

Cette option permet d'activer ou de désactiver l'émulation de la table de brouillard.

Direct3D prévoit 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 n'utilisent que la fonction de brouillard par table. Si vous activez cette option, ces jeux s'exécuteront correctement avec le processeur graphique NVidia.

Cette option permet de désactiver les nouvelles caractéristiques DirectX des gestionnaires.

Certains jeux conçus pour des versions précédentes de DirectX peuvent ne pas fonctionner correctement si les versions 6 ou 7 de DirectX sont installées et si leur prise en charge est activée dans les gestionnaires. Si vous choisissez cette option, vous forcez les gestionnaires à s'exécuter en mode compatible avec DirectX 5, ce qui permet d'utiliser sans problème les jeux plus anciens.

Utilisez cette option pour exécuter des jeux anciens qui ne démarrent pas ou ne fonctionnent pas correctement.

Force le matériel à régler automatiquement la profondeur de son tampon Z en fonction de celle requise par l'application.

En temps normal, il est conseillé de laisser cette option activée, sauf si votre travail nécessite absolument une profondeur de tampon Z spéciale. Si cette option est désactivée, toute application dont la profondeur de tampon Z ne correspond pas à celle de la configuration matérielle active ne pourra pas s'exécuter.

Active une autre technique de mise en tampon de la profondeur.

Permet au matériel d'utiliser un mécanisme différent de mise en tampon de la profondeur dans les applications 16 bits. L'activation de ce paramètre permet d'obtenir un meilleur rendu des images 3D.

Active le logo NVidia dans Direct3D.

Si vous activez ce paramètre, le logo de NVidia s'affiche dans l'angle inférieur droit de l'écran lorsque vous exécutez des applications Direct3D.

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

Toutefois, certaines applications peuvent ne pas s'afficher correctement lorsque les mappages mip générés automatiquement sont activés. Pour résoudre ce problème, réduisez le nombre de niveaux de mappages mip générés automatiquement 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 affecte quelque peu les performances.

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 la méthode de mappage anisotrope 8-tap, la méthode bilinéaire assurant en général de meilleures performances, tandis que la méthode anisotrope génère 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 les performances de l'application. Vous pouvez choisir parmi cinq valeurs de polarisation prédéfinies, allant de "Meilleure Qualité d'Image" à "Meilleure Performance".

Liste des paramètres personnalisés (ou "tweaks") que vous avez enregistrés. Sélectionnez un élément dans cette liste pour activer le paramètre correspondant. Pour appliquer le paramètre, cliquez sur le bouton "OK" ou "Appliquer".

Permet d'enregistrer les paramètres actuels (y compris ceux définis dans la boîte de dialogue "Direct3D - avancés) sous forme de paramètre "tweak" personnalisé. Les paramètres enregistrés sont ensuite ajoutés à la liste adjacente.

Lorsque vous avez déterminé les paramètres optimaux pour un jeu Direct3D, enregistrez-les sous forme de paramètre personnalisé afin de pouvoir configurer rapidement Direct3D avant de lancer le jeu ; ceci vous évite de devoir modifier chaque option individuellement.

Supprime le paramètre personnalisé sélectionné dans la liste.

Restaure les valeurs par défaut de tous les 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 est améliorée si l'origine du texel est redéfinie. Utilisez le curseur coulissant pour définir l'origine du texel à un point situé entre l'angle supérieur gauche et le centre du texel.

Permet au processeur graphique d'utiliser la quantité maximum de mémoire système indiquée pour la mémorisation des textures (en plus de la mémoire installée sur la carte vidéo elle-même).

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

Ce paramètre concerne uniquement les cartes vidéo PCI (ou les cartes vidéo AGP s'exécutant en mode compatible avec PCI).

Sélectionnez cette option pour désactiver la synchronisation verticale.

Également appelée "désactivation VSYNC", cette fonction permet à une image d'être immédiatement affichée à l'écran sans attendre d'être synchronisée avec 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 effets visuels et des traînées qui affectent la qualité de l'image.

Cette option permet de limiter le nombre d'images que l'unité centrale est capable de préparer avant qu'elles ne soient traitées par le processeur graphique lorsque VSYNC est désactivé.

Dans certains cas, plus le nombre d'images dont l'affichage préliminaire autorisé est élevé, plus le retard de réaction des périphériques tels que manettes, pavés de jeu ou claviers est important.

Réduisez cette valeur si vous remarquez un temps de réponse prolongé des périphériques branchés sur l'ordinateur lorsque vous exécutez des jeux.

Permet aux gestionnaires d'utiliser l'extension OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Ceci permet d'accroître les performances des applications de modelage 3D prenant en charge cette extension.

Permet d'utiliser la mémoire vidéo locale lorsque l'extension `GL_KTX_buffer_region` est activée.

Toutefois, si la mémoire vidéo locale disponible est inférieure à 8 Mo, le support d'extension de plans doubles n'est pas activé.

Ce paramètre n'a aucun effet si l'option **Activer l'extension de région du tampon** ci-dessus est désactivée.

