

Diese Option dient zum Ein- bzw. Ausschalten der Fog-Table-Emulation.

Direct3D legt fest, daß ein zur D3D-Hardwarebeschleunigung fähiger Bildschirmadapter in der Lage sein muß, entweder Vertex Fog oder Table Fog darzustellen. Einige Spiele fragen die Fähigkeiten der D3D-Hardware nicht korrekt ab und setzen eine Unterstützung von Table Fog voraus. Die Einstellung dieser Option gewährleistet, daß diese Spiele mit dem RIVA 128 laufen.

Die Fog Table-Emulation ist voreingestellt.

Diese Optionen gestatten die Steuerung der Anti-Aliasing-Eigenschaften der Treiber.

Bei Anti-Aliasing handelt es sich um eine Methode zur Kantenglättung bei Objekten, durch die Treppenstufen in der Darstellung beseitigt werden. Es sei darauf hingewiesen, daß die Aktivierung der Anti-Aliasing-Funktion nicht automatisch dazu führt, daß sämtliche Direct3D-Programme Bilder mit geglätteten Kanten erzeugen. Die richtige Funktion des Anti-Aliasing setzt die Unterstützung durch die jeweilige Anwendung voraus.

Sie können aus den folgenden Optionen wählen:

Aktivieren - aktiviert die Direct3D-Unterstützung der Anti-Aliasing-Funktion in den Treibern. Dies ist die Voreinstellung.

Deaktivieren - deaktiviert die Anti-Aliasing-Unterstützung.

Erfordert Anwendungen und Spiele, die dem RIVA 128 quadratische Texturen liefern.

Normalerweise verlangt das RIVA-128-Hardwareformat quadratische Texturen. Die Verwendung quadratischer Texturen nutzt den Texturspeicher des RIVA 128 optimal aus. Einige Anwendungen funktionieren jedoch nicht richtig, wenn die Verwendung quadratischer Texturen erzwungen wird. Bei Problemen mit einem Spiel oder einer Anwendung wünschen Sie möglicherweise die Verwendung nichtquadratischer Texturen.

Dies gestattet das Ein- bzw. Ausschalten der Unterstützung von 5-6-5 (RGB)-Texturen durch den Direct3D-Treiber.

Bei der Aktivierung der 5-6-5 Textur-Unterstützung durch die Hardware kommt es bei bestimmten Spielen zu einer fehlerhaften Farbdarstellung. Da die meisten Spiele jedoch diese Einstellung verlangen, deaktivieren Sie sie nur bei fehlerhafter Farbdarstellung.

Dies gestattet dem RIVA 128 die Benutzung eines maximal festgelegten Betrages an Systemspeicher zur Speicherung von Texturen (zusätzlich zu dem auf der Grafikkarte selbst vorhandenen Speicher).

Hinweis: Aus Leistungsgründen gestattet dieses Werkzeug maximal die Verwendung des halben von Windows als verfügbar gemeldeten Systemspeichers.

Der RIVA 128 erzeugt automatisch Mipmaps zur Erhöhung des Wirkungsgrades des Textur-Transfers über den Bus.

Mit den Voreinstellungen kommt es bei einigen Spielen zu einer fehlerhaften Darstellung. Zur Behebung dieses Problems verringern Sie die Anzahl der automatisch generierten Mipmaps, bis die Graphik des Spieles korrekt wiedergegeben wird. Die Verringerung der Anzahl der Mipmap-Ebenen beseitigt häufig Ausrichtungsfehler bei Texturen oder "Nähte" (um den Preis verringerter Geschwindigkeit).

Diese Option aktiviert die Mipmapping-Funktion auf Pixelbasis im Gegensatz zur Polygonbasis.

Mipmapping auf Pixelbasis ermöglicht weichere Texturverläufe auf größeren mit Textur bedeckten Polygonen, die sich in die Tiefe einer berechneten Szene erstrecken. Ebenso bewirkt diese Funktion ein vermindertes "Flimmern" auf weiter entfernt liegenden Texturen.

In Szenen, in denen eine große Zahl kleinerer Polygone verwendet wird, gibt es normalerweise keinen wahrnehmbaren Unterschied zwischen dem pixelbasierten und dem polygonbasierten Mipmapping-Verfahren.

Aktiviert bzw. deaktiviert das schrittweise Vertex-Alpha.

Diese Option aktiviert die Gouraud-Alpha-Blending-Fähigkeit für Direct3D-Anwendungen, die diese benötigen. Beachten Sie, daß bestimmte Anwendungen und Spiele selbst zu Alpha-Blending in der Lage sind und keine Unterstützung durch die Direct3D-Treiber benötigen. Durch Deaktivieren dieser Option können diese Programme das Rendering auf ihre Weise durchführen, was möglicherweise eine bessere Darstellungsqualität zur Folge hat.

Stellen Sie jedoch bei einer Direct3D-Anwendung fest, daß Objekte mit Alpha-Blending nicht korrekt wiedergegeben werden, läßt sich das Problem meist durch Aktivieren dieser Funktion beheben.

Die Option ist voreingestellt.

Eine Liste der von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Direct3D-Einstellungen (oder "Tweaks"). Die jeweilige Einstellung wird durch Auswahl eines Punktes aus der Liste aktiviert. Um die Einstellung zu verwenden, wählen Sie das Feld "OK" oder "Verwenden".

Speichert die aktuellen Direct3D-Einstellungen (einschließlich die Einstellungen im Dialog "Mehr Direct3D") als benutzerdefinierten "Tweak". Gespeicherte Einstellungen werden dann der benachbarten Liste hinzugefügt.

