

Cette option sert à activer ou désactiver l'émulation de la table de diffusion.

Direct3D spécifie qu'un adaptateur graphique doté d'une accélération matérielle D3D devrait être capable d'exploiter indifféremment la diffusion par vertex ou la diffusion par table. Certains jeux ne détectent pas correctement les capacités matérielles 3D3 et demandent un support de diffusion par table. Cette option permettra à ce type de jeux de fonctionner avec la RIVA 128.

L'émulation de la table de diffusion est activée par défaut.

Ces options vous permettent de commander les fonctions anti-aliasing des pilotes.

L'Anti-aliasing est une méthode qui sert à lisser les arêtes des objets 3D et à éliminer leur aspect "en escalier".
Noter que l'activation de l'option de lissage n'impliquera pas forcément que tous les programmes Direct3D afficheront des images lissées. L'application doit être compatible Anti-aliasing pour que cette fonction puisse s'appliquer correctement.

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes:

Activé - Active le support Direct3D pour l'anti-aliasing intégré aux pilotes. Il s'agit du paramétrage par défaut.

Désactivé - Désactive tout support anti-aliasing.

Exige que les applications et les jeux fournissent des textures carrées à la RIVA 128.

Normalement, le format matériel de la RIVA 128 exige des textures carrées. L'emploi de textures carrées permet d'exploiter plus efficacement la mémoire de texture de la RIVA 128. Cependant, certaines applications ne fonctionneront pas si l'utilisation des textures carrées est forcée. Si vous rencontrez des difficultés pour faire fonctionner certaines applications ou certains jeux, vous pourrez alors autoriser l'utilisation de textures non-carrées.

Cette option permet au pilote Direct3D d'activer ou de désactiver le support de texture 5-6-5 (RVB).

Certains jeux n'afficheront pas correctement les couleurs lorsque le support de texture 5-6-5 est matériellement activé sur la carte. Pour fonctionner, la plupart des jeux ont besoin que cette fonction soit activée. Par conséquent, il convient de ne la désactiver que si un jeu n'affiche pas les couleurs de manière correcte.

Cette option permet à la RIVA 128 d'utiliser, pour garder la texture en mémoire, jusqu'à la quantité de mémoire-système spécifiée (en plus de la mémoire installée sur l'adaptateur graphique).

Note: Pour des raisons de performances, cet utilitaire ne permettra pas que soit entrée une valeur supérieure à la moitié de la mémoire-système disponible telle qu'elle est constatée par Windows.

La RIVA 128 génère automatiquement des mipmaps (interpolation de textures basée sur la distance) pour accroître l'efficacité des transferts de texture dans le bus.

Avec les réglages par défaut, certains jeux ne s'affichent pas correctement. Pour pallier tout problème, réduire le nombre de mipmaps générés automatiquement jusqu'à ce que les images du jeu s'affichent convenablement. La réduction du nombre des niveaux de mipmaps permet souvent (mais au détriment d'une certaine performance) d'éliminer les décalages de texture ou "raccords".

Cette option active l'interpolation de texture par pixel, par opposition à l'interpolation de texture par polygone.

Le mipmapping par pixel permet d'obtenir une transition de texture plus douce sur des polygones texturés de plus grande taille qui s'étendent dans la profondeur d'une scène représentée. Cela permet aussi de réduire la "brillance" de textures lointaines.

Dans les scènes qui utilisent une grande quantité de polygones plus petits, il n'y a d'habitude pas de différence perceptible entre les méthodes de mipmapping par pixel et de mipmapping par polygone.

Active ou désactive le modèle d'illumination de Gouraud.

Cette option active l'algorithme d'interpolation de Gouraud pour les applications Direct3D qui en ont besoin. Noter que certaines applications et certains jeux sont capables de mettre en oeuvre cette fonction par eux-mêmes, sans besoin d'avoir recours aux pilotes Direct3D. Quand cette option est désactivée, ces programmes ont la faculté d'assurer la restitution de l'image au moyen de leurs seuls paramètres et peuvent offrir un meilleur rendu visuel.

Cependant, si vous utilisez une application ou un jeu Direct3D et que vous constatez que les objets à mélange de transparence ne s'affichent pas correctement, cette option, une fois activée, permettra généralement de corriger le problème.

Cette option est active par défaut.

Une liste des paramètres Direct3D personnalisés (ou "réglages fins") que vous avez sauvegardés. La sélection d'un élément de la liste activera le paramétrage choisi. Pour valider votre choix, cliquer sur "OK" ou sur "Appliquer".

Vous permet d'enregistrer les paramètres Direct3D courants (y compris ceux qui figurent dans la boîte de dialogue "Davantage de Direct3D) comme "réglage fin" personnalisé. Les paramètres sauvegardés seront alors ajoutés à la liste correspondante.

