

Questa opzione si usa per attivare o disattivare l'emulazione della tabella nebbia.

Direct3D specifica che una scheda video in grado di eseguire accelerazione hardware D3D dovrebbe essere in grado di implementare la nebbia dei vertici o la tabella nebbia. Alcuni giochi non interrogano correttamente le funzioni hardware D3D e prevedono il supporto della tabella nebbia. La scelta di questa opzione garantirà che tali giochi vengano eseguiti correttamente sul processore grafico NVidia.

Questa opzione consente di disabilitare le funzioni più recenti DirectX dei driver.

Alcuni giochi scritti per versioni precedenti di DirectX potrebbero non essere eseguiti correttamente con le versioni 6 o 7 di DirectX installate e col relativo supporto abilitato nei driver. La selezione di questa opzione forza i driver all'esecuzione in modalità di compatibilità DirectX 5 in modo che i giochi precedenti possano essere eseguiti correttamente.

Usare questa opzione se si desidera eseguire determinati giochi precedenti che non si avviano o non vengono eseguiti correttamente.

Forza l'hardware a regolare automaticamente la profondità del buffer Z in base alla profondità richiesta dall'applicazione.

Generalmente, si consiglia di mantenere abilitata questa opzione, a meno che non sia richiesta una profondità di buffer Z specifica. Se questa opzione è disabilitata, eventuali applicazioni, la cui profondità di buffer Z non corrisponda a quella della configurazione hardware attuale, non verranno eseguite.

Abilita una tecnica alternativa per il buffer di profondità.

Consente all'hardware di usare un meccanismo diverso per il buffer di profondità nelle applicazioni a 16 bit. L'abilitazione di questa opzione può produrre un rendering di qualità superiore delle immagini 3D.

Abilita il logo NVidia in Direct3D.

L'abilitazione di questa impostazione visualizza il logo NVidia nell'angolo inferiore dello schermo durante l'esecuzione delle applicazioni Direct3D.

Il processore grafico NVidia può generare automaticamente mipmap per aumentare l'efficienza dei trasferimenti delle strutture sul bus e fornire migliori prestazioni delle applicazioni.

Tuttavia, alcune applicazioni potrebbero non essere visualizzate correttamente quando sono abilitate le mipmap generate automaticamente. Per risolvere eventuali problemi, ridurre il numero di livelli di mipmap generate automaticamente fino alla visualizzazione corretta delle immagini. La riduzione del numero dei livelli di mipmap spesso può eliminare gli allineamenti errati delle strutture o "seaming" (a scapito delle prestazioni).

Consente di selezionare il metodo di mipmapping automatico usato dal processore grafico.

Si può selezionare il metodo di mipmapping bilineare o quello anisotropico a 8 tap, dove il metodo bilineare generalmente fornisce prestazioni migliori, mentre il metodo anisotropico generalmente produce una qualità migliore delle immagini.

Consente di regolare il bias del LOD (Level of Detail - Livello di dettaglio) per le mipmap.

Un bias inferiore fornisce una qualità migliore delle immagini, mentre un bias maggiore aumenta le prestazioni dell'applicazione. Si può scegliere tra cinque valori di bias preimpostati, che variano da "Qualità immagine migliore" a "Prestazioni migliori".

Un elenco delle impostazioni personalizzate (o "tweak") salvate. La selezione di una voce dell'elenco attiva l'impostazione. Per applicare l'impostazione, scegliere il pulsante "OK" o "Applica".

Consente di salvare le impostazioni attuali (comprese quelle impostate nella finestra di dialogo "Altre impostazioni Direct3D") come "tweak" personalizzato. Le impostazioni salvate possono essere quindi aggiunte all'elenco.

Una volta trovate le impostazioni ottimali per un particolare gioco Direct3D, il salvataggio di tali impostazioni come "tweak" personalizzato consente di configurare rapidamente Direct3D prima di avviare il gioco ed elimina la necessità di impostare ciascuna opzione singolarmente.

Elimina l'impostazione personalizzata attualmente selezionata nell'elenco.

Ripristina tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

Visualizza una finestra di dialogo che consente di personalizzare ulteriori impostazioni Direct3D.

Questa opzione modifica lo schema di indirizzamento della struttura hardware dei singoli elementi della struttura.

