

Questa opzione permette di attivare o disattivare l'emulazione dell'effetto fog table.

Direct3D specifica che un adattatore video con capacità di accelerazione hardware D3D deve essere in grado di implementare l'effetto fogging in modalità vertex o table. Alcuni giochi non richiedono correttamente informazioni sulle capacità hardware D3D e prevedono il supporto per il table fog. Scegliendo questa opzione si garantirà che questi giochi possano girare correttamente con il processore grafico NVidia.

Queste opzioni permettono di controllare le funzioni anti-aliasing dei driver.

L'anti-aliasing è un metodo utilizzato per correggere i bordi degli oggetti tridimensionali per eliminarne l'aspetto frastagliato. Va ricordato che abilitando l'anti-aliasing non è automatico che tutti i programmi Direct3D rendano immagini con anti-alias. L'anti-aliasing deve essere supportato dall'applicazione perché possa funzionare correttamente.

Permette di selezionare il metodo di campionamento anti-aliasing.

E' possibile impostare una gamma di valori tale da offrire il massimo delle prestazioni e della velocità per l'applicazione, da un lato, ed un rendering con qualità d'immagine ottimale, dall'altro.

Permette di selezionare il metodo di mipmapping automatico utilizzato dal processore grafico.

E' possibile scegliere fra il metodo di mipmapping bilineare e quello trilineare: il metodo bilineare generalmente garantisce prestazioni migliori, mentre il metodo trilineare produce generalmente una qualità d'immagine superiore.

Permette di regolare il bias di LOD (Livello di dettaglio) per i mipmap.

Un bias minore garantirà una migliore qualità d'immagine, mentre un bias superiore aumenterà le prestazioni. Si può scegliere fra cinque valori di bias predefiniti, da "Qualità d'immagine ottimale" a "Prestazioni ottimali".

Permette al processore grafico di utilizzare tutto lo spazio di memoria di sistema specificato per la memorizzazione di texture (oltre alla memoria installata sullo stesso adattatore video).

Nota: La quantità massima di memoria di sistema che può essere riservata per la memorizzazione di texture è calcolata sulla base della RAM fisica installata nel computer. Quanto maggiore la RAM del sistema, tanto più alto sarà il valore impostabile.

Questa impostazione non ha effetti sui sistemi dotati di adattatore video AGP.

Il processore grafico NVidia è in grado di generare automaticamente mipmap per accrescere l'efficienza dei trasferimenti di texture lungo il bus e garantire superiori prestazioni.

Può accadere tuttavia che alcune applicazioni non vengano visualizzate correttamente quando è abilitata la generazione automatica di mipmap. Per correggere eventuali problemi, ridurre il numero dei livelli di mipmap generati automaticamente finché le immagini non siano visualizzate correttamente. La riduzione del numero dei livelli di mipmap può spesso eliminare il disallineamento di texture o "seaming" (in parte a scapito delle prestazioni).

Questa opzione permette il dithering di mipmap trilineari.

L'abilitazione del dithering di mipmap garantisce prestazioni superiori a scapito della qualità dell'immagine. In alcuni casi, è possibile che la perdita in qualità d'immagine non sia evidente, per cui potrà essere utile abilitare questa funzione, sfruttando così le prestazioni superiori che essa permette.

Questa opzione attiva lo scambio di pagina (page flipping) per le applicazioni OpenGL a tutto schermo e può migliorare le prestazioni. Se disattivato, OpenGL utilizzerà un trasferimento a blocco di bit per effettuare lo scambio fra il buffer anteriore e quello posteriore.

Questa opzione impone al driver di attendere su VBlank dopo uno scambio di pagina.

La disabilitazione di questa opzione permette frequenze di quadro superiori alla frequenza di refresh del monitor, ma può produrre artifici visivi e distorsioni, con un peggioramento della qualità d'immagine. Abilitare l'opzione per permettere al driver di attendere su VBlank.

Elenco delle impostazioni personalizzate (chiamate anche "tweak") che sono state salvate dall'utente. Selezionando una voce dell'elenco si attiva l'impostazione corrispondente. Per applicare l'impostazione, scegliere il pulsante "OK" o "Applica".

Permette di salvare le attuali impostazioni (incluse quelle impostate nella finestra di dialogo "Direct3D - Avanzate") come "tweak" personalizzata. Le impostazioni salvate verranno poi aggiunte alla lista adiacente.

Una volta individuate le impostazioni ottimali per un particolare gioco Direct3D, salvandole come tweak personalizzata sarà possibile configurare rapidamente Direct3D prima di iniziare il gioco, eliminando la necessità di impostare singolarmente ognuna delle opzioni.

Permette di salvare le attuali impostazioni come "tweak" personalizzata. Le impostazioni salvate verranno poi aggiunte alla lista adiacente.

Una volta individuate le impostazioni ottimali per una particolare applicazione OpenGL, salvandole come tweak personalizzata sarà possibile configurare rapidamente OpenGL prima di avviare il programma, eliminando la necessità di impostare singolarmente ognuna delle opzioni.

Cancella l'impostazione personalizzata attualmente selezionata nella lista.

