

Deze option dient voor het in- resp. uitschakelen van de Fog-Table-Emulation.

Direct3D legt vast, dat een voor D3D-hardwareversnelling geschikte beeldschermadapter in staat moet zijn, ofwel Vertex Fog ofwel Table Fog weer te geven. Enkele spelletjes vragen de vaardigheden van de D3D-hardware niet correct op en vereisen een ondersteuning van Table Fog. De instelling van deze optie zorgt ervoor, dat deze spelletjes met de RIVA 128 draaien.

De Fog Table-Emulation is voorinsteld.

Deze opties maken de besturing van de Anti-Aliasing-eigenschappen van de driver mogelijk.

Bij Anti-Aliasing gaat het om een methode voor randeffening bij objecten, waardoor de trapjes in de weergave verwijderd worden. Hierbij dient aangetekend te worden, dat de activering van de Anti-Aliasing-functie niet automatisch tot gevolg heeft, dat alle Direct3D-programma's beelden met geëffende randen genereren. Een correct functioneren van Anti-Aliasing vereist de ondersteuning door de betreffende toepassing.

U kunt kiezen uit de volgende opties:

Activeren - activeert de Direct3D-ondersteuning van de Anti-Aliasing-functie in de drivers. Dit is de voorinstelling.

Deactiveren - deactiveert de Anti-Aliasing-ondersteuning.

Vereist toepassingen en spelletjes die de RIVA 128 kwadratische texturen leveren.

Normaa gesproken vraagt het RIVA-128-hardwareformaat kwadratische texturen. Het gebruik van kwadratische texturen benut het textuurgeheugen van de RIVA 128 optimaal. Enkele toepassingen functioneren echter niet correct, wanneer het gebruik van kwadratische texturen afgedwongen wordt. Bij problemen met een spelletje of een toepassing wenst u mogelijk het gebruik van niet-kwadratische texturen.

Dit maakt het in- resp. uitschakelen van de ondersteuning van 5-6-5 (RGB)-texturen door de Direct3D-driver mogelijk.

Bij de activering van de 5-6-5 textuur-ondersteuning door de hardware ontstaat bij bepaalde spelletjes een verkeerde kleurweergave. Aangezien de meeste spelletjes echter deze instelling vragen, deactiveert u deze alleen bij een verkeerde kleurweergave.

Dit stelt de RIVA 128 in staat, een maximaal vastgelegd totaal aan systeemgeheugen te gebruiken voor het opslaan van texturen (bovenop het geheugen dat op de grafische kaart zelf aanwezig is).

Aanwijzing: Uit capaciteitsoverwegingen staat deze tool maximaal het gebruik van het halve door Windows als beschikbaar gemelde systeemgeheugen toe.

De RIVA 128 genereert automatisch Mipmaps ter verhoging van de efficiëntie van de textuur-transfer via de bus.

Met de voorinstellingen ontstaat bij enkele spelletjes een verkeerde weergave. Om dit probleem te verhelpen, vermindert u het aantal automatisch gegenereerde Mipmaps tot de graphics van het spelletje correct weergegeven worden. De vermindering van het aantal Mipmap-niveaus verhelpt vaak uitlijningsfouten bij texturen of "naden" (tegen de prijs van verlaagde snelheid).

Deze optie activeert de Mipmapping-functie op pixelbasis in tegenstelling tot de polygoonbasis.

Mipmapping op pixelbasis maakt vloeiender textuurverlopen mogelijk op grotere met textuur bedekte polygonen, die zich uitstrekken in de diepte van een berekende scene. Eveneens zorgt deze functie voor een verminderd "flikkeren" op verder weg gelegen texturen.

In scenes waarin een groot aantal kleinere polygonen gebruikt wordt, is er normaal gesproken geen waarneembaar verschil tussen de op pixelbasis en op polygoonbasis gebaseerde Mipmapping-procedure.

Activeert resp. deactiveert de stapsgewijze Vertex-Alpha.

