerer din NVidia-grafikprocessor og forbedrer ydeevnen i 3D-spil eller -programmer. Denne indstilling giver dig mulighed for at deaktivere drivernes understøttelse af disse yderligere 3D-instruktioner. Dette kan være nyttigt i forbindelse med sammenligning af ydeevne eller fejlfinding.

Denne indstilling aktiverer anti-aliasing på hele skærmen for OpenGL-driveren. Anti-aliasing er en teknik, der bruges til at udjævne kanterne på objekter i en scene og derved minimere den takkede "trappe"-effekt, der sommetider ses.

Denne indstilling angiver, om der som standard skal bruges teksturer i en særlig skærmfarve i OpenGL-programmer.

Brug skrivebordets skærmfarver vil altid bruge teksturerne for den skærmfarve, der bruges på Windows-skrivebordet.

Indstillingerne **Brug altid 16 bpp** og **Brug altid 32 bpp** vil gennemtvunge teksturerne for den angivne skærmfarve, uafhængigt af skrivebordsindstillingerne.

Denne indstilling angiver buffer-spejlingstilstanden for OpenGL-programmer, der kører i fuld skærm.
Du kan vælge mellem metoderne blokovertførsel, sidespejling eller vælg automatisk. Vælg automatisk giver driveren mulighed for at bestemme, hvilken metode der er den bedste på basis af hardwarekonfigurationen.

Denne indstilling giver dig mulighed for at angive, hvordan lodret synkronisering håndteres i OpenGL.

Altid deaktiveret deaktiverer altid lodret synkronisering i alle OpenGL-programmer.

Deaktiveret som standard deaktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det er aktiveret.

Aktiveret som standard aktiverer lodret synkronisering, medmindre et program specifikt anmoder om, at det er deaktiveret.

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle indstillinger som en brugerdefineret "tweak". Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt OpenGL-program, kan du gemme indstillingerne som en brugerdefineret "tweak". Det giver dig mulighed for hurtigt at konfigurere OpenGL, før du starter programmet, så du ikke behøver angive alle indstillingerne en for en.

Skyderobjekterne giver dig mulighed for at justere lysstyrken, kontrasten eller gammaværdierne for den valgte farvekanal.

Styringsenhederne for farvekorrektion hjælper dig med at kompensere for variationer i lysstyrken mellem et kildebillede og dets output på en visningsenhed. Dette er nyttigt, når du arbejder med billedbehandlingsprogrammer, idet det hjælper med at give en mere præcis farvegengivelse af billeder (f.eks. fotografier), når de vises på skærmen.

Desuden kan mange 3D-accelererede spil blive vist så mørke, at man ikke kan spille. Hvis lysstyrken og/eller gammaværdien forøges jævnt over alle kanalerne, vil disse spil vises lysere, hvorved de bliver lettere at spille.

Giver dig mulighed for at vælge, hvilken farvekanal der kontrolleres af skydeobjekterne. Du kan justere den røde, grønne eller blå kanal individuelt eller alle tre kanaler på én gang.

En grafisk visning af farvekurven. Denne kurve ændres interaktivt, når du justerer kontrasten, lysstyrken eller gamma.

Hvis du vælger denne indstilling, gendannes de farvejusteringer, du har foretaget her, automatisk, når Windows genstartes.

Bemærk! Hvis din computer kører på et netværk, justeres farven, efter du har logget på Windows

En liste over de brugerdefinerede farveindstillinger, du har gemt. Hvis du vælger et emne på listen, aktiveres indstillingen.

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle farveindstillinger som en brugerdefineret indstilling. Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Sletter den brugerdefinerede farveindstilling, der i øjeblikket er valgt på listen.

Gendanner alle farveværdier til standardindstillingerne.

Giver dig mulighed for at vælge timing-tilstand for skærmen.

Auto-Detect giver Windows mulighed for at modtage de rette timing-oplysninger direkte fra skærmen. Dette er standardindstillingen. Bemærk, at nogle ældre skærme muligvis ikke understøtter denne funktion.

General Timing Formula eller **GTF** er den standard, der bruges af det meste nyere hardware.

Discrete Monitor Timings eller **DMT** er en ældre standard, der stadig bruges i noget hardware. Aktiver denne indstilling, hvis din hardware kræver DMT.

Føjer NVidia QuickTweak-ikonet til Windows-proceslinjen.

Dette ikon giver dig mulighed for at anvende alle brugerdefinerede Direct3D-, OpenGL- eller farveindstillinger på et øjeblik fra en nemt tilgængelig pop-up-menu. Menuen indeholder også elementer til gendannelse af standardindstillinger og adgang til dialogboksen Egenskaber for skærm.

Giver dig mulighed for at vælge det ikon, der repræsenterer hjælpeprogrammet QuickTweak på Windows-proceslinjen.

Vælg det ikon på listen, du vil have vist. Vælg derefter "OK" eller "Anvend" for at opdatere ikonet på proceslinjen.

