

Deze optie wordt gebruikt om de emulatie van de fog-tabel aan- of uit te zetten.

Direct3D gaat ervan uit dat een beeldschermadapter met D3D-hardwareversnelling in staat moet zijn om vertex-fog of tabel-fog uit te voeren. Sommige games vragen de mogelijkheden van D3D-hardware niet op de juiste wijze op en verwachten ondersteuning voor tabel-fog. Door deze optie te selecteren zorgt u ervoor dat dergelijke games op uw grafische NVidia-processor goed functioneren.

Met deze optie kunt u de nieuwere DirectX-kenmerken van de stuurprogramma's uitschakelen.

Het is mogelijk dat sommige games die zijn geschreven voor eerdere versies van DirectX niet goed functioneren met een geïnstalleerde DirectX-versie 6 of 7 en ondersteuning daarvan ingeschakeld in de stuurprogramma's. Door deze optie in te schakelen wordt geforceerd dat de stuurprogramma's in de DirectX5-compatibiliteitsmodus draaien, zodat oudere games goed functioneren.

Gebruik deze optie voor oudere games die niet willen starten of niet naar behoren functioneren.

Dwingt de hardware automatisch de diepte van zijn Z-buffer aan te passen aan de diepte waar de toepassing om vraagt.

Normaliter zult u deze optie ingeschakeld willen houden, tenzij uw werk absoluut een bepaalde Z-bufferdiepte vereist. Als u deze optie uitschakelt, zal een toepassing waarvan de werkende Z-bufferdiepte niet overeenkomt met de gebruikte hardwareconfiguratie, niet functioneren.

Maakt een alternatieve techniek voor dieptebuffering mogelijk.

Laat de hardware een ander mechanisme gebruiken voor dieptebuffering in 16-bits toepassingen. Door deze optie in te schakelen is het mogelijk dat 3D-beelden van een hogere kwaliteit worden geproduceerd.

Activeert het NVidia-logo in Direct3D.

Als u deze optie inschakelt, wordt tijdens het draaien van Direct3D-toepassingen het NVidia-logo weergegeven in de onderste hoek van het scherm.

Uw grafische NVidia-processor kan automatisch mipmaps genereren om de overdracht van patronen via de bus doeltreffender te laten verlopen, waardoor de toepassing beter presteert.

Bij sommige toepassingen is het echter mogelijk dat deze niet goed worden weergegeven als automatische generatie van mipmaps is ingeschakeld. Problemen verhelpt u door het aantal automatisch gegenereerde mipmap-niveaus te verminderen totdat de afbeeldingen goed worden weergegeven. Door het aantal mipmap-niveaus te verminderen wordt een verkeerde uitlijning van patronen of "naadvorming" voorkomen (enigszins ten koste van de prestatie).

Hiermee kunt u de automatische mipmap-methode selecteren die door de grafische processor wordt gebruikt.

U kunt kiezen voor de bilineaire of 8-tap anisotropische mipmap-methode. De bilineaire methode geeft meestal een betere prestatie, terwijl de anisotropische methode over het algemeen een hogere beeldkwaliteit geeft.

Hiermee kunt u de LOD (detailniveau)-vertekening voor mipmaps aanpassen.

Een lagere vertekening geeft een betere beeldkwaliteit, terwijl bij een hogere vertekening de toepassing beter werkt. U kunt kiezen uit vijf vooraf ingestelde waarden, variërend van "Beste beeldkwaliteit" tot "Beste prestatie".

Een lijst van aangepaste fijnafstellingen (of "tweaks") die u hebt opgeslagen. Als u een onderdeel van de lijst selecteert, wordt de instelling geactiveerd. De instelling wordt toegepast door toets "OK" of "Toepassen" te selecteren.

Hiermee slaat u de huidige instellingen (inclusief de instellingen die zijn ingesteld in het dialoogscherf "Meer Direct3D") op als een aangepaste fijnafstelling ("tweak"). Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Zodra u voor een bepaald Direct3D-spel de optimale instellingen hebt gevonden en de instellingen opslaat als een aangepaste tweak, kunt u Direct3D snel configureren voordat u met het spel begint en is het niet langer nodig om elke optie afzonderlijk in te stellen.