Riporta tutte le impostazioni ai valori predefiniti.

Fa apparire una finestra di dialogo che permette di personalizzare altre impostazioni Direct3D.

Questa opzione modifica lo schema di indirizzamento texture a livello hardware per i texel (texture element).

La modifica di questi valori cambia il punto in cui viene definita l'origine del texel. I valori predefiniti corrispondono alle specifiche Direct3D. Qualche software potrebbe prevedere che l'origine del texel sia definita altrove. La qualità d'immagine di queste applicazioni migliorerà ridefinendo l'origine del texel. Servirsi del controllo mediante cursore per regolare l'origine del texel fra l'angolo in alto a sinistra ed il centro del texel.

Questa opzione permette di limitare il numero di frame che la CPU è in grado di preparare prima che siano elaborati dal processore grafico (quando VSYNC è disabilitato).

In alcuni casi, quanto maggiore è il numero dei frame di cui è ammesso il rendering preliminare, tanto maggiore potrà essere il ritardo di input in risposta a periferiche quali joystick, gamepad o tastiere.

Ridurre questo valore se, durante i giochi, si constata un ritardo evidente in risposta alle periferiche di ingresso collegate al computer.

Riporta tutte le impostazioni ai loro valori predefiniti.

Permette di regolare la qualità d'immagine delle texture visualizzate nelle applicazioni OpenGL.

Ottimizza per la migliore qualità d'immagine esegue il rendering delle texture con la miglior qualità d'immagine disponibile, per ottenere la visualizzazione ottimale.

Ottimizza per le migliori prestazioni esegue il rendering delle texture con qualità d'immagine ridotta per migliorare le prestazioni dell'applicazione.

Miscela utilizza una combinazione delle due precedenti caratteristiche. E' l'impostazione predefinita.

Permette ai driver di utilizzare l'estensione di OpenGL **GL_KTX_buffer_region**, aumentando le prestazioni delle applicazioni di modellazione 3D che supportano questa estensione.

Permette di utilizzare la memoria video locale quando è abilitata l'estensione `GL_KTX_buffer_region`. Tuttavia, se la memoria video locale disponibile è inferiore a 8 MB, non sarà abilitato il supporto per l'estensione con piani doppi.

Permette di specificare la dimensione massima della quantità di texture PCI.

Aumentando questo valore sui sistemi PCI con sufficiente memoria si può ottenere un miglioramento significativo delle prestazioni di alcune applicazioni OpenGL.

Nota: La quantità massima di memoria di sistema che può essere riservata per la memorizzazione di texture OpenGL dipende dalla RAM fisica installata nel computer. Quanto maggiore la RAM del sistema, tanto più alto sarà il valore impostabile.

Questa impostazione non ha effetti sui sistemi equipaggiati con adattatore video AGP.

I comandi mediante cursore permettono di regolare i valori di luminosità, contrasto o gamma per il canale colore selezionato.

I comandi di correzione colore aiutano a compensare le variazioni di luminanza fra un'immagine sorgente e la sua visualizzazione su schermo. Questa funzione è utile quando si lavora con applicazioni di trattamento immagini, poiché offre una riproduzione cromatica più accurata delle immagini (ad esempio le fotografie) quando vengono visualizzate sul monitor.

Anche molti giochi con accelerazione 3D possono apparire troppo scuri per giocare. Aumentando in misura uguale i valori di luminosità e/o del gamma su tutti i canali è possibile visualizzare questi giochi con maggior luminosità, rendendoli così più "giocabili".

Permette di selezionare il canale colore controllato dai cursori. E' possibile regolare i canali rosso, verde e blu uno ad uno oppure tutti e tre contemporaneamente.

Rappresentazione grafica della curva del colore. Questa curva cambia aspetto in tempo reale via via che si regolano contrasto, luminosità o gamma.

Selezionando questa opzione, al primo riavvio di Windows si otterrà il ripristino automatico delle regolazioni dei colori effettuate.

Note: Se il computer è collegato in rete, la regolazione del colore viene effettuata dopo l'accesso a Windows.

Elenco delle impostazioni colore personalizzate salvate dall'utente. Selezionando una voce dell'elenco si attiva l'impostazione corrispondente.

Permette di salvare le attuali impostazioni dei colori come impostazione personalizzata. Le impostazioni salvate verranno poi aggiunte alla lista adiacente.

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

Riporta tutti i valori dei colori alle impostazioni originarie dell'hardware.

Permette di scegliere fra due modalità di temporizzazione del monitor:

General Timing Formula o **GTF** è uno standard adottato dai prodotti più recenti. E' l'impostazione predefinita.

Discrete Monitor Timings o **DMT** è uno standard precedente, ancora utilizzato su qualche hardware. Abilitare questa opzione se l'hardware presente richiede il DMT.

Selezionare questa opzione per disabilitare la cache dei cursori da parte dei driver.

Se il cursore del mouse è visualizzato in modo non corretto o si danneggia durante l'esecuzione di determinate applicazioni, disabilitando la cache del cursore è possibile correggere il problema.

