

Dette alternativet brukes til å slå tåketabellemuleringen av og på.

Direct3D spesifiserer at et skjermkort som klarer D3D-maskinvareakselerasjon, bør kunne klare å implementere enten vertex-tåke eller tabelltåke. Enkelte spill spør ikke etter D3D-maskinvarefunksjonene og forventer støtte for tabelltåke. Hvis du velger dette alternativet, sikrer du at slike spill vil kunne kjøres ordentlig på NVidia-skjermprosessen.

Med dette alternativet kan du deaktivere drivernes nyere DirectX-funksjoner.

Det kan hende at enkelte spill som er skrevet for tidligere versjoner av DirectX, ikke kjører ordentlig med DirectX versjon 6 eller 7 og støtten som driverne til disse versjonene kan gi. Velger du dette alternativet, tvinger du driverne til å kjøre i DirectX 5-kompatibilitetsmodus, slik at eldre spill kjøres ordentlig.

Bruk dette alternativet hvis du ønsker å kjøre enkelte eldre spill som ikke starter eller kjører slik de skal.

Tvinger maskinvaren til automatisk å justere dybden på Z-bufferen til den dybden programmet krever.

Vanligvis bør du ha dette alternativet aktivert, bortsett fra hvis noe absolutt krever en bestemt Z-bufferdybde. Hvis dette alternativet er deaktivert, vil programmer med angitt Z-bufferdybde som er forskjellig fra gjeldende maskinvarekonfigurasjon, ikke kjøre.

Aktiverer en alternativ teknikk for dybdebufring.

Slik kan maskinvaren bruke en annen mekanisme for dybdebufring i 16 bits-programmer. Når denne innstillingen aktiveres, kan gjengivelsen av 3D-bilder få en bedre kvalitet.

Aktiverer NVidia-logoen i Direct3D.

Når denne innstillingen aktiveres, vises NVidia-logoen i nederste hjørne av skjermen når du kjører Direct 3D-programmer.

NVidia-skjermprosessen kan automatisk generere MIP-gjengivelser for å øke effektiviteten til teksturoverføringer over bussen og gi en høyere programytelse.

Men det kan hende at enkelte programmer ikke vises korrekt hvis automatisk generering av MIP-gjengivelser aktiveres. Du kan løse eventuelle problemer ved å redusere antall MIP-nivåer som genereres automatisk, helt til bildene vises korrekt igjen. Redusering av antall MIP-nivåer kan ofte fjerne feiljusteringer av teksturene (på bekostning av noe ytelse).

Lar deg velge den automatiske MIP-gjengivelsesmetoden som skjermprosessen bruker.

Du kan velge enten en bilinear MIP-metode eller en 8-tap anisotropisk MIP-metode. Den bilineære metoden gir i det store og hele bedre ytelse, mens den anisotropiske metoden gir en bedre bildekvalitet.

Lar deg justere LOD-styringen (detaljnivået) for MIP-gjengivelser.

En lavere LOD-styring gir en bedre bildekvalitet, mens en høyere LOD-styring øker programytelsen. Du kan velge mellom fem forhåndsdefinerte verdier, fra "Beste bildekvalitet" til "Beste ytelse".

En liste over egendefinerte innstillinger som du har lagret. Når du velger et element fra listen, aktiveres innstillingen. Klikk på "OK" eller "Bruk" for å bruke innstillingen.

Lar deg lagre gjeldende innstillinger (også de som er angitt i dialogboksen "Flere Direct3D") som et egendefinert sett. Lagrede innstillinger vil deretter bli lagt til i nærmeste listen.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt Direct 3D-spill, og du lagrer innstillingene i et egendefinert sett, kan du raskt konfigurere Direct3D før du starter spillet og du slipper å spesifisere hver innstilling for seg.

Sletter den egendefinerte innstillingen som er merket i listen.

Gjenoppretter alle innstillinger til standardverdien.

Viser en dialogboks der du kan skreddersy flere Direct3D-innstillinger.

Dette alternativet endrer maskinvareteksturenes adresseringsskjema for teksturelementer.

Endringer i disse verdiene vil endre definisjonen av teksturelementets origo. Standardverdiene stemmer med Direct3D-spesifikasjonene. Enkelte programvarer kan godta en annen definisjon av teksturelementorigoen. Bildekvaliteten i slike programmer vil bli bedre hvis teksturelementorigoen blir definert på nytt. Bruk glidebryteren for å justere origo mellom øverste venstre hjørne og midten av teksturelementet.