Verwijdert de aangepaste instelling die momenteel in de lijst is geselecteerd.

Herstelt alle instellingen naar hun standaardwaarde.

Toont een dialoogscherf waarin u extra Direct3D-instellingen kunt aanpassen.

Met deze optie kunt u voor texels (patroonelementen) het hardware-adresseringsschema van het patroon wijzigen.

Wijziging van deze waarden wijzigt waar de texel-oorsprong wordt gedefinieerd. De standaardwaarden zijn in overeenstemming met de Direct3D-specificaties. Sommige software verwacht mogelijk dat de texel-oorsprong ergens anders wordt gedefinieerd. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen verbetert als de texel-oorsprong opnieuw wordt gedefinieerd. Gebruik de schuifregelaar om de texel-oorsprong ergens tussen de linkerbovenhoek en het midden van de texel aan te passen.

Hierdoor wordt de grafische processor in staat gesteld om, zover als nodig, de gespecificeerde hoeveelheid systeemgeheugen te gebruiken voor patroonopslag (naast het geheugen dat op de beeldschermadapter zelf is geïnstalleerd).

Let op: De maximale hoeveelheid systeemgeheugen die kan worden gereserveerd voor patroonopslag wordt berekend op basis van de hoeveelheid fysieke RAM die op uw computer is geïnstalleerd. Hoe meer systeem-RAM, des te hoger de waarde die u kunt instellen.

Deze instelling is alleen van toepassing op PCI-beeldschermadapters (of AGP-beeldschermadapters die actief zijn in de PC-compatibiliteitsmodus).

Selecteer deze optie om verticale synchronisatie uit te schakelen.

Staat ook bekend als "uitschakeling VSYNC". Hiermee kan een afbeelding onmiddellijk op het scherm worden weergegeven zonder dat hoeft worden gewacht tot deze wordt gesynchroniseerd naar de verticale retrace van de monitor. Hiermee is voor de frames een herhalingsfrequentie mogelijk die hoger is dan de herhalingsfrequentie van uw monitor, maar dit kan tot gevolg hebben dat visuele misvormingen en scheureffecten ontstaan die leiden tot een mindere beeldkwaliteit.

Met deze optie kunt u de hoeveelheid anti-aliasing instellen die in een bepaalde 3D-toepassing wordt gebruikt.

Anti-aliasing is een techniek die wordt gebruikt om het 'traptreden-effect' te minimaliseren. Dit effect treedt soms op langs de randen van 3D-objecten. Anti-aliasing is variabel instelbaar tussen volledige uitschakeling en een maximale hoeveelheid.

Gebruik deze optie om anti-aliasing af te dwingen in toepassingen die deze functie niet direct ondersteunen.

Let op: bij sommige toepassingen die anti-aliasing niet expliciet ondersteunen worden afbeeldingen mogelijk niet goed of onregelmatig weergegeven. Wees voorzichtig met het gebruik van deze optie. Schakel deze optie uit als u weergaveproblemen ondervindt met games of toepassingen die anti-aliasing niet ondersteunen.

Met deze optie kunt u het aantal frames beperken dat de CPU kan voorbereiden voordat deze worden verwerkt door de grafische chip bij uitgeschakelde verticale synchronisatie.

Soms is het zo dat hoe hoger het toegestane aantal vooraf geproduceerde frames, des te hoger de "invoertraging" kan zijn in reactie op apparaten zoals joysticks, gamepads of toetsenborden.

Verminder deze waarde als u tijdens het spelen van een spel een duidelijk waarneembare vertraging merkt in de reactie op invoerapparaten die op uw computer zijn aangesloten.

Stelt de stuurprogramma's in staat het **GL_KTX_buffer_gebied** van de OpenGL-uitbreiding te gebruiken.

Hierdoor is het mogelijk dat de prestatie van de toepassing verbetert in 3D-modellerings toepassingen die deze uitbreiding ondersteunen.

