

Tämän valinnan avulla table-tyyppinen usvatehoste otetaan käyttöön tai pois käytöstä.

Direct3D määrittää, että D3D-hardwarekiihdytystä tukevan näyttöohjaimen on osattava esittää usvatehosteet, joko Vertex- tai Table-tyyppisinä. Jotkut pelit eivät kysele laitteiston D3D-valmiuksia oikein ja olettavat, että Table-tyyppinen usva on aina käytettävissä. Valitsemalla tämä vaihtoehto varmistetaan, että nämäkin pelit toimivat NVidia näyttöpiirillä.

Tämän valinnan avulla ohjataan ajurin antialias-ominaisuuksia.

Antialiasing on menetelmä, jolla tasoitetaan 3-D objektien reunaviivat poistamalla niiden rosoisuutta. Huom.: Antialiasing-toiminnon käyttöönotto ei johda automaattisesti siihen, että kaikki Direct3D ohjelmat piirtäisivät kuvat pehmeillä reunaviivoilla. Antialiasing toimii moitteettomasti vain silloin, kun ko. sovellus tukee antialiasing-toimintoja.

Tämän valinnan avulla otetaan antialiasing samplausmenetelmä käyttöön.

Toiminnolla voidaan asettaa paras suorituskyky tai paras kuvanlaatu ja arvoja siitä välistä.

Tämän valinnan avulla kytketään NVidia-näyttöpiirin tukema automaattinen MIP-kartoitusmenetelmä.

Valitse joko bilineaarinen tai trilineaarinen MIP-kartoitusmenetelmä. Bilineaarisella kartoituksella sovellus toimii yleensä nopeammin, kun taas trilineaarisella kartoituksella kuvanlaatu on parempi.

Tämän valikon avulla asetetaan MIP-karttojen yksityiskohtaisuus. Puhutaan bias-arvosta.

Alhainen bias takaa parhaimman kuvanlaadun, korkea bias-arvo nopeuttaa vastaavasti suorituskykyä. Valitse yksi viidestä esiasetetusta bias-arvoista. Valitse "paras kuvanlaatu", "paras suorituskyky" tai yksi kolmesta niiden välistä arvosta.

Tämä mahdollistaa, että näyttöpiiri voi käyttää tekstureiden tallentamista varten koneen keskusmuistia näyttöohjaimella olevan muistin lisäksi.

**Huom.:** Tekstuureiden tallentamiseen käytettävissä oleva muistimäärä riippuu koneen RAM muistista. Mitä isompi RAM muisti on, sitä korkeampi arvo voidaan asettaa.

Tämä toiminto ei vaikuta tietokoneissa, jossa on AGP näyttöohjain.

NVidia-näytönohjain osaa luoda MIP-karttoja automaattisesti. Se nopeuttaa tekstuureiden siirto väylässä ja nostaa siten järjestelmän suorituskykyä.

Joissakin sovelluksissa saattaa kuitenkin olla, että grafiikkaa ei toistu täysin oikein kun luodaan MIP-kartat automaattisesti. Tämä ongelma poistetaan vähentämällä automaattisesti luotujen MIP-karttatasojen lukumäärää, kunnes grafiikka toistuu oikein. MIP-karttatasojen vähentäminen poistaa usein tekstuureiden kohdistusvirheitä tai saumojä, joskin nopeus kärsii.

Tämä valikon avulla voidaan käyttää dithering sekoitussävytystä trilineaaristen MIP-karttojen yhteydessä.

Ottamalla käyttöön MIP-karttojen dithering (sekoitussävytys) suorituskyky paranee ja samanaikaisesti kuvalaatu heikkenee lievästi. Kuvanlaadun heikkeneminen saattaa kuitenkin olla niin vähäistä, että tämän toiminnon käyttö kannattaa.



Tämän valikon avulla aktivoidaan OpenGL-sovellusten sivunpäivitys täyskuvassa. Tämä saattaa nostaa suorituskykyä vieläkin enemmän. Jos toimintoa ei ole valittu, OpenGL käyttää bit-block siirron vaihtoa takapuskurista etupuskuriin.

Tämän valikon avulla ajuri pakotetaan odottamaan sivunpäivityksen jälkeen VBlank tilaa.