Une fois que vous avez identifié le paramétrage optimal pour un jeu Direct3D donné, l'enregistrement de ces paramètres comme "réglage fin" personnalisé vous permettra de configurer Direct3D pour le jeu en question et vous évitera d'avoir à reconfigurer chaque option individuellement.

Supprime le paramétrage personnalisé qui apparaît sélectionné dans la liste.

Restaure les valeurs par défaut de tous les paramètres.

Conseil: Choisir "OK" ou "Appliquer" immédiatement après avoir cliqué sur ce bouton, effacera toutes les modifications apportées par NV3 Tweak et va obliger par là les pilotes d'affichage à utiliser leurs valeurs par défaut.

Fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de personnaliser des réglages Direct3D supplémentaires.

Fait apparaître une boîte de dialogue qui vous permet de personnaliser des réglages supplémentaires pour la RIVA 128.

Cette option modifie le plan matériel d'adressage de la texture pour les texels (texture éléments) non-filtrés.

Changer ces valeurs modifiera la définition de l'origine du texel. Les valeurs par défaut sont conformes aux spécifications Direct3D. Certains logiciels peuvent chercher ailleurs la définition de l'origine du texel non-filtré. La qualité d'image de telles applications sera meilleure si l'origine du texel est redéfinie.

Cette option modifie le plan matériel d'adressage de la texture pour les texels (texture éléments) filtrés.

Changer ces valeurs modifiera la définition de l'origine du texel. Les valeurs par défaut sont conformes aux spécifications Direct3D. Certains logiciels peuvent chercher ailleurs la définition de l'origine du texel filtré. La qualité d'image de telles applications sera meilleure si l'origine du texel est redéfinie.

Cette option contribuera à compenser la géométrie irrégulière pour certaines applications dont les images présentent des vides ou des raccords entre les polygones.

Ce réglage vous permet de rectifier la géométrie, du nombre de pixels spécifié, afin de combler les vides et d'améliorer ainsi la qualité de l'image.

Restaure les valeurs par défaut de tous les paramètres.

Vous permet d'améliorer le rendu visuel des textures dans les applications API 3D.

Optimise les valeurs pour obtenir la meilleure qualité d'image restitue les textures avec la meilleure qualité d'image disponible pour privilégier le rendu visuel.

Optimise les valeurs pour privilégier les meilleures performances restitue les textures avec un amoindrissement de la qualité d'image pour favoriser les performances de l'application.

Associer met en oeuvre une combinaison des deux fonctions ci-dessus. C'est la valeur par défaut.

Permet de spécifier la taille maximale de la mémoire PCI de texture.

Augmenter cette valeur sur les systèmes PCI dotés d'une mémoire suffisante peut considérablement améliorer les performances de certaines applications API 3D.

Note: Pour des raisons de performances, cet utilitaire ne permettra pas que soit entrée une valeur supérieure à la moitié de la mémoire-système disponible telle qu'elle est constatée par Windows.

Ce réglage n'a aucun effet sur les systèmes équipés d'un adaptateur graphique AGP.

Les curseurs vous permettent de régler la valeur de gamma pour chaque canal (rouge, vert ou bleu).

La correction de gamma aide à compenser les variations de luminance entre une image source et l'image reproduite sur un périphérique d'affichage. Cette fonction est très utile lorsque l'on travaille sur des applications de traitement d'image pour obtenir lors de la restitution à l'écran, des images plus fidèles du point de vue de la couleur (photos par exemple).

En outre, de nombreux jeux à accélération 3D peuvent s'afficher de manière trop sombre pour pouvoir être utilisés. L'augmentation du gamma permettra d'afficher ces jeux avec plus de luminosité et facilitera leur utilisation.

En sélectionnant cette option, les trois curseurs de gamma seront solidarisés. Toute modification du gamma d'un canal sera également et identiquement appliquée à la totalité des canaux.

Une liste des valeurs de gamma que vous avez sauvegardées. La sélection d'un élément de la liste activera le paramétrage choisi.

Vous permet d'enregistrer les valeurs de gamma comme réglage personnalisé. Les paramètres sauvegardés seront alors ajoutés à la liste correspondante.

Supprime le paramétrage personnalisé de gamma qui apparaît sélectionné dans la liste.

Restaure toutes les valeurs de gamma aux valeurs matérielles d'usine.

Vous permet de choisir entre deux modes de synchronisation du moniteur:

Formule Générale de Synchronisation ou **GTF** est une norme en vigueur sur la plupart des équipements récents. Il s'agit du paramétrage par défaut.

Synchros Moniteur Distinctes ou **DMT** est une norme antérieure encore en vigueur sur certains équipements. Valider cette option si votre équipement requiert du SMD (DMT).

