

Met deze optie kunt u de fog-table-emulatie in- of uitschakelen.

Direct3D legt vast dat een grafische kaart met D3D-hardware-versnelling in staat moet zijn vertex-fog of table-fog weer te geven. Enkele spelen vragen de D3D-mogelijkheden van de hardware niet correct op en stellen de ondersteuning van table-fog voorop. Het activeren van deze optie garandeert dat zulke spelen ook lopen met de grafische processor van NVidia.

Met deze optie kunt u de anti-aliasing-mogelijkheden van het stuurprogramma instellen.

Anti-aliasing is een procédé dat de randen van 3D-objecten gladder maakt door de getrapte weergave op het scherm te elimineren. Het is echter niet zo dat alle Direct3D-programma's door het activeren van de anti-aliasing-functie automatisch gladde randen genereren. Voor een correcte uitvoering van anti-aliasing moet deze functie worden ondersteund door de gebruikte toepassing.

Met deze optie kunt u de methode anti-aliasing-sampling activeren.

U kunt waarden instellen op een schaal tussen "Beste prestaties" en "Beste beeldkwaliteit".

Met deze optie kunt u de methode auto-mipmapping kiezen, die door de grafische processor van NVidia wordt ondersteund.

U heeft de keuze tussen de bilineaire en de trilineaire mipmapping-methode. De bilineaire methode zorgt in de regel voor een hoger prestatieniveau en de trilineaire voor een betere beeldkwaliteit.

Met deze optie kunt u de LOD (detailniveau)-bias voor mipmaps instellen.

Een lagere bias zorgt voor een betere beeldkwaliteit terwijl een hogere bias het prestatieniveau verhoogt. U heeft de keuze uit vijf vooringestelde bias-waarden, die gaan van "Beste beeldkwaliteit" tot "Beste prestaties".

Dit laat de grafische processor toe een vastgelegd gedeelte van het systeemgeheugen (naast het interne geheugen op de grafische kaart) te gebruiken voor het opslaan van textures.

Opgelet: de maximale hoeveelheid systeemgeheugen die kan worden gereserveerd voor het opslaan van textures wordt berekend op basis van het in de computer geïnstalleerde RAM-geheugen. Hoe meer RAM het systeem ter beschikking heeft hoe hoger de waarde kan worden ingesteld.

Deze instelling is niet van toepassing op systemen met een AGP-kaart.

De grafische processor van NVidia kan mipmaps automatisch genereren om de efficiëntie van de texture-transfer via de bus en het prestatieniveau van de toepassing te verhogen.

Enkele toepassingen worden eventueel niet correct weergegeven wanneer het automatische genereren van mipmaps geactiveerd is. Om dit probleem op te lossen, moet u het aantal automatisch gegenereerde mipmap-niveaus verminderen tot het beeld correct wordt weergegeven. Het verminderen van het aantal mipmap-niveaus kan uitlijningsfouten in textures of "naden" herstellen (maar gaat ten koste van de snelheid).

Met deze optie kunt u het rasteren van trilineaire mipmaps activeren.

Door het activeren van de mipmap-rastering wordt het prestatieniveau van de toepassing verhoogd ten koste van een geringe verslechtering van de beeldkwaliteit. In sommige gevallen is een verlies aan beeldkwaliteit niet zo belangrijk, zodat het zinvol gebruikt te maken van de betere prestaties die verbonden zijn met de activering van deze optie.

Met deze optie wordt de bufferomschakeling voor OpenGL-toepassingen in de volledig-schermmodus geactiveerd, wat tot een bijkomende verbetering van de prestaties kan leiden. Als deze optie gedeactiveerd is, gebruikt OpenGL een bit-block-transfer voor het omschakelen van de achterste naar de voorste buffer.

Deze optie dwingt het stuurprogramma na een bufferomschakeling te wachten op VBlank.

Als deze optie gedeactiveerd blijft, zijn hogere frame-snelheden mogelijk dan de verversingssnelheid van de monitor. Daarbij kunnen echter visuele objecten en scheuren optreden, die de beeldkwaliteit negatief beïnvloedt. Als deze optie geactiveerd is, kan het stuurprogramma op VBlank wachten.

