



Programindstillinger

Installationsvejledning og brugerhåndbog

Copyright (c) 1999, ELSA AG (Aachen, Germany)

Indhold

Introduktion

Installationsvejledning

Automatisk installation

Manual installation

Brugerhåndbog

Programliste

Avancerede indstillinger

Hurtigvalg

ELSA-programindstillinger i WINman-suiten

Fejldiagnose

Der kan ikke vælges nogen indstillinger

Hardware-acceleration kan ikke slås til og fra

Indstillingen kan ikke slås til og fra

ELSA-programindstillinger mangler



ELSA-grafikkortet er forsynet med en effektiv grafikprocessor, som understøtter både 3D-grafikacceleration i arbejdsstationklasse og en 2D-ydelse, der er state-of-the-art.

Funktionen *ELSA-programindstillinger* giver dig mulighed for at styre ELSA-grafikkortets hardware-accelererede 3D-udvidelser. Ændringer af indstillingerne afhænger af det program, du vil at køre, og på den gengivelsesydelse, du ønsker.

Som udgangspunkt behøver du ikke at ændre standardindstillingerne. Det er dog nødvendigt at ændre driverens 3D-indstillinger for nogle 3D/OpenGL-programmer.

Den letteste måde at optimere understøttelsen af programmet er at vælge en gruppe af de indstillinger, som funktionen *ELSA-programindstillinger* indeholder. De fleste brugere vil uden videre kunne styre driveren ved hjælp af disse indstillinger.

Funktionen *ELSA-programindstillinger* finder du under Kontrolpanel, Skærm og vises på egenskabssiden for Egenskaber for skærm under fanen "ProgInd".

Fortsæt med [Installationsvejledning](#)
Tilbage til [indholdsfortegnelsen](#)



Automatisk installation

Som regel installeres *ELSA -programindstillinger* automatisk sammen med ELSA-grafikdriver. Du kan kontrollere installationen ved at åbne egenskabssiden Egenskaber for skærm. Her bør du kunne finde en fane med et ELSA-logo kaldet "ProgInd"

Manual installation af *Programindstillinger*

Funktionen *ELSA-programindstillinger* er tæt integreret med skærmdriveren. Derfor bør du kun undtagelsesvis foretage en manuel installation. Kontroller også, at den korrekte version af skærmdriveren er installeret.

- Versionsnumrene for skærmdrivere og alle andre installerede ELSA-værktøjer kan hentes med funktionen *ELSA Info*

Hvis du vil installere funktionen *ELSA-programindstillinger*, har du brug for to filer: Den komprimerede fil GLSET.CAB og en INF-fil kaldet EAPPSxxx.INF. Tegnene xxx afhænger af, hvilket grafikkort du har installeret.

Kontroller, at dialogboksen "Egenskaber for skærm" er lukket.

Højreklik på INF-filen, og vælg kommandoen Installer i genvejsmenuen.

Fortsæt med Brugerhåndbog
Tilbage til indholdsfortegnelsen



I dette kapitel beskriver vi, hvordan du aktiverer og bruger egenskabssiden [ELSA-programindstillinger](#).

Egenskabssiden *Programindstillinger*

Vælg Egenskaber for skærm i Kontrolpanel, eller hent siden Egenskaber for skærm ved at højreklikke på skrivebordet og vælge Egenskaber. Øverst på denne side er der en fane for hver enkelt egenskabsside. Hvis du vælger fanen *ELSA ProgInd*, aktiveres egenskabssiden *ELSA-programindstillinger*.

Når siden åbnes, ser du nogle kontrolelementer øverst i dialogboksen. Den nederste del er normalt tom og reserveret til [Avancerede indstillinger](#). Disse indstillinger vises ved at trykke på knappen >>Avanceret<<, eller hvis funktionen *Programindstillinger* startes, efter at du har ændret indstillingerne.

I de følgende afsnit beskrives kontrolelementernes funktioner nærmere.

