

Dette alternativ slår fog table-emulering til eller fra.

Specifikationerne til Direct3D angiver, at en skærmadapter til D3D-hardwareacceleration skal være i stand til at implementere enten vertex fog eller table fog. Nogle spil udnytter ikke D3D hardwarefunktionerne korrekt, og forventer støtte af table fog. Ved at vælge dette alternativ, er du sikker på, at disse spil kører ordentlig med din NVidia grafikprocessor.

Dette alternativ giver dig mulighed for at deaktivere nyere DirectX-funktioner i driverne.

Nogle spil, der er skrevet til tidligere versioner af DirectX, kører muligvis ikke korrekt med DirectX version 6 eller 7, hvis driverne er indstillet til at bruge disse versioner. Hvis du vælger dette alternativ, tvinges driverne til at bruge DirectX 5 sådan, at ældre spil afvikles korrekt.

Brug dette alternativ, hvis du vil køre spil, der ikke starter eller fungerer korrekt.

Tvinger hardwaren til automatisk at justere dybden af Z-bufferen til den dybde, som programmet kræver.

Du skal normalt have dette alternativ aktiveret, med mindre du ved, at et program skal bruge en specifik Z-bufferdybde. Hvis du deaktiverer dette alternativ, kan du ikke afvikle programmer, der bruger en Z-bufferdybde, der ikke svarer til den aktuelle konfiguration af hardwaren.

Aktiverer en alternativ teknik til dybdebuffering.

Lader hardwaren bruge en anden teknik til dybdebuffering ved afvikling af 16 bit programmer. Hvis du aktiverer dette alternativ, kan 3D-renderingen blive bedre.

Viser NVidia-logoet i Direct3D.

Hvis du aktiverer dette alternativ, vises NVidia-logoet i det nederste hjørne på skærmen, men du kører Direct3D-programmer.

Din NVidia grafikprocessor kan automatisk generere mipmaps, der forøger bushastigheden ved overførsler af teksturer og får programmet til at køre hurtigere.

Nogle programmer fungerer dog ikke korrekt med automatisk generering af mipmap. Hvis der opstår problemer, kan du reducere antallet af automatisk genererede mipmap-niveauer, indtil skærbilledet er tilfredsstillende. Ved at reducere antallet af mipmap-niveauer, kan du ofte fjerne forskydninger i teksturer eller "sømme" (det går lidt ud over hastigheden).

Giver dig mulighed for at vælge en metode til automatisk mipmapping.

Du vælger enten en bilinear eller den 8-tap anisotropiske mipmappingmetode. Den bilineære metode giver normalt hurtigst hastighed, mens den anisotropiske metode normalt giver et bedre billede.

Giver dig mulighed for at justere LOD (Level of Detail) bias for mipmaps.

En lavere bias giver bedre billedkvalitet, men en høj bias giver højere hastighed. Du kan vælge mellem fem forhåndsdefinerede bias-værdier fra "Bedste billedkvalitet" til "Højeste hastighed".

En liste med brugertilpassede indstillinger (eller "tweaks"), som du har gemt. Du kan aktivere en indstilling ved at vælge den på listen. Klik derefter på knappen "OK" eller "Anvend".

Giver dig mulighed for at gemme de aktuelle indstillinger (inklusive sæt i dialogboksen "Mere Direct3D") som en brugertilpasset indstilling "tweak". De gemte indstillinger tilføjes til den eksisterende liste.

Når du har fundet de bedste indstillinger til et Direct3D-spil, kan du gemme indstillingerne, så du hurtigt kan konfigurere Direct3D, inden du starter spillet og ikke behøver at justere de enkelte alternativer enkeltvis.

Sletter den brugertilpassede indstilling, du har valgt på listen.

Genopretter alle alternativer til deres standardindstillinger.

Åbner en dialogboks, hvor du kan tilpasse yderligere Direct3D-indstillinger.

Dette alternativ ændrer hardwarens teksturadresseringskema for texels (teksturelementer).

