

Det här alternativet används för att aktivera och avaktivera emuleringen av "fog"-tabellen.

Direct3D anger att ett bildskärmskort som kan hantera D3D-maskinvaruacceleration bör kunna implementera antingen "vertex fog" eller "table fog". Vissa spel anropar inte funktionerna i D3D-maskinvaran på rätt sätt och förväntar sig därför stöd för "table fog". När du väljer det här alternativet kommer sådana spel att köras korrekt med NVidia-grafikprocessorn.

Det här alternativet medför att du kan avaktivera de nyare DirectX-funktionerna i drivrutinerna.

Vissa spel som har skrivits för äldre versioner av DirectX kanske inte fungerar korrekt om DirectX 6 eller 7 har installerats och stödet har aktiverats i drivrutinerna. Om du väljer det här alternativet tvingas drivrutinerna att köra i DirectX 5-kompatibilitetsläge, så att äldre spel fungerar på rätt sätt.

Använd det här alternativet om du vill köra vissa äldre spel som inte startar eller fungerar som de ska.

Det här alternativet tvingar maskinvaran att automatiskt justera djupet på Z-bufferten i enlighet med djupet som programmet kräver.

Det är oftast lämpligt att detta alternativ är aktiverat, såvida ditt arbete inte kräver ett specifikt Z-buffertdjup. Om det här alternativet är avaktiverat går det inte att köra program vars Z-buffertdjup inte matchar maskinvarukonfigurationens buffertdjup.

Aktiverar en alternerande teknik för djupbuffring.

Med detta alternativ kan maskinvaran använda en annan mekanism för djupbuffring i 16-bitars-program. Om du aktiverar den här inställningen kan kvaliteten på 3D-bilder förbättras.

Aktiverar NVidia-logotypen i Direct3D.

Om den här inställningen aktiveras visas NVidia-logotypen i skärmens nedre hörn när Direct3D-program körs.

NVidia-grafikprocessorn kan automatiskt generera mipmappar för att öka hastigheten i texturöverföringar över bussen och ge högre programkapacitet.

Vissa program visas emellertid inte korrekt när de automatiskt genererade mipmapparna är aktiverade. Du kan åtgärda eventuella problem genom att minska antalet automatiskt genererade mipmappsnivåer tills bilderna visas korrekt igen. Genom att minska antalet mipmappsnivåer kan du ofta eliminera feljustering av texturerna, så kallade "sömmar", (dock till viss kapacitetsförsämring).

Medför att du kan välja vilken automatisk mipmappningsmetod som ska användas av grafikprocessorn.

Du kan välja antingen den bilinjära eller 8-tap anisotropiska mipmappning-metoden. Den bilinjära metoden resulterar i allmänhet i bättre kapacitet och den anisotropiska metoden ger i allmänhet en bättre bildkvalitet.

Medför att du kan justera detaljnivåförhållandet för mipappar.

Ett lägre värde ger bättre bildkvalitet, medan ett högre värde ökar programmets kapacitet. Du kan välja mellan fem förinställda värden, från "Bästa bildkvalitet" till "Bästa kapacitet".

Lista med de egna inställningar som du har sparat. När du markerar ett objekt i listan aktiveras inställningen. Du använder inställningen genom att klicka på knappen OK eller Använd.

Medför att du kan spara de aktuella inställningarna (inklusive de som gjorts i dialogrutan "Direct3D - Avancerat") som egna inställningar. De sparade inställningarna läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst Direct3D-spel kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera Direct3D innan du startar spelet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.

Tar bort den egna inställningen som är markerad i listan.

Återställer alla inställningar till standardvärdena.

Visar en dialogruta där du kan anpassa övriga Direct3D-inställningar.

Det här alternativet ändrar maskinvarans schema för texturadressering för texturelement.