Hardware-acceleration

Brug denne indstilling til at aktivere grafikortets 3D-hardware-acceleration (standard). Hvis dette kontrolelement deaktiveres, styres OpenGL-understøttelsen af softwaren, hvilket er langsommere! Undertiden sker det, at softwarestyret OpenGL bruges til gengivelse, selvom du har aktiveret grafikortets 3D-udvidelse. Hvis det sker, har du valgt en kombination af opløsning og indstillinger, som hardwaren ikke understøtter. Især ved højere opløsninger er der ikke tilstrækkelig rammebuffer til at understøtte hardware-accelereret OpenGL med baggrundsbuffer. I så fald understøttes et program, som kræver [dobbelt bufferlagring](#), kun af softwarebaseret OpenGL. Programmer med en enkelt buffer kører med hardware-accelereret OpenGL.

Du kan kontrollere, hvilken type OpenGL der kører i øjeblikket ved hjælp af værktøjet [ELSA Info](#).

Programliste

Funktionen *ELSA-programindstillinger* kan gemme flere [grupper af indstillinger](#), som er defineret i [Avancerede indstillinger](#). Identifikatorerne for denne gruppe af indstillinger vises på programlisten. Her kan du gemme alle de indstillinger, som er nødvendige for at optimere funktionen af et hvilket som helst program. ELSA har foruddefinerede indstillinger til nogle programmer. Disse programmeres funktion optimeres ved at vælge den relevante post på listen. Brug skyderen til højre til at rulle igennem listen og få vist hele listens indhold. De standardværdier, som er aktive efter installationen, sammenfattes i gruppen "Standardindstillinger".

Når du har valgt en post, der passer til dit program, kan du klikke på >>OK<< for at acceptere indstillingerne eller på >>Annuller<< for at annullere dem. Dialogboksen Egenskaber for skærm lukkes. Klik på >>Anvend<< for at bekræfte ændringerne uden at lukke dialogboksen.

Knapperne lige under programlisten giver dig mulighed for at oprette din egen gruppe af indstillinger eller at ændre ELSA-indstillingerne for nye programmer.

Avanceret

Hvis du klikker på denne knap, åbnes dialogboksen Avancerede indstillinger, i hvilken du kan ændre, hvordan driveren fungerer sammen med OpenGL-programmer.

Ved hjælp af knappen kan du hhv. aktivere og deaktivere: Hvis du klikker på den en ekstra gang, lukkes dialogboksen Avancerede indstillinger.

Tilføj

Du kan åbne dialogboksen "Tilføj ny post på listen" ved at klikke på knappen >>Tilføj<<. I dialogboksen kan du skrive den tekst, som skal vises på programlisten for den pågældende post. (Se også Avancerede indstillinger) Klik på >>OK<< for at acceptere strengen og oprette en ny post nederst på listen over aktuelle indstillinger. Klik på >>Annuller<< for at forlade dialogboksen og annullere ændringerne.

Slette

Ved hjælp af knappen >>Slet<< kan du fjerne de programposter, du har oprettet. Du kan ikke fjerne poster, som er foruddefineret af ELSA.

Knappen er kun tilgængelig, når der er valgt et brugerdefineret program.

Omdøb

Ved hjælp af knappen >>Omdøb<< kan du åbne dialogboksen "Omdøb post" og ændre strengidentifikatorerne for indstillingerne. Klik på >>OK<< for at omdøbe posten på listen. Hvis du klikker på >>Annuller<< annulleres ændringerne.

Knappen er kun tilgængelig, når der er valgt en brugerdefineret programindstilling.

Standard

Klik på denne knap for at gendanne driverens standardindstillinger.

Knappen er kun tilgængelig, når der er valgt en post, til hvilken der findes en ELSA-standardindstilling.

Avancerede indstillinger

Hvis du klikker på knappen >>Avanceret<<, udvides dialogboksen med en post for hvert element. Disse elementer kan ændres for at oprette nye poster for denne gruppe eller for at ændre de aktuelle indstillinger.

Brug af avancerede indstillinger

De fleste indstillinger har to tilstande: *Til* eller *Aktiveret* og *Fra* eller *Deaktiveret*. Disse tilstande angives af relevante symboler i kontrolelementerne for disse indstillinger:



Hvis en indstilling ikke understøttes af grafikortet eller den aktuelle skærmtilstand, er indstillingen nedtonet.