Deze optie activeert de Gouraud-Alpha-Blending-capaciteit voor Direct3D-toepassingen die deze nodig hebben. Let erop, dat bepaalde toepassingen en spelletjes zelf in staat zijn tot Alpha-Blending en geen ondersteuning door de Direct3D-driver nodig hebben. Door deactiveren van deze optie kunnen deze programma's de Rendering op hun wijze uitvoeren, wat mogelijk resulteert in een betere weergavekwaliteit.

Stelt u echter bij een Direct3D-toepassing vast, dat objecten met Alpha-Blending niet correct weergegeven worden, dan kan dit probleem meestal verholpen worden door activeren van deze functie.

De optie is vooringesteld.

Een lijst met de door u opgeslagen door de gebruiker gedefinieerde Direct3D-instellingen (of "Tweaks"). De betreffende instelling wordt geactiveerd middels selecteren van een punt uit de lijst. Om de instelling te gebruiken, selecteert u het veld "OK" of "Gebruiken".

Slaat de actuele Direct3D-instellingen (inclusief de instellingen in het dialoog "Meer Direct3D") op als door de gebruiker gedefinieerde "Tweak". Opgeslagen instellingen worden dan toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Heeft u de optimale instellingen voor een bepaald Direct3D-spelletje gevonden, dan stelt het opslaan van deze instellingen als door de gebruiker gedefinieerde Tweak u in staat, Direct3D snel te configureren voor het starten van het spelletje en bespaart u op deze wijze het instellen van de afzonderlijke opties.

Verwijdert de actueel uit de lijst geselecteerde door de gebruiker gedefinieerde instelling.

Zet alle instellingen terug naar de voorinstelde waarden.

Tip: De selectie van "OK" of "Overnemen" direct na het aanklikken van dit veld verwijdert alle door NV3 Tweak uitgevoerde wijzigingen van instellingen en dwingt hiermee de beeldschermdriver tot het gebruik van zijn voorinstellingen.

Schermafbeelding van een dialoogvenster voor het definiëren van Direct3D-instellingen door de gebruiker.

Schermafbeelding van een dialoogvenster voor het definiëren van nog meer door de gebruiker gedefinieerde instellingen van de RIVA 128.

Deze optie wijzigt het textuur-adresseringsschema van de hardware voor ongefilterde Texels (textuurelementen).

De wijziging van deze waarden wijzigt de oorsprong van de Texel-definitie. De vooringestelde waarden komen overeen met de Direct3D-specificaties. Sommige software verwacht, dat de oorsprong van de ongefilterde Texels op een andere plaats gedefinieerd wordt. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen wordt beter, wanneer de oorsprong van de Texels opnieuw gedefinieerd wordt.

Deze optie wijzigt het textuur-adresseringsschema van de hardware voor gefilterde Texels (textuurelementen).

De wijziging van deze waarden wijzigt de oorsprong van de Texel-definitie. De vooringestelde waarden komen overeen met de Direct3D-specificaties. Sommige software verwacht, dat de oorsprong van de gefilterde Texels op een andere plaats gedefinieerd wordt. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen wordt beter, wanneer de oorsprong van de Texels opnieuw gedefinieerd wordt.

Deze optie helpt bij de compensatie bij toepassingen met inconsistente geometrie, waarvan de beelden tussenruimten resp. naden tussen polygonen vertonen.

Deze instelling maakt een aanpassing van de geometrie mogelijk door het vastleggen van een aantal pixels voor het sluiten van tussenruimten, wat resulteert in een verbetering van de beeldkwaliteit.

Zet alle instellingen terug naar de voorinstelde waarden.

Stelt u in staat, de beeldkwaliteit van in OpenGL-toepassingen weergegeven texturen aan te passen.

Optimalisatie voor de beste beeldkwaliteit: genereert texturen in de beste beschikbare weergavekwaliteit.

Optimalisatie voor maximale prestatie genereert texturen met gereduceerde beeldkwaliteit voor hogere snelheid van de toepassing.

Combineren stelt een optimale combinatie van de beide hierboven genoemde functies in. Dit is de standaard-instelling.

Stelt u in staat, de maximale grootte van het PCI-textuurgeheugen vast te leggen.

