

Cette option permet d'activer et de désactiver l'émulation de table de brouillard.

Direct3D spécifie qu'une carte graphique capable d'accélération 3D matérielle doit pouvoir mettre en œuvre du brouillard par vertex ou par table. Certains jeux demandent les fonctions D3D matérielles de façon incorrecte et comptent sur la prise en charge de brouillard par table. Sélectionnez cette option pour assurer le bon fonctionnement de ces jeux avec votre processeur graphique NVidia.

Cette option permet de désactiver les plus récentes fonctions DirectX des pilotes.

Certains jeux écrits pour des versions antérieures de DirectX peuvent ne pas fonctionner correctement si DirectX version 6 ou 7 est installé et utilisé par les pilotes. Sélectionnez cette option pour forcer les pilotes à s'exécuter en mode compatible avec DirectX 5 afin d'assurer le bon fonctionnement des jeux plus anciens.

Utilisez cette option pour exécuter certains jeux plus anciens qui ne démarrent pas ou qui ne fonctionnent pas comme prévu.

Force le matériel à ajuster son tampon de profondeur en fonction de la profondeur requise par l'application.

Normalement, cette option doit rester activée, sauf si vous avez absolument besoin d'une valeur spécifique pour le tampon de profondeur. Si cette option est désactivée, toute application nécessitant un tampon de profondeur dont la valeur diffère de celui de la configuration matérielle actuelle ne fonctionnera pas.

Active une autre technique de mise en tampon de profondeur.

Cette option permet au matériel d'utiliser une autre technique pour la mise en tampon de profondeur avec les applications 16 bits. Activez cette option pour améliorer la qualité du rendu des images 3D.

Active le logo NVidia dans Direct3D.

Activez cette option pour afficher le logo NVidia dans le coin inférieur de l'écran avec les applications Direct3D.

Le processeur graphique NVidia peut générer automatiquement des mappages MIP afin d'accroître l'efficacité des transferts de texture sur le bus et d'améliorer les performances des applications.

Cependant, certaines applications peuvent ne pas afficher les images correctement avec des mappages MIP générés automatiquement. Pour résoudre ce type de problème, diminuez le nombre de niveaux de mappages MIP générés automatiquement jusqu'à ce que les images s'affichent correctement. La réduction du nombre de niveaux de mappage MIP permet souvent d'éliminer les problèmes de décalage de texture ou d'«effet de couture» (mais cause une légère baisse des performances).

Permet de sélectionner la méthode de mappage MIP automatique utilisée par le processeur graphique.

Vous pouvez sélectionner la technique de mappage MIP bilinéaire ou anisotrope 8 voies, la technique bilinéaire offrant généralement de meilleures performances, tandis que la technique anisotrope génère une meilleure qualité d'image.

Permet de régler le niveau de détail du mappage MIP.

Un niveau inférieur fournit une meilleure qualité d'image tandis qu'un niveau supérieur accroît les performances. Vous pouvez choisir parmi cinq valeurs préétablies, de Meilleure qualité d'image à Meilleures performances.

Liste des profils personnalisés que vous avez enregistrés. Sélectionnez un profil de la liste pour l'activer. Pour l'appliquer, cliquez sur OK ou sur Appliquer.

Permet d'enregistrer les paramètres actuels (y compris ceux qui sont configurés dans la boîte de dialogue Autres options Direct3D) en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ajoutés à la liste adjacente.

Lorsque vous avez déterminé les réglages optimaux pour un jeu Direct3D, enregistrez-les comme profil personnalisé pour pouvoir configurer Direct3D rapidement avant de démarrer le jeu et éviter de régler chaque option séparément.

Supprime le profil personnalisé sélectionné dans la liste.

Rétablit les valeurs par défaut de tous les paramètres.

Affiche une boîte de dialogue permettant de personnaliser des paramètres Direct3D supplémentaires.

Cette option permet de modifier l'adressage matériel de texture pour les texels (éléments de texture).

Les changements de valeur modifient l'emplacement où l'origine du texel est définie. Les valeurs par défaut sont conformes aux spécifications Direct3D. Cependant, certains logiciels supposent que l'origine du texel est définie ailleurs. La qualité d'image de telles applications sera améliorée si l'origine du texel est redéfinie. Utilisez le curseur pour régler l'origine du texel entre le coin supérieur gauche et le centre du texel.

