

Denne opsjonen brukes for å slå fog table-emulering på eller av.

Direct3D angir at en skjermapapter med kapasitet for D3D maskinvareakselerasjon bør kunne implementere enten vertex fog eller table fog. Enkelte spill forespør ikke D3D maskinvarekapasiteten riktig og forventer table fog-støtte. Ved å velge denne opsjonen sørger du for at slike spill vil kjøre ordentlig på din NVidia grafikkprosessor.

Denne opsjonen lar deg deaktivere drivernes nyere DirectX-funksjoner.

Enkelte spill skrevet for tidligere versjoner av DirectX vil eventuelt ikke kjøres ordentlig med DirectX versjon 6 eller 7 installert og deres støtte aktivert i driverne. Ved å velge denne opsjonen, tvinges driverne til å kjøre i DirectX 5 kompatibilitetsmodus slik at eldre spill kjøres riktig.

Bruk denne opsjonen hvis du vil kjøre visse eldre spill som ikke starter eller ikke kjører som de skal.

Tvinger maskinvaren til automatisk å justere dybden i dens Z-buffer til den dybden applikasjonen krever.

Du bør vanligvis ha denne opsjonen aktivert, med mindre arbeidet ditt absolutt krever en spesifikk Z-bufferdybde. Hvis denne opsjonen er deaktivert, vil ikke applikasjoner med fungerende Z-bufferdybde som ikke tilsvarer gjeldende maskinvarekonfigurasjon kjøres.

Aktiverer en alternativ teknikk for dybdebufring.

Dette lar maskinvaren bruke en annen mekanisme til dybdebufring i 16-bit applikasjoner. Ved å aktivere denne innstillingen kan du få bedre gjengivelseskvalitet av 3D-bilder.

Aktiverer NVidia-logoen i Direct3D.

Når denne innstillingen aktiveres, vises NVidia-logoen nede i hjørnet på skjermen når du kjører Direct3D-applikasjoner.

NVidia-grafikkprosessoren er i stand til å fremstille mipmaps automatisk. Dette øker virkningsgraden til teksturoverføringen over bussen og øker også programytelsen.

Enkelte programmer vises imidlertid ikke korrekt på skjermen når opsjonen for automatisk fremstilling av mipmaps er aktivert. Dette problemet kan løses ved at en reduserer antallet mipmap-plan som automatisk genereres inntil bildene vises korrekt. Reduksjon av antallet mipmap-plan eliminerer ofte orienteringsfeil i teksturer eller "fuger" (på bekostning av noe av hastigheten).

Lar deg velge hvilken automatisk mipmappingmetode grafikkprosessoren skal bruke.

Du kan velge enten bilineær eller 8-tap anisotrop mipmappingsmetode, der den bilineære metoden generelt gir bedre hastighet, mens den anisotrope metoden gir høyere bildekvalitet.

Lar deg justere LOD-bias (detaljeringsgrad) for mipmaps.

En lavere bias fører til en bedre billedkvalitet, en høyere bias øker programhastigheten. Du kan velge mellom fem bias-verdier som er innstilt på forhånd. Disse verdiene varierer mellom "Beste billedkvalitet" og "Største hastighet".



En liste over de brukerdefinerte innstillinger (eller "tweaks") som du har lagret. Innstillingen aktiveres ved å velge et punkt i listen. Den ønskede innstilling aktiveres med knappen "OK" eller "Bruk".

Lagrer de aktuelle innstillingene (inklusive innstillingene i dialogboksen "Andre Direct3D-opsjoner") som brukerdefinert "tweak". Innstillinger som er lagret settes så inn i listen ved siden av.

Etter at du har bestemt de innstillinger som er optimale for et bestemt Direct3D-spill er det mulig å lagre disse innstillingene som en brukerdefinert tweak. Dermed kan du raskt konfigurere Direct3D før du starter dette spillet, og du må dessuten ikke stadig innstille hver enkelt opsjon på ny.

Sletter den brukerdefinerte innstillingen som er valgt i listen.

Setter alle innstillinger tilbake til standardverdiene.

Viser en dialogboks som lar deg definere ytterligere Direct3D-innstillinger.

Denne opsjonen forandrer tekstur-adresseringskjemaet for texels (teksturelementer).

