

Det här alternativet används för att slå på respektive av dimtabellemuleringen.

Direct3D anger att en bildskärmsadapter lämplig för D3D-maskinvaruacceleration måste finnas för att vertexdimma eller tabelldimma ska kunna genomföras. Vissa spel kan inte känna av D3D-maskinvaran på rätt sätt och förutsätter därmed stöd för tabelldimma. Väljer du detta alternativ säkerställer du att sådana spel kan köras med RIVA 128.

Dimtabellemulering är standardinställning.

Med dessa alternativ kan du kontrollera drivrutinens kantutjämningsfunktioner.

Kantutjämning är en metod för att runda av kantlinjerna hos objekt och därmed ta bort ett taggigt utseende. Observera dock att kantutjämningsfunktionen inte automatiskt innebär att alla bilder i Direct3D-program blir avrundade. Denna funktion måste understödjas av det aktuella programmet.

Du kan välja mellan följande alternativ:

Aktivera - aktiverar Direct3D-stöd för kantutjämningsfunktionen i drivrutinerna. Detta är standardinställningen.

Avaktivera - avaktiverar kantutjämningsfunktionen.

Kräver program och spel som kan förse RIVA 128 med kvadratiska texturer.

Normalt kräver maskinvaruformatet RIVA 128 kvadratiska texturer. Om man använder kvadratiska texturer utnyttjas texturminnet hos RIVA 128 på effektivaste sätt. Vissa program fungerar dock inte som de ska om de tvingas använda kvadratiska texturer. Om du får problem med ett spel eller ett program bör du avstå från att använda kvadratiska texturer.

Används för att slå på respektive av stödet för 5-6-5 (RGB)-texturer via Direct3D-drivrutinen.

Vissa spel återger färgerna fel vid stöd av 5-6-5-texturer via maskinvaran. Eftersom flertalet spel kräver den här inställningen ska du bara slå av den om färgerna återges på ett felaktigt sätt.

Gör det möjligt för RIVA 128 att använda hela det angivna minnesutrymmet för texturlagring (förutom det minne som finns på själva grafikkortet).

Obs: Av prestandaskäl kan du här inte använda mer än hälften av det systemminne som Windows anger som tillgängligt.

RIVA 128 genererar automatiskt mipmappar för att därmed öka effektiviteten vid texturöverföring via bussen

Vissa spel kan ge felaktig grafikåtergivning när standardinställningarna används. För att komma tillrätta med eventuella problem ska du minska antalet automatiskt genererade mipmappar, för att på så sätt återge spelets grafik på rätt sätt. Genom att minska antalet mipmapp-nivåer elimineras ofta även justeringsfel eller "skarvar" (vilket dock medför att det hela går lite långsammare).

Det här alternativet aktiverar mipmappningsfunktionen på pixelbas i motsats till polygonbas.

Mipmappning på pixelbas möjliggör mjukare texturövergångar på större texturtäckta polygoner, som har utsträckning på djupet i en beräknad scen. Dessutom ger den här funktionen mindre "flimmer" i texturer som ligger längre bort.

I scener som använder ett stort antal mindre polygoner föreligger det inga synbara skillnader mellan pixelbaserade och polygonbaserade mipmappningsmetoder.

Aktiverar respektive avaktiverar successiv vertex-alfa.

Det här alternativet aktiverar Gouraud-alfa-blandning för Direct3D-tillämpningar som kräver sådan blandning. Observera dock att många program och spel själva kan tillämpa alfablandning och alltså inte behöver något stöd från Direct3D-drivrutinen. Om du avaktiverar den här funktionen kan sådana program själva genomföra renderingen, vilket kanske ofta ger en bättre återgivningskvalitet.

Men om du märker att ett Direct3D-program inte återger alfablandade objekt på rätt sätt, ska du aktivera det här alternativet för att komma tillrätta med problemet.

Det här alternativet är standardinställning.

En lista över dina sparade, användardefinierade Direct3D-inställningar (s.k. "tweaks"). Markera ett alternativ i listan för att aktivera inställningen. För att använda inställningen klickar du på "OK" eller "Verkställ".

Lagrar de aktuella Direct3D-inställningarna (inklusive inställningen i dialogrutan "Mer Direct3D") som en användardefinierad "tweak". Lagrade inställningar läggs sedan in i listan intill.

Om du funnit de optimala inställningarna för ett Direct3D-spel, ska du lagra dem som en användardefinierad "tweak". Därmed kan du snabbt konfigurera Direct3D innan du startar spelet och du slipper ställa in de olika alternativen.

Raderar den valda användardefinierade inställningen i listan.

Återställer samtliga inställningar till standardvärdena.

Tips: Om du väljer "OK" eller "Verkställ" omedelbart efter att du klickat på dessa fält raderas alla de inställningar som utförts med NV3 Tweak, så att bildskärmen tvingas att använda sina standardvärden.

Visar en dialogruta där du kan ange flera användardefinierade inställningar för Direct3D.