Hvis du ændrer disse værdier, ændres defineringen af dannelsen af texles. Standardværdierne er afpasset til specifikationerne for Direct3D. Nogle programmer kan være indstillet til at texles skal dannes ændre steder. Billedkvaliteten i disse programmer forbedres, hvis dannelsen af texles omdefineres. Brug glideknappen til at justere dannelsen af texles et sted mellem øverste venstre hjørne og midten af texlen.

Dette alternativ lader grafikprocessoren anvende op til den angivne mængde systemhukommelse til lagring af teksturer (i tillæg til den hukommelse, der er installeret i skærmadapteren).

Bemærk: Den maksimale mængde af systemhukommelse, der kan reserveres til lagring af teksturer, beregnes baseret på mængden af fysisk RAM i computeren. Jo mere RAM, jo mere hukommelse kan der anvendes til lagring af teksturer.

Denne indstilling skal kun bruges i forbindelse med PCI-skærmadapters (eller AGP-skærmadapters der kører i PCI kompatibel tilstand).

Vælg dette alternativ, hvis du vil deaktivere vertikal synkronisering.

Dette kaldes også "disabling VSYNC". Det tillader umiddelbar rendering af billedet således, at der ikke ventes på synkronisering med den vertikale optegning af skærmen. Dette muliggør en højere rammehastighed end genopfriskningshastigheden i skærmen, men det kan medføre billedforstyrrelser og træthed i øjnene på grund af den forringede billedkvalitet.

Dette alternativ giver dig mulighed for at begrænse det antal rammer CPU'en kan klargøre, inden de behandles af grafikchippen, når du har deaktiveret vertikal synkronisering.

I nogle tilfælde medfører et højere nummer af præ-renderede rammer en langsommere reaktionstid fra inputenheder som f.eks. joysticks, gamepads eller tastaturer.

Reducér denne værdi, hvis du oplever at reaktionstiden fra input-enheder, der er tilsluttet computeren, er langsom.

Lader driveren bruge OpenGL-udvidelsen **GL_KTX_buffer_region**.

Dette kan forbedre ydelsen i programmer til 3D-modellering, hvis de støtter denne udvidelse.

Tillader brug af lokal skærmhukommelse, når udvidelsen GL_KTX_buffer_region er aktiveret.

Men, hvis der er mindre end 8 MB ledig lokal skærmhukommelse, aktiveres støtten af dobbeltplansudvidelsen ikke.

Denne indstilling har ingen effekt, hvis alternativet **Aktivér bufferregionsudvidelse** er deaktiveret.

Brug af hurtig lineær-mipmap-lineær filtrering giver hurtigere hastighed men dårligere billedkvalitet.

I nogle tilfælde vil forringelsen af billedkvaliteten være meget lille, så det kan være praktisk, at udnytte den hastighedsforbedring denne funktion kan give.

Dette alternativ lader OpenGL bruge anisotropisk filtrering til at forbedre billedkvaliteten.

Vælg dette alternativ, hvis du vil deaktivere driverstøtte af forbedrede instruktioner, der benyttes af nogle processorer.

Nogle processorer støtter yderligere 3D-instruktioner, der komplementerer din NVidia grafikprocessor og forbedrer hastigheden i 3D-spil og programmer. Dette alternativ giver dig mulighed for at deaktivere støtten af disse yderligere 3D-instruktioner i driverne. Det kan være praktisk i forbindelse med sammenligninger af ydelse eller ved fejlfinding.

Dette alternativ fastsætter, om OpenGL-programmer som standard skal benytte teksturer med en bestemt farvedybde.

Brug skrivebordets farvedybde benytter altid teksturer med samme farvedybde som det aktuelle skrivebord i Windows.

Alternativerne **Brug altid 16 bpp** og **Brug altid 32 bpp** fremtvinger brug af teksturer med disse farvedybder, uafhængig af indstillingen af skrivebordet i Windows.

Dette alternativ fastsætter bufferflipping-tilstanden ved kørsel af full-screen OpenGL-programmer.

Du kan vælge mellem metoderne blokeoverførsel, sideskift eller automatisk. Alternativet Automatisk lader driveren bestemme den bedste metode baseret på konfigurationen af hardwaren.

