

Hiermee schakelt u sluiertabelemulatie in of uit.

Voor Direct3D moet bij een beeldschermadapter die geschikt is voor D3D-hardwareversnelling vertexsluier of tabelsluier kunnen worden toegepast. Bij sommige spelletjes wordt niet goed nagegaan wat de D3D-hardwaremogelijkheden zijn en wordt ervan uitgegaan dat tabelsluier wordt ondersteund. Door deze optie te selecteren, zorgt u ervoor dat dergelijke spelletjes op de juiste wijze worden uitgevoerd op uw grafische NVidia-processor.

Hiermee schakelt u de nieuwere DirectX-voorzieningen van de stuurprogramma's uit.

Sommige spelletjes die voor eerdere versies van DirectX zijn geschreven, worden wellicht niet op de juiste wijze uitgevoerd wanneer DirectX versie 6 of 7 is geïnstalleerd en de ondersteuning daarvan in de stuurprogramma's is ingeschakeld. Door deze optie te selecteren worden de stuurprogramma's in de DirectX 5-compatibiliteitsmodus uitgevoerd zodat oudere spelletjes goed worden uitgevoerd.

Gebruik deze optie als u bepaalde oudere spelletjes wilt spelen die niet starten of die niet worden uitgevoerd zoals het hoort.

Hiermee wordt de diepte van de Z-buffer automatisch aangepast aan de diepte die voor de toepassing nodig is.

Normaal gesproken is deze optie ingeschakeld, tenzij het voor uw werk absoluut noodzakelijk is dat er een specifieke bufferdiepte wordt aangehouden. Als deze optie is uitgeschakeld, worden geen toepassingen uitgevoerd waarvan de werkdiepte van de Z-buffer niet overeenkomt met die van de huidige hardwareconfiguratie.

Hiermee schakelt u een alternatieve techniek voor de dieptebuffer in.

Hierdoor kan in 16-bits toepassingen een ander mechanisme voor het gebruik van de dieptebuffer worden gehanteerd. Wanneer u deze optie inschakelt, kan dit leiden tot een betere weergave van 3D-afbeeldingen.

Hiermee geeft u het NVidia-logo in Direct3D weer.

Wanneer u deze optie inschakelt, wordt het NVidia-logo onder in een hoek van het scherm weergegeven wanneer Direct3D-toepassingen worden uitgevoerd.

Met uw grafische NVidia-processor kunnen automatisch mipmaps worden gegenereerd om de overdracht van bitmappatronen over de bus efficiënter te laten verlopen en de toepassingsprestaties te verhogen.

Het kan zijn dat sommige toepassingen niet goed worden weergegeven wanneer automatisch gegenereerde mipmaps zijn ingeschakeld. Als u problemen ondervindt, kunt u deze oplossen door het aantal automatisch gegenereerde mipmapniveaus te verlagen totdat de afbeeldingen goed worden weergegeven. Door het aantal mipmapniveaus te verlagen (wat in lichte mate ten koste van de prestaties gaat), kan vaak worden voorkomen dat bitmappatronen onjuist worden uitgelijnd of dat er "naden" te zien zijn.

Hiermee selecteert u de automatische mipmapmethode die door de grafische processor wordt gebruikt.

U kunt de bilineaire of de 8-taps anisotrope mipmapmethode selecteren. De bilineaire methode leidt doorgaans tot betere prestaties, terwijl de anisotrope methode meestal een hogere beeldkwaliteit oplevert.

Hiermee past u de detailniveau-afwijking voor mipmaps aan.

Een kleinere afwijking levert een betere beeldkwaliteit op, terwijl een hogere afwijking tot hogere toepassingsprestaties leidt. U kunt voor de afwijking kiezen uit vijf vooraf ingestelde waarden, variërend van "Beste beeldkwaliteit" to "Beste prestaties".

Dit is een lijst met de aangepaste instellingen die u hebt opgeslagen. Door een item uit de lijst te selecteren, wordt de instelling geactiveerd. Als u de instelling wilt toepassen, kiest u OK of Toepassen.

