

Questa opzione assolve alla funzione di attivare e disattivare l'emulazione Fog/Table

Direct3D stabilisce che un adattatore di schermo in grado di accelerare l'hardware D3D deve poter rappresentare Vertex Fog o Table Fog. Alcuni giochi non chiedono correttamente quali siano le capacità dell'hardware D3D e prevedono necessariamente il supporto di Table Fog. L'impostazione di suddetta opzione garantisce che questi giochi possono essere attivati con RIVA 128.

L'emulazione Fog/Table è già preimpostata.

Queste opzioni consentono di regolare le proprietà Anti-Aliasing dei driver.

Il cosiddetto Anti-Aliasing rappresenta un metodo per il livellamento (smoothing) degli spigoli degli oggetti, attraverso il quale vengono eliminati gli "scalini" presenti nella rappresentazione. E' tuttavia necessario sottolineare che l'attivazione della funzione Anti-Aliasing non comporta automaticamente l'elaborazione di immagini con spigoli livellati da parte di tutti i programmi Direct3D. Il corretto funzionamento del cosiddetto Anti-Aliasing presuppone necessariamente il supporto da parte della specifica applicazione utilizzata.

E' possibile scegliere tra le seguenti opzioni:

**Attiva** - attiva il supporto Direct3D della funzione Anti-Aliasing nei driver. Questa è l'impostazione predefinita.

**Disattiva** - disattiva il supporto di Anti-Aliasing.

Richiede applicazioni e giochi che forniscano a RIVA 128 strutture quadrate.

Il formato hardware RIVA 128 richiede normalmente strutture quadrate. L'impiego di strutture quadrate sfrutta la memoria di struttura di RIVA 128 in modo ottimale. Alcune applicazioni non funzionano tuttavia in modo corretto quando viene imposto l'impiego di strutture quadrate. E' probabile che in caso di problemi con un gioco od una applicazione, si vorrebbe avere invece a disposizione strutture non quadrate.

Questo consente l'attivazione e la disattivazione del supporto di strutture (RGB) 5-6-5 attraverso il driver Direct3D.

Durante l'attivazione del supporto a strutture 5-6-5 attraverso l'hardware, può verificarsi per alcuni giochi un'errata rappresentazione cromatica. Poiché tuttavia la maggior parte dei giochi richiede questo tipo di impostazione, si raccomanda di disattivarla unicamente in caso di rappresentazione cromatica effettivamente errata.

Questo consente a RIVA 128 di utilizzare una ben precisa quantità massima di memoria di sistema ai fini della memorizzazione di strutture (in aggiunta alla memoria già disponibile sulla scheda grafica).

**Nota:** Ai fini di un'ottimale funzionalità, questo strumento fa sì che non venga utilizzata più della metà della quantità di memoria del sistema dichiarata disponibile da Windows.

RIVA 128 genera automaticamente mipmaps allo scopo di aumentare il grado di efficacia del trasferimento di strutture per mezzo del bus.

Adottando le impostazioni predefinite possono verificarsi, per alcuni giochi, casi di rappresentazione errata. Per risolvere questo problema, si consiglia di ridurre il numero complessivo di mipmap generati automaticamente, finché la grafica del gioco non sia nuovamente quella corretta. La riduzione del numero complessivo dei piani mipmap elimina sovente gli errori di allineamento in caso di strutture o "cuciture" (riduzione di velocità pari al premio).

Questa opzione attiva la funzione Mipmapping sulla base di pixel come contrapposta a quella a base poligonale.

Il cosiddetto Mipmapping sulla base di pixel consente di realizzare processi a struttura più flessibili su poligoni coperti da strutture e che si distendono nel senso della profondità della scena calcolata. Questa funzione produce inoltre una sorta di "tremolio" attenuato a livello delle strutture più distanti.

Nelle scene in cui si fa uso di un elevato numero di poligoni dalle dimensioni più ridotte, la differenza tra il procedimento Mipmapping sulla base di pixel e quello a base poligonale non è di norma percepibile.

Attiva edisattiva il Vertex-Alpha passo passo.

