

ELSA-driverindstillinger

ELSA-driverindstillingerne gør det muligt at foretage detaljerede indstillinger for DirectX3D, OpenGL og ELSA-grafikkortet.

Yderligere oplysninger om de enkelte punkter finder du i den kontekstafhængige hjælp for den pågældende indstillingsside.

Vælg de indstillinger, du vil ændre.

For at få hjælp til et punkt på listen skal du markere punktet og åbne den kontekstafhængige hjælp en gang til.

En liste over brugerindstillinger for Direct3D, som du har gemt. Når du markerer et punkt på listen, vises disse indstillinger. For at aktivere det skal du klikke på **OK** eller knappen **Anvend**.

Gemmer de aktuelle Direct3D-indstillinger som en brugerdefineret indstilling. Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt Direct3D-spil, kan du ved at gemme disse indstillinger som en brugerdefineret indstilling hurtigt konfigurere Direct3D før spillets start, så du ikke behøver at definere de enkelte indstillinger.

Sletter den aktuelt valgte brugerindstilling på listen.

Gendanner alle standardindstillinger.

Tip! Hvis du klikker på **OK** eller **Anvend** umiddelbart efter, du har klikket på dette felt, sletter du alle ændringer af indstillinger og tvinger dermed skærmdriverne til at bruge dine indstillinger.

Denne funktion bruges til at aktivere og deaktivere Fog-Table-emuleringen.

Direct3D bestemmer, at en skærmadapter, som understøtter D3D-hardwareacceleration, skal være i stand til at vise enten Vertex Fog eller Table Fog. Nogle spil indsamler ikke oplysninger om D3D-hardwares funktioner korrekt og forudsætter understøttelse af Table Fog. Indstillingen af denne funktion sikrer, at disse spil arbejder med NVIDIA-chippen.

Fog Table-emuleringen er indstillet som standard.

Disse funktioner giver mulighed for styring af drivernes antialiaseringsegenskaber.

Antialiasering er en metode til udjævning af kanter på objekter, så hakker fjernes i visningen. Vær opmærksom på, at aktiveringen af antialiaseringsfunktionen ikke automatisk medfører, at samtlige Direct3D-programmer genererer billeder med udjævnede kanter. Hvis antialiaseringen skal fungere korrekt, forudsætter det, at det pågældende program understøttes.

Du kan vælge mellem følgende funktioner:

Aktiver - aktiverer Direct3D-understøttelse af antialiaseringsfunktionen i driverne.

Deaktiver - deaktiverer understøttelse af antialiasering.

Denne indstilling gør det muligt at deaktivere driverens DirectX 6-faciliteter.

Nogle spil er programmeret til ældre udgaver af DirectX. Disse spil fungerer muligvis ikke korrekt med DirectX 6 eller 7, når driverunderstøttelsen er aktiveret til dette. Her kan du deaktivere understøttelsen af driveren.

Derefter arbejder driveren i DirectX 5-kompatibel tilstand. Ældre spil kører derefter korrekt.

Får hardwaren til automatisk at tilpasse Z-bufferens dybde til den dybde, som et bestemt program kræver.

Normalt er denne indstilling aktiveret, medmindre du skal bruge en bestemt Z-bufferdybde. Hvis denne indstilling ikke er aktiveret, kører programmer, som skal bruge en anden Z-bufferdybde end den aktuelle hardwarekonfiguration, ikke.

Aktiverer en alternativ metode for dybdebuffere.

Dette gør det muligt for hardwaren at benytte en anden metode til dybdebuffering, hvis et program bruger 16-bit-farvedybde. På denne måde kan visningen af 3D-billeder forbedres.

Aktiverer Nvidia-logoet i Direct3D.

Når du aktiverer denne indstilling, vises Nvidia-logoet ved Direct3D-programmer nederst i skærmens hjørne.

NVIDIA-chippen danner automatisk mipmaps for at forbedre virkningsgraden for teksturoverførslen via bussen.

I nogle spil får man en forkert visning med standardindstillingerne. For at løse dette problem skal du formindske antallet af automatisk genererede mipmaps, indtil spillets grafik gengives korrekt. Formindskelsen af antallet af mipmap-niveauer fjerner ofte justeringsfejl ved teksturer eller "sømme" (og reducerer hastigheden).

Giver mulighed for at indstille teksturenes detaljenøjagtighed.

En høj detaljenøjagtighed giver bedre billeder, mens en lavere detaljenøjagtighed forøger programmernes hastighed. Du kan vælge mellem fem trin fra **Bedste billedkvalitet** til **Bedste hastighed**.

Giver dig mulighed for at vælge mellem de to automatiske mipmap-metoder **bilineær** og **trilineær**.

Denne funktion ændrer hardwarens teksturadresseringsskema for ufiltrerede texel (teksturelementer).

Ændringen af disse værdier ændrer texel-definitionens kilde. Standardindstillingerne svarer til Direct3D-specifikationerne. Meget software forventer, at kilden til de ufiltrerede texel defineres et andet sted.

Billedkvaliteten i sådanne programmer forbedres, når kilden til de forskellige texel omdefineres.

Vigtigt! Må kun anvendes til testformål. Systemet kan muligvis blive ustabil!