La modifica di questi valori cambia il punto di definizione dell'origine dell'elemento della struttura. I valori predefiniti sono conformi alle specifiche Direct3D. Alcuni software possono attendersi che l'origine dell'elemento della struttura venga definito altrove. La qualità dell'immagine di tali applicazioni migliora se si ridefinisce l'origine dell'elemento della struttura. Usare il controllo della barra di scorrimento per regolare l'origine dell'elemento della struttura in un punto qualsiasi compreso tra l'angolo in alto a sinistra e il centro dell'elemento della struttura.

Ciò consente al processore grafico di utilizzare la quantità di memoria di sistema specificata per la memorizzazione delle strutture (oltre alla memoria installata sulla scheda grafica stessa).

Nota: La quantità massima di memoria di sistema che può essere riservata per la memorizzazione della struttura viene calcolata in base alla quantità di RAM fisica installata nel computer. Maggiore è la RAM di sistema, maggiore sarà il valore che si potrà impostare.

Questa impostazione si applica solo agli adattatori video PCI (o adattatori video AGP eseguiti in modalità di compatibilità PCI).

Selezionare questa opzione per disabilitare la sincronizzazione verticale.

Nota anche come "disabilitazione di VSYNC", consente di renderizzare immediatamente un'immagine sullo schermo senza doverne attendere la sincronizzazione verticale del monitor. Ciò consente frequenze di fotogrammi superiori alla frequenza di aggiornamento del monitor, ma può produrre effetti visivi falsi e immagini spezzate con conseguente riduzione della qualità delle immagini.

Questa opzione consente di determinare la quantità di antialias utilizzata in una determinata applicazione D3D.

L'antialias è una tecnica usata per ridurre al minimo l'effetto "a scalini" visibile talvolta sui bordi degli oggetti tridimensionale. L'impostazione può variare dalla disattivazione totale dell'antialias alla selezione della quantità massima possibile per un'applicazione particolare.

Usare questa opzione per forzare l'antialias nelle applicazione che non lo supportano direttamente.

Notare che alcune applicazioni che non supportano esplicitamente l'antialias potrebbero non essere visualizzate correttamente oppure il rendering delle immagini potrebbe risultare irregolare. Prestare attenzione quando si usa questa opzione. Disattivare l'opzione se si verificano problemi di visualizzazione con un gioco o un'applicazione che non supporta l'antialias.

Questa opzione consente di limitare il numero di fotogrammi che la CPU può preparare prima che vengano elaborati dal chip grafico quando è disabilitata la sincronizzazione verticale.

In alcuni casi, maggiore è il numero di fotogrammi prerenderizzati consentiti, maggiore può essere il ritardo della risposta di periferiche quali joystick, gamepad o tastiere.

Ridurre questo valore se si nota un ritardo considerevole nella risposta delle periferiche di ingresso collegate al computer durante l'esecuzione dei giochi.

Consente ai driver di usare l'estensione OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Il che può aumentare le prestazioni dell'applicazione nelle applicazioni di modellazione 3D che supportano questa estensione.

Consente l'uso della memoria video locale quando è abilitata l'estensione GL_KTX_buffer_region.

Tuttavia, se sono disponibili meno di 8 MB di memoria video locale, il supporto dell'estensione dei piani doppi non sarà abilitato.

Questa impostazione non ha effetto se è disabilitata l'opzione "Abilita estensione regione buffer".

Un filtro rapido lineare-mipmap-lineare fornirà migliori prestazioni dell'applicazione a scapito della qualità delle immagini.

In molti casi, la perdita di qualità d'immagine potrebbe non essere rilevante, pertanto potrebbe essere utile avvalersi delle maggiori prestazioni ottenute con l'abilitazione di questa funzione.

Questa opzione consente a OpenGL di usare il filtro anisotropico per una migliore qualità delle immagini.

Selezionare questa opzione per disabilitare il supporto driver di istruzioni avanzate usate da determinate CPU.

Alcune CPU supportano ulteriori istruzioni 3D complementari alla scheda grafica NVidia che migliorano le prestazioni di giochi e applicazioni 3D. Questa opzione consente di disabilitare il supporto di tali istruzioni 3D supplementari nei driver. Può essere utile per il confronto delle prestazioni o per risolvere problemi.

Questa opzione abilita l'antialias totale dello schermo per il driver OpenGL. L'antialias è una tecnica utilizzata per addolcire i bordi degli oggetti in un'immagine per ridurre l'effetto a gradini talvolta visibile.

Questa opzione determina se per definizione nelle applicazioni OpenGL devono essere usate strutture con una determinata profondità di colore.

Con **Usa profondità colore desktop** verranno usate sempre strutture della profondità di colore attualmente in uso nel desktop Windows.