Een lijst van de instellingen die door de gebruiker zijn opgeslagen ("Tweaks"). Om een instelling te activeren, kiest u het punt uit de lijst. De gewenste instelling wordt toegepast met de knop "OK" of "Toepassen".

Slaat de actuele instellingen op (ook de instellingen in het dialoogvenster "Extra Direct3D-opties") als aangepaste "Tweak". Opgeslagen instellingen worden toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Nadat u de optimale instellingen voor een bepaald Direct3D-spel heeft vastgelegd, kunt u deze instellingen opslaan als aangepaste Tweak. Zo kunt u Direct3D snel configureren voordat u het spel opstart en hoeft u de verschillende opties niet telkens opnieuw in te stellen.

Slaat de actuele instellingen op als aangepaste instelling. Opgeslagen instellingen worden toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Nadat u de optimale instellingen voor een bepaalde OpenGL-toepassing heeft vastgelegd, kunt u deze instellingen opslaan als aangepaste Tweak. Zo kunt u OpenGL snel configureren voordat u het programma opstart en hoeft u de verschillende opties niet telkens opnieuw in te stellen.

Wist de zonet in de lijst geselecteerde aangepaste instelling.

Zet alle instellingen terug op hun standaardwaarden.

Dialogveld voor verdere aangepaste Direct3D-instellingen.

Deze optie wijzigt het texture-adresseringsschema van de hardware voor texel (texture-elementen).

Een wijziging van deze waarden zorgt voor een verplaatsing van de oorsprong van de texel-definitie. De standaardwaarden stemmen overeen met de Direct3D-specificaties. Enkele software-onderdelen verwachten dat de texel-oorsprong op een andere plaats wordt gedefinieerd. De beeldkwaliteit van zulke toepassingen wordt beter als de oorsprong van de texel wordt geherdefinieerd. Met de schuifregelaar kunt u de texel-oorsprong bewegen naar een willekeurige plaats tussen de linkerbovenhoek en het middelpunt van de texel.

Met deze optie kan het aantal door de CPU voorbereide frames worden beperkt voordat deze door de grafische chip (VSYNC gedeactiveerd) worden verwerkt.

In enkele gevallen kan het aan de invoerapparaten zoals joysticks, gamepads of toetsenborden liggen dat een verhoging van het toegelaten aantal voorgeschiedte frames ook een hogere invoervertraging (input lag) veroorzaakt.

Wanneer tijdens het spelen een reactievertraging wordt vastgesteld bij de aangesloten invoerapparaten moet deze waarde worden verlaagd.

Zet alle instellingen terug op hun standaardwaarden.

Via deze optie kan de beeldkwaliteit van de in OpenGL-toepassingen weergegeven textures worden aangepast.

Optimalisering voor beste beeldkwaliteit genereert textures in de best mogelijke weergavekwaliteit.

Optimalisering voor beste prestaties genereert textures met een beperkte beeldkwaliteit met het oog op een hogere snelheid van de toepassing.

Combineren stelt een optimale combinatie van de bovengenoemde functies in. Dit is de standaardinstelling.

Met deze instelling kan het stuurprogramma de OpenGL-extensie **GL_KTX_buffer_region** gebruiken. De prestaties van 3D-modeling-toepassingen die deze extensie ondersteunen kunnen hierdoor worden verbeterd.

Maakt het gebruik van het lokale videogeheugen mogelijk wanneer de extensie `GL_KTX_buffer_region` geactiveerd is. Als het beschikbare lokale videogeheugen echter kleiner is dan 8 MB wordt de "Dual Planes Extension"-ondersteuning niet geactiveerd.

Hier kunt u de maximale grootte van het PCI-texture-geheugen vastleggen.

Een verhoging van deze waarde zorgt op PCI-systemen met voldoende geheugen voor een aanzienlijke prestatieverbetering bij enkele OpenGL-toepassingen.

Opgelet: de maximale hoeveelheid systeemgeheugen die kan worden gereserveerd voor het opslaan van OpenGL-textures wordt berekend op basis van het in de computer geïnstalleerde RAM-geheugen. Hoe meer RAM het systeem ter beschikking heeft hoe hoger de waarde kan worden ingesteld.