Se questa impostazione viene modificata, occorre riavviare Windows per rendere attiva la nuova impostazione.

Questa opzione impedisce l'interpolazione di pixel delle immagini bitmap ingrandite.

Selezionare questa voce se non si desidera che il driver video corregga i bitmap quando vengono ingranditi.

Se l'impostazione viene modificata, occorre riavviare Windows perché la nuova impostazione divenga attiva.

Disattiva l'accelerazione hardware GDI per la tracciatura di curve.

Selezionando questa voce si esclude l'hardware e si comanda al driver video di utilizzare il meccanismo interno di Windows per il rendering di circonferenze, ellissi, archi ecc.

Se l'impostazione viene modificata, occorre riavviare Windows perché la nuova impostazione divenga attiva.

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

L'icona permette di applicare "al volo", da un pratico menu a comparsa, qualsiasi impostazione personalizzata dei colori, Direct3D o OpenGL. Il menu contiene inoltre voci che permettono di ripristinare le impostazioni predefinite nonché accedere alla finestra di dialogo Schermo - Proprietà.

Permette di scegliere l'icona utilizzata per rappresentare l'utilità QuickTweak nella barra delle applicazioni di Windows.

Selezionare dall'elenco l'icona che si desidera visualizzare, quindi scegliere "OK" o "Applica" per aggiornare l'icona presente nella barra delle applicazioni.

Selezionare questa opzione per disabilitare il supporto di istruzioni estese utilizzate da alcune CPU da parte del driver.

Alcune CPU supportano istruzioni 3D supplementari che vanno ad integrare il processore grafico NVidia e migliorano le prestazioni dei giochi o delle applicazioni 3D. Questa opzione permette di disabilitare il supporto di queste istruzioni supplementari 3D da parte dei driver e può essere utile per effettuare confronti di prestazioni o per la risoluzione di problemi.

Selezionare questa opzione per disabilitare l'attesa su VBlank.

Altrimenti nota come "disabilitazione di VSYNC", questa opzione permette il rendering immediato di un'immagine sullo schermo senza attendere la sincronizzazione rispetto alla ritraccia verticale del monitor. Questo permette frequenze di quadro superiori alla frequenza di refresh del monitor, ma può produrre artifici visivi e distorsioni, con un peggioramento della qualità d'immagine.

Chiude questa finestra di dialogo e mantiene le modifiche apportate in modo che divengano attive quando verrà azionato il tasto "OK" o "Applica" nella finestra di dialogo "Proprietà ulteriori".

Chiude questa finestra di dialogo senza salvare le modifiche apportate.

Questa opzione permette di disabilitare le funzioni DirectX 6 dei driver.

E' possibile che alcuni giochi scritti per versioni precedenti di DirectX non girino correttamente se è installato DirectX 6 e se i driver sono abilitati al supporto di DirectX 6. Selezionando questa opzione si forzano i driver a funzionare in modo di compatibilità DirectX 5, per consentire l'esecuzione corretta dei giochi più obsoleti.

Utilizzare questa opzione se si desidera eseguire alcuni giochi piuttosto obsoleti che non partono o non funzionano regolarmente.

Permette di determinare il tasto del mouse con cui far comparire il menu facendo clic sull'icona della barra delle applicazioni.

Attiva o disattiva i messaggi di conferma.

Spuntare questa opzione se non si desidera la visualizzazione di messaggi di conferma durante il caricamento di una configurazione di Direct3D o OpenGL dal menu.

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

Queste opzioni permettono di determinare la posizione dell'immagine sullo schermo piatto quando si utilizzano risoluzioni inferiori alla risoluzione massima supportata.

Selezionare questa voce se si desidera che l'opzione selezionata divenga attiva ogni volta che si avvia Windows.

Utilizzare i tasti freccia per regolare la posizione del desktop sul monitor.

Riporta il desktop alla posizione predefinita per le attuali impostazioni di risoluzione e frequenza di refresh.

Queste opzioni permettono di selezionare il dispositivo di visualizzazione (monitor o TV) .

Se è selezionata TV, è anche possibile specificare il formato di uscita del segnale TV (NTSC o PAL).

Utilizzare i tasti freccia per regolare la posizione del desktop sullo schermo del televisore.

Note: Se l'immagine TV diviene indecifrabile o si oscura per un sovraccarico durante la regolazione, attendere 10 secondi. L'immagine tornerà automaticamente alla posizione predefinita. Quindi sarà possibile riprendere le regolazioni. Una volta collocato il desktop nella posizione desiderata, premere il tasto "OK" o "Applica" per salvare le impostazioni prima che trascorra l'intervallo di 10 secondi.

Riporta il desktop alla posizione predefinita sullo schermo TV per l'attuale risoluzione.

Utilizzare questi comandi per regolare luminosità e saturazione dell'immagine TV.

Utilizzare questo comando per regolare il filtro di sfarfallio che si desidera applicare al segnale TV.

Si consiglia di disattivare completamente il filtro di sfarfallio per la riproduzione di film in DVD da decodificatore.

Seleziona la risoluzione dello schermo e la profondità dei colori per la visualizzazione su TV.