Jos tämä toiminto ei ole käytössä, saadaan aikaan korkeampi päivitysnopeus (fps) kuin näytön virkistystaajuus. Samalla saattaa kuvassa kuitenkin esiintyä virheitä ja halkeamia, eli kuvanlaatu huononee. Tällä valinnalla kytkekään ajuri odottamaan VBlank tilaa.

Lista käyttäjän tallentamasta asetuksista (tai "Tweaks"). Aktivoi haluamasi asetus valitsemalla ko. kohta listalta. Haluttu asetus valitaan "OK" tai "Käytä" painikkeella.

Tämänhetkiset asetukset (mukaan lukien "Muut Direct3D"-valikkoikkunan asetukset) tallennetaan käyttäjän määrittämänä tweakina. Tallennetut asetukset lisätään vieressä olevaan listaan.

Tallenna jokaisen pelin parhaimmat asetukset käyttäjän määrittämänä tweakina. Sen jälkeen voit ottaa ne nopeasti käyttöön ennen peliä, etkä joudu säätämään kaikkia asetuksia uudelleen.

Tämänhetkiset asetukset tallennetaan käyttäjän määrittämänä asetuksena. Tallennetut asetukset lisätään vieressä olevaan listaan.

Tallenna jokaisen OpenGL sovelluksen parhaimmat asetukset käyttäjän määrittämänä tweakina. Sen jälkeen voit ottaa ne nopeasti käyttöön ennen OpenGL-sovellusta, etkä joudu säätämään kaikkia asetuksia uudelleen.

Listalta valittu käyttäjän määrittämä asetus poistetaan.

Palautetaan kaikki oletusarvot.

Lisävalikko käyttäjän määriteltävissä olevista Direct3D-asetuksista ilmestyy näyttöön.



Tällä valikolla muutetaan laitteiston osoitejärjestelmä käyttämään tekseleitä.

Näiden arvojen muuttaminen siirtää tekseli-määrittelyn alkupistettä. Oletusarvot vastaavat Direct3D spesifikaatioita. Jotkut ohjelmisto-osat olettavat kuitenkin, että tekselin alkupiste määritetään eri paikalle. Sellaisten sovellusten kuvanlaatu paranee, kun tekselin alkupiste määritellään uudelleen. Liukusäätimen avulla tekselin alkupiste voidaan sijoittaa mihin tahansa paikkaan vasemman yläkulman ja tekselin keskipisteen välissä.

Tällä valikolla rajoitetaan keskussyksikön etukäteen valmistelemien kuvien lukumäärää, ennen kuin grafiikkapiiri käsittelee niitä (kun VSYNC on kytketty pois päältä).

Joissakin tapauksissa etukäteen renderoitujen kuvien korkea lukumäärä saattaa johtaa ohjainlaitteissa (esim. peliohjain, gamepad tai näppäimistö) pitempään syöttöviiveeseen (input lag).

Tätä arvoa kannattaa laskea, kun huomataan pelin aikana, että em. ohjainlaitteet reagoivat viiveellä.

Palautetaan kaikki oletusarvot.

Tällä valikolla voidaan säätää OpenGL-sovelluksissa esitettyjen tekstuureiden kuvanlaatua.

**Paras kuvalaatu** piirtää parhaimmat mahdolliset tekstuurit.

**Paras suorituskyky** piirtämään heikoimman tason tekstuureita, mutta tarjoaa parhaimman suorituskyvyn.

**Yhdistelmä** on paras mahdollinen kombinaatio em. toiminnoista ja oletusarvona.

Tämän asetuksen avulla ajuri pääsee käyttämään **GL\_KTX\_buffer\_region** OpenGL-laajennusta. 3D-mallinussovellukset, jotka tukevat näitä laajennuksia, toimivat sen kautta nopeammin.

Mahdollistaa paikallisen videomuistin käytön, kun GL\_KTX\_buffer\_region laajennus on aktivoituna. Mikäli käytettävissä oleva videomuisti on kuitenkin pienempi kuin 8 MB, "Dual Planes Extension"-tuki ei aktivoidu.

Tällä valikolla määritetään PCI-tekstuurimuistin enimmäiskoko.

Tämän arvon korottaminen johtaa joissakin OpenGL-sovelluksissa merkittävään suorituskyvyn paranemiseen, kunhan PCI-järjestelmän muisti on riittävän suuri.