Deze instelling is niet van toepassing op systemen met een AGP-kaart.

Met de schuifregelaars kunt u de helderheid, het contrast of de gammacorrectie van het gekozen kleurkanaal instellen.

De kleurcorrectieregelaars dienen om verschillende helderheidswaarden tussen het originele beeld en de weergave ervan op een weergavetoestel te compenseren. Zo kunt u bij het werken met beeldbewerkingsprogramma's een exactere kleurweergave bereiken van de beelden (foto's) die op het scherm worden getoond.

Enkele spelen met 3D-versnelling worden bijv. te donker weergegeven. Door het verhogen van de helderheid en/of de gamma-waarde van alle kanalen wordt de weergave van deze spelen helderder, wat de speelbaarheid aanzienlijk verhoogt.

Hier kunt u het kleurkanaal kiezen dat met de schuifregelaar kan worden ingesteld. De kanalen Rood, Groen of Blauw kunnen afzonderlijk of tegelijk worden ingesteld.

Een grafische weergave van de kleurkromme. Deze kromme wordt in real-time gewijzigd als u het contrast, de helderheid of de gamma-waarde instelt.

Door het inschakelen van deze optie worden de hier vastgelegde kleurwaarden bij een herstart van Windows hersteld.

Opgelet: als de computer aangesloten is aan een netwerk, wordt de gewijzigde kleurinstelling pas actief na de volgende aanmelding onder Windows.

Een lijst van de kleurinstellingen die door de gebruiker zijn opgeslagen. Om een instelling te activeren, kiest u het punt uit de lijst.

Slaat de actuele kleurinstellingen op als aangepaste instelling. Opgeslagen instellingen worden toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Wist de zonet in de lijst geselecteerde aangepaste kleurinstelling.

Zet alle kleurwaarden terug op de standaardinstellingen van de hardware.

Via deze optie kunt u kiezen tussen twee monitor-timing-modi:

General Timing Formula of **GTF** is de gebruikelijke standaard bij moderne hardware. Dit is ook de standaardinstelling.

Discreet Monitor Timings of **DMT** is een oudere standaard die nog voorkomt bij oudere hardware. Deze optie moet worden geactiveerd indien de hardware het gebruik van DMT vereist.

Als u deze optie inschakelt, wordt de cursor-cache gedeactiveerd via het stuurprogramma.

Indien de cursor niet correct wordt afgebeeld of bij bepaalde toepassingen bevroest, kunt u dit probleem oplossen door de cursor-cache te deactiveren.

Een wijziging van deze instelling wordt pas werkzaam na een herstart van Windows.

Deze optie verhindert pixel-interpolatie bij vergrote bitmap-beelden.

Activeer deze optie als het videostuurprogramma bitmaps bij het vergroten niet "glad" mag maken.

Een wijziging van deze instelling wordt pas werkzaam na een herstart van Windows.

Deze optie schakelt de GDI-hardware-versnelling bij het tekenen van krommen uit.

Als deze optie geactiveerd is, wordt de hardware buiten beschouwing gelaten en moet het videostuurprogramma voor het renderen van cirkels, ellipsen, bogen enz. het interne mechanisme van Windows gebruiken.

Een wijziging van deze instelling wordt pas werkzaam na een herstart van Windows.

Voegt het Nvidia QuickTweak-pictogram toe aan de Windows-taakbalk.

Via dit pictogram kunt u alle aangepaste Direct3D-, OpenGL- of kleurinstellingen toepassen vanuit een gebruiksvriendelijk popup-menu. Het menu bevat bovendien opties voor het herstellen van de standaardinstellingen en het openen van het dialoogvenster "Eigenschappen van beeldscherm".

Hier kunt u het pictogram kiezen waarmee het QuickTweak-utility in de Windows-taakbalk verschijnt.

De beschikbare pictogrammen kunt u kiezen uit de lijst. Klik daarna op de knop "OK" of "Toepassen" om het pictogram in de taakbalk aan te passen.