Hiermee kunt u de huidige instellingen (inclusief degene die u hebt ingesteld in het dialoogvenster Meer Direct3D) opslaan als aangepaste instelling. De opgeslagen instellingen worden toegevoegd aan de naastgelegen lijst.

Wanneer u de optimale instellingen voor een bepaald Direct3D-spelletje hebt gevonden, is het handig om die instellingen op te slaan als aangepaste instelling. Zo kunt u Direct3D snel configureren voordat u het spelletje start en hoeft u de opties niet allemaal afzonderlijk meer in te stellen.

Hiermee verwijdert u de aangepaste instelling die op dit moment in de lijst is geselecteerd.

Hiermee herstelt u alle standaardwaarden voor de instellingen.

Hiermee geeft u een dialoogvenster weer waarin u aanvullende Direct3D-instellingen kunt aanpassen.

Hiermee wijzigt u het adresseringsschema voor texels (bitmappatroonelementen).

Door deze waarden te wijzigen, wordt de texeloorsprong op een andere plaats gedefinieerd. De standaardwaarden komen overeen met de Direct3D-specificaties. Bij sommige software wordt ervan uitgegaan dat de texeloorsprong ergens anders wordt gedefinieerd. De beeldkwaliteit neemt bij die toepassingen toe als de texeloorsprong opnieuw wordt gedefinieerd. Gebruik de schuifknop om de texeloorsprong in te stellen op een positie tussen de linkerbovenhoek en het midden van de texel.

Hiermee geeft u aan dat de grafische processor maximaal de opgegeven hoeveelheid systeemgeheugen kan gebruiken voor het opslaan van bitmappatronen (naast het geheugen dat op de beeldschermadapter zelf is geïnstalleerd).

Opmerking: De maximale hoeveelheid systeemgeheugen die kan worden gereserveerd voor het opslaan van bitmappatronen wordt berekend op basis van de hoeveelheid fysiek RAM dat op uw computer is geïnstalleerd. Hoe meer systeem-RAM, des te hoger de waarde die u kunt instellen.

Deze instelling geldt alleen voor PCI-beeldschermadapters (of AGP-beeldschermadapters die in de PCI-compatibiliteitsmodus worden gebruikt).

Selecteer deze optie om verticale synchronisatie uit te schakelen.

Met deze voorziening kan een afbeelding onmiddellijk op het scherm worden weergegeven zonder dat deze eerst hoeft te worden gesynchroniseerd met de verticale terugloop van het beeldscherm. Hierdoor worden beeldsnelheden mogelijk die hoger zijn dan de vernieuwingsfrequentie van uw beeldscherm, maar het kan wel een lagere beeldkwaliteit tot gevolg hebben.

Hiermee beperkt u het aantal beelden dat de processor kan voorbereiden voordat deze worden verwerkt door de grafische chip wanneer verticale synchronisatie is uitgeschakeld.

In sommige gevallen geldt dat hoe hoger het aantal toegestane beelden dat vooraf wordt gerenderd, des te trager de reactie op de invoer met apparaten zoals joysticks, gamepads of toetsenborden.

Verlaag deze waarde als u merkt dat er tijdens het spelen van spelletjes een duidelijke vertraging is in de reactie op de invoerapparaten die op uw computer zijn aangesloten.

Hiermee geeft u op dat voor stuurprogramma's de OpenGL-extensie **GL_KTX_buffer_region** kan worden gebruikt.

Dit kan leiden tot hogere toepassingsprestaties in toepassingen voor 3D-modellen die deze extensie ondersteunen.

Hiermee geeft u op dat lokaal videogeheugen kan worden gebruikt wanneer de extensie GL_KTX_buffer_region is ingeschakeld.

Als er minder dan 8 MB lokaal videogeheugen beschikbaar is, wordt de ondersteuning voor de extensie voor twee vlakken echter niet ingeschakeld.

Deze instelling heeft geen effect als de optie **Extensie voor buffergebied inschakelen** is uitgeschakeld.