Le opzioni **Usa sempre 16 bpp** e **Usa sempre 32 bpp** forzano l'uso di strutture con la profondità di colore specificata, indipendentemente dalle impostazioni del desktop.

Questa opzione determina la modalità di rotazione del buffer per le applicazioni OpenGL a schermo intero.

Si può scegliere tra metodo di trasferimento blocchi, metodo di rotazione pagina e selezione automatica. La selezione automatica consente al driver di determinare il metodo migliore in base alla configurazione hardware.

Questa opzione consente di specificare la gestione della sincronizzazione verticale in OpenGL.

Sempre disattivata disabilita sempre la sincronizzazione verticale nelle applicazioni OpenGL.

Disattivata per definizione mantiene la sincronizzazione verticale disabilitata, a meno che un'applicazione ne richieda specificamente l'abilitazione.

Attivata per definizione mantiene la sincronizzazione verticale abilitata, a meno che un'applicazione ne richieda specificamente la disabilitazione.

Consente di salvare le impostazioni attuali come un "tweak" personalizzato. Le impostazioni salvate possono essere quindi aggiunte all'elenco.

Una volta trovate le impostazioni ottimali per una particolare applicazione OpenGL, il salvataggio di tali impostazioni come "tweak" personalizzato consente di configurare rapidamente OpenGL prima di avviare il programma ed elimina la necessità di impostare ciascuna opzione singolarmente.

I controlli della barra di scorrimento consentono di regolare la luminosità, il contrasto o la gamma del canale di colore selezionato.

I controlli della correzione del colore consentono di compensare le variazioni di luminosità tra un'immagine sorgente e il relativo output su un dispositivo di visualizzazione. Il che è utile quando si lavora con applicazioni di elaborazione immagini che consentono di fornire una riproduzione più accurata dei colori delle immagini (quali fotografie) quando vengono visualizzate sul monitor.

Inoltre, molti giochi con accelerazione 3D potrebbero risultare troppo scuri. L'aumento del valore della luminosità e/o della gamma in modo uniforme in tutti i canali fa risultare i giochi più luminosi, rendendone l'uso più piacevole.

Consente di selezionare il canale del colore controllato dalle barre di scorrimento. Si possono regolare i canali del rosso, del verde e del blu singolarmente o tutti e tre contemporaneamente.

Una rappresentazione grafica della curva di colore. Questa curva cambia in tempo reale quando si regolano il contrasto, la luminosità o la gamma.

La selezione di questa opzione ripristina automaticamente le regolazioni dei colori qui impostate al riavvio di Windows.

Nota: Se il computer è in rete, il colore verrà regolato dopo aver eseguito il login a Windows.

Un elenco delle impostazioni di colore personalizzate salvate. La selezione di una voce dell'elenco attiva l'impostazione.

Consente di salvare le impostazioni dei colori attuali come impostazione personalizzata. Le impostazioni salvate possono essere quindi aggiunte all'elenco.

Elimina l'impostazione dei colori personalizzata attualmente selezionata nell'elenco.

Ripristina tutti i valori dei colori alle impostazioni hardware predefinite.

Consente di selezionare la modalità di temporizzazione del monitor:

Rilevamento automatico consente a Windows di ricevere le opportune informazioni di temporizzazione direttamente dal monitor stesso. Questa è l'impostazione predefinita. Notare che alcuni monitor meno recenti potrebbero non supportare questa funzione.

General Timing Formula o **GTF** è uno standard usato dalla maggior parte dagli hardware più recenti.

Discrete Monitor Timings o **DMT** è un vecchio standard ancora in uso su alcuni hardware. Abilitare questa opzione se l'hardware richiede DMT.

Aggiunge l'icona NVidia QuickTweak alla barra delle applicazioni di Windows.

L'icona consente di applicare eventuali impostazioni personalizzate Direct3D, OpenGL o dei colori "sul momento" usando un comodo menu a comparsa. Il menu contiene anche le voci per ripristinare le impostazioni predefinite e per accedere alla finestra di dialogo Proprietà - Schermo.

Consente di scegliere l'icona usata per rappresentare l'utility QuickTweak nella barra delle applicazioni di Windows.

Selezionare l'icona da visualizzare nell'elenco. Quindi scegliere "OK" o "Applica" per aggiornare l'icona nella barra delle applicazioni.

Chiude questa finestra di dialogo e salva le modifiche apportate in modo che abbiano effetto quando si sceglie il pulsante "OK" o "Applica" nella finestra di dialogo "Proprietà aggiuntive".