**Huom.:** Open-GL-tekstuureiden tallentamiseen käytettävissä oleva muistimäärä riippuu koneen RAM muistista.

Mitä isompi RAM muisti on, sitä korkeampi arvo voidaan asettaa.

Tällä toiminnolla ei ole vaikutusta tietokoneissa, joissa on AGP näytönohjain.

Liukusäätimien avulla säädetään valitun värikanavan kirkkaus, kontrasti ja gammakorjaus.

Värikorjaussäätimien avulla pyritään tasoittamaan alkuperäiskuvan ja näyttökuvan väliset kirkkauserot. Kuvankäsittelyohjelmia käytettäessä saadaan aikaan kuvien (esim. valokuvien) tarkempi väritoisto.

Jotkut 3D-kiihdytetyt pelit toistetaan esim. liian pimeinä. Korottamalla kirkkaus- ja/tai gamma-arvoa kaikilla kanavilla, pelit toistetaan kirkaampana ja pelattavuus paranee.



Tällä valikolla valitaan liukusäätimien säätämät värikanavat. Punainen, vihreä ja sininen voidaan säätää joko erikseen tai kaikki kolme yhdessä.

Värikäyrän graafinen esitys. Kontrasti, kirkkaus- ja gamma-arvojen virityksen aikana tämä käyrä muuttuu reaaliajassa.

Tällä valikolla otetaan Windowsin uudelleen käynnistämisen yhteydessä automaattisesti käyttöön kaikki täällä määritellyt väriarvot.

**Huom.:** Mikäli tietokone on kytketty verkkoon, väriasetukset tulevat käyttöön vasta, kun kirjaudut sisään uudelleen.

Lista käyttäjän tallentamisesta väriasetuksista. Asetus otetaan käyttöön valitsemalla haluttu kohta listalta.

Tämänhetkiset väriasetukset tallennetaan käyttäjän määrittämänä asetuksena. Tallennetut asetukset lisätään vieressä olevaan listaan.

Listalta valittu käyttäjän määrittämä väriasetus poistetaan.

Kaikki väriarvot palautetaan tehdasasetuksiin.

Tällä valikolla voit valita kahden eri näyttöjen ajoitusmoodin väliltä:

**General Timing Formula** tai **GTF** on käytössä uudehkoissa laitteistoissa ja on oletusarvona.

**Discreet Monitor Timings** tai **DMT** on vanhempi standardi, joka on vielä käytössä vanhemmissa laitteistoissa. Tämä moodi on otettava käyttöön, jos laitteisto edellyttää DMT:tä.



Tällä valinnalla osoittimen välimuisti otetaan pois käytöstä ajurin avulla.

Mikäli hiiren osoitin on vääristynyt tai jumiutuu tietyssä sovelluksessa, otetaan osoittimen välimuisti pois käytöstä, jolloin ongelma poistuu.

Jotta asetus tulee käyttöön, on Windows käynnistettävä uudelleen.

Tämä valinta estää pikseleiden interpoloinnin venytetyissä bittikartoissa.

Sitä kannattaa käyttää kun halutaan, että videoajuri ei tasoita bittikartoja niitä suurennettaessa.

Jotta asetus tulee käyttöön, on Windows käynnistettävä uudelleen.

Tämä valinta kytkee GDI:n laitteistokiihdytyksen pois päältä piirrettäessä käyriä.

Jos tämä toiminto on valittuna, laitteistotuki ohitetaan ja videoajuri pakotetaan käyttämään Windowsin sisäisiä rutiineja ympyröiden, soikioiden, kaarien yms. tuottamisessa.

Jotta asetus tulee käyttöön, on Windows käynnistettävä uudelleen.

Lisää Nvidia QuickTweak-kuvakkeen Windowsin tehtäväpalkkiin.

Tämän kuvakkeen avulla pääset käyttämään kaikkia käyttäjän määriteltävissä olevia Direct3D-, OpenGL- tai väriasetuksia kätevän ponnahdusvalikon kautta. Tästä valikosta voidaan lisäksi palauttaa oletusarvoja sekä päästään "Näyttöominaisuudet" valintaikkunaan.

Tällä valikolla valitaan QuickTweak työkalujen kuvake Windowsin tehtäväpalkissa.

Käytettävissä olevat kuvakkeet valitaan listalta. Valinnan jälkeen napsautetaan "OK" tai "Käytä", jolloin kuvake päivittyy tehtäväpalkissa.