Hiermee is het mogelijk het lokale videogeheugen te gebruiken wanneer de uitbreiding GL_KTX_buffer_gebied is ingeschakeld.

Als er echter minder dan 8 MB lokaal videogeheugen beschikbaar is, dan wordt ondersteuning van dual planes-uitbreiding niet ingeschakeld.

Deze instelling heeft geen effect als de bovengenoemde optie "Uitbreiding buffergebied inschakelen" is uitgeschakeld.

Hiermee is snelle lineair-mipmap-lineair filtering mogelijk, waardoor de prestatie van de toepassing toeneemt, enigszins ten koste van de beeldkwaliteit.

In veel gevallen is een verlies aan beeldkwaliteit niet waar te nemen. Mogelijk wilt u daarom profiteren van een betere prestatie door deze optie in te schakelen.

Deze optie stelt OpenGL in staat gebruik te maken van anisotropische filtering om een betere beeldkwaliteit te bewerkstelligen.

Selecteer deze optie om de stuurprogramma-ondersteuning voor de door sommige CPU's gebruikte enhanced instructies uit te schakelen.

Sommige CPU's ondersteunen extra 3D-instructies die uw grafische NVidia-processor complementeren en de prestatie in 3D-games of -toepassingen verbeteren. Met deze optie kunt u de ondersteuning voor deze extra 3D-instructies in de stuurprogramma's uitschakelen. Dit kan van pas komen bij prestatievergelijkingen of bij het oplossen van problemen.

Met deze optie schakelt u anti-aliasing voor het volledige scherm in voor het OpenGL-stuurprogramma. Anti-aliasing is een techniek waarmee op het scherm de randen van objecten worden afgevlakt om eventuele rafelige "traptreden"-effecten tegen te gaan.

Met deze optie bepaalt u of standaard in OpenGL-toepassingen patronen van een specifieke kleurdiepte worden gebruikt.

Kleurdiepte bureaublad gebruiken maakt altijd gebruik van patronen met een kleurdiepte die wordt gebruikt door het bureaublad van Windows.

De opties **Altijd 16 bpp gebruiken** en **Altijd 32 bpp gebruiken** forceren het gebruik van patronen van de opgegeven kleurdiepte, ongeacht de instellingen van uw bureaublad.

Met deze optie bepaalt u de bufferspiegelmodus voor OpenGL-toepassingen met een volledig scherm.

U hebt de keuze uit de blokeverdrachtmethode, de paginaspiegelmethode of automatisch selecteren. Met automatisch selecteren laat u het stuurprogramma op basis van uw hardwareconfiguratie de beste methode bepalen.

Met deze optie specificeert u hoe verticale synchronisatie in OpenGL wordt afgehandeld.

Als u **Altijd uit** selecteert, wordt in alle OpenGL-toepassingen verticale synchronisatie altijd uitgeschakeld.

Als u **Standaard uit** selecteert, dan blijft verticale synchronisatie uitgeschakeld tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie in te schakelen.

Als u **Standaard aan** selecteert, dan blijft verticale synchronisatie ingeschakeld tenzij een toepassing specifiek verzoekt om deze optie uit te schakelen.

Laat u de huidige instellingen opslaan als een aangepaste "tweak". Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Zodra u voor een bepaalde OpenGL-toepassing de optimale instellingen hebt gevonden en de instellingen opslaat als een aangepaste tweak, kunt u OpenGL snel configureren voordat u met het programma begint en is het niet langer nodig om elke optie afzonderlijk in te stellen.

Met de schuifregelaars kunt u voor het geselecteerde kleurkanaal de helderheids-, contrast- of gammawaarden opgeven.

Met de kleurcorrectieregelaars kunt u tegenwicht bieden aan variaties in de helderheid tussen een bronafbeelding en de uitvoer hiervan op beeldschermapparatuur. Dit komt van pas als u werkt in beeldbewerkingstoepassingen. U kunt de kleuren van afbeeldingen (zoals foto's) dan nauwkeuriger reproduceren als deze op uw monitor worden weergegeven.