Questa opzione attiva la funzione Gouraud-Alpha Blending per le applicazioni Direct3D che necessitano di tale funzione. E' importante tener presente che determinate applicazioni e determinati giochi possiedono già di per sé questa funzione Alpha Blending e non necessitano pertanto il supporto fornito dai driver Direct3D. Disattivando questa opzione, suddetti programmi possono eseguire l'operazione di resa in modo autonomo, migliorando così probabilmente la qualità della rappresentazione.

Qualora si accerti tuttavia che nel caso di un'applicazione Direct3D gli oggetti non vengono riprodotti correttamente mediante Alpha Blending, il problema è in genere risolto attivando questa funzione.

Questa funzione è già preimpostata.



Un elenco delle impostazioni Direct3D personalizzate definite dall'operatore e di cui si è provveduto al salvataggio (ovvero "Tweaks"). Ogni impostazione viene attivata selezionando una voce dell'elenco. Per poter applicare l'impostazione, selezionare il campo "OK" o "Applica".

Salva le impostazioni Direct3D correnti (ivi incluse le impostazioni della finestra di dialogo "Più Direct3D") come impostazioni personalizzate "Tweak". Le impostazioni così salvate vengono aggiunte all'elenco adiacente.

Qualora siano state individuate le impostazioni ottimali per un dato gioco Direct3D, il salvataggio di queste impostazioni personalizzate o Tweak permette di realizzare una rapida configurazione di Direct3D prima di dare inizio al gioco, evitando in questo modo di dover procedere all'impostazione di ogni singola opzione.

Cancella dall'elenco l'impostazione personalizzata appena selezionata.

Ripristina i valori predefiniti di tutte le impostazioni.

**Consiglio:** Selezionando "OK" o "Accetta" immediatamente dopo aver cliccato in corrispondenza di questo campo, verranno cancellate tutte le modifiche apportate alle impostazioni da parte di NV3 Tweak ed i driver dello schermo dovranno applicare le loro impostazioni predefinite.

Visualizzazione di una finestra di dialogo per definire ulteriori impostazioni personalizzate di Direct3D.

Visualizzazione di una finestra di dialogo per definire ulteriori impostazioni personalizzate di Riva 128.

Questa opzione modifica lo schema di indirizzamento delle strutture dell'hardware relativamente a Texel (elementi della struttura) non filtrati.

Modificando questi valori si modifica anche l'origine della definizione di suddetti Texel. I valori preimpostati corrispondono alle specifiche Direct3D. Può talvolta accadere che il software si attenda la definizione dei Texel non filtrati della struttura in un punto differente. La qualità di tali applicazioni migliora se l'origine di questi Texel viene nuovamente definita.

Questa opzione modifica lo schema di indirizzamento delle strutture dell'hardware relativamente ai Texel (elementi della struttura) filtrati.

Modificando questi valori si modifica anche l'origine della definizione di suddetti Texel. I valori preimpostati corrispondono alle specifiche Direct3D. Può talvolta accadere che il software si attenda la definizione dei Texel filtrati della struttura in un punto differente. La qualità di siffatte applicazioni migliora se l'origine di questi Texel viene nuovamente definita.



Questa opzione è utile durante la fase di compensazione nel caso di applicazioni con geometria inconsistente, le cui immagini lasciano trapelare spazi vuoti e cuciture tra i poligoni.

Questa impostazione consente di realizzare un adattamento della geometria stabilendo un numero complessivo di pixel per richiudere siffatti spazi vuoti e migliorare di conseguenza la qualità dell'immagine.

Ripristina i valori predefiniti di tutte le impostazioni.

Consente di realizzare l'adattamento della qualità dell'immagine delle strutture rappresentate in applicazioni OpenGL.

**L'ottimizzazione per la migliore qualità possibile delle immagini** produce strutture caratterizzate dalla più alta qualità possibile di rappresentazione.

**L'ottimizzazione per le migliori prestazioni** produce strutture con minore qualità dell'immagine in modo tale da favorire una maggiore velocità dell'applicazione.

**Combinazione** imposta una combinazione ottimale delle due funzioni menzionate. Questa è l'impostazione standard.

Consente di stabilire le dimensioni massime della memoria per strutture PCI.

