

Cette option est utilisée afin d'activer ou de désactiver l'émulation de la table de brouillard.

Direct3D exige qu'une carte graphique disposant de fonctions accélératrices D3D doit posséder une fonction de brouillard, soit par vertex soit par table. Certains jeux ne vérifient pas correctement les fonctions d'accélération D3D et ne fonctionnent qu'avec une fonction de brouillard par table. L'activation de cette option permet de s'assurer que de tels jeux fonctionneront bien avec le processeur graphique NVidia.

Ces options vous permettent de contrôler les fonctions d'anti-aliasing des pilotes.

L'Anti-aliasing est une méthode permettant d'adoucir les limites des objets 3D, afin d'éliminer les effets d'escalier. Notez que l'activation de l'anti-aliasing n'entraînera pas automatiquement l'utilisation de cette fonction par tous les programmes Direct3D. L'anti-aliasing doit être supporté par l'application, afin qu'il puisse être utilisé correctement.

Permet de sélectionner les méthodes d'anti-aliasing.

Il est possible d'effectuer un paramétrage sur des valeurs en mesure d'offrir un maximum de performance et de vitesse pour l'application d'une part, et un affichage avec la meilleure qualité d'image d'autre part.

Vous permet de choisir la méthode de mappage mip automatique utilisée par le processeur graphique.

Il est possible de choisir soit la méthode de mappage bilinéaire soit celle trilinéaire, la méthode bilinéaire assurant en général une meilleure performance alors que celle trilinéaire donne une meilleure qualité d'image.

Permet d'adapter la polarisation du LOD (Niveau de détail) pour les mappages mip.

Une polarisation inférieure assure une meilleure qualité d'image tandis qu'une polarisation supérieure accroît la performance. Vous pouvez choisir parmi cinq valeurs de polarisation prédéfinies, allant de "Meilleure Qualité d'Image" à "Meilleure Performance". Ceci permet au processeur graphique d'utiliser la quantité de mémoire indiquée pour stocker les textures (en plus de la mémoire installée sur la carte graphique elle-même).

Remarque : La quantité maximum de mémoire de système pouvant être réservée pour mémoriser les textures est calculée en fonction de la quantité de mémoire RAM physique installée sur l'ordinateur. Plus la mémoire RAM du système est élevée, plus la valeur pouvant être définie sera élevée.

Ce paramétrage n'a aucun effet sur les systèmes équipés d'une carte vidéo AGP.

Le processeur graphique NVidia peut générer automatiquement des mappages mip afin d'optimiser les transferts de texture par le bus et d'accroître la performance de l'application.

Certains jeux peuvent néanmoins ne pas s'afficher correctement lorsque les mappages mip générés automatiquement sont activés. Pour pallier à ce problème, réduisez le nombre de niveau x de mappages mip automatiquement générés jusqu'à ce que les images du jeu s'affichent correctement. La réduction du nombre de niveau de mappages mip élimine souvent le mauvais alignement des textures (ou "jointure"), mais diminue quelque peu les performances.

Cette option permet le "dithering" de mappages mip trilineaires.

Le "dithering" de mappages mip assure une performance accrue du jeu mais diminue quelque peu la qualité de l'image. Dans certains cas, la perte de qualité de l'image n'est pas perceptible, ce qui permet de tirer parti de la meilleure performance obtenue en activant cette option.

Cette option active le changement de page (page flipping) pour les applications OpenGL écran total, qui est susceptible d'améliorer la performance. Si l'option est désactivée, OpenGL utilisera un transfert de bloc de bits pour passer du tampon arrière au tampon avant.

Cette option contraint le pilote à attendre sur VBlank après un changement de page.

La désactivation de cette option permet une fréquence d'affichage d'images supérieure au taux de rafraîchissement du moniteur mais peut produire des artefacts visuels et des traînées réduisant la qualité de l'image. Activez l'option pour permettre au pilote d'attendre sur VBlank.

Liste des paramètres personnalisé (ou "tweaks") sauvegardés par l'utilisateur. La sélection d'un élément dans cette liste permet d'activer le paramètre correspondant. Pour appliquer le paramètre, cliquez sur les boutons "OK" ou "Appliquer".