Door de snelle trilineaire filtermethode in te stellen, nemen de toepassingsprestaties toe maar gaat de beeldkwaliteit in lichte mate achteruit.

In veel gevallen is de verminderde beeldkwaliteit nauwelijks merkbaar, zodat u er toch voor kunt kiezen om deze optie in te schakelen en te profiteren van de hogere prestaties.

Als u deze optie inschakelt, kan bij OpenGL de anisotrope filtermethode worden gebruikt om een betere beeldkwaliteit te geven.

Selecteer deze optie om de stuurprogrammaondersteuning voor uitgebreide instructies die door bepaalde processoren worden gebruikt, uit te schakelen.

Sommige processoren ondersteunen extra 3D-instructies die een aanvulling vormen op uw grafische processor van NVidia en waarmee de prestaties in 3D-spelletjes of -toepassingen worden verhoogd. Met deze optie kunt u de ondersteuning voor deze extra 3D-instructies in de stuurprogramma's uitschakelen. Dit kan handig zijn bij prestatievergelijkingen of het oplossen van problemen.

Hiermee bepaalt u of bitmappatronen met een bepaalde kleurdiepte standaard in OpenGL-toepassingen moeten worden gebruikt.

Bij **Kleurdiepte van bureaublad gebruiken** worden altijd bitmappatronen gebruikt met de kleurdiepte die nu voor uw Windows-bureaublad is ingesteld.

Bij **Altijd 16 bpp gebruiken** en **Altijd 32 bpp gebruiken** worden alleen bitmappatronen met de opgegeven kleurdiepte gebruikt, ongeacht wat de instellingen voor uw bureaublad zijn.

Met deze optie bepaalt u de bufferwisselingsmodus voor OpenGL-toepassingen die in een volledig scherm worden uitgevoerd.

U kunt kiezen uit de blokeverdrachtmethode, de paginawisselingsmethode en automatische selectie. Bij automatische selectie wordt aan de hand van de configuratie van uw hardware de beste methode bepaald.

Bij deze optie geeft u op hoe verticale synchronisatie in OpenGL wordt afgehandeld.

Altijd uit: verticale synchronisatie is altijd in alle OpenGL-toepassingen uitgeschakeld.

Standaard uit: verticale synchronisatie is uitgeschakeld behalve wanneer voor een bepaalde toepassing verticale synchronisatie nodig is.

Standaard aan: verticale synchronisatie is ingeschakeld behalve wanneer voor een bepaalde toepassing verticale synchronisatie moet worden uitgeschakeld.

Hiermee slaat u de huidige instellingen op als aangepaste instelling. De opgeslagen instellingen worden toegevoegd aan de naastgelegen lijst.

Wanneer u de optimale instellingen voor een bepaalde OpenGL-toepassing hebt gevonden, is het handig om die instellingen op te slaan als aangepaste instelling. Zo kunt u OpenGL snel configureren voordat u het programma start en hoeft u de opties niet allemaal afzonderlijk meer in te stellen.

Met de schuifknoppen past u de helderheid, het contrast en de gammawaarden voor het geselecteerde kleurkanaal aan.

Met de knoppen voor kleurcorrectie compenseert u luminantieverschillen tussen een oorspronkelijke afbeelding en de uitvoer daarvan op een beeldscherm. Dit is handig wanneer u met beeldverwerkingstoepassingen werkt en u afbeeldingen (zoals foto's) met een grotere kleurgetrouwheid op uw beeldscherm wilt weergeven.

Bovendien kunnen verscheidene spelletjes met 3D-versnelling te donker zijn om te spelen. Door de helderheid en/of de gammawaarde voor alle kanalen evenveel te verhogen, worden deze spelletjes lichter weergegeven, wat het speelgemak bevordert.

Hiermee selecteert u het kleurkanaal waarop de schuifknoppen betrekking hebben. U kunt het rode, groene en blauwe kanaal afzonderlijk aanpassen of alle drie de kanalen tegelijkertijd aanpassen.