Pixelformat

Dobbelt buffer

Ved hjælp af denne indstilling kan du indstille driveren til at understøtte dobbelt bufferlagring. Når dobbelt bufferlagring er aktiveret, opdeles rammebufferen i to, hvor

den første buffer (forgrundsbufferen) bruges til visning, mens den anden buffer (baggrundsbufferen) bruges til gengivelse. Dette sikrer flimmerfrie animationer. De fleste OpenGL-programmer kræver, at denne indstilling er aktiveret. Bemærk, at driveren ved nogle højere opløsninger ikke kan bruge dobbelt bufferlagring. I så fald vil aktivering af denne indstilling medføre, at der bruges software-OpenGL, som er langsommere!

GDI i 3D-vindue

Driveren eksporterer yderligere pixelformater, som understøtter GDI-tegning i OpenGL-visning (PFD_SUPPORT_GDI). Nogle programmer kræver disse pixelformatter.

Alfa-områder

Alfakanaler bruges til blandings- og transparens-effekter. Hvis et OpenGL-program ikke bruger alfaværdier, kan du ved hjælp af denne indstilling begrænse farveberegninger udelukkende til rød, grøn og blå.

Overlay-områder

Overlay-områder bruges som en paletagtig overflade som supplement til den normale (RGB)farvebuffer. Overlays kan med fordel anvendes til tegnede områder, som er uafhængige af selve 3D-billedet, f.eks. menuer og markør. Implementeringen af overlay-områder er kun muligt ved Ægte farver-tilstande (32-bit), hvor aktivering af denne indstilling ændrer den byte, der normalt bruges til alfakanalen til et overlay-område. Nogle programmer (f.eks. Softimage) kræver overlay-områder.

Skift lagbuffer

Programmer, der bruger overlays, kan skrive uafhængigt til de forskellige lag. Ved hjælp af denne pixelformatudvidelse (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) kan programmet også skifte hvert enkelt lag fra baggrunds- til forgrundsbufferen uafhængigt af hinanden. Hvis lagene skiftes uafhængigt af hinanden, kopieres de altid (blit).

Stereotilstande

Hvis du kører stereoprogrammer med briller med lukkereffekt, skal driveren eksportere stereopixelformater. Derudover understøtter driveren højere opdateringshastigheder, der er nødvendige for ergonomiske visningstilstande. Bemærk! Du bør kun eksportere stereopixelformater, når det er virkelig nødvendigt. Nogle programmer vælger automatisk et stereoformat, selvom det ikke er nødvendigt, og selvom de ikke fungerer korrekt i stereopixelformat. Ved stereopixelformater organiserer driveren hukommelsen anderledes og giver derved mulighed for, at stereoskopiske og monoskopiske programmer kan bruges samtidig. Som følge af tekniske begrænsninger er det dog ikke muligt at skrive til både forgrunds- og baggrundsbufferen på samme tid (som nogle programmer gør det).

Skift buffer

Fremtving bufferblit

Ved dobbelt bufferlagring, dvs. når man skifter mellem forgrunds- og baggrundsbufferen, bruger driveren den hurtigst mulige metode. Den hurtigste metode er at vende siderne, hvor kun den viste side skiftes mellem de to buffere, i modsætning til blit-funktionen, som kopierer data ved hjælp af en bitblit. Ved sidevending skal dataene i forgrunds- og baggrundsbufferen være konsistente. Da nogle programmer bruger en blanding af 2D-kommandoer (GDI) og 3D-kommandoer (OpenGL) ved 3D-visning, kan denne konsistens ikke garanteres. Brugeren kan da aktivere den sikre, men langsommere bufferblitmetode.

Vent på sort skærm (lodret)

Nogle handlinger foretrækker, at skærmen ryddes, samtidig med at siden vendes. På den måde undgås forvrængning, men medfører et dramatisk fald i ydelsen, når der vises animationer, fordi rammehastigheden kobles med opdateringshastigheden. Hvis du oplever forvrængning, kan du klikke på denne knap for at udføre alle handlinger i forbindelse med, at skærmen ryddes.