Endring av disse verdiene endrer definisjonen av texel-opprinnelsen. Standardverdiene tilsvarer Direct3D-spesifikasjonene. Enkelte programmer kan forvente at texel-opprinnelsen er definert et annet sted. Hvis texel-opprinnelsen defineres på ny, vil bildekvaliteten til slike programmer bli bedre. Bruk skyveren for å justere texel-opprinnelsen hvor som helst mellom øverste venstre hjørne og midtpunktet i texelen.

Gjør det mulig for grafikkprosessoren å utnytte inntil det spesifiserte systemminnevolumet til teksturlagring (i tillegg til minnet installert på selve skjermadapteren).

**NB:** Det maksimale systemminnet som kan reserveres for teksturlagring beregnes på bakgrunn av det fysiske RAM som er installert i PCen. Jo mer system-RAM, desto høyere verdi kan du stille inn.

Denne innstillingen gjelder kun PCI skjermadaptere (eller AGP skjermadaptere som kjøres i PCI kompatibilitetsmodus).

Velg denne opsjonen for å deaktivere vertikal synk.

Dette betegnes også som "deaktivering av VSYNC" og gjør at det straks kan leses ut et bilde på skjermen, uten at det må ventes på synkronisering med elektronsstrålens vertikale tilbakeløp. Slik er en frame-frekvens som er høyere enn skjermens fornyelsesfrekvens mulig, noe som imidlertid kan gjøre at visuelle objekter og riss opptrer, med en dårligere bildekvalitet som resultat.



Denne opsjonen lar deg begrense antallet frames CPU kan forberede før de behandles av grafikkbrikken når vertikal synk er deaktivert.

I enkelte tilfeller kan det skyldes inndataenheter som joysticks, gamepads eller tastaturer, om et høyere tillatt antall pre-rendered frames også forårsaker en lengre inndata-forsinkelse (input lag).

Denne verdien bør reduseres hvis du merker at de inndataenheter som er tilkoblet datamaskinen reagerer med en viss forsinkelse mens du spiller.

Lar driverne benytte OpenGL-tillegget **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Dette kan øke yteevnen til 3D modeling-programmer som støtter dette tillegget.

Gjør det mulig å benytte det lokale videominnet når tillegget GL\_KTX\_buffer\_region er aktivert.

Hvis det imidlertid er mindre enn 8 MB lokalt videominne til rådighet, aktiveres ikke støtte til dual planes extension.

Denne innstillingen har ingen effekt dersom opsjonen **Aktiver bufferregionutvidelse** over er deaktivert.

Gir rask lineær-mipmap-lineær-filtrering med økt programhastighet mot en viss reduksjon av bildekvaliteten.

I mange tilfeller vil ikke tapet av bildekvalitet være merkbart, så du kan benytte deg av den økte hastigheten du oppnår ved å aktivere denne funksjonen.

Med denne opsjonen kan OpenGL bruke anisotrop filtrering for å bedre bildekvaliteten.

Velg denne opsjonen for å deaktivere driverstøtte til det utvidede instruksjonssettet som benyttes av enkelte CPUer.

Enkelte CPUer støtter tilleggsinstruksjoner for 3D som supplerer NVidia grafikkprosessoren og øker yteevnen til 3D-spill eller -programmer. Med denne opsjonen kan du deaktivere støtten til disse ekstra 3D-instruksjonene i driverne. Dette kan være til hjelp når en vil sammenligne yteevne eller lete etter feil.

Denne opsjonen bestemmer hvorvidt teksturer av en spesifikk fargedybde skal brukes som standard o OpenGL-programmer.

**Bruk skrivebordfargedybde** vil alltid bruke teksturer med den fargedybde Windows-skrivebordet kjøres med i øyeblikket.

Opsjonene **Bruk alltid 16 bpp** og **Bruk alltid 32 bpp** vil tvinge fram bruken av teksturer med den spesifikke fargedybden, uansett skrivebordinnstillinger.

Denne opsjonen bestemmer bufferskiftemodus for fullskjerms OpenGL-programmer.

Du kan velge mellom blokkoverføringsmetode, sideskiftmetode og automatisk valg. Med automatisk valg kan driveren fastslå den beste metoden på bakgrunn av maskinvarekonfigurasjonen din.



Med denne opsjonen kan du angi hvordan vertikal synk håndteres i OpenGL.