Ook zijn er veel door 3D versnelde games die te donker zijn om goed mee te kunnen spelen. Door de helderheids- en/of gammawaarde over alle kanalen in gelijke mate te verhogen, wordt het beeld van deze games helderder waardoor het spelplezier toeneemt.

Hiermee kunt u de kleurkanalen selecteren die worden ingesteld door de schuifregelaars. U kunt het rode, groene of blauwe kanaal afzonderlijk instellen of alle drie kanalen tegelijkertijd.

Een grafische weergave van de kleurcurve. Deze curve verandert in real-time terwijl u wijzigingen aanbrengt in contrast, helderheid of gamma.

Als u deze optie selecteert, worden automatisch de door u hier ingevoerde kleuraanpassingen hersteld wanneer Windows opnieuw wordt opgestart.

Let op: Als uw computer deel uitmaakt van een netwerk, wordt de kleur aangepast nadat u Windows hebt geactiveerd.

Een lijst van aangepaste kleurinstellingen (of "tweaks") die u hebt opgeslagen. Als u een onderdeel uit de lijst selecteert, wordt de instelling geactiveerd.

Laat u de huidige kleurinstellingen opslaan als een aangepaste instelling. Opgeslagen instellingen worden vervolgens toegevoegd aan de naastliggende lijst.

Verwijdert de aangepaste kleurinstelling die momenteel in de lijst is geselecteerd.

Stelt alle kleurwaarden weer in op basis van de fabrieksinstellingen van de hardware.

Laat u de timing-modus van de monitor selecteren:

Automatisch detecteren laat Windows de juiste timing-informatie rechtstreeks ontvangen van de monitor zelf. Dit is de standaardinstelling. Onthoud dat sommige oudere monitoren deze optie mogelijk niet ondersteunen.

General Timing Formula of **GTF** is een standaard die wordt gebruikt door de meeste nieuwere hardware.

Discrete Monitor Timings of **DMT** is een oudere standaard die in sommige hardware nog wordt gebruikt. Schakel deze optie in als uw hardware DMT vereist.

Voegt het pictogram NVidia QuickTweak toe aan de taakbalk van Windows.

Het pictogram stelt u tijdens uw werk in staat om via een gemakkelijk pop-up menu een van de Direct3D-, OpenGL- of kleurinstellingen toe te passen. Het menu bevat ook opties waarmee standaardinstellingen kunnen worden hersteld en het dialoogscherm Beeldscherm eigenschappen kan worden geopend.

Stelt u in staat het pictogram te kiezen dat wordt gebruikt om in de taakbalk van Windows het Quick Tweak-hulpprogramma te symboliseren.

Selecteer het door u gewenste pictogram uit de lijst. Kies vervolgens "OK" of "Toepassen" om het pictogram in de taakbalk bij te werken.

Sluit dit dialoogscherm en bewaart de door u aangebrachte wijzigingen zodat deze van kracht worden wanneer u de knop "OK" of "Toepassen" kiest in het dialoogscherm "Aanvullende eigenschappen".

Laat u bepalen met welke muisknop het menu wordt opgeroepen als u op het pictogram van de taakbalk klikt.

Schakelt bevestigingsberichten in of uit.

Selecteer deze optie als u niet wilt dat bevestigingsberichten worden weergegeven wanneer u een 3D-configuratie laadt vanuit het taakbalkmenu.

Selecteer deze optie als u wilt dat het taakbalkmenu wordt weergegeven met een 3D-effect.

Deze opties stellen u in staat om te bepalen waar de afbeelding op uw platte beeldscherm wordt weergegeven als een resolutie actief is die lager is dan de maximale resolutie die wordt ondersteund.

Gebruik de pijlknoppen om op uw monitor de positie van het bureaublad aan te passen.

Herstelt op basis van de huidige resolutie en verversingsfrequentie de standaardpositie van het bureaublad.

Met deze opties kunt u het uitvoerapparaat (monitor, digitaal plat scherm of TV) selecteren, al naargelang welke apparaten door uw beeldschermadapter worden ondersteund.

Opent een venster waar u de instellingen voor het actieve beeldschermapparaat kunt aanpassen.