Send GDI til baggrundsbuffer

Windows GDI API kender ikke til OpenGL-baggrundsbuffer. Nogle programmer bruger 2D-kommandoer ved 3D-visning og antager, at GDI sendes korrekt til baggrundsbufferen. Ved hjælp af denne knap kan du tvinge 2D-kommandoer til at blive sendt til OpenGL-baggrundsbufferen. 2D-områder uden for et OpenGL-vindue håndteres under alle omstændigheder automatisk af driveren.

Programspecifik

Unix OpenGL-kompatibel

Implementeringerne af OpenGL på forskellige platforme har forskellige tegneegenskaber. Pixler i det område, hvor to polygoner støder sammen, skal ikke tegnes to gange, når de gengives. Det betyder, at det skal besluttes, hvilken polygon der "ejer" hvilke pixler. F.eks. tegnes de højre kanter og de nederste kanter af rektangler ikke på Microsoft Windows-platforme. Softimage 3.01 antager, at rektanglerne skal tegnes på samme måde som i UNIX OpenGL-implementeringer. Aktivér denne indstilling, hvis du bruger Softimage 3.01.

Kun 3DS MAX

Når denne indstilling er aktiveret, kan 3D Studio MAX 1.x/VIZ- og OpenGL-programmer ikke anvendes samtidigt.

Hvis indstillingen deaktiveres, kan samtidig brug af 3D Studio MAX og et OpenGL-program medføre visningsproblemer for 3D Studio MAX.

Dette skyldes forskelle mellem softwaredriveren for 3D Studio MAX-drivere og hardware-accelererede drivere.

Lineær strukturafbildning

Når strukturer forstørres, f.eks. når du zoomer ind, kan der bruges en ud af to forskellige metoder. "Nærmeste nabo" kopierer simpelthen den nærmeste pixel. Til gengæld interpolerer (punktudjævner) "Lineær interpolering" de nye pixels i forhold til de omgivende pixels. Hvis du aktiverer "Lineær strukturafbildning", nedsætter det hastigheden en smule, når du arbejder med strukturer, men de viste resultater er mere realistiske.

SI 3.5x/3.7x-optimering

Nogle OpenGL-programmer bruger GDI-funktioner til at tegne menuer eller dialogbokse i OpenGL-visning med dobbelt bufferlagring. Når denne indstilling er aktiveret, udfører programmer, som kører ved Fuld skærm, deres GDI-tegninger samtidig i forgrunds- og baggrundsbufferen. Denne dobbeltskrivning udføres i hardwaren, så ydelsen forringes ikke. Softimage 3.5x/3.7x kræver, at denne indstilling er aktiveret.

Kvalitet / Ydelse

Ryd områder hurtigt

Funktionen Ryd områder hurtigt gør det muligt at rydde dybdebufferen (Z-bufferen)

hurtigere. Dybdebufferen på ELSA-grafikkortet er placeret i DRAM'en, mens farvebufferen (rammebufferen) er placeret i VRAM'en. Det er langt hurtigere at rydde VRAM'en end DRAM'en. Du kan spare tid ved kun at rydde DRAM'en delvist. Der gemmes derfor oplysninger om, hvilke pixels der skal ryddes for derfor at nedsætte den mængde hukommelse, der skal skrives, når du kører en animation. Denne indstilling aktiveres som regel for at forøge tegnehastigheden ved animationer. Deaktiver denne indstilling, hvis et OpenGL-program skal læse oplysninger i baggrundsdybdebufferen (f.eks. Microsofts OpenGL-hardwarekompatibilitetstest).

Antialiasering (linjer)

Denne indstilling aktiverer funktioner, der er udviklet specielt til at understøtte gengivelse af antialiaserede linjer og punkter på grafikkort med chip-sættet PERMEDIA 2. Når indstillingen er aktiveret, reduceres linjernes takkede udseende, så linjerne ser jævne ud. Forøgelsen af gengivelseskvaliteten nedsætter imidlertid gengiveshastigheden. BEMÆRK! Denne indstilling er kun effektiv på GLoria Synergy-kort.