Om du ändrar dessa värden ändras också positionen som definierar texturelementets origo. Standardvärdena följer Direct3D-specifikationerna. Det kan hända att vissa program förväntar sig att texturelementets origo ska definieras någon annanstans. Bildkvaliteten i sådana program förbättras om texturelementets origo definieras om. Använd reglaget för att ändra texturens origo till en plats mellan det övre vänstra hörnet och texturelementets mittpunkt.

Medför att grafikprocessorn kan utnyttja en angiven del av systemminnet för att lagra texturer (förutom minnet som har installerats på själva bildskärmskortet).

Obs! Den maximala del av systemminnet som kan användas till texturlagring beräknas utifrån den mängd fysiskt RAM-minne som har installerats på datorn. Ju mer system-RAM som finns tillgängligt, desto högre värde kan du ange.

Den här inställningen gäller endast PCI-bildskärmskort (eller AGP-bildskärmskort som körs i PCI-kompatibilitetsläge).

Välj det här alternativet för att avaktivera vertikal sync.

Kallas också "avaktivera VSYNC" och innebär att bilden renderas på skärmen med en gång, utan att den behöver vänta på att synkroniseras med bildskärmens lodräta omritning. Det ger en ramhastighet som är högre än bildskärmens uppdateringshastighet, men kan emellertid ge en försämrad bildkvalitet i form av synliga rester på skärmen och förvrängd grafik.

Det här alternativet medför att du kan begränsa antalet ramar som centralprocessorn kan förbereda innan de bearbetas av grafikkretsen (när VSYNC är inaktivt).

I vissa fall gäller att ju högre antal för-renderade ramar som tillåts, desto längre blir "indatafördröjningen" från enheter som styrspakar, spelkonsoler och tangentbord.

Ange ett lägre värde om fördröjningen från de anslutna indataenheterna blir märkbar när du spelar spel.

Medför att drivrutinerna kan använda OpenGL-tillägget **GL_KTX_buffer_region**.

Det kan ge ökad programkapacitet i 3D-modelleringsprogram som kan hantera tillägget.

Tillåter användning av lokalt grafikminne när tillägget GL_KTX_buffer_region har aktiverats.

Om det finns mindre än 8 MB lokalt grafikminne tillgängligt kommer stödet för utökning med dubbla plan emellertid inte att aktiveras.

Den här inställningen är verkningslös om alternativet **Enable buffer region extension** ovan är avaktiverat.

Med snabb linjär-mipmap-linjär-filtrering blir programkapaciteten högre och bildkvaliteten blir något sämre.

I många fall märks inte den något försämrade bildkvaliteten så det kan vara en god idé att utnyttja den extra kapaciteten som erhålls genom att denna funktion aktiveras.

Detta alternativ medför att OpenGL kan använda anisotropisk filtrering för bättre bildkvalitet.

Välj det här alternativet om du vill avaktivera drivrutinens stöd för utökade instruktioner, som används av vissa centralprocessorer.

Vissa centralprocessorer kan hantera extra 3D-instruktioner, som utgör ett komplement till NVidia-grafikprocessorn och förbättrar kapaciteten i 3D-spel och program. Alternativet medför att du kan avaktivera stödet för dessa extra 3D-instruktioner i drivrutinerna. Det kan vara användbart när du vill jämföra kapaciteten eller felsöka program- eller maskinvaran.

Det här alternativet bestämmer huruvida texturer hos ett specifikt färgdjup skall användas som standard i OpenGL-program.

Använd skrivbordsfärgdjup kommer alltid att använda texturer av det färgdjup som Windows-skrivbordet körs med.

Alternativen **Använd alltid 16 bpp** och **Använd alltid 32 bpp** medför att texturer med det specificerade färgdjupet används oavsett inställningar för skrivbordet.

Det här alternativet bestämmer buffertväxlingsläget för OpenGL-program som körs i helskärmsformat.

Du kan välja mellan metoderna bitblocksöverföring, sidväxling eller automatiskt val. Automatiskt val medför att drivrutinen avgör vilken metod som är bäst baserat på maskinvarukonfigurationen.

Med det här alternativet kan du ange hur vertikal sync hanteras i OpenGL.