Permet au processeur graphique d'utiliser la quantité de mémoire système spécifiée pour le stockage des textures (en plus de la mémoire intégrée à la carte graphique).

**Note :** La quantité maximale de mémoire système pouvant être réservée au stockage des textures est calculée en fonction de la quantité de mémoire vive installée. Plus la quantité de mémoire vive est importante, plus vous pouvez spécifier une valeur élevée.

Ce réglage s'applique uniquement aux cartes graphiques PCI (ou aux cartes AGP fonctionnant en mode compatible PCI).

Sélectionnez cette option pour désactiver la synchronisation verticale.

Également appelée « désactivation VSYNC », cette option permet d'effectuer le rendu d'une image directement à l'écran sans attendre sa synchronisation avec le retraçage vertical du moniteur. Elle autorise des fréquences de trames plus élevées que la fréquence de rafraîchissement du moniteur mais peut générer des altérations visuelles et des distorsions qui diminuent la qualité d'image.

Cette option permet de spécifier la valeur d'anticrénelage utilisée pour une application D3D.

L'anticrénelage est une technique servant à minimiser l'effet d'escalier parfois observé sur les bord des objets 3D. Vous pouvez sélectionner toute valeur comprise entre la désactivation de l'anticrénelage et la valeur maximale pour une application spécifique.

Utilisez cette option pour forcer l'anticrénelage avec les applications qui ne supportent pas l'anticrénelage directement.

Notez que certaines applications ne supportant pas l'anticrénelage peuvent ne pas afficher les images correctement ou produire des images irrégulières avec cette option. Utilisez cette option avec prudence. Désactivez-la en cas de problèmes d'affichage avec un jeu ou une application qui ne supporte pas l'anticrénelage.

Cette option permet de limiter le nombre de trames que le processeur principal peut préparer avant leur traitement par le processeur graphique lorsque la synchronisation verticale est désactivée.

Dans certains cas, plus le nombre de trames préendues est élevé, plus les délais de réaction seront importants pour les périphériques comme les manches à balai, les manettes de jeu et les claviers.

Réduisez cette valeur si vous observez un délai de réponse important avec ces périphériques lorsque vous utilisez un jeu.

Permet aux pilotes d'utiliser l'extension OpenGL **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Cette option peut accroître les performances des applications de modélisation 3D qui prennent en charge cette extension.

Permet d'utiliser de la mémoire vidéo locale lorsque l'extension `GL_KTX_buffer_region` est activée.

Cependant, si la quantité de mémoire vidéo locale libre est inférieure à 8 Mo, la prise en charge d'extension à deux plans ne sera pas activée.

Cette option n'a aucun effet si l'option Permettre l'extension de région de tampon, ci-dessus, est désactivée.

Le filtrage rapide linéaire-mappage MIP-linéaire accroît les performances des applications au détriment de la qualité d'image.

Dans certains cas, la baisse de qualité peut être négligeable, ce qui permet de bénéficier des meilleures performances fournies par cette option.

Cette option permet à OpenGL d'utiliser le filtrage anisotrope pour améliorer la qualité d'image.

Sélectionnez cette option pour désactiver la prise en charge des instructions étendues de certains processeurs par les pilotes.

Certains processeurs intègrent des jeux d'instructions 3D supplémentaires qui s'ajoutent aux capacités du processeur graphique NVidia et améliorent les performances des jeux et applications 3D. Cette option permet de désactiver la prise en charge de ces instructions par les pilotes, ce qui peut servir aux fins de comparaison des performances ou de dépannage.

Cette option active l'antirénelage plein écran pour le pilote OpenGL. L'antirénelage est une technique servant à minimiser l'effet d'escalier parfois observé sur les bords des objets 3D.

Cette option permet de préciser si les textures d'une palette de couleurs spécifique doivent être utilisées par défaut avec les applications OpenGL.

Sélectionnez **Utiliser la palette de couleurs du Bureau** pour toujours utiliser les textures de la palette de couleurs active du Bureau Windows.