MIP-afbildning

For at opnå en bedre gengivelseskvalitet gemmes strukturafbildninger i forskellige størrelser (MIP-afbildningsniveauer). Disse strukturafbildninger bruges til at beregne (filtrere) den genererede pixel. Deaktiver MIP-afbildninger for at reducere den hukommelsesmængde, som bruges til grafikkortet og beregningstiden.

Strukturkomprimering

Farvereduktion

Strukturer kan gemmes i et reduceret 16-bit-format i stedet for 24 eller 32 bit pr. pixel. Auto: Afhængigt af den aktuelle farvedybde reducerer driveren muligvis strukturafbildningerne.

Til: Strukturafbildninger i Ægte farver reduceres altid

Fra: Strukturafbildninger i Ægte farver reduceres aldrig. Strukturafbildninger giver den bedste kvalitet


Komprimeringsgrad

Det er muligt at formindske strukturerne, så du kan gemme så mange strukturafbildninger på grafikkortet som muligt. En højere komprimeringsgrad forringer kvaliteten, men giver en bedre ydelse.

Hurtigvalg

Dialogboksen "Liste over indstillinger for Hurtigvalg" bruges til at vælge de programmer, som derefter vises i undermenuen "Skærm: ProgInd" i WINman-suiten. Listen i venstre side indeholder de programmer, som vises i menuen Hurtigvalg, og andre programmer vises til i højre side. Brug de to knapper for at flytte programmer fra den ene side til den anden.

ELSA-programindstillinger i WINman-suiten

WINman-suiten giver mulighed for hurtig adgang til listen over programmer via funktionen *ELSA-programindstillinger*. Du henter denne funktion ved at klikke på symbolet *WINman-suite*  i proceslinjen. En pop-up-menu vises: Via menupunktet

"Skærm: Programindstillinger" kan du åbne egenskabssiden *ELSA-programindstillinger*. Her kan du åbne Hjælp eller vælge en af de nævnte programmer. De viste poster i denne menu er allerede blevet markeret i dialogboksen Hurtigvalg i funktionen *ELSA-programindstillinger*.

Vælg det øverste menupunkt for at starte eller aktivere funktionen *ELSA-programindstillinger*.

Her finder du en liste over de programmer, der er markeret til menuen Hurtigvalg. Hvis du vælger en af disse poster ændres driverindstillingerne med det samme. Den aktive post er markeret. Nogle ændringer kræver at Windows NT genstartes.

Fortsæt med [Fejldiagnose](#)
Tilbage til [indholdsfortegnelsen](#)



Hardware-acceleration kan ikke aktiveres

Hvis indstillingen "Hardware-acceleration" er deaktiveret, understøtter skærmdriveren ikke OpenGL 3D-hardware-acceleration **i den aktuelle skærmtilstand**. Dette skyldes forskellige ting:

- Nogle ELSA-grafikkort understøtter ikke 3D-acceleration i 8BPP-tilstande (256 farver) Vælg en anden farvedybde.
- Du har muligvis valgt en for høj skærmpopløsning, og der er derfor ikke skærmhukommelse nok til "Dobbelt bufferlagring". Da næsten alle OpenGL-programmer kræver "Dobbelt bufferlagring", deaktiverer skærmdriveren 3D-hardware-acceleration.
Nedsæt skærmpopløsningen eller farvedybden.

Der kan ikke vælges nogen programmer

Dette sker, når indstillingen "Hardware-acceleration" er deaktiveret. I så fald er standarddriverne til software-OpenGL aktive. Disse drivere kan *ELSA-programindstillinger* ikke styre.

Aktiver indstillingen "Hardware-acceleration".

Indstillingen kan ikke aktiveres

Denne indstilling understøttes muligvis ikke af den aktuelle grafikdriver. Dette kan skyldes følgende ting:

- Nogle indstillinger er ikke tilgængelige ved alle skærmtilstande ("Alfa-områder" kun ved 32BPP-tilstande og ved "Stereotilstande" kun med tilstrækkelig skærmhukommelse)
Hvis du har brug for denne indstilling, skal du vælge en anden opløsning eller farvedybde.
- Nogle indstillinger er ikke tilgængelige eller nødvendige for alle grafikkort

ELSA-programindstillinger findes ikke

Dette sker, når *ELSA-programindstillinger* ikke understøttes af den aktuelle skærmdriver eller det aktuelle grafikkort.