Alltid av kommer alltid att avaktivera vertikal sync i alla OpenGL-program.

Av som standard kommer att hålla vertikal sync avaktiverad, såvida inte ett program efterfrågar att det aktiveras.

På som standard kommer att hålla vertikal sync aktiverad, såvida inte ett program efterfrågar att det avaktiveras.

Medför att du kan spara de aktuella inställningarna som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

När du har hittat de bästa inställningarna för ett visst OpenGL-program kan du spara inställningarna som en egen inställning. Det innebär att du snabbt kan konfigurera OpenGL innan du startar programmet, så att du inte behöver ställa in de olika alternativen separat.

Du kan använda reglagen för att ändra värdena för ljusstyrka, kontrast och gamma för den markerade färgkanalen.

Kontrollerna för färgkorrigering hjälper dig att kompensera variationer i ljusstyrka mellan en källbild och visningen av bilden på en bildskärm. Detta är användbart när du arbetar med bildbearbetningsprogram, eftersom det ger en mer korrekt färgåtergivning i bilderna (exempelvis fotografier) när de visas på bildskärmen.

Dessutom blir många 3D-accelererade spel för mörka för att det ska gå att spela dem. Om du ökar värdena för ljusstyrka och/eller gamma med samma mängd i alla kanalerna, blir spelen ljusare och därmed också enklare att spela.

Medför att du kan välja vilken färgkanal som styrs av reglagen. Du kan ändra den röda, gröna eller blå kanalen separat, eller alla tre kanalerna samtidigt.

En grafisk representation av färgkurvan. Kurvan ändras så fort du ändrar värdena för kontrast, ljusstyrka eller gamma.

När du väljer det här alternativet återställs färgändringarna automatiskt när Windows startas om.

Obs! Om datorn är ansluten till ett nätverk ändras färgen när du har loggat in på Windows

Lista med de egna färginställningar som du har sparat. När du markerar ett objekt i listan aktiveras inställningen.

Medför att du kan spara de aktuella färginställningarna som en egen inställning. De sparade inställningarna läggs till i listan.

Tar bort den egna färginställningen som är markerad i listan.

Återställer alla färgvärden till fabriksinställningarna för maskinvaran.

Medför att du kan välja tidsinställningsläge för bildskärmen:

Identifiera automatiskt medför att Windows får den rätta tidsinställningen direkt från själva bildskärmen. Detta är standardinställningen. Den här funktionen fungerar inte på vissa äldre bildskärmar.

GTF, eller **General Timing Formula**, är en standard som används i nyare maskinvara.

DMT eller **Discrete Monitor Timings** är en äldre standard som fortfarande används i viss maskinvara. Aktivera det här alternativet om maskinvaran kräver DMT.

Lägger till ikonen NVidia QuickTweak i Aktivitetsfältet i Windows.

Med ikonen kan du använda någon av de egna inställningarna för Direct3D, OpenGL eller färg direkt från en snabbmeny. På menyn finns också kommandon för att återställa standardinställningarna och öppna dialogrutan Egenskaper för bildskärm.

Medför att du kan välja vilken ikon som ska representera verktyget QuickTweak i Aktivitetsfältet i Windows.
Välj vilken ikon i listan som du vill använda. Klicka sedan på OK eller Använd för att uppdatera ikonen i Aktivitetsfältet.

Stänger dialogrutan och sparar de införda ändringarna så att de börjar gälla när du klickar på knappen OK eller Använd i dialogrutan Övriga egenskaper.

Medför att du kan bestämma vilken musknapp som gör att menyn öppnas när du klickar på ikonerna i Aktivitetsfältet.

Aktiverar eller avaktiverar bekräftelsemeddelanden.

Markera det här alternativet om du inte vill att bekräftelsemeddelanden visas när du laddar en 3D-konfiguration från en meny i aktivitetsfältet.

Välj det här alternativet om du vill att menyn i Aktivitetsfältet ska visas med 3D-effekt.