Visar en dialogruta där du kan ange flera användardefinierade inställningar för RIVA128.

Det här alternativet ändrar maskinvarans texturadresseringsschema för ofiltrerade texturelement (texlar).

Om du ändrar detta värde ändras också texeldefinitionens källa. Standardvärdena motsvarar Direct3D-specifikationerna. Många program förväntar sig att källan för ofiltrerade texlar definieras någon annanstans. Bildkvaliteten hos sådana program förbättras om texelkällan definieras på nytt.

Det här alternativet ändrar maskinvarans texturadresseringsschema för filtrerade texturelement (texlar).

Om du ändrar detta värde ändras också texeldefinitionens källa. Standardvärdena motsvarar Direct3D-specifikationerna. Många program förväntar sig att källan för filtrerade texlar definieras någon annanstans. Bildkvaliteten hos sådana program förbättras om texelkällan definieras på nytt.

Det här alternativet bidrar till att kompensera program med osammanhängande geometri, d.v.s. som visar luckor eller "skarvar" mellan polygoner.

Den här inställningen gör det möjligt att anpassa geometrin genom att ange ett visst antal pixlar för att eliminera luckor, vilket leder till förbättrad bildkvalitet.

Återställer samtliga inställningar till standardvärdena.

Ger dig möjlighet att anpassa bildkvaliteten hos texturer som framställts med OpenGL-tillämpningar.

Optimera för bästa bildkvalitet ger texturer med bästa möjliga återgivningskvalitet.

Optimera för bästa prestanda ger texturer med lägre bildkvalitet, men programmet arbetar snabbare.

Kombinera ställer in en optimal kombination av de båda ovanstående funktionerna. Detta är standardinställningen.

Gör att du kan ange den maximala storleken på PCI-texturminnet.

Att öka detta värde i PCI-system med tillräckligt med minne kan avsevärt förbättra effektiviteten hos vissa OpenGL-tillämpningar.

Obs: Av prestandaskäl kan du inte ange mer än hälften av det systemminne som Windows visar här.

Inställningen fungerar inte i system med AGP-grafikkort.

Skjutreglagen använder du för att anpassa gammavärdet för respektive kanal (röd, grön eller blå).

Gammakorrigeringen kan kompensera skillnader i ljusstyrkevärden mellan källbilden och dess återgivning i en visningsenhet. Det här är användbart när man arbetar med bildbearbetningsprogram och vill ha en mer exakt färgåtergivning av bilder (t.ex. fotografier) när de visas på en bildskärm.

Dessutom kan vissa 3D-accelererade spel visas med för mörka färger. En samtidig höjning av alla gammavärden på samtliga kanaler gör att spelet visas med ljusare färger och därmed blir lättare att spela.

Om du väljer det här alternativet förbinds alla skjutreglage med varandra. När man då använder ett reglage kommer gammavärdena för övriga kanaler automatiskt att justeras till samma nivå.

En lista över dina sparade egna gammainställningar. Markera ett alternativ i listan för att aktivera inställningen.

Lagrar de aktuella gammalinställningarna som en användardefinierad inställning. Lagrade inställningar läggs sedan in i listan intill.

Raderar den valda användardefinierade gammainställningen från listan.

Återställer samtliga gammavärden till fabriksinställningarna.

Gör att du kan välja mellan följande två timinglägen för bildskärm:

Generell timingformel eller **GTF** är en standard som används i moderna datorer. Detta är standardinställningen.

Diskret bildskärmstiming eller **DMT** är en äldre standard som fortfarande används i många datorer. Aktivera detta alternativ om din maskinvaru-DMT kräver det.

Det här alternativet används för att slå på respektive av textureringen via videominnet

Det här alternativet används för att slå på respektive av mipmapp-dither.

Gör att du kan välja mellan de två mipmapp-metoderna

Obs! Bara för teständamål. Systemet kan bli instabilt!

Inställning av detaljnivå för mipmappar.

En lägre nivåinställning höjer bildkvaliteten, medan en högre inställning snabbar upp programmet. Du kan välja bland fem inställningar från bästa bildkvalitet till högsta hastighet.

Det här alternativet använder du för att slå av drivrutinens DirectX 6-funktioner.

Några spel har skrivits för äldre versioner av DirectX. Det är möjligt att sådana spel inte kan köras på rätt sätt med DirectX 6. Här kan du stänga av drivrutinens stöd för DirectX 6. Drivrutinen körs då i ett DirectX 5-kompatibelt läge. Då kan äldre spel köras på rätt sätt.

Använd den här inställningen för att stänga av drivrutinens stöd för den utvidgade instruktionsuppsättning som vissa CPU:er använder.

Vissa CPU:er stöder extra 3D-instruktioner som kan höja hastigheten på Riva 128. Om din processor inte stöder sådana instruktioner ska du slå av stödet i drivrutinen

Med den här inställningen kan du slå av markör-cache via drivrutinen.

Slå av markör-cache om markören inte visas på rätt sätt. Du måste starta om Windows när du ändat den här inställningen.