Tällä valinnalla otetaan tiettyjen keskussyksiköiden laajennetun käskysarjan ajurituki pois käytöstä.

Jotkut keskussyksiköt tukevat ylimääräisiä 3D-käskyjä, jotka täydentävät NVidia näyttöpiirin ominaisuuksia ja parantavat suorituskykyä tiettyjen pelien ja muiden sovellusten yhteydessä. Tällä valinnalla otetaan laajennetun käskysarjan ajurituki pois käytöstä. Toimintoa kannattaa käyttää esim. suorituskykyvertailuissa ja vianetsinässä.

Tällä valinnalla VBlank tilan odotus kytketään pois päältä.

Tämä tunnetaan myös nimellä "VSYNC:n deaktivoiminen", jolloin kuva piirretään suoraan kuvaruudulle odottamatta näytön pystysuuntaista päivittämistä (eli asynkronisesti). Tämä mahdollistaa päivitysnopeudet, jotka ovat näytön virkistystaajuutta korkeampia. Haittapuolena ovat mahdollisesti esiintyvät kuvanlaatua heikentävät virheet ja halkeamat.

Tämä valintaikkuna suljetaan ja tehdyt muutokset tallennetaan. Muutokset tulevat käyttöön, kun "Muut ominaisuudet" valintaikkunassa napsautetaan joko "OK" tai "Käytä" painiketta.



Valikkoikkuna suljetaan ja suoritettut muutokset kumotaan.

Tämän valikon avulla DirectX 6-toiminnot voidaan poistaa käytöstä.

Vanhempia DirectX:n versioita käyttävät pelit saattavat toimia kehnosti, kun DirectX 6 on asennettuna ja ajureiden DirectX 6-tuki on käytössä. Aktivoimalla tämä toiminto ajuri pakotetaan käyttämään DirectX-yhteensopivuustilaa, jolloin vanhemmatkin pelit toimivat moitteettomasti.

Käytä tätä toimintoa, kun pelaat tiettyjä vanhempia pelejä, jotka muuten eivät toimi kunnolla.

Tällä valinnalla määritellään, millä hiirennäppäimellä valikko avataan tehtäväpalkin kuvaketta napsautettaessa.

Vahvistusvalintaikkunoiden päälle ja pois päältä kytkeminen

Tämä valinta kannattaa aktivoida, kun et halua nähdä vahvistusvalintaikkunoita, kun Direct3D- tai OpenGL-konfiguraatio ladataan.

Tämän valinnan avulla määritellään tehtäväpalkin ulkoasu (3D tai ei).

Tämän valinnan avulla määritetään, missä kohdassa nestekidenäyttöä kuva näytetään, jos ei käytetä enimmäisresoluutiota.

Tällä valinnalla määritellään, onko valittu asetus käytössä jokaisen Windowsin uudelleenkäynnistyksen yhteydessä.

Nuolinäppäimillä asetetaan työpöydän sijainti näytössä.



Palauttaa työpöydän tämänhetkisen resoluution ja virkistystaajuuden oletusarvoihin.

Tämän valinnan avulla valitaan, onko käytössä näyttö- vai TV-ulostulo.

TV-ulostuloa käytettäessä voidaan lisäksi valita TV-signaalin muoto (NTSC tai PAL).

Nuolinäppäimillä asetetaan työpöydän sijainti TV:n kuvaruudussa.

**Huom.:** Odota noin 10 sekuntia, mikäli TV kuva on vääristynyt tai sitä ei näy ollenkaan väärin arvojen takia. Kuva asetetaan tässä tapauksessa takaisin oletuspaikkaan. Sen jälkeen voit syöttää uudet arvot. Kun työpöytä on halutulla paikalla, napsauta "OK" tai "Käytä" 10 sekunnin kuluessa, jolloin asetukset tallennetaan.

Palauttaa työpöydän käytössä olevan resoluution määräämään oletuspaikkaan TV-ulostuloa käytettäessä.

TV-kuvan kirkkauden sekä kylläisyyden säätö.

Tällä valinnalla säädetään TV-signaalin välkkymiseen vaikuttavaa suodatinta. Suositellaan, että DVD-elokuvia erillisellä purkukortilla toistettaessa suodatin otetaan kokonaan pois käytöstä.

Näyttötarkkuuden sekä värien valinta, kun TV:tä käytetään näyttönä.