Consente di determinare quale pulsante del mouse richiama il menu quando si fa clic sull'icona nella barra delle applicazioni.

Attiva o disattiva i messaggi di conferma.

Selezionare questa opzione se non si desidera visualizzare i messaggi di conferma quando si carica una configurazione 3D dal menu della barra delle applicazioni.

Selezionare questa opzione se si desidera visualizzare il menu della barra delle applicazioni con un effetto 3D.

Queste opzioni consentono di determinare il posizionamento dell'immagine sullo schermo piatto quando si usano risoluzioni inferiori alla risoluzione massima supportata.

Usare i pulsanti freccia per regolare la posizione del desktop sul monitor.

Reimposta il desktop alla posizione predefinita per la risoluzione e la frequenza di aggiornamento attuali.

Queste opzioni consentono di selezionare il dispositivo di visualizzazione di output (monitor, schermo piatto o TV, a seconda dei dispositivi supportati dalla scheda video).

Aprire una finestra in cui si possono personalizzare le impostazioni per il dispositivo di visualizzazione attivo.

Indica le impostazioni attuali di formato e paese usate per l'uscita TV.

Aprire una finestra in cui si può specificare un particolare formato di uscita TV.

Questo elenco consente di selezionare il formato di uscita TV in base al paese in cui si vive.

Nota: Se il proprio paese non è compreso nell'elenco, selezionare il paese più vicino.

Rende il formato selezionato quello predefinito all'avvio.

Quando si avvia il computer con solo un TV collegato alla scheda video, questa opzione garantisce che tutti i messaggi visualizzati sullo schermo durante la procedura di avvio siano emessi nel formato corretto supportati dal televisore.

Consente di specificare il tipo di segnale di uscita inviato al TV.

Se si dispone del cavo del connettore adatto, Uscita video S generalmente fornisce un output di qualità superiore rispetto a Uscita video composita. Se non si è certi del tipo di segnale da specificare, scegliere l'impostazione

Selezione automatica.

Usare i pulsanti freccia per regolare la posizione del desktop sul TV.

Nota: Se l'immagine del TV diventa confusa o si oscura a causa di una regolazione errata, attendere 10 secondi. L'immagine tornerà automaticamente alla posizione predefinita. Quindi si può ricominciare la regolazione. Una volta posizionato il desktop nel punto desiderato, occorre premere il pulsante "OK" o "Applica" per salvare le impostazioni prima che sia trascorso l'intervallo di 10 secondi.

Reimposta il desktop alla posizione predefinita sul TV per la risoluzione attuale.

Usare questi controlli per regolare la luminosità e la saturazione dell'immagine TV.

Usare questi controlli per regolare la luminosità e il contrasto dell'immagine TV.

Usare questo controllo per regolare la quantità di filtro di sfarfallamento da applicare al segnale TV.

Si consiglia di disattivare completamente il filtro di sfarfallamento per l'esecuzione dei video DVD da un decoder hardware.

Imposta la risoluzione e la profondità del colore dello schermo per l'uscita al TV.

Usare questi controlli per regolare la qualità dell'esecuzione del video o del DVD sul monitor.

La luminosità, il contrasto, la tonalità e la saturazione possono essere regolati singolarmente per ottenere una qualità d'immagine ottimale durante l'esecuzione di video o film DVD sul computer.

Consente di regolare le frequenze di clock principale e di memoria del processore grafico NVidia.

Imposta la velocità di clock principale del processore grafico NVidia.

Indica la velocità di clock principale in megahertz.

Imposta la velocità di clock dell'interfaccia di memoria della scheda video.

Indica la velocità di clock dell'interfaccia di memoria in megahertz.

Prova le nuove impostazioni di frequenza di clock per verificarne la stabilità prima di applicarle.

Nota: Occorre provare tutte le impostazioni nuove diverse dai valori predefiniti dal costruttore prima di applicarle in modo definitivo.

La selezione di questa opzione garantisce che eventuali modifiche apportate alle frequenze di clock vengano applicate automaticamente ogni volta che si avvia Windows.

Nota: Si può bypassare l'impostazione di clock automatica tenendo premuto il tasto <Ctrl> durante l'avvio di Windows. Se il computer è collegato in rete, tenere premuto il tasto <Ctrl> immediatamente dopo aver eseguito il login a Windows.

Reimposta tutte le regolazioni di clock e forza un nuovo rilevamento dell'hardware grafico prima di riabilitare i controlli.

Si consiglia di eseguire un reset ogni volta che si visualizza sul BIOS della scheda video un'immagine BIOS aggiornata.