Een grafische weergave van de kleurcurve. Deze curve verandert in real time wanneer u het contrast, de helderheid of de gammawaarde aanpast.

Door deze optie te selecteren worden de kleuraanpassingen die u hier hebt gemaakt, automatisch hersteld wanneer Windows opnieuw wordt gestart.

Opmerking: Als uw computer deel uitmaakt van een netwerk, wordt de kleur aangepast nadat u zich bij Windows hebt aangemeld

Een lijst met de aangepaste kleurinstellingen die u hebt opgeslagen. Door een item uit de lijst te selecteren, wordt de instelling geactiveerd.

Hiermee slaat u de huidige kleurinstellingen op als aangepaste instelling. De opgeslagen instellingen worden toegevoegd aan de naastgelegen lijst.

Hiermee verwijdert u de aangepaste kleurinstelling die op dit moment in de lijst is geselecteerd

Hiermee herstelt u de fabrieksinstellingen van alle kleurwaarden.

Hiermee selecteert u de timingmodus voor het beeldscherm:

Automatisch vaststellen: Windows krijgt de juiste tijdinformatie rechtstreeks van het beeldscherm zelf. Dit is de standaardinstelling. Het kan zijn dat sommige oudere beeldschermen deze voorziening niet ondersteunen.

General Timing Formula (GTF): dit is een standaard die bij de meeste nieuwere hardware wordt gebruikt.

Discrete Monitor Timings (DMT): dit is een oudere standaard die bij sommige hardware nog wordt gebruikt. Schakel deze optie in als voor uw hardware DMT nodig is.

Hiermee voegt u het pictogram van NVidia QuickTweak toe aan de Windows-taakbalk.

Door middel van dit pictogram kunt u een van de aangepaste Direct3D-, OpenGL- of kleurinstellingen onmiddellijk vanuit een handig popupmenu toepassen. Dit menu bevat ook items voor het herstellen van de standaardinstellingen en voor het openen van het dialoogvenster Eigenschappen voor Beeldscherm.

Hiermee kunt u het pictogram kiezen dat in de Windows-taakbalk wordt gebruikt voor QuickTweak.

Selecteer het gewenste pictogram uit de lijst. Kies vervolgens OK of Toepassen om het pictogram in de taakbalk te vernieuwen.

Hiermee sluit u dit dialoogvenster met behoud van de wijzigingen die u hebt aangebracht, zodat deze van kracht worden wanneer u OK of Toepassen kiest in het dialoogvenster Overige eigenschappen.

Hiermee bepaalt u met welke muisknop het menu wordt weergegeven wanneer u op het taakbalkpictogram klikt.

Hiermee schakelt u bevestigingsberichten in of uit.

Schakel deze optie in als u niet wilt dat er bevestigingsberichten worden weergegeven wanneer u een 3D-configuratie vanuit het taakbalkmenu laadt.

Selecteer deze optie als u wilt dat het taakbalkmenu wordt weergegeven met een 3D-effect.

Met deze opties bepaalt u op welke plaats de afbeelding op uw platte beeldscherm wordt weergegeven wanneer u een resolutie gebruikt die lager is dan de maximale ondersteunde resolutie.

Met de pijltoetsen past u de positie van het bureaublad op uw beeldscherm aan.

Hiermee herstelt u de standaardpositie van het bureaublad voor de huidige resolutie en vernieuwingsfrequentie.

Met deze opties selecteert u de weergave-eenheid (beeldscherm, digitaal plat scherm of tv, afhankelijk van de apparaten die door uw beeldschermadapter worden ondersteund).

Hiermee opent u een venster waarin u de instellingen voor de actieve weergave-eenheid kunt aanpassen.

Hier worden de huidige indeling en landinstellingen aangegeven die voor tv-uitvoer worden gebruikt.

Hiermee opent u een venster waarin u een bepaalde tv-uitvoering kunt opgeven.

In deze lijst kunt u de tv-uitvoerindeling selecteren op basis van het land waarin u woont.

Opmerking: Als uw land niet in de lijst voorkomt, selecteert u het land dat het dichtst bij u in de buurt ligt.