Les options **Toujours utiliser 16 bpp** et **Toujours utiliser 32 bpp** forcent l'utilisation des textures de la palette de couleurs spécifiée, quels que soient les paramètres du Bureau.

Cette option détermine le mode de basculement du tampon pour les applications OpenGL en plein écran. Vous pouvez sélectionner le transfert de bloc, le changement de page ou l'autosélection. L'autosélection permet au pilote de déterminer la meilleure méthode en fonction de la configuration matérielle.

Cette option permet de spécifier comment la synchronisation verticale est traitée par OpenGL.

**Toujours désactivée** désactive la synchronisation verticale avec toutes les applications OpenGL.

**Désactivée par défaut** désactive la synchronisation verticale, sauf si une application demande son activation.

**Activée par défaut** active la synchronisation verticale, sauf si une application demande sa désactivation.

Permet d'enregistrer les paramètres actuels en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ajoutés à la liste adjacente.

Lorsque vous avez déterminé les réglages optimaux pour une application OpenGL, enregistrez-les comme profil personnalisé pour pouvoir configurer OpenGL rapidement avant de démarrer le programme et éviter de régler chaque option séparément.

Les curseurs permettent de régler la luminosité, le contraste et le gamma pour le canal de couleur sélectionné.

Les commandes de correction de couleur permettent de compenser les écarts de luminosité entre une image source et sa sortie sur un moniteur. Cette fonction s'avère utile avec des applications graphiques pour reproduire les couleurs des images (par exemple, des photos) plus fidèlement à l'écran.

De plus, l'affichage de nombreux jeux 3D étant trop sombre, il suffit d'augmenter la luminosité ou le gamma uniformément sur tous les canaux de couleur pour accroître la luminosité et le confort d'utilisation.

Permet de sélectionner le canal de couleur sur lequel les curseurs auront un effet. Vous pouvez régler les canaux rouge, vert et bleu séparément ou simultanément.

Représentation graphique de la courbe de couleur. Cette courbe change en temps réel lorsque vous réglez le contraste, la luminosité ou le gamma.

Sélectionnez cette option pour rétablir automatiquement les réglages de couleur que vous venez d'effectuer, au redémarrage de Windows.

**Note :** Si l'ordinateur est relié en réseau, les couleurs seront réglées après l'ouverture de session Windows.

Liste des profils personnalisés que vous avez enregistrés. Sélectionnez un profil de la liste pour l'activer.

Permet d'enregistrer les paramètres de couleur actuels en tant que profil personnalisé. Les profils enregistrés sont ajoutés à la liste adjacente.

Supprime le profil de couleur personnalisé sélectionné dans la liste.

Rétablit les valeurs par défaut du matériel pour toutes les couleurs.

Permet de sélectionner le mode de synchronisation du moniteur :

**Autodétection** fournit à Windows les informations de synchronisation nécessaires directement depuis le moniteur. Il s'agit de la valeur par défaut. Notez que certains moniteurs plus anciens peuvent ne pas prendre cette fonction en charge.

**General Timing Formula (GTF)** est un standard utilisé par la plupart des composants matériels récents.

**Discrete Monitor Timings (DMT)** est un standard plus ancien encore utilisé par certains composants matériels. Activez cette option si votre matériel nécessite l'utilisation de DMT.

Ajoute l'icône NVidia QuickTweak à la Barre des tâches Windows.

Cette icône affiche un menu déroulant qui permet d'appliquer directement tout réglage personnalisé Direct3D, OpenGL ou de couleurs. Le menu fournit également des options pour rétablir les valeurs par défaut et afficher la boîte de dialogue Propriétés de Affichage de Windows.

Permet de sélectionner l'icône utilisée pour l'utilitaire QuickTweak de la Barre des tâches Windows.  
Sélectionnez l'icône voulue dans la liste et cliquez sur OK ou sur Appliquer.

Ferme cette boîte de dialogue et enregistre les changements effectués, qui prennent effet lorsque vous cliquez sur OK ou sur Appliquer dans la boîte de dialogue Autres propriétés.

Permet de sélectionner le bouton de la souris qui commande l'affichage du menu déroulant lorsque vous cliquez sur l'icône de la Barre des tâches.

Active et désactive les messages de confirmation.