Dette alternativ fastsætter, hvordan OpenGL håndterer vertikal synkronisering.

Altid fra deaktiverer vertikal synkronisering i alle OpenGL-programmer.

Standardindstillingen er Fra deaktiverer vertikal synkronisering med mindre et program anmoder om et det aktiveres.

Standardindstillingen er Til aktiverer vertikal synkronisering med mindre et program anmoder om et det deaktiveres.

Lader dig gemme de aktuelle indstillinger. De gemte indstillinger tilføjes til den eksisterende liste.

Når du har fundet de bedste indstillinger til et OpenGL-program, kan du gemme indstillingerne, så du hurtigt kan konfigurere OpenGL, inden du starter spillet og ikke behøver at justere de enkelte alternativer enkeltvis.

Med glideknapperne kan du justere lysstyrke, kontrast eller gammaværdier for den valgte farvekanal.

Med knapperne til farvekorrigeringsfunktion kan du kompensere for variationer mellem kildebilledet og skærbilledet. Det er f.eks. praktisk, hvis du arbejder med at redigere fotografier på skærmen.

Der er også mange 3D-accelererede spil, der bliver for mørke på skærmen. Ved at forøge lysstyrken og/eller gammaværdien lige meget i alle kanaler kan du gøre spillene lysere og lettere at spille.

Lader dig vælge, hvilken farvekanal glideknapperne skal påvirke. Du kan justere kanalerne rød, grøn og blå individuelt eller alle tre på samme tid.

En grafik repræsentation af farvekurven. Kurven ændres med det samme, når du justerer kontrast, lysstyrke eller gamma.

Hvis du vælger dette alternativ genoprettes de farvejusteringer, du har foretaget, automatisk, når Windows genstartes.

Bemærk: Hvis computeren er tilsluttet et netværk, justeres farven efter at du har logget ind til Windows.

En liste med de tilpassede farveindstillinger, du har gemt. Du kan aktivere en indstilling ved at vælge den på listen.

Lader dig gemme de aktuelle indstillinger, som en tilpasset indstilling. De gemte indstillinger tilføjes til den eksisterende liste.

Sletter den tilpassede farveindstilling, du har valgt på listen.

Genopretter alle farveindstillinger til fabriksindstillingerne.

Lader dig vælge en timing-tilstand til skærmen:

Auto-Detect lader Windows modtage timinginformation direkte fra skærmen. Dette er standardindstillingen. Bemærk, at nogle ældre skærme muligvis ikke støtter denne funktion.

General Timing Formula eller **GTF** er en standard, der bruges i det meste nyere hardware.

Discrete Monitor Timings eller **DMT** er en ældre standard, der stadig bruges i noget hardware. Aktivér dette alternativ, hvis din hardware skal bruge DMT.

Tilføj ikonet NVidia QuickTweak til proceslinien i Windows.

Via dette ikon kan du hurtigt aktivere tilpassede Direct3D-, OpenGL- eller farveindstillinger fra en menu. Menuen indeholder også alternativer til genoprettelse af standardværdier og åbning af dialogboksen Egenskaber for skærm.

Lader dig vælge, hvilket ikon der skal repræsentere QuickTweak på proceslinien i Windows.

Vælg et ikon på listen. Vælg derefter "OK" eller "Anvend" for at opdatere ikonet på proceslinien.

Lukker denne dialogboks og bevarer de ændringer, du har foretaget, så de effektueres, når du vælger knappen "OK" eller "Anvend" i dialogboksen "Yderligere egenskaber".

Lader dig bestemme, hvilken musknap du vil bruge til at åbne menuen, når du klikker på ikonet på proceslinien.

Aktiverer eller deaktiverer godkendelsesmeddelelser.

Afkryds dette alternativ, hvis du ikke ønsker godkendelsesmeddelelser, når du indlæser en 3D-konfiguration fra menuen på proceslinien.

Vælg dette alternativ, hvis du vil have en 3D-effekt på menuen på proceslinien.