Hiermee maakt u de geselecteerde indeling de standaardindeling die bij het opstarten wordt gebruikt.

Wanneer u de computer opstart terwijl er alleen een tv op de beeldschermadapter is aangesloten, zorgt u er met deze optie voor dat alle schermberichten die tijdens de opstartprocedure worden weergegeven, worden uitgevoerd in de indeling die door uw televisie wordt ondersteund.

Hiermee kunt u het type opgeven van het uitvoersignaal dat naar de tv wordt verzonden.

Als u de juiste aansluitkabel hebt, is de uitvoer bij S-Video out doorgaans van betere kwaliteit dan de uitvoer bij Composite video out. Als u niet precies weet welk type signaal u moet opgeven, kiest u **Automatische selectie**.

Met de pijltoetsen past u de positie van het bureaublad op de tv aan.

Opmerking: Als het tv-beeld als gevolg van een te groot aantal aanpassingen vervormt of leeg wordt, wacht u 10 seconden. De standaardpositie van het beeld wordt automatisch hersteld. Daarna kunt u weer de gewenste aanpassingen gaan aanbrengen. Wanneer u het bureaublad naar de gewenste positie hebt gebracht, moet u voordat die 10 seconden zijn verstreken op OK of Toepassen klikken om de instellingen op te slaan.

Hiermee herstelt u de standaardpositie van het bureaublad op de tv zoals die voor de huidige resolutie geldt.

Met deze besturingselementen past u de helderheid en de intensiteit van het tv-beeld aan.

Met deze besturingselementen past u de helderheid en het contrast van het tv-beeld aan.

Met dit besturingselement past u de sterkte aan van het knipperfilter dat op het tv-signaal moet worden toegepast.

U wordt aangeraden om het knipperfilter volledig uit te schakelen wanneer u DVD-films afspeelt die via een hardwaredecoder worden ontvangen.

Hiermee stelt u de schermresolutie en de kleurdiepte voor de uitvoer naar de tv in.

Met deze besturingselementen past u de afspreekwaliteit van video's of DVD's op uw beeldscherm aan.

U kunt de helderheid, het contrast, de tint en de intensiteit afzonderlijk instellen om een optimale beeldkwaliteit te verkrijgen wanneer u video's of DVD-films op uw computer afspeelt.

Hiermee past u de core- en de geheugenklokfrequentie van uw grafische NVidia-processor aan.

Hiermee stelt u de core-kloksnelheid van uw grafische NVidia-processor in.

Dit geeft de core-kloksnelheid in megahertz aan.

Hiermee stelt u de kloksnelheid van de geheugeninterface op uw beeldschermadapter in.

Hier wordt de kloksnelheid van de geheugeninterface aangegeven in megahertz.

Hiermee test u voordat u de nieuwe instellingen voor de klokfrequentie toepast, of de nieuwe instellingen tot instabiliteit leiden.

Opmerking: Alle nieuwe instellingen die afwijken van de standaardinstellingen van de fabrikant moeten worden getest voordat deze nieuwe instellingen permanent kunnen worden toegepast.

Door deze optie te selecteren zorgt u ervoor dat eventuele wijzigingen die u in de klokfrequentie aanbrengt, automatisch worden toegepast wanneer Windows wordt gestart.

Opmerking: U kunt de automatische klokinstelling overslaan door CTRL ingedrukt te houden terwijl Windows wordt opgestart. Als uw computer deel uitmaakt van een netwerk, drukt u onmiddellijk nadat u zich bij Windows hebt aangemeld op CTRL en houdt u deze toets ingedrukt.

Hiermee worden de beginwaarden van alle aanpassingsfuncties voor de klok hersteld en wordt de grafische hardware opnieuw gedetecteerd voordat de besturingselementen weer kunnen worden ingeschakeld.

U wordt aangeraden de computer opnieuw op te starten wanneer u het BIOS van uw beeldschermadapter hebt geflasht met bijgewerkte BIOS-gegevens.