Permet de sauvegarder les paramètres actuels (y compris ceux définis dans la boîte de dialogue "Direct3D - avancés) sous forme de paramètre "tweak" personnalisé. Les paramètres sauvegardés seront ensuite ajoutés à la liste en regard.

Après avoir trouvé les paramètres optimaux pour un jeu Direct3D, les sauvegarder sous forme de paramètre personnalisé, afin de pouvoir configurer rapidement Direct3D avant de lancer le jeu, ce qui élimine le besoin de modifier chaque option individuellement.

Permet de sauvegarder les paramètres actuels sous forme de paramètres "tweak" personnalisés. Les paramètres sauvegardés seront ensuite ajoutés à la liste en regard.

Après avoir trouvé les paramètres optimaux pour un jeu OpenGL, les sauvegarder sous forme de paramètre personnalisé, afin de pouvoir configurer rapidement OpenGL avant de lancer le jeu, ce qui élimine le besoin de modifier chaque option individuellement.

Efface les paramètres personnalisés actuellement sélectionnés dans la liste.

Restaure toutes les valeurs par défaut des paramètres.

Affiche une boîte de dialogue qui vous permet de personnaliser d'autres paramètres Direct3D.

Cette option modifie le schéma d'adressage des textures pour les texels (éléments de texture) au niveau du matériel.

La modification de ces valeurs redéfinit l'origine du texel. Les valeurs par défaut sont conformes aux spécifications Direct3D. Quelques logiciels s'attendent à ce que l'origine du texel soit définie ailleurs. La qualité d'affichage de ces applications sera améliorée si l'origine du texel est redéfinie. Utiliser la commande à l'aide du curseur pour définir l'origine du texel entre le coin supérieur gauche et le milieu du texel.

Cette option permet de limiter le nombre d'images que l'unité centrale est en mesure de préparer avant d'être traitées par le processeur graphique (lorsque VSYNC est désactivé).

Dans certains cas, plus le nombre d'images dont l'affichage préliminaire est autorisé est élevé, plus le retard d'entrée en réponse à des périphériques tels que manches à balai, manettes ou claviers, est grand.

Diminuer cette valeur si vous remarquez un temps de réponse prolongé aux périphériques branchés à l'ordinateur pendant les jeux.

Restaure toutes les valeurs par défaut des paramètres.

Permet de régler la qualité d'image des textures affichées avec les applications OpenGL.

Optimisation pour obtenir la meilleure qualité d'image possible produit des textures avec la meilleure qualité d'image possible afin d'obtenir un affichage optimal.

Optimisation pour obtenir les meilleures performances possibles produit des textures d'une qualité moindre mais améliore les performances des applications.

Mélange combine les deux fonctions susmentionnées. Cette option est la valeur par défaut.

Permet aux pilotes d'utiliser l'extension OpenGL **GL_KTX_buffer_region** permettant d'accroître la performance des applications de modelage 3D qui supportent cette extension.

Permet d'utiliser la mémoire vidéo locale lorsque l'extension `GL_KTX_buffer_region` est activée. Toutefois, s'il y a moins de 8 Mo de mémoire vidéo locale de disponible, le support d'extension de plans doubles ne sera pas activé.

Permet de choisir la taille maximum de la mémoire tampon PCI pour les textures.

Les performances de certaines applications OpenGL seront sensiblement améliorées si cette valeur est augmentée sur des systèmes PCI disposant d'une mémoire suffisante.

Remarque : La quantité maximum de mémoire du système qui peut être réservée pour la mémorisation des textures OpenGL dépend de la quantité de mémoire RAM physique installée sur l'ordinateur. Plus la mémoire RAM du système est importante, plus la valeur pouvant être définie est élevée.

Ce paramétrage n'a aucun effet sur les systèmes équipés d'une carte vidéo AGP.

Les commandes au moyen du curseur permettent de régler la brillance, le contraste ou les valeurs gamma pour le canal de couleur choisi.

Les commandes de correction de la couleur aident à compenser les variations de luminosité entre une image source et son affichage à l'écran. Cette fonction est utile lorsqu'on travaille avec des applications de traitement d'images qui favorisent une reproduction très fidèle des couleurs d'une image (par exemple, une photographie) sur le moniteur.