Cochez cette case pour annuler l'affichage des messages de confirmation lorsque vous chargez une configuration 3D depuis le menu de la Barre des tâches.

Sélectionnez cette option pour afficher le menu de la Barre des tâches en 3D.

Ces options permettent de spécifier l'emplacement de l'image sur un écran plat à des résolutions inférieures à la résolution maximale.

Cliquez sur les flèches pour positionner le Bureau à l'écran.

Rétablit la position par défaut du Bureau pour la résolution et la fréquence de rafraîchissement actuelles.

Ces options permettent de sélectionner le périphérique de sortie (moniteur, écran plat numérique ou TV, selon les périphériques compatibles avec votre carte graphique).

Affiche une fenêtre permettant de personnaliser les réglages du périphérique d'affichage actif.

Indique le format et les paramètres de pays actuels pour la sortie TV.

Affiche une fenêtre permettant de spécifier un format de sortie TV.

Cette liste permet de sélectionner le format de sortie TV en fonction de votre pays de résidence.

**Note :** Si votre pays ne figure pas dans la liste, choisissez le plus proche géographiquement.

Configure le format sélectionné comme format par défaut au démarrage.

Si vous démarrez l'ordinateur et que seule une TV est connectée à la carte graphique, cette option fait en sorte que tous les messages affichés pendant le démarrage seront produits dans le format approprié pour la TV.

Permet de spécifier le type de signal de sortie envoyé à la TV.

Avec un câble approprié, une sortie S-Video produit généralement une meilleure qualité d'image qu'une sortie Composite. Si vous n'êtes pas certain du type de signal à utiliser, choisissez **Autosélection**.

Cliquez sur les flèches pour positionner le Bureau à l'écran de la TV.

**Note :** Si l'affichage TV se brouille ou devient noir en raison de réglages excessifs, attendez simplement 10 secondes et la position initiale du Bureau sera rétablie automatiquement. Vous pourrez alors reprendre les réglages. Une fois le Bureau positionné à l'endroit voulu, vous devez cliquer sur OK ou sur Appliquer dans les 10 secondes pour enregistrer les paramètres.

Rétablit la position par défaut du Bureau pour la résolution actuelle de la TV.

Utilisez ces commandes pour régler la luminosité et la saturation de l'image TV.

Utilisez ces commandes pour régler la luminosité et le contraste de l'image TV.

Utilisez cette commande pour régler le filtre antiscintillement appliqué au signal TV.

Il est recommandé de désactiver complètement le filtre antiscintillement pour la lecture de films sur DVD depuis un décodeur matériel.

Règle la résolution et la palette de couleurs pour la sortie TV.

Utilisez ces commandes pour régler la qualité de lecture des séquences vidéo ou des DVD sur le moniteur.

Vous pouvez régler la luminosité, le contraste, la teinte et la saturation indépendamment afin d'optimiser la qualité d'image pour la lecture de séquences vidéo ou de DVD sur l'ordinateur.

Permet de régler les fréquences d'horloge principale et de mémoire du processeur graphique NVidia.

Spécifie la fréquence d'horloge principale du processeur NVidia.

Indique la fréquence d'horloge principale en mégahertz (MHz).

Spécifie la fréquence d'horloge de mémoire de la carte graphique.

Indique la fréquence d'horloge de mémoire en mégahertz (MHz).

Exécute un test des nouvelles fréquences d'horloge afin de vérifier leur stabilité avant de les appliquer.

**Note :** Vous devez tester toute fréquence d'horloge différente des valeurs par défaut du fabricant avant de pouvoir l'appliquer.

Sélectionnez cette option pour que les changements de fréquence d'horloge soient appliqués automatiquement à chaque démarrage de Windows.

**Note :** Vous pouvez annuler le réglage automatique de fréquence d'horloge en maintenant la touche Ctrl enfoncée pendant le démarrage de Windows. Si l'ordinateur est relié à un réseau, maintenez la touche Ctrl enfoncée immédiatement après l'ouverture de session Windows.

Restaure toutes les fonctions de réglage de fréquence d'horloge et force la redétection de la carte graphique afin de permettre la réactivation des commandes de réglage.

Il est recommandé d'exécuter une restauration après chaque mise à jour du BIOS de la carte graphique.