De här alternativen medför att du kan bestämma var bilden ska placeras på den platta bildskärmen när du använder en upplösning som är lägre än den högsta tillåtna upplösningen.

Använd pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på bildskärmen.

Återställer skrivbordet till standardpositionen för den aktuella upplösningen och uppdateringshastigheten.

Med de här alternativen kan du välja utdataenhet (bildskärm, digital platt bildskärm eller tv, beroende på vilka enheter som bildskärmskortet kan hantera).

Öppnar ett fönster där du kan anpassa inställningarna för den aktuella visningsenheten.

Anger det aktuella formatet och de aktuella landsinställningarna för tv-utdata.

Öppnar ett fönster där du kan ange ett visst tv-utdataformat.

I den här listan kan du välja ett tv-utdataformat som baseras på det aktuella landet.

Obs! Om ditt land inte finns med i listan väljer du det närmaste landet.

Anger det markerade formatet som standardformat vid start.

När du startar datorn och bara har en tv kopplad till bildskärmskortet medför det här alternativet att alla skärmmeddelanden som visas under starten visas med det format som TV:n kan hantera.

Medför att du kan ange den typ av utdatasignal som skall sändas till TV:n.

Om du har rätt anslutningskabel blir resultatet bättre om du använder S-Video-utgången än om du använder Komposit-video-utgången. Om du inte är säker på vilken typ av signal du skall ange väljer du inställningen

Automatiskt val.

Använd pilknapparna för att ändra placeringen av skrivbordet på TV:n.

Obs! Om tv-bilden blir förvrängd eller svart om du har valt ett för högt värde kan du helt enkelt vänta i 10 sekunder. Då återgår bilden automatiskt till standardpositionen. Sedan kan du göra nya inställningar. När du har placerat skrivbordet på rätt plats måste du klicka på OK eller Avbryt för att spara inställningarna innan 10-sekundersintervallet har gått ut.

Återställer skrivbordet till dess standardposition på TV:n för den aktuella upplösningen.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra ljusstyrkan och mättnaden i tv-bilden.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra ljusstyrkan och kontrasten i tv-bilden.

Använd den här kontrollen om du vill ändra hur mycket tv-signalen ska flimmerfiltreras.

Du rekommenderas att stänga av flimmerfiltret helt och hållet vid uppspelning av DVD-filmer från en maskinvaruavkodare.

Ställer in skärmapplösningen och färgdjupet för att visas på TV:n.

Använd de här kontrollerna om du vill ändra kvaliteten på video- eller DVD-uppspelning på bildskärmen.

Du kan kontrollera ljusstyrka, kontrast, nyans och mättnad för att uppnå optimal bildkvalitet när du spelar upp video- eller DVD-filmer på datorn.

Medför att du kan justera kärn- och minnesklockfrekvenserna på NVidia-grafikprocessorn.

Ställer in kärnklockhastigheten på NVidia-grafikprocessorn.

Anger kärnklockhastigheten i megahertz.

Ställer in klockhastigheten på minnesgränsnittet på bildskärmskortet.

Anger klockhastigheten på minnesgränsnittet i megahertz.

Testar stabiliteten hos de nya inställningarna för klockfrekvens innan de används.

Obs! Du måste testa nya inställningar som skiljer sig från tillverkarens standardinställningar innan de kan användas permanent.

Om du väljer det här alternativet säkerställer du att de ändringar du gör av klockfrekvenser används automatiskt varje gång Windows startas.

Obs! Du kan kringgå den automatiska klockinställningen genom att hålla <Ctrl> nedtryckt då Windows startas. Om datorn är ansluten till ett nätverk håller du <Ctrl> nedtryckt direkt efter det att du har loggat in i Windows.

Återställer alla klockinställningar och medför att grafikmaskinvaran måste identifieras igen innan kontrollerna kan återaktiveras.

Det rekommenderas att du utför en återställning varje gång du uppdaterar bildskärmskortets BIOS med en aktuell BIOS-bild.