Med disse alternativer kan du bestemme placeringen af billedet på en flad skærm, når du ikke bruger skærmens maksimale opløsning.

Brug piltasterne til at justere billedets placering på skærmen.

Tilbagestill indstillingen af skrivebordet til standardindstillingen til den aktuelle opløsning og genopfriskningshastighed.

Med disse alternativer kan du vælge en skærmenhed (computerskærm, flad digital skærm eller tv, afhængig af hvilke enheder skærmadapteren støtter) .

Åbner et vindue, hvor du kan tilpasse indstillingerne til den aktuelle skærmenhed.

Viser det aktuelle tv-format og indstillingerne for de pågældende land.

Åbner et vindue, hvor du kan angive et bestemt tv-format.

På denne listen kan du vælge et tv-format baseret på det land, du bor i.

Bemærk: Hvis det land, du bor i, ikke findes på listen, skal du vælge det land på listen, der ligger nærmest.

Aktiverer automatisk det valgte format, når computeren startes.

Hvis du udelukkende har tilsluttet et tv til skærmadapteren, når du starter computeren, sikrer dette alternativ, at alle skærmmeddelelser under opstarten vises på tv-skærmen i det rigtige format.

Lader angive, hvilken signaltype der skal sendes til tv'et.

Hvis du har det rigtige kabel, giver S-Video normalt bedre billedkvalitet end Composite video. Hvis du ikke ved, hvilken signaltype du skal bruge, skal du vælge indstillingen **Auto-select**.

Brug piltasterne til at justere billedets placering på tv-skærmen.

Bemærk: Hvis der bliver forstyrrelser på tv-billedet, eller hvis skærmen bliver tom, på grund af overjustering, skal du bare vente i 10 sekunder. Billedet vises derefter automatisk med standardindstillingerne. Du kan så justere placeringen igen. Når billedet er der, hvor du ønsker det, skal du trykke på knappen "OK" eller "Anvend" for at gemme indstillingen, inden der er gået 10 sekunder.

Placerer skrivebordet i standardplaceringen på tv-skærmen med den aktuelle opløsning.

Brug disse justeringsknapper til at justere lysstyrke og farvestyrke på tv-skærmen.

Brug disse justeringsknapper til at justere lysstyrke og kontrast på tv-skærmen.

Brug disse justeringsknapper til at justere flimmerfilteret på tv-signalet.

vi anbefaler, at du slukker flimmerfilteret, når du afspiller DVD-film fra en hardwaredeko-

Indstill opløsningen og farvedybden til visning af billedet på en tv-skærm.

Brug disse justeringsknapper til at justere billedkvaliteten ved afspilning af video eller DVD-film.

Du kan justere lysstyrke, kontrast, farvetone og farvestyrke individuelt, så du får den bedste billedkvalitet ved afspilning af video eller DVD-film på din computer.

Lader dig justere klokkefrekvensen i processoren og i hukommelsen på din NVidia grafikprocessor.

Indstill den centrale klokkefrekvens i din NVidia grafikprocessor.

Angiver klokkefrekvensen i megahertz.

Indstill klokkefrekvensen i hukommelsen på din skærmadapter.

Angiver klokkefrekvensen i hukommelsen i megahertz.

Tester den nye klokkefrekvens, inden den aktiveres.

Bemærk: Du skal teste indstillinger, der afviger fra producentens standardindstillinger, inden de aktiveres permanent.

Hvis du vælger dette alternativ, aktiveres ændringer i klokkefrekvensen automatisk, når du starter Windows.

Bemærk: Du kan annullere ændringen i klokkefrekvensen ved opstart ved at holde på <Ctrl>-tasten, når du starter Windows. Hvis computeren er tilsluttet et netværk, skal du holde på <Ctrl>-tasten umiddelbart efter, at du logger ind til Windows.

Tilbagestill alle justeringer af klokkefrekvensen og tvinger systemet til at registrere hardwaren på ny, inden justeringsalternativerne aktiveres igen.

Vi anbefaler, at du tilbagestill justeringerne af klokkefrekvensen, hver gang du flash-opdaterer BIOS i skærmadapteren.