På denne måten kan skjermprosessen benytte systemminnet for teksturlagring opp til det som er angitt (i tillegg til minnet som er installert på selve skjermkortet).

Merk: Maksimalt systemminne som kan reserveres for teksturlagring, er beregnet ut fra mengden fysisk RAM som er installert i datamaskinen. Desto mer system-RAM, desto høyere verdi kan du angi.

Denne innstillingen gjelder bare PCI-skjermkort (eller AGP-skjermkort som kjører i PCI-kompatibel modus).

Velg dette alternativet for å deaktivere vertikal synkronisering.

Dette er også kjent som å deaktivere VSYNC, og lar et bilde bli gjengitt på skjermen umiddelbart uten å vente på skjermens oppdateringshastighet. Du kan altså ha høyere rammefrekvens enn oppdateringshastigheten til skjermen, men det kan føre til noe redusert bildekvalitet.

Dette alternativet lar deg bestemme hvor mye anti-aliasing som skal brukes i et bestemt D3D-program.

Anti-aliasing er en teknikk som brukes til å minimere hakkete linjer som noen ganger vises langs kanten på 3D-objekter. Du har flere valgmuligheter: alt fra å slå anti-aliasing helt av til å velge maksimal anti-aliasing for et bestemt program.

Velg dette alternativet for å bruke påtvunget anti-aliasing i programmer som ikke støtter det direkte.

Legg merke til at enkelte programmer som ikke eksplisitt støtter anti-aliasing, kan få en dårligere bildegjengivelse. Vær nøye når du bruker dette alternativet. Slå av dette alternativet hvis du får skjermproblemer i et spill eller et program som ikke støtter anti-aliasing.

Med dette alternativet kan du begrense antall rammer som CPUen kan forberede før de behandles av skjermbrikken når VSYNC er deaktivert.

Desto større antall forhåndsdefinerte rammer du tillater, desto større forsinkelse kan det bli i svartiden for enheter som joystick, gamepad eller tastatur.

Reduser denne verdien hvis du opplever en merkbar forsinkelse i svartiden for enhetene som er koblet til datamaskinen når du spiller spill.

Tillater alle driverne å bruke OpenGL-utvidelsen **GL_KTX_buffer_region**.

Dette kan øke programytelsen i 3D-programmer som støtter denne utvidelsen.

Tillater bruk av lokalt videominne ved aktivering av utvidelsen `GL_KTX_buffer_region`.

Men hvis det er mindre enn 8 MB lokalt videominne tilgjengelig, vil ikke støtte for dobbeltnivåutvidelse bli aktivert.

Denne innstillingen har ingen virkning hvis alternativet "Aktiver bufferregionutvidelse" er deaktivert.

Rask lineær/MIP/lineær-filtrering vil gi økt programytelse på bekostning av noe bildekvalitet.

I mange tilfeller vil du ikke merke at bildekvaliteten blir dårligere, så det kan være ønskelig å dra nytte av den ekstra ytelsen du får ved å aktivere denne funksjonen.

Dette alternativet lar OpenGL bruke anisotropisk filtrering for forbedret bildekvalitet.

Velg dette alternativet for å deaktivere driverstøtten for forbedrede instruksjoner som brukes av enkelte CPUer.

Enkelte CPUer støtter ekstra 3D-instruksjoner som utfyller NVidia-skjermprosessen og forbedrer ytelsen i 3D-spill og 3D-programmer. Med dette alternativet kan du deaktivere støtten for disse ekstra 3D-instruksene i driverne. Dette kan være nyttig for ytelsessammenligning eller feilsøking.

Dette alternativet vil aktivere full anti-aliasing for OpenGL-driveren. Anti-aliasing er en teknikk som brukes for å glatte ut kantene på objekter i en scene og minimere hakkete linjer som noen ganger vises i bildet.

Dette alternativet bestemmer om teksturer med en bestemt fargedybde skal brukes som standard i OpenGL-programmer.

Bruk fargedybde for skriverbordet vil alltid bruke teksturer med den fargedybden som Windows-skrivebordet har.

Alternativene **Bruk alltid 16 bpp** og **Bruk alltid 32 bpp** vil fremtvinge bruk av teksturer med angitt fargedybde uansett hvilke innstillinger for fargedybde som gjelder for skrivebordet.