**Alltid av** vil alltid deaktivere vertikal synk i alle OpenGL-programmer.

**Av som standard** vil holde vertikal synk deaktivert, med mindre et program spesifikt ber om at det skal være aktivert.

**På som standard** vil holde vertikal synk aktivert, med mindre et program spesifikt ber om at det skal være deaktivert.

Lar deg lagre de gjeldende innstillingene som en brukerdefinert "tweak". Innstillinger som er lagret settes så inn i listen ved siden av.

Så snart du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt OpenGL-program, kan du raskt konfigurere OpenGL før du starter programmet ved å lagre innstillingene som en brukerdefinert tweak. Dermed elimineres behovet for å stille hver av opsjonene enkeltvis.

Med skyveren kan du justere lysintensitet, kontrast eller gammaverdier for valgt fargekanal.

Fargekorrigeringskontrollene hjelper deg å utligne ulike verdier for lysintensitet i utgangsbildet og dets gjengivelse på et display. Dette er praktisk når du arbeider med bilebehandlingsprogrammer for å kunne oppnå en nøyaktigere gjengivelse av fargene i bilder (f.eks. fotografier), når bildene vises på skjermen.

Dessuten blir en del 3D-akselererte spill gjengitt for mørkt. Ved å øke lysintensiteten og/eller gamma-verdien for alle kanaler blir disse spillene vist med større lysintensitet og dermed lettere å spille.

Lar deg velge den fargekanal som skal reguleres med skyveren. Du kan regulere kanalene for rødt, grønt eller blått enkeltvis, men di kan også regulere alle tre kanaler samtidig.

En grafisk fremstilling av fargekurven. Denne kurven endres i sanntid når du regulerer verdiene for kontrast, lysintensitet eller gamma.

Ved valg av denne opsjonen blir de fargene du har bestemt her, automatisk gjenopprettet når Windows startes på ny.

**NB:** Hvis datamaskinen er tilknyttet et nettverk, innstilles fargene først etter at du har logget deg på Windows på ny.

En liste over de brukerdefinerte fargeinnstillingene du har lagret. Innstillingen aktiveres ved å velge et punkt i listen.

Lar deg lagre gjeldende fargeinnstillinger som en brukerdefinert innstilling. Innstillinger som er lagret settes så inn i listen ved siden av.



Sletter den brukerdefinerte fargeinnstillingen som er valgt i listen.

Setter alle fargeverdier tilbake til de maskinvareinnstillinger som er programmert av produsenten.

Gjør det mulig å velge monitor timing-modus

**Auto-identifisering** lar Windows motta riktig timing-informasjon direkte fra monitoren. Dette er standardinnstillingen. Det kan hende at denne funksjonen ikke støttes av enkelte eldre skjermer.

**General Timing Formula** eller **GTF** er en standard som brukes av det meste av nyere programvare.

**Discrete Monitor Timings** eller **DMT** er en eldre standard som fortsatt brukes i tilsvarende maskinvare. Aktiver denne opsjonen hvis maskinvaren din krever DMT.

Legger til Nvidia QuickTweak-ikonet i oppgavelinjen i Windows.

Ikonet gjør det mulig å bruke en av de brukerdefinerte Direct3D-, OpenGL- eller fargeinnstillingene umiddelbart fra en praktisk hjelpemeny. Menyen inneholder dessuten opsjoner for tilbakesetting til standardverdier og for tilgang til dialogboksen Skjermegenskaper.

Gjør det mulig å velge ikon for QuickTweak i oppgavelinjen i Windows.

Velg ønsket ikon fra listen. Deretter velger du "OK" eller "Bruk" for å oppdatere ikonet i oppgavelinjen.

Lukker denne dialogboksen og bevarer endringene du har foretatt, slik at de gjøres gjeldende når du velger "OK"- eller "Bruk"-knappen i dialogboksen "Andre egenskaper".

Lar deg bestemme hvilken museknapp som får fram menyen når du klikker på ikonet i oppgavelinjen.

Slår bekreftelsesmeldinger på eller av.

Kryss av for denne opsjonen hvis du ikke vil at bekreftelsesmeldinger skal vises når du laster en 3D-konfigurasjon fra oppgavelinjens meny.



Velg denne opsjonen hvis du vil at oppgavelinjens meny skal vises med 3D-effekt.