Installer kun programmet sammen med tilsvarende skærmdrivere.

Tilbage til [indholdsfortegnelsen](#)

ELSA Info er en funktion, som bruges til at vise generelle systemoplysninger og detaljerede oplysninger om ELSA-drivere og -værktøjer. Dette værktøj installeres automatisk ved installationen af skærmdriveren og kan åbnes i dialogboksen "Egenskaber for skærm" ved at vælge egenskabssiden "*ELSA Info*".

En **gruppe** er et sæt af separate indstillinger for et bestemt program eller en bestemt programgruppe. Disse grupper er gemt på "Programliste" under navnet for det program, hvor denne indstilling er optimal.

Når dobbelt bufferlagring er aktiveret, opdeles rammebufferen i to, hvor den første buffer (forgrundsbufferen) bruges til visning, mens den anden buffer (baggrundsbufferen) bruges til gengivelse. Dette sikrer flimmerfrie animationer. De fleste OpenGL-programmer kræver, at denne indstilling er aktiveret.

Brug denne indstilling til at aktivere grafikortets 3D-hardware-acceleration (standard). Hvis indstillingen deaktiveres, styres OpenGL-understøttelsen af softwaren, hvilket giver en langsommere ydelse!

ELSA-grafikkortet understøtter ikke OpenGL-hardware-acceleration. Vælg kommandoen >>Hjælp<< fra hovedmenuen for at få flere oplysninger.

Funktionen *Programindstillinger* kan gemme mange forskellige grupper af indstillinger. Identifikatorerne for denne gruppe af indstillinger vises på programlisten.

Denne knap åbner en dialogboks, hvor du kan skrive den tekst, som skal vises på programlisten for den pågældende post.

Denne knap giver dig mulighed for at fjerne de programposter, du har oprettet. Du kan ikke fjerne poster, som er foruddefineret af ELSA.

Brug knappen til at åbne en dialogboks og ændre strengidentifikatorerne for indstillingerne.

Hvis du klikker på denne knap, åbnes dialogboksen Avancerede indstillinger, i hvilken du kan ændre, hvordan driveren fungerer sammen med OpenGL-programmer.

Denne knap gendanner ELSA-indstillingerne for et program, hvis du har ændret dem.

Dialogboksen "Liste over indstillinger for Hurtigvalg" bruges til at vælge de programmer, som derefter vises i undermenuen "Skærm: Proglnd" i WINman-suiten. Du kan få online-hjælp til denne funktion i dialogboksen "Liste over indstillinger for Hurtigvalg".

Denne kontakt indstiller driveren, så den understøtter dobbelt bufferlagring. Når dobbelt bufferlagring er aktiveret, opdeles rammebufferen i to, hvor den første buffer (forgrundsbufferen) bruges til visning, mens den anden buffer (baggrundsbufferen) bruges til gengivelse. Dette sikrer flimmerfrie animationer.

Driveren eksporterer yderligere pixelformater, som understøtter GDI-tegning i OpenGL-visning (PFD_SUPPORT_GDI). Nogle programmer kræver disse pixelformatter.

Alfakanaler bruges til blandings- og transparens-effekter. Hvis et OpenGL-program ikke bruger alfaværdier, kan du ved hjælp af denne indstilling begrænse farveberegninger udelukkende til rød, grøn og blå.

Overlay-områder bruges som en paletagtig overflade som supplement til den normale (RGB)farvebuffer. Nogle programmer (f.eks. Softimage) kræver overlay-områder.

Programmer, der bruger overlays, kan skrive uafhængigt til de forskellige lag. Ved hjælp af denne pixelformatudvidelse (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) kan programmet også sende hvert enkelt lag fra baggrunds- til forgrundsbufferen uafhængigt af hinanden.

Hvis du kører stereoprogrammer med briller med lukkereffekt, skal driveren eksportere stereopixelformater.