Dette alternativet bestemmer buffervekslemodusen for OpenGL-fullskjermprogrammer.

Du kan velge mellom blokkoverføring, sidevending eller automatisk. Med Automatisk vil driveren bestemme den beste metoden ut fra maskinvarekonfigurasjonen.

Med dette alternativet kan du angi hvordan vertikal synkronisering skal håndteres i OpenGL.

Alltid av vil alltid deaktivere vertikal synkronisering i alle OpenGL-programmer.

Av som standard vil la vertikal synkronisering være deaktivert, bortsett fra hvis et program spesielt krever at det aktiveres.

På som standard vil la vertikal synkronisering være aktivert, bortsett fra hvis et program spesielt krever at det deaktiveres.

Lar deg lagre gjeldende innstillinger som egendefinert sett. Lagrede innstillinger vil deretter bli lagt til i nærmeste liste.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt OpenGL-program, og du lagrer innstillingene i et egendefinert sett, kan du raskt konfigurere OpenGL før du starter programmet og du slipper å spesifisere hver innstilling for seg.

Med glidebryteren kan du justere lysstyrke-, kontrast- og gammaverdier for den valgte fargekanalen.

Fargekorrigeringen hjelper deg med å kompensere for variasjoner i lys mellom kildebildet og resultatet på skjermen. Dette er nyttig når du bruker bildebehandlingsprogrammer slik at du får en mer nøyaktig fargegjengivelse i bilder (for eksempel fotografier) når de vises på skjermen.

I tillegg er det mange 3D-spill som kan se ut til å være for mørke for å spille. Når du øker lysstyrken og/eller gammaverdien likt for alle kanaler, vil disse spillene se lysere ut og gjøre det bedre å spille dem.

Lar deg velge fargekanalen som kontrolleres av glidebryterne. Du kan justere rød, grønn eller blå kanal hver for seg eller alle tre samtidig.

En grafisk visning av fargekurven. Denne kurven endrer seg i sanntid mens du justerer kontrast, lysstyrke eller gamma.

Velger du dette alternativet, gjenoppretter du automatisk de fargejusteringene du har gjort, når du starter Windows på nytt.

Merk: Hvis datamaskinen din er i et nettverk, vil fargen justeres etter at du har logget på i Windows.

En liste over egendefinerte fargeinnstillinger som du har lagret. Når du velger et element fra listen, aktiveres innstillingen.

Lar deg lagre gjeldende fargeinnstillinger som egendefinert sett. Lagrede innstillinger vil deretter bli lagt til i nærmeste liste.

Sletter den egendefinerte fargeinnstillingen som er merket i listen.

Tilbakestill alle fargeverdiene til maskinvareinnstillingene.

Lar deg velge tidberegningssmodus for skjermen.

Automatisk lar Windows motta korrekt tidsberegningssinformasjon direkte fra selve skjermen. Dette er standardinnstillingen. Legg merke til at enkelte eldre skjermer ikke støtter denne funksjonen.

General Timing Formula eller **GTF** er en standard som brukes av det meste av ny maskinvare.

Discrete Monitor Timings eller **DMT** er en eldre standard som fremdeles er i bruk i noen typer maskinvare. Aktiver dette alternativet hvis maskinvaren krever DMT.

Legger til NVidia QuickTweak-ikonet på oppgavelinjen i Windows.

Med dette ikonet blir egendefinerte Direct3D-, OpenGL- og fargeinnstillinger direkte tilgjengelig i en hurtigmeny. Menyen inneholder også alternativer for å gjenopprette standardinnstillinger og åpne dialogboksen Skjermegenskaper.

Her kan du velge hvilket ikon som skal brukes for QuickTweak-funksjonen på oppgavelinjen i Windows.
Velg ønsket ikon fra listen. Klikk på "OK" eller "Bruk" for å oppdatere ikonet på oppgavelinjen.

Lukker dialogboksen og beholder endringene du har gjort slik at de begynner å gjelde når du velger "OK" eller "Bruk" i dialogboksen "Flere egenskaper".

Lar deg bestemme hvilken museknapp som henter menyen når du klikker på oppgavelinjeikonet.

Slår av og på bekreftelsesmeldinger.

Kryss av for dette alternativet hvis du ikke ønsker at det skal vises bekreftelsesmeldinger når du henter en 3D-konfigurasjon fra oppgavelinjemenyen.