De nombreux jeux utilisant les fonctions d'accélération 3D peuvent apparaître trop sombres pour être utilisés. L'augmentation de la brillance et/ou des valeurs gamma de tous les canaux rend ces jeux plus clairs et donc plus faciles à utiliser.

Permet de choisir le canal de couleur commandé par les curseurs. Il est possible de régler les canaux rouge, vert ou bleu individuellement ou tous les trois ensemble.

Une représentation graphique de la courbe de couleur. Cette courbe changera en temps réel au fur et à mesure que le contraste, la brillance ou les valeurs gamma. seront réglés.

Sélectionner cette option pour restaurer automatiquement toutes les valeurs gamma choisies lors du redémarrage de Windows.

Remarque : Si l'ordinateur est relié à un réseau informatique, la couleur sera réglée après l'accès à Windows.

Liste des paramètres gamma personnalisés sauvegardés par l'utilisateur. La sélection d'un élément dans cette liste permet d'activer le paramètre correspondant.

Permet de sauvegarder les paramètres gamma actuels en tant que paramètre personnalisé. Les paramètres sauvegardés seront ensuite ajoutés à la liste en regard.

Efface les paramètres gamma personnalisés actuellement sélectionnés dans la liste.

Restaure tous les paramètres gamma originellement définis au niveau du matériel.

Permet de sélectionner la modalité de temporisation du moniteur :

Auto-Detect permet de recevoir les informations correctes de temporisation directement du moniteur. C'est le paramètre par défaut. Il est possible que certains modèles précédents de moniteurs ne supportent pas cette option.

La formule générale ou **GTF** est un standard adopté par la plupart des moniteurs plus récents.

Réglages personnalisés sur moniteur ou **DMT** est un standard plus ancien, qui est toujours utilisé par quelques moniteurs. Activer cette option si votre matériel exige le support de DMT.

Sélectionner cette option pour désactiver la cache des curseurs par les pilotes.

Si le curseur de la souris ne s'affiche pas correctement ou s'affiche de plus en plus mal lorsque certaines applications, sont utilisées il est possible de pallier à cet inconvénient en désactivant la cache curseur.

Si ce paramètre est modifié, Windows doit être relancé pour que le nouveau paramètre soit pris en compte.

Cette option empêche l'interpolation de pixels des images bitmap agrandies.

Sélectionner cette option si l'on ne veut pas que le programme d'affichage "aplanisse" les images bitmap lorsqu'elles sont agrandies.

Si ce paramètre est modifié, Windows doit être relancé pour que le nouveau paramètre soit pris en compte.

Désactive l'accélération du matériel GDI lors du traçage de courbes.

Si cette option est sélectionnée, le matériel sera exclu et le programme d'affichage sera obligé d'utiliser le mécanisme interne de Windows pour créer des cercles, des ellipses, des arcs, etc.

Si ce paramètre est modifié, Windows doit être relancé pour que le nouveau paramètre soit pris en compte. Ajoute l'icône Nvidia QuickTweak à la barre des tâches de Windows.

Cette icône permet d'appliquer n'importe quel paramètre personnalisé Direct3D, OpenGL ou gamma "en cours d'exécution" à partir d'un menu déroulant. Le menu contient également des options permettant de restaurer les valeurs par défaut et d'accéder à la boîte de dialogue Propriétés d'affichage.

Permet de choisir l'icône utilisée pour représenter l'utilitaire QuickTweak dans la barre des tâches de Windows. Sélectionnez l'icône provenant de la liste à afficher. Choisir ensuite "OK" ou "Appliquer" pour actualiser l'icône présente dans la barre des tâches.

Sélectionner cette option pour désactiver le support d'instructions supplémentaires utilisées par certaines unités centrales par le programme de gestion.

Certaines unités centrales supportent des instructions supplémentaires 3D qui complètent le processeur graphique NVidia et améliorent les performances des jeux ou des applications 3D. Cette option permet de désactiver le support de ces instructions supplémentaires 3D dans les programmes de gestion. Cette fonction peut être utile pour comparer les performances ou déceler toute anomalie de fonctionnement.