Driveren bruger den hurtigst mulige metode til dobbelt bufferlagring. I visse programmer kan brugeren aktivere den sikre, men langsommere bufferblitmetode.

Nogle handlinger, som f.eks. sidevending, sker samtidig med, at skærmen ryddes. På den måde undgås forvrængning, men medfører et dramatisk fald i ydelsen, når der vises animationer, fordi rammehastigheden kobles med opdateringshastigheden. Hvis du oplever forvrængning, kan du klikke på denne knap for at udføre alle handlinger i forbindelse med, at skærmen ryddes.

Windows GDI API kender ikke til OpenGL-baggrundsbufferen. Nogle programmer bruger 2D-kommandoer ved 3D-visning og antager, at GDI sendes korrekt til baggrundsbufferen. Ved hjælp af denne knap kan du tvinge 2D-kommandoer til at blive sendt til OpenGL-baggrundsbufferen. 2D-områder uden for et OpenGL-vindue håndteres under alle omstændigheder automatisk af driveren.

Implementeringerne af OpenGL på forskellige platforme har forskellige tegneegenskaber. F.eks. tegnes de højre kanter og de nederste kanter af rektangler ikke på Microsoft Windows-platforme. Softimage 3.01 antager, at rektanglerne skal tegnes på samme måde som i UNIX OpenGL-implementeringer. Aktiver denne indstilling, hvis du bruger Softimage 3.01.

Når denne indstilling er aktiveret, kan 3D Studio MAX 1.x/VIZ- og OpenGL-programmer ikke anvendes samtidigt.

Når strukturer forstørres, f.eks. når du zoomer ind, kan du vælge mellem to metoder. "Nærmeste nabo" kopierer den nærmeste pixel. "Lineær interpolering" interpolerer (punktudjævner) derimod de nye pixels i forhold til de omgivende pixels. Hvis du aktiverer "Lineær strukturafbildning", nedsætter det hastigheden en smule, når du arbejder med strukturer, men de viste resultater er mere realistiske.

Nogle OpenGL-programmer bruger GDI-funktioner til at tegne menuer eller dialogbokse i OpenGL-visning med dobbelt bufferlagring. Når denne indstilling er aktiveret, udfører programmer, som kører ved Fuld skærm, deres GDI-tegninger samtidig i forgrunds- og baggrundsbufferen. Denne dobbeltskrivning udføres i hardwaren, så ydelsen forringes ikke. Softimage 3.5x/3.7x kræver, at denne indstilling er aktiveret.

Funktionen Ryd områder hurtigt gør det muligt at rydde dybdebufferen (Z-bufferen) hurtigere. Deaktiver denne indstilling, hvis et OpenGL-program skal læse oplysninger i baggrundsdybdebufferen (f.eks. Microsofts OpenGL-hardwarekompatibilitetstest).

Denne indstilling aktiverer funktioner, der er udviklet specielt til at understøtte gengivelse af antialiaserede linjer og punkter på grafikkort med chip-sættet PERMEDIA 2. Når indstillingen er aktiveret, reduceres linjernes takkede udseende, så linjerne ser jævne ud. Forøgelsen af gengivelseskvaliteten nedsætter imidlertid gengivelseshastigheden.

For at opnå en bedre gengivelseskvalitet gemmes strukturafbildninger i forskellige størrelser (MIP-afbildningsniveauer). Disse strukturafbildninger bruges til at beregne (filtrere) den genererede pixel. Deaktiver MIP-afbildninger for at reducere den hukommelsesmængde, som bruges til grafikkortet og beregningstiden.

Strukturer kan gemmes i et reduceret 16-bit-format i stedet for 24 eller 32 bit pr. pixel.

Det er muligt at formindske strukturerne, så du kan gemme så mange strukturafbildninger på grafikkortet som muligt. En højere komprimeringsgrad forringer kvaliteten, men giver en bedre ydelse.

Der er ikke nogen kontekstafhængig hjælp til rådighed for dette emne. Se i online-håndbogen, som du aktiverer ved at trykke på knappen >>Hjælp<<.