Med disse opsjonene kan du bestemme plasseringen av bildet på flatskjermen når du arbeider med lavere oppløsninger enn den maksimale oppløsningen som støttes.

Bruk piltastene for å rette inn skriveborets posisjon på skjermen.

Setter skrivebordet tilbake til standardposisjon for aktuell oppløsning og fornyelsesfrekvens.

Denne opsjonen gjør det mulig å velge utdataenhet (monitor, digital flatskjerm eller TV-apparat, alt etter hva som støttes av skjermkortet).

Åpner et vindu der du kan tilpasse innstillingene for den aktive skjermenheten.

Angir gjeldende format og landsinnstillinger som brukes for TV-utdata.

Åpner et vindu der du kan angi et spesielt TV-utdataformat.



Fra denne listen kan du velge TV-utdataformat på bakgrunn av landet du befinner deg i.

**NB:** Hvis landet ditt ikke er i denne listen, må du velge det landet som ligger nærmest der du befinner deg.

Gjør det valgte formatet til standard ved oppstart.

Hvis bare et TV-apparat er koplet til skjermkortet idet PCen slås på, sørger denne opsjonen for at alle skjermmeldinger, som vises under startprosedyren, kommer til syne i riktig format som støttes av TV-apparatet ditt.

Lar deg angi type utgangssignal som sendes til TV-apparatet.

Hvis du har riktig tilkoplingskabel, vil S-Video stort sett gi bedre kvalitet enn Composite videoutgangssignal. Hvis du er usikker på hvilken type signal du skal angi, velger du innstillingen **Automatisk valg**.

Bruk piltastene for å innrette skrivebordets posisjon på TV-skjermen.

**NB:** Hvis fjernsynsbildet forvrenges eller ikke vises på grunn av gale verdier, må du bare vente i 10 sekunder. Bildet settes da automatisk tilbake til standardposisjon. Deretter kan du begynne å justere på ny. Så snart du har plassert skrivebordet der du vil ha det, må du trykke på "OK"- eller "Bruk"-knappen for å lagre innstillingene før det er gått 10 sekunder.

Setter skrivebordet tilbake til standardposisjon for gjeldende oppløsning når du benytter et TV-apparat.

Bruk disse kontrollene for å justere TV-bildets lysintensitet og fargemetning.

Bruk disse kontrollene for å justere TV-bildets lysintensitet og kontrast.

Bruk denne kontrollen for å justere verdien for flimrefilteret du vil bruke på TV-signalet.

Vi anbefaler at du slå av flimrefilteret helt for avspilling av DVD-film fra en maskinvaredekode.



Stiller skjermopløsning og fargedybde for utsignaler til TV-apparatet.

Bruk disse kontrollene for å justere kvaliteten på video- eller DVD-avspilling på skjermen din.

Du kan justere lysintensitet, kontrast, nyanse og fargemetning enkeltvis for å oppnå optimal bildekvalitet når du spiller av videoer eller DVD-filmer på PCen.

Lar deg justere kjerne- og minneklokkefrekvensene til din NVidia grafikkprosessor.

Stiller kjernekløkkehastigheten til din NVidia grafikkprosessor.

Angir kjernekløkkehastigheten i megahertz.

Stiller klokkehastigheten til minnegrensesnittet på skjermkortet ditt.

Angir klokkehastigheten til minnegrensesnittet i megahertz.

Tester at de nye klokkefrekvensinnstillingene er stabile før de tas i bruk.

**NB:** Du må teste eventuelle nye innstillinger som avviker fra produsentens standardverdier før de kan brukes permanent.



Ved å velge denne opsjonen, er du sikret at eventuelle endringer du foretar av klokkefrekvensene tas i bruk automatisk hver gang Windows starter.

**NB:** Du kan omgå den automatiske klokkeinnstillingen ved å holde <Ctrl>-tasten nede mens Windows starter. Hvis PCen din er koplet til et nett, holder du <Ctrl>-tasten nede umiddelbart etter at du har logget deg på Windows.

Tilbakestiller alle klokkejusteringsmuligheter og tvinger fram en redetektering av grafikkmaskinvaren før kontrollene kan reaktiveres.

Vi anbefaler at du foretar en tilbakestilling hver gang du oppgraderer skjermkortets BIOS med et oppdatert BIOS-bilde.