L'activation d'un filtrage rapide linéaire-mipmap-linéaire permet d'accroître les performances de l'application mais diminue quelque peu la qualité de l'image.

Dans la majorité des cas, la perte de qualité de l'image n'est pas perceptible. Vous pouvez donc choisir cette option pour bénéficier des améliorations de performances qu'elle permet d'obtenir.

Cette option permet à OpenGL d'utiliser le filtrage anisotrope afin d'améliorer la qualité de l'image.

Sélectionnez cette option pour désactiver la prise en charge, par les gestionnaires, des instructions supplémentaires utilisées par certaines unités centrales.

Certaines unités centrales prennent en charge des instructions supplémentaires 3D qui viennent s'ajouter à celles du processeur graphique NVidia et améliorent les performances des jeux ou des applications 3D. Cette option permet de désactiver la prise en charge de ces instructions par les gestionnaires. Elle peut être utile pour comparer les performances ou déceler toute anomalie de fonctionnement.

Cette option détermine si les textures d'une palette de couleurs donnée doivent être utilisées par défaut dans les applications OpenGL.

Utiliser palette de couleurs du bureau utilise toujours les textures de la palette de couleurs actuelle du bureau de Windows.

Les options **Toujours utiliser 16 bpp** et **Toujours utiliser 32 bpp** appliquent les textures de la palette de couleurs indiquée, quels que soient les paramètres de votre bureau.

Cette option détermine le mode de changement de page pour les applications OpenGL en mode plein écran.

Les méthodes possibles sont le transfert de bloc, le changement de page ou l'auto-sélection. L'auto-sélection permet au gestionnaire de déterminer la méthode la mieux adaptée en fonction de votre configuration matérielle.

Cette option permet de préciser la façon dont la synchronisation verticale est gérée dans OpenGL.

Toujours désactivé désactive toujours la synchronisation verticale dans toutes les applications OpenGL.

Désactivé par défaut désactive la synchronisation verticale sauf si une application demande explicitement son activation.

Activé par défaut active la synchronisation verticale sauf si une application demande explicitement sa désactivation.

Permet d'enregistrer les paramètres actuels sous forme de paramètre "tweak" personnalisé. Les paramètres enregistrés sont ensuite ajoutés à la liste adjacente.

Lorsque vous avez déterminé les paramètres optimaux pour une application OpenGL, enregistrez-les sous forme de paramètre personnalisé afin de pouvoir configurer rapidement OpenGL avant de lancer l'application ; ceci vous évite de devoir modifier chaque option individuellement.

Les commandes du curseur coulissant permettent de régler la luminosité, le contraste ou les valeurs gamma du canal de couleur choisi.

Les commandes de correction de la couleur aident à compenser les variations de luminance entre une image source et son affichage à l'écran. Cette fonction est utile lorsque vous travaillez avec des applications de traitement des images afin de reproduire plus fidèlement les couleurs affichées sur le moniteur (par exemple celles d'une photographie).

De nombreux jeux utilisant les fonctions d'accélération 3D sont trop sombres pour être utilisés. L'augmentation à valeur égale de la luminosité et/ou des valeurs gamma de tous les canaux éclaircit ces jeux et les rend plus faciles à utiliser.

Permet de choisir le canal de couleur contrôlé par les curseurs coulissants. Vous pouvez régler les canaux rouge, vert ou bleu individuellement ou tous les trois en même temps.

Représentation graphique de la courbe de couleur. Cette courbe se modifie en temps réel au fur et à mesure que vous réglez le contraste, la luminosité ou les valeurs gamma.

Sélectionnez cette option pour restaurer automatiquement tous les réglages de couleur effectués ici lors du redémarrage de Windows.

Remarque: Si l'ordinateur est connecté en réseau, la couleur est réglée après l'accès à Windows.

Liste des paramètres de couleur que vous avez enregistrés. Sélectionnez un élément dans cette liste pour activer le paramètre correspondant.

Permet d'enregistrer les paramètres de couleur sous forme de paramètre personnalisé. Les paramètres enregistrés sont ensuite ajoutés à la liste adjacente.

Supprime le paramètre de couleur personnalisé sélectionné dans la liste.

Restaure les paramètres usine matériels de toutes les valeurs de couleur.

Permet de sélectionner la modalité de temporisation du moniteur :

Détection auto permet à Windows de recevoir les informations de temporisation directement du moniteur. Il s'agit du paramètre par défaut. Certains modèles anciens de moniteurs peuvent ne pas prendre cette option en charge.

Formule de temporisation générale ou **GTF** est une norme adoptée par la plupart des moniteurs récents.

Temporisation discrètes du moniteur ou **DMT** est une norme plus ancienne qui est toujours utilisée par quelques moniteurs. Activez cette option si votre matériel nécessite l'utilisation de DMT.

Ajoute l'icône NVidia QuickTweak dans la barre des tâches de Windows.

Cette icône permet d'appliquer immédiatement n'importe quel paramètre personnalisé Direct3D, OpenGL ou gamma à partir d'un menu contextuel pratique à utiliser. Ce menu contient également des options permettant de restaurer les paramètres par défaut et d'accéder à la boîte de dialogue Propriétés d'affichage.