Sélectionner cette option pour désactiver l'attente VBlank.

Egalement appelée "désactivation du VSYNC", cette fonction permet à une image d'être immédiatement affichée à l'écran sans attendre d'être synchronisée à la fréquence d'affichage verticale du moniteur. Ceci permet l'affichage d'un nombre d'images plus élevé que le taux de rafraîchissement du moniteur mais peut également entraîner des artefacts visuels et des traînées qui réduisent la qualité de l'image.

Ferme cette boîte de dialogue et mémorise les modifications apportées, qui deviendront effectives lorsque le bouton "OK" ou "Appliquer" sera activé dans la boîte de dialogue "Autres propriétés".

Ferme cette boîte de dialogue sans mémoriser les modifications apportées.

Cette option permet de désactiver les caractéristiques DirectX 6 des programmes de gestion.

Certains jeux conçus pour des versions précédentes de DirectX peuvent ne pas fonctionner correctement si DirectX 6 est installé et si le support DirectX 6 est activé dans les programmes de gestion. La sélection de cette option oblige les programmes de gestion à fonctionner en mode de compatibilité avec DirectX 5 et les jeux plus anciens peuvent ainsi fonctionner correctement.

Utiliser cette option si l'on souhaite jouer avec des jeux anciens qui ne démarrent pas ou ne fonctionnent pas correctement.

Permet de définir le bouton de souris qui affichera le menu en cliquant sur l'icône de la barre des tâches.

Active ou désactive les messages de confirmation.

Activer cette option si l'on ne veut pas que les messages de confirmation s'affichent lors du chargement d'une configuration Direct3D ou OpenGL depuis le menu.

Sélectionner cette option pour que le menu de la barre des tâches s'affiche avec un effet 3D.

Ces options permettent de définir la position de l'image sur l'écran plat lorsqu'il fonctionne à des résolutions inférieures à la résolution maximum supportée.

Sélectionner cette option si l'on veut que l'option sélectionnée s'active chaque fois que Windows est lancé.

Utiliser les touches flèche pour définir la position du desktop sur le moniteur.

Remet le desktop en position par défaut pour le paramétrage actuel de la résolution et de la fréquence de rafraîchissement.

Ces options permettent de sélectionner le dispositif d'affichage (moniteur, écran plat numérique ou TV en fonction des périphériques supportées par l'adaptateur vidéo).

Ouvre une fenêtre dans laquelle il est possible de personnaliser le paramétrage pour le dispositif d'affichage actif.

Indique le format et le paramétrage nationaux actuellement utilisés pour l'affichage sur TV.

Ouvre une fenêtre dans laquelle il est possible de définir un format particulier d'affichage sur TV.

Il est possible de choisir dans cette liste le format d'affichage TV en fonction du pays de résidence.

Remarque : Si le pays de résidence ne figure pas dans la liste, sélectionner celui le plus proche.

Définit le format sélectionné comme format prédéfini au démarrage.

Lors de la mise sous tension de l'ordinateur, si un téléviseur seulement est branché à l'adaptateur, cette option garantit que tous les messages apparaissant à l'écran pendant le processus de démarrage sont affichés dans le bon format supporté par le téléviseur.

Utiliser les touches flèche pour définir la position du desktop sur la TV.

Remarque : Si l'image TV est brouillée ou ne s'affiche pas suite à un réglage excessif, attendre 10 secondes. L'image retournera automatiquement en position par défaut. Il sera ensuite possible d'effectuer d'éventuels nouveaux réglages. Lorsque le desktop sera installé dans la position voulue, appuyer sur la touche "OK" ou "Appliquer" pour sauvegarder le paramétrage avant qu'un laps de temps de 10 secondes ne s'écoule.

Remet le desktop en position par défaut sur l'écran de TV pour la résolution actuelle.

Utiliser ces commandes pour régler la brillance et la saturation de l'image TV.

Utiliser cette commande pour définir la quantité de filtre de scintillement que l'on souhaite appliquer au signal TV.

Il est conseillé de désactiver complètement le filtre de scintillement pour reproduire un film DVD à l'aide d'un décodeur.

Sélectionne la résolution de l'écran et la profondeur des couleurs pour l'affichage sur un écran de TV.