Haben Sie die optimalen Einstellungen für ein bestimmtes Direct3D-Spiel herausgefunden, so gestattet Ihnen das Speichern dieser Einstellungen als benutzerdefinierter Tweak die schnelle Konfiguration von Direct3D vor dem Starten des Spieles und erspart Ihnen so das Setzen der einzelnen Optionen.

Löscht die aktuell aus der Liste gewählte benutzerdefinierte Einstellung.

Setzt sämtliche Einstellungen auf die voreingestellten Werte zurück.

Tip: Die Auswahl von "OK" oder "Übernehmen" unmittelbar nach dem Anklicken dieses Feldes löscht sämtliche durch NV3 Tweak vorgenommenen Änderungen von Einstellungen und zwingt damit die Bildschirmtreiber zur Verwendung ihrer Voreinstellungen.

Anzeige eines Dialogs für weitere benutzerdefinierte Direct3D-Einstellungen.

Anzeige eines Dialogs für weitere benutzerdefinierte Einstellungen des RIVA 128.

Diese Option verändert das Textur-Adressierungsschema der Hardware für ungefilterte Texel (Texturelemente).

Die Veränderung dieser Werte ändert den Ursprung der Texel-Definition. Die voreingestellten Werte entsprechen den Direct3D-Spezifikationen. Manche Software erwartet, daß der Ursprung der ungefilterten Texel an einer anderen Stelle definiert wird. Die Bildqualität solcher Anwendungen verbessert sich, wenn der Ursprung der Texel neu definiert wird.

Diese Option verändert das Textur-Adressierungsschema der Hardware für gefilterte Texel (Texturelemente).

Die Veränderung dieser Werte ändert den Ursprung der Texel-Definition. Die voreingestellten Werte entsprechen den Direct3D-Spezifikationen. Manche Software erwartet, daß der Ursprung der gefilterten Texel an einer anderen Stelle definiert wird. Die Bildqualität solcher Anwendungen verbessert sich, wenn der Ursprung der Texel neu definiert wird.

Diese Option hilft bei der Kompensation bei Anwendungen mit inkonsistenter Geometrie, deren Bilder Lücken bzw. Nähte zwischen Polygonen aufweisen.

Diese Einstellung erlaubt eine Anpassung der Geometrie durch Festlegung einer Anzahl von Pixeln zum Schließen von Lücken, was zu einer Verbesserung der Bildqualität führt.

Setzt sämtliche Einstellungen auf die voreingestellten Werte zurück.

Gestattet Ihnen die Anpassung der Bildqualität von in OpenGL-Anwendungen dargestellten Texturen.

Optimierung für beste Bildqualität erzeugt Texturen in der besten verfügbaren Darstellungsqualität.

Optimierung für höchste Leistung erzeugt Texturen mit reduzierter Bildqualität zwecks höherer Geschwindigkeit der Anwendung.

Kombinieren stellt eine optimale Kombination der beiden obengenannten Funktionen ein. Dies ist die Standard-Einstellung.

Gestattet Ihnen die Festlegung der Maximalgröße des PCI-Texturspeichers.

Die Erhöhung dieses Wertes bei mit ausreichend Speicher ausgestatteten PCI-Systemen führt zu einer erheblichen Leistungssteigerung einiger OpenGL-Anwendungen.

Hinweis: Aus Leistungsgründen gestattet dieses Werkzeug maximal die Verwendung des halben von Windows als verfügbar gemeldeten Systemspeichers.

Diese Einstellung ist bei Systemen mit AGP-Grafikkarte wirkungslos.

Die Schieberegler ermöglichen die Anpassung der Gamma-Werte für jeden Kanal (rot, grün oder blau).

Die Gamma-Korrektur unterstützt die Kompensation unterschiedlicher Helligkeitswerte zwischen dem Ausgangsbild und dessen Ausgabe auf einem Gerät. Dies ist sinnvoll, um bei der Arbeit mit Bildverarbeitungsprogrammen eine exaktere Farbwiedergabe von Bildern (wie z. B. Photos) zu erreichen, wenn diese auf Ihrem Monitor angezeigt werden.

Ebenso werden einige 3D-beschleunigten Spiele zu dunkel wiedergegeben. Eine gleichzeitige Erhöhung der Gamma-Werte auf allen Kanälen gibt diese Spiele heller wieder und erhöht dadurch die Spielbarkeit.

Die Auswahl dieser Option verbindet alle drei Schieberegler miteinander; wird einer der Schieberegler bewegt, werden die Gamma-Werte der anderen Kanäle automatisch um denselben Betrag verändert.

Eine Liste der von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Gamma-Einstellungen. Die jeweilige Einstellung wird durch Auswahl eines Punktes aus der Liste aktiviert.

Speichert die aktuellen Gamma-Einstellungen als benutzerdefinierte Einstellung. Gespeicherte Einstellungen werden dann der benachbarten Liste hinzugefügt.

Löscht die aktuell aus der Liste gewählte benutzerdefinierte Gamma-Einstellung.

Setzt sämtliche Gamma-Werte auf die werkseitig vorgenommenen Hardwareeinstellungen zurück.

Bietet die Wahl zwischen zwei Monitor-Timing-Betriebsarten:

General Timing Formula oder **GTF** ist der in modernerer Hardware gebräuchliche Standard. Dies ist die Default-Einstellung.

Discreet Monitor Timings oder **DMT** ist ein älterer Standard, der noch in mancher Hardware anzutreffen ist. Aktivieren Sie diese Option, falls Ihre Hardware DMT erfordert.