Lukker dialogboksen og gemmer de ændringer, du har foretaget, så de træder i kraft, når du vælger knappen "OK" eller "Anvend" i dialogboksen "Yderligere egenskaber".

Giver dig mulighed for at angive, hvilken museknap der fremkalder menuen, når der klikkes på proceslinjeikonet.

Slår bekræftelsesmeddelelse til eller fra.

Vælg denne indstilling, hvis du ikke ønsker at få vist bekræftelsesmeddelelse, når du indlæser en 3D-konfiguration fra proceslinjemenue.

Vælg denne indstilling, hvis proceslinjemenuen skal vises i 3D.

Disse indstillinger giver dig mulighed for at angive placeringen af billedet på fladskærmen, når der køres ved skærmopløsninger, der er lavere end den skærmopløsning, der maksimalt understøttes.

Brug pileknapperne til at justere placeringen af skrivebordet på skærmen.

Nulstiller skrivebordet til standardplaceringen for den aktuelle opløsning og opdateringshastighed.

Disse indstillinger giver dig mulighed for at vælge output-visningsenheden (skærm, digital fladskærm eller TV, afhængigt af hvilke enheder, skærmkortet understøtter).

Åbner et vindue, hvor du kan tilpasse indstillingerne for den aktive visningsenhed.

Angiver de aktuelle format- og landeindstillinger, der bruges til TV-output.

Åbner et vindue, hvor du kan angive et bestemt format for TV-output.

Denne liste giver dig mulighed for at vælge formatet for TV-output, baseret på det land, hvor du bor.

Bemærk! Hvis dit land ikke findes på listen, skal du vælge det land, der ligger tættest på.

Angiver det valgte format som standard ved start

Hvis du starter computeren med kun et TV forbundet til skærmkortet, sikrer denne indstilling, at alle skærmmeddelelser, der vises under opstarten, vises i et format, der understøttes af TV'et.

Giver dig mulighed for at angive, hvilken type outputsignal der sendes til TV'et.

Hvis du har det rette forbindelseskabel, giver S-Video-out generelt output i højere kvalitet end S sammensat video-out. Hvis du er usikker på, hvilken type signal du skal angive, kan du vælge indstillingen **Vælg automatisk**.

Brug pileknapperne til at justere placeringen af skrivebordet på TV'et.

Bemærk! Hvis der kommer støj på TV-billedet, eller det forsvinder på grund af overjustering, skal du blot vente i ti sekunder. Billedet vender automatisk tilbage til standardplaceringen. Du kan derefter begynde forfra på justeringen. Når du har placeret skrivebordet, hvor du ønsker det, skal du klikke på knappen "OK" eller "Anvend" for at gemme indstillingerne, inden der er gået ti sekunder.

Nulstiller skrivebordet til standardplaceringen på TV'et for den aktuelle skærmopløsning.

Brug disse styringsenheder til at justere lysstyrke og mætning for TV-billedet.

Brug disse styringsenheder til at justere lysstyrke og kontrast for TV-billedet.

Brug disse styringsenheder til at justere mængden af flimmerfilter, der skal anvendes på TV-signalet.
Det anbefales, at flimmerfilter deaktiveres ved afspilning af DVD-film fra en hardwaredekode.

Angiver skærmopløsningen og skærmfarverne for output til TV'et.

Brug disse styringsenheder til at justere kvaliteten ved afspilning af video eller DVD på skærmen.

Du kan indstille lysstyrke, kontrast, nuance og mætning for at opnå optimal billedkvalitet, når du afspiller video eller DVD-film på computeren.

Giver dig mulighed for at justere den primære clock-frekvens og clock-frekvensen for hukommelse for NVidia-grafikprocessoren.

Angiver den primære clock-hastighed for NVidia-grafikprocessoren.

Angiver den primære clock-hastighed i megahertz.

Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden på skærmkortet.

Angiver clock-hastigheden for hukommelsesenheden i megahertz.

Tester de nye indstillinger for clock-frekvens, før de gennemføres.

Bemærk! Du skal teste alle nye indstillinger, der afviger fra producentens standardindstillinger, inden de kan gennemføres permanent.

Hvis du vælger denne indstilling, gennemføres ændringerne for clock-frekvenserne automatisk, hver gang Windows starter.

Bemærk! Du kan springe over den automatiske clock-indstilling ved start, hvis du holder <CTRL>-tasten nede, mens Windows starter op. Hvis din computer er forbundet til et netværk, skal du holde <CTRL>-tasten nede, umiddelbart efter du har logget på Windows.

Nulstill alle clock-justeringsmuligheder og gennemtvinger en genopdagelse af grafikhardwaren, inden styringsenhederne kan genaktiveres.

Det anbefales, at du foretager en nulstilling, hver gang du flasher BIOS'en på skærmkortet med en opdateret BIOS-version.