L'incremento di questo valore in sistemi PCI che dispongano di sufficiente memoria contribuisce ad un notevole miglioramento delle prestazioni di alcune applicazioni OpenGL.

**Nota:** Ai fini di un'ottimale funzionalità, questo strumento fa sì che non venga utilizzata più della metà della quantità di memoria del sistema dichiarata disponibile da Windows.

Questa impostazione non ha valore nei sistemi dotati di scheda grafica AGP.

I regolatori a scorrimento consentono di realizzare l'adattamento dei valori gamma relativamente ad ogni canale (rosso, verde o blu).

La correzione dei valori gamma supporta la compensazione dei diversi valori di luminosità di immagine finale e relativa stampa. Questo può essere utile per ottenere una più precisa riproduzione dei colori delle immagini durante l'applicazione di programmi di elaborazione di immagini (come nel caso di foto), quando queste vengono visualizzate sul proprio monitor.

Analogamente, alcuni giochi 3D accelerati vengono riprodotti con luminosità troppo bassa. Il contemporaneo incremento dei valori gamma su tutti i canali aumenta la luminosità di questi giochi, rendendone così più agevole l'applicazione.

Selezionando questa opzione, i tre regolatori a scorrimento vengono posti in collegamento l'uno con l'altro; spostando uno dei regolatori a scorrimento, i valori gamma degli altri canali subiranno automaticamente la medesima modifica.

Un elenco delle impostazioni Gamma personalizzate e di cui si è provveduto al salvataggio. Ogni impostazione viene attivata selezionando una voce dell'elenco.

Salva le impostazioni gamma correnti come impostazioni personalizzate. Le impostazioni così salvate vengono aggiunte all'elenco adiacente.



Cancella l'impostazione personalizzata appena selezionata nell'elenco.

Ripristina le impostazioni di hardware predefinite in fabbrica per tutti i valori gamma.

Offre la possibilità di scegliere tra due tipi operativi di timing del monitor:

**General Timing Formula** o **GTF** rappresenta lo standard più utilizzato nei moderni tipi di hardware. Questa è l'impostazione di default.

**Discreet Monitor Timings** o **DMT** rappresenta un vecchio standard ancora in uso in alcuni tipi di hardware. Attivare questa opzione nel caso in cui il proprio hardware richieda esplicitamente l'utilizzo di DMT.

Questa opzione assolve alla funzione di attivare e disattivare la strutturazione attraverso la memoria del video

Questa opzione assolve alla funzione di attivare e disattivare la generazione del segnale periodico MipMap.

permette di scegliere tra due metodi Auto MipMap

Attenzione! Da utilizzare unicamente a scopo di test. Il sistema potrebbe diventare instabile!

Impostazione di (Level of Detail) Bias per mipmap.

Un'impostazione Bias più bassa aumenta la qualità dell'immagine. Un'impostazione Bias più elevata aumenta la velocità dell'applicazione. E' possibile scegliere cinque impostazioni comprese tra la migliore qualità di immagine e la più elevata velocità.



Questa opzione consente di disattivare la funzione DirectX 6 del driver.

Poiché alcuni giochi sono stati concepiti per le precedenti versioni di DirectX, è possibile che non funzionino correttamente con DirectX 6. E' qui possibile disattivare il supporto a DirectX 6 del driver. Il driver funzionerà quindi con una modalità compatibile a DirectX 5. Anche giochi di precedenti versioni potrebbero pertanto funzionare correttamente.

Questa impostazione consente di disattivare il supporto driver per la serie avanzata di comandi di alcuni CPU. Alcuni CPU supportano comandi 3D supplementari in grado di incrementare la velocità di Riva 128. Qualora il proprio processore non supporti questa serie di comandi, disattivare il supporto nel driver.

Questa impostazione consente di disattivare il sistema di memoria cache del cursore mediante il driver.

Se il cursore non è visualizzato in modo corretto, disattivare la memoria cache del cursore. Se l'impostazione viene modificata, è necessario avviare nuovamente Windows.