Met deze optie wordt de ondersteuning van het stuurprogramma voor de uitgebreide instructieset van bepaalde CPU's gedeactiveerd.

Enkele CPU's ondersteunen bijkomende 3D-instructies, die een aanvulling zijn voor de grafische processor van NVidia en de prestaties van 3D-spelen of toepassingen verbeteren. Met deze optie kan de ondersteuning voor deze bijkomende 3D-instructies in de stuurprogramma's worden gedeactiveerd. Dit kan nuttig zijn bij prestatievergelijkingen of bij het opsporen van fouten.

Met deze optie kan het VBlank-wachtinterval worden gedeactiveerd.

Deze functie is ook bekend als "Deactiveren van VSYNC" en kan een beeld onmiddellijk renderen op het scherm zonder dat op een synchronisering met de verticale terugloop van de elektronenstraal in de motor moet worden gewacht. Hierdoor zijn hogere frame-snelheden mogelijk dan de verversingssnelheid van de monitor. Daarbij kunnen echter visuele objecten en scheuren optreden, die de beeldkwaliteit negatief beïnvloeden.

Sluit dit dialoogvenster en slaat de aangebrachte wijzigingen op, zodat ze werkzaam worden als u in het dialoogvenster "Extra eigenschappen" op de knop "OK" of "Toepassen" klikt.

Sluit dit dialoogvenster zonder de aangebrachte wijzigingen op te slaan.

Met deze optie kunnen de DirectX 6-functies van het stuurprogramma worden gedeactiveerd.

Enkele spelen, die geschreven werden voor oudere DirectX-versies, lopen eventueel niet correct als DirectX 6 geïnstalleerd en de DirectX 6-ondersteuning in de stuurprogramma's geactiveerd is. Door het activeren van deze optie worden de stuurprogramma's gedwongen in de DirectX 5-compatibiliteitsmodus te lopen, zodat ook oudere spelen correct functioneren.

Activeer deze optie als u bepaalde oudere spelen wilt spelen die anders niet zouden starten of lopen.

Hier legt u vast met welke muisknop u op het pictogram in de taakbalk moet klikken om het menu te openen.

Schakelt de bevestigingsmeldingen in of uit.

Activeer deze optie als bij het laden van een Direct3D- of een OpenGL-configuratie uit het menu geen bevestigingsmeldingen moeten worden getoond.

Met deze optie legt u vast of het taakbalk-menu in 3D-look moet worden weergegeven.

Met deze optie legt u vast waar het beeld op een LCD-monitor moet verschijnen wanneer u niet met de maximale resolutie werkt.

Hier legt u vast of de gekozen optie bij elke start van Windows moet worden geactiveerd.

Met de pijltoetsen wordt de positie van het bureaublad op het beeldscherm ingesteld.

Zet het bureaublad terug op de standaardpositie voor de actuele resolutie en verversingssnelheid.

Met deze opties kan het gewenste weergavetoestel (monitor of TV) worden gekozen.

Bij "TV" kan bovendien het formaat van het TV-sigitaal (NTSC of PAL) worden vastgelegd.

Met de pijltoetsen wordt de plaats van het bureaublad op het TV-scherf ingesteld.

Opgelet: als het TV-beeld als gevolg van foute waarden vervormd is of uitvalt, wacht u gewoon 10 seconden. Het beeld wordt automatisch teruggezet op de standaardpositie. Daarna kunt u nieuwe waarden invoeren. Nadat u het bureaublad op de gewenste plaats heeft gepositioneerd, klikt u binnen 10 seconden op "OK" of "Toepassen" om de instellingen op te slaan.

Zet het bureaublad bij het gebruik van een TV-toestel terug op de standaardpositie voor de actuele resolutie.

Hiermee worden de helderheid en de intensiteit van het TV-beeld ingesteld.

Hiermee wordt de waarde ingesteld van de flakkerfilter die moet worden gebruikt voor het TV-signaal.

Voor de weergave van DVD-films met een hardware-decoder schakelt u de flakkerfilter bij voorkeur helemaal uit.

Hier kiest u de resolutie en de kleurdiepte voor weergave op een TV-toestel.