De verhoging van deze waarde bij met voldoende geheugen uitgeruste PCI-systemen resulteert in een aanzienlijke prestatieverhoging van enkele OpenGL-toepassingen.

Aanwijzing: Uit capaciteitsoverwegingen staat deze tool maximaal het gebruik van het halve door Windows als beschikbaar gemelde systeemgeheugen toe.

Deze instelling is bij systemen met AGP-grafische kaart onwerkzaam.

De schuifregelaars maken de aanpassing van de gamma-waarden voor ieder kanaal (rood, groen of blauw) mogelijk.

De gamma-correctie ondersteunt de compensatie van verschillende helderheidswaarden tussen het uitgangsbild en de weergave ervan op een apparaat. Dit is handig, om bij het werken met beeldbewerkingsprogramma's een nauwkeuriger kleurweergave van beelden (zoals b.v. foto's) te verkrijgen, wanneer deze op uw monitor weergegeven worden.

Eveneens worden enkele 3D-versnelde spelletjes te donker weergegeven. Een gelijktijdige verhoging van de gamma-waarden op alle kanalen geeft deze spelletjes lichter weer en verhoogt daardoor de speelbaarheid.

De selectie van deze optie koppelt alle drie de schuifregelaars aan elkaar, wordt een van de schuifregelaars bewogen, dan worden de gamma-waarden van de andere kanalen automatisch met dezelfde waarde gewijzigd.

Een lijst met de door u opgeslagen door de gebruiker gedefinieerde gamma-instellingen. De betreffende instelling wordt geactiveerd door selecteren van een punt uit de lijst.

Slaat de actuele gamma-instellingen op als door de gebruiker gedefinieerde instelling. Opgeslagen instellingen worden dan toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Verwijdert de actueel uit de lijst geselecteerde door de gebruiker gedefinieerde gamma-instelling.

Zet alle gamma-waarden terug naar de af fabriek uitgevoerde hardware-instellingen.

Biedt de keuze uit twee Monitor-Timing-modi:

General Timing Formula of **GTF** is de in modernere hardware gebruikelijke standaard. Dit is de default-instelling.

Discreet Monitor Timings of **DMT** is een oudere standaard, die nog in sommige hardware aangetroffen kan worden. Activeer deze optie, als uw hardware DMT vereist.

Deze optie dient voor het in- resp. uitschakelen van de texturering via het videogeheugen

Deze optie dient voor het in- resp. uitschakelen van de MipMap-Dithern.

Maakt het mogelijk te kiezen uit twee Auto MipMap-methoden

Let op ! Alleen gebruiken voor testdoeleinden. Het systeem kan eventueel instabiel draaien!

Instelling van de (Level of Detail) bias voor Mipmaps.

Een lage bias-instelling verhoogt de beeldkwaliteit. Een hogere bias-instelling verhoogt de snelheid van de applicatie. U kunt vijf instellingen selecteren tussen beste beeldkwaliteit en maximale snelheid.

Deze optie maakt het uitschakelen van de DirectX 6 features van de driver mogelijk.

Enkele spelletjes werden geschreven voor oudere versies van DirectX. Het is mogelijk, dat deze niet correct draaien met DirectX 6. U kunt hier de DirectX 6 -ondersteuning van de driver uitschakelen. De driver loopt dan in een met DirectX 5 compatibele modus. Oudere spelletjes draaien dan correct.

Deze instelling maakt het uitschakelen van de driver-ondersteuning voor de uitgebreide commandoset van enkele CPU's mogelijk.

Enkele CPU's ondersteunen extra 3D-commando's, die de snelheid van de Riva 128 kunnen verhogen. Wanneer uw processor deze commandoset niet ondersteunt, schakelt u de ondersteuning in de driver uit.

Deze instelling maakt het uitschakelen van de cursorcaching door de driver mogelijk.

Wordt de cursor niet correct weergegeven, schakel dan de cursorcaching uit. Wanneer de instelling gewijzigd wordt, moet Windows opnieuw opgestart worden.