Velg dette alternativet hvis du ønsker at oppgavelinjemeningen skal vises i 3D.

Disse alternativene lar deg bestemme plasseringen av bildet på en flatskjerm når du bruker oppløsninger som er lavere enn den maksimale oppløsningen som støttes.

Bruk pilknappene for å justere plasseringen av skrivebordet på skjermen.

Tilbakestill skrivebordet til standardplassering for gjeldende oppløsning og oppdateringsfrekvens.

Disse alternativene lar deg velge utdataenhet (skjerm, digitalt flatpanel eller TV, avhengig av hvilke enheter skjermkortet støtter).

Åpner et vindu der du kan skreddersy innstillingene for den aktive skjermenheten.

Viser gjeldende format og landinnstillinger som brukes for TV-utdata.

Åpner et vindu der du kan angi et bestemt TV-utdataformat.

I denne listen kan du velge TV-utdataformat ut fra hvilket land du bor i.

Merk: Hvis du ikke finner landet ditt i listen, bør du velge et land som er nærmest der du er.

Gjør det valgte formatet standard ved oppstart.

Når du starter datamaskinen med bare et TV koblet til skjermkortet, vil dette alternativet sikre at alle skjermmeldinger som vises i oppstartsprosessen, vil bli vist i et format som støttes av TV-apparatet.

Lar deg angi typen utdatasignal som sendes til TV-apparatet.

Hvis du har riktig tilkoblingskabel, vil S-video ut vanligvis gi bedre kvalitet enn S sammensatt video ut. Hvis du ikke er sikker på hvilken type signal du bør angi, kan du velge innstillingen **Automatisk**.

Bruk pilknappene for å justere plasseringen av skrivebordet på TV-apparatet.

Merk: Hvis TV-bildet blir stripete eller skjermen blir svart på grunn av overjustering, kan du bare vente ca 10 sekunder. Bildet vil da automatisk gå tilbake til standardplasseringen. Deretter kan du justere igjen. Når du har plassert skrivebordet der du vil ha det, må du klikke på "OK" eller "Bruk" før det har gått 10 sekunder for å lagre innstillingene.

Tilbakestill skrivebordet til standardplassering på TV-apparatet for gjeldende oppløsning.

Bruk disse bryterne til å justere lysstyrken og metningen til TV-bildet.

Bruk disse bryterne til å justere lysstyrken og kontrasten til TV-bildet.

Bruk disse bryterne til å justere mengden flimrefilter som skal brukes på TV-signalet.

Det anbefales at du slår av flimrefilteret fullstendig for å spille DVD-filmer fra en maskinvaredekode.

Bestemmer skjermopløsning og fargedybde for utdata til TV-apparatet.

Bruk disse bryterne til å justere kvaliteten på video- eller DVD-avspilling på skjermen.

Du kan kontrollere lysstyrken, kontrasten, nyansen og metningen hver for seg og oppnå en optimal bildekvalitet for avspilling av video- eller DVD-filmer på datamaskinen.

Lar deg justere kjerne- og minneklokkefrekvensen til NVidia-skjermprosessen.

Angir kjerneklokkehastigheten til NVidia-skjermprosessen.

Viser kjernekløkkehastigheten i megahertz.

Angir klokkehastigheten til minnegrensesnittet på skjermkortet.

Viser klokkehastigheten til minnegrensesnittet i megahertz.

Tester stabiliteten til de nye klokkefrekvensinnstillingene før bruk.

Merk: Du må teste alle nye innstillinger som er forskjellige fra produsentstandardene før de kan tas i bruk.

Når du velger dette alternativet, vil alle endringer du gjør i klokkefrekvensene, automatisk bli brukt neste gang du starter Windows.

Merk: Du kan overkjøre den automatiske klokkeinnstillingen ved oppstart ved å holde nede <Ctrl>-tasten mens Windows starter. Hvis datamaskinen er koblet til et nettverk, må du holde nede <Ctrl>-tasten rett etter at du har logget inn på Windows.

Tilbakestill alle klokkejusteringer og tvinger gjennom en gjenoppdagelse av skjermmaskinvaren før kontrollene kan aktiveres på nytt.

Det anbefales at du gjør en tilbakestilling hver gang du oppdaterer BIOSen på skjermkortet med et oppdatert BIOS-bilde.