Geeft voor TV-uitvoer het huidige formaat en de huidige landeninstellingen aan.

Opent een venster waarin u een specifiek TV-uitvoerformaat kunt opgeven.

Met deze lijst kunt het TV-uitvoerformaat selecteren dat geschikt is voor het land waarin u woont.

Let op: Als uw land niet in de lijst staat, moet u het land kiezen dat het dichtst bij u in de buurt ligt.

Zorgt ervoor dat bij het opstarten het geselecteerde formaat de standaard is.

Als u een computer opstart met een beeldschermadapter waarop alleen een TV is aangesloten, zorgt deze optie ervoor dat alle tijdens het opstarten getoonde schermberichten in het juiste, door uw televisie ondersteunde formaat worden uitgevoerd.

Hiermee kunt u opgeven welk type uitvoersignaal naar de TV wordt gestuurd.

Als u de juiste connectorkabel hebt, zal S-Video over het algemeen uitvoer van een hogere kwaliteit geven dan Samengestelde Video uit. Als u er niet zeker van bent welk signaaltype u moet opgeven, kies dan de instelling **Automatisch selecteren**.

Gebruik de pijlknoppen om op uw TV de positie van het bureaublad aan te passen.

Let op: Als het TV-beeld door te veel aanpassing vervormt of leeg wordt, wacht dan 10 seconden. Het beeld keert automatisch terug naar de standaardpositie. U kunt dan opnieuw met het aanpassen beginnen. Zodra u het bureaublad hebt geplaatst waar u het wilt hebben, drukt u op de knop "OK" of "Toepassen" om de instellingen op te slaan voordat de 10 seconden zijn verstreken.

Herstelt op de TV de standaardpositie van het bureaublad op basis van de huidige resolutie.

Gebruik deze regelaars om de helderheid en verzadiging van het TV-beeld aan te passen.

Gebruik deze regelaars om de helderheid en het contrast van het TV-beeld aan te passen.

Gebruik deze regelaar om in te stellen hoeveel flikkerfilter u wilt toepassen op het TV-signaal.

Het verdient aanbeveling dat u flikkerfilter volledig uitschakelt als u een DVD-film vanaf een hardware-decoder afspeelt.

Stelt de schermresolutie en kleurdiepte in voor uitvoer naar de TV.

Gebruik deze regelaars om op uw monitor de kwaliteit van video- of DVD-weergave aan te passen.

U kunt de helderheid, het contrast en de verzadiging onafhankelijk van elkaar instellen om een optimale beeldkwaliteit te verkrijgen wanneer u op uw computer video's of DVD's afspeelt.

Hiermee kunt u de klokfrequenties aanpassen van de kern en het geheugen van uw grafische NVidia-processor.

Stelt de kloksnelheid in van de kern van uw grafische NVidia-processor.

Geeft de kloksnelheid van de kern aan in megahertz.

Stelt op uw beeldschermadapter de kloksnelheid in van de geheugeninterface.

Geeft de kloksnelheid van de geheugeninterface aan in megahertz.

Test of de nieuwe klokfrequentie-instellingen stabiel zijn voordat ze worden toegepast.

Let op: Instellingen die afwijken van de standaardinstellingen van de fabrikant moet u eerst testen voordat ze permanent kunnen worden toegepast.

Als u deze optie selecteert, dan wordt ervoor gezorgd dat elke door u aangebrachte wijziging in de klokfrequenties automatisch wordt toegepast als u Windows opstart.

Let op: Door de <Ctrl>-toets ingedrukt te houden terwijl Windows wordt gestart kunt u bij het opstarten de automatische klokinstelling omzeilen. Als uw computer deel uitmaakt van een netwerk, houd de <Ctrl>-toets dan onmiddellijk nadat Windows is geactiveerd, ingedrukt.

Hiermee worden alle klokafstellingsfuncties gereset en vindt opnieuw een detectie van de grafische hardware plaats voordat de regelaars weer kunnen worden ingeschakeld.

Het verdient aanbeveling om te resetten telkens wanneer u de BIOS van uw beeldschermadapter flasht met een bijgewerkt BIOS-beeld.