Denne indstilling afgør, om der skal anvendes teksturer af en bestemt farvedybde, eller om skrivebordets farvedybde skal anvendes ved OpenGL-programmer.

Ved **Brug skrivebordets farvedybde** anvendes der altid teksturer med skrivebordets farvedybde.

Indstillingerne **Brug altid 16-bit** og **Brug altid 32-bit** fremtvinger altid teksturer med den angivne farvedybde uafhængigt af skrivebordet.

Giver driveren mulighed for at anvende OpenGL-udvidelsen **GL_KTX_buffer_region**.

Dette kan forøge 3D-modellerings hastigheden for de programmer, som understøtter denne udvidelse.

Giver mulighed for anvendelse af videohukommelse, når udvidelsen **GL_KTX_buffer_region** er aktiveret.

Men hvis der er mindre end 8 MB videohukommelse til rådighed, bliver understøttelsen af udvidelsen Dual Planes ikke aktiveret.

Denne indstilling har ingen effekt, hvis " Buffer-region-udvidelsen" er deaktiveret.

Aktivering af **hurtig lineær-mipmap-lineær-filtreringen** forøger programmernes hastighed på bekostning af billedkvaliteten.

I mange tilfælde kan forringelsen af billedkvaliteten næsten ikke ses.

Denne indstilling gør det muligt for OpenGL at anvende **anisotropisk filtrering** for at forbedre billedkvaliteten.

Denne indstilling bestemmer **buffer-flipping-tilstanden** for OpenGL-programmer, som arbejder i tilstanden Fuld skærm.

Du kan vælge mellem **Blokeoverførsel**, **Page-flip** eller **Automatisk**. **Automatisk** giver driveren mulighed for at vælge den bedste metode på baggrund af hardwarekonfigurationen.

Denne indstilling bestemmer metoden for den lodrette synkronisering i OpenGL.

Altid slukket slukker for den lodrette synkronisering i OpenGL-programmer.

Slukket som standard slukker for den lodrette synkronisering, indtil et program eksplicit tænder for det.

Tændt som standard tænder for den lodrette synkronisering, indtil et program eksplicit slukker for det.

Gemmer de aktuelle OpenGL-indstillinger som brugerdefineret indstilling. Gemte indstillinger føjes derefter til den tilstødende liste.

Når du har fundet de optimale indstillinger for et bestemt OpenGL-program, kan du ved at gemme disse indstillinger som brugerdefineret indstilling hurtigt konfigurere OpenGL før start af programmet, så du er fri for at indstille de enkelte funktioner.

En liste over brugerindstillinger for OpenGL, som du har gemt. Når du markerer et punkt på listen, vises disse indstillinger. For at aktivere det skal du klikke på **OK** eller på knappen **Anvend**.

Med denne skyder kan du ændre grafikprocessorens almindelige clockfrekvens. Vi anbefaler, at du beholder hardwarens standardclockfrekvens, da du ellers anvender grafikkortet uden for specifikationerne. Sørg altid for god udluftning af pc-systemet (f.eks. med en ekstra ventilator), fordi en forhøjelse af clockfrekvensen medfører en forøgelse af varmeudviklingen.

Med denne skyder kan du ændre grafikhukommelsens almindelige clockfrekvens. Vi anbefaler, at du beholder hardwarens standardclockfrekvens, da du ellers anvender grafikkortet uden for specifikationerne. Sørg altid for god udluftning af pc-systemet (f.eks. med en ekstra ventilator), fordi en forhøjelse af clockfrekvensen medfører en forøgelse af varmeudviklingen.

Gendannelse af clockfrekvenserne til de originale værdier

Gendannelse af clockfrekvenserne med hardwarens standardværdier

Vi anbefaler, at du gendanner clockfrekvenserne, så snart du har opdateret BIOS'en i dit grafikkort.

Antialiaseringsteknikken bruges til at minimere den takkede effekt, som nogle gange ses i kanten af 3D-objekter.

Vælg denne indstilling for at gennemtvunge antialiasering i programmer, som ikke direkte understøtter det.

Bemærk, at nogle programmer, som ikke udtrykkeligt understøtter antialiasering, muligvis ikke giver et ordentligt skærbillede eller viser uregelmæssige billeder. Brug denne indstilling med omhu. Deaktiver denne indstilling, hvis du oplever skærmproblemer med et spil eller et program, som ikke understøtter antialiasering.

Brug denne indstilling til at vælge, hvor meget antialiasing der skal bruges i Direct3D-programmer. Du kan vælge enten at deaktivere antialiasing helt eller at indstille maksimal antialiasing for et bestemt program.

Denne indstilling aktiverer fuld scene-antialiasing for OpenGL-driveren. Antialiasing er en teknik, der bruges til at udjævne kanter på objekter i en scene for at reducere antallet af de takker, man ofte ser på skærmen.

Nogle CPU'er understøtter desuden en række 3D-instruktioner, som kompletterer grafikprocessoren og forbedrer ydelsen i 3D-spil og -programmer. Denne indstilling giver dig mulighed for at deaktivere understøttelse af disse yderligere 3D-instruktioner i driverne. Dette kan være nyttigt, hvis man skal sammenligne ydelser eller finde fejl.