Permet de choisir l'icône représentant l'utilitaire QuickTweak dans la barre des tâches de Windows.

Sélectionnez dans la liste l'icône que vous souhaitez afficher. Choisissez ensuite "OK" ou "Appliquer" pour actualiser l'icône de la barre des tâches.

Ferme cette boîte de dialogue et conserve les modifications apportées. Celles-ci sont appliquées lorsque vous cliquez sur le bouton "OK" ou "Appliquer" dans la boîte de dialogue "Autres propriétés".

Permet de choisir le bouton de la souris qui affiche le menu lorsque vous cliquez sur l'icône de la barre des tâches.

Active ou désactive les messages de confirmation.

Cochez cette option si vous ne souhaitez que les messages de confirmation ne s'affichent pas lors du chargement d'une configuration 3D depuis le menu de la barre des tâches.

Sélectionnez cette option pour afficher le menu de la barre des tâches en lui appliquant un effet 3D.

Ces options permettent de définir la position de l'image sur l'écran plat lorsque des résolutions inférieures à la résolution maximale prise en charge sont utilisées.

Utilisez les touches flèche pour définir la position du bureau sur le moniteur.

Restaure la position par défaut du bureau en tenant compte de la résolution et de la fréquence de rafraîchissement choisies.

Ces options permettent de sélectionner l'écran (moniteur, écran plat numérique ou TV, selon les écrans pris en charge par la carte vidéo).

Ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez personnaliser les paramètres de l'écran actif.

Indique le format et les paramètres nationaux utilisés pour la sortie TV.

Ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez définir un format particulier de sortie TV.

Choisissez dans cette liste le format de la sortie TV en fonction de votre pays de résidence.

Remarque : Si votre pays ne figure pas dans la liste, sélectionnez le pays le plus proche géographiquement.

Définit le format sélectionné comme format de démarrage par défaut.

Lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension et que seul un téléviseur est connecté à la carte vidéo, cette option garantit que tous les messages s'affichant au démarrage apparaissent dans le format pris en charge par le téléviseur.

Permet d'indiquer le type de signal en sortie envoyé à l'écran TV.

Si vous possédez le câble de connecteur adéquat, la sortie S-Vidéo permet en général d'obtenir une image de meilleure qualité que la sortie vidéo Composite. Si vous ne savez pas quel type de signal choisir, sélectionnez le paramètre **Auto-sélection**.

Utilisez les touches flèche pour définir la position du bureau sur l'écran TV.

Remarque: Si l'image TV est brouillée ou ne s'affiche pas suite à un réglage excessif, attendez 10 secondes. La position par défaut de l'image est alors automatiquement restaurée et vous pouvez recommencer vos réglages. Lorsque la position du bureau vous satisfait, vous disposez d'un intervalle de 10 secondes pour appuyer sur "OK" ou "Appliquer" afin d'enregistrer vos paramètres.

Restaure la position par défaut du bureau sur l'écran TV en tenant compte de la résolution choisie.

Utilisez ces commandes pour régler la luminosité et la saturation de l'image TV.

Utilisez ces commandes pour régler la luminosité et le contraste de l'image TV.

Utilisez cette commande pour définir le degré du filtre anti-scintillement à appliquer au signal TV.

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

Sélectionne la résolution de l'écran et la palette des couleurs pour la sortie TV.

Utilisez ces commandes pour régler la qualité de la vidéo ou la lecture DVD sur le moniteur.

Vous pouvez régler la luminosité, le contraste, les nuances et la saturation séparément les uns des autres afin d'obtenir une qualité d'image optimale lorsque vous lisez des vidéos ou des films DVD sur l'ordinateur.

Permet de régler les fréquences de l'horloge principale et de l'horloge mémoire du processeur graphique NVidia.

Définit la vitesse de l'horloge principale du processeur graphique NVidia.

Indique la vitesse de l'horloge principale en mégahertz.

Définit la vitesse d'horloge de l'interface mémoire de la carte vidéo.

Indique la vitesse de l'horloge de l'interface mémoire en mégahertz.

Teste la stabilité des nouveaux paramètres de fréquence d'horloge avant de les appliquer.

Remarque: Vous devez tester tous les nouveaux paramètres différents des valeurs par défaut indiquées par le fabricant avant de pouvoir les appliquer définitivement.

Si vous choisissez cette option, toutes les modifications apportées aux fréquences d'horloge sont appliquées automatiquement à chaque démarrage de Windows.

Remarque : Vous pouvez éviter le paramètre d'horloge automatique en maintenant enfoncée la touche <Ctrl> pendant le démarrage de Windows. Si l'ordinateur est connecté en réseau, maintenez immédiatement enfoncée la touche <Ctrl> après votre connexion à Windows.

Réinitialise toutes les fonctions de réglage d'horloge et lance une nouvelle détection des options matérielles graphiques avant que les commandes ne puissent être réactivées.

Il est conseillé d'effectuer une réinitialisation chaque fois qu'une image BIOS mise à jour est appliquée via la mémoire flash au BIOS de la carte vidéo.

