

Configuración del controlador ELSA

La *configuración del controlador ELSA* le permite llevar a cabo la configuración detallada para Direct3D, OpenGL y la tarjeta gráfica de ELSA.

Si desea obtener una información más exacta sobre cada uno de los puntos, entre en la ayuda de contexto de la página correspondiente de la configuración.

Seleccione la configuración que desea modificar.

Para obtener ayuda relacionada con un registro en el cuadro de listas, proceda a seleccionarlo y entre de nuevo en la ayuda de contexto.

Una lista de configuración de usuario para Direct3D, que había guardado. Si selecciona un registro de la lista, aparece esta configuración. Para activarlos, seleccione el botón **ACEPTAR** o **Importar**.

Guarda la configuración actual de Direct3D como definida por el usuario. La configuración guardada se agrega a la lista adyacente.

En caso de definir la configuración óptima para un juego de Direct3D determinado, al guardar dicha configuración como definida por el usuario, le permite una configuración rápida de Direct3D antes de iniciar el juego, ahorrándose el activar cada una de las opciones.

Borra la configuración de usuario seleccionada en ese momento de la lista.

Restablece toda la configuración se restablece en los valores ajustados previamente.

Consejo: Al seleccionar **ACEPTAR** o **Importar** directamente después de hacer clic en este campo, se borran todas las modificaciones efectuadas de la configuración, obligando al controlador de la pantalla a utilizar las preferencias.

Esta opción sirve para conectar y/o desconectar la emulación Fog-Table.

Direct3D determina que un adaptador de pantalla apto para la aceleración de hardware de D3D sea capaz de representar Vertex Fog o Table Fog. Algunos juegos no consultan las aptitudes del hardware de D3D correctamente y presuponen un soporte de Table Fog. La configuración de esta opción garantiza que dichos juegos funcionen con el chip NVIDIA.

La emulación Fog Table viene preestablecida.

Estas opciones le permiten el control de las propiedades Anti-Aliasing del controlador.

Anti-Aliasing define a un método para suavizar aristas en objetos por el cual los escalones se eliminan en la representación. Téngase en consideración que la activación de la función Anti-Aliasing no conlleva automáticamente a que todos los programas Direct3D generen imágenes con aristas suavizadas. Un funcionamiento correcto de Anti-Aliasing presupone el soporte de la aplicación correspondiente.

Puede seleccionar de las siguientes opciones:

Activación - activa el soporte Direct3D de la función Anti-Aliasing en los controladores.

Desactivación - desactiva el soporte Anti-Aliasing.

Esta opción permite desconectar las características DirectX 6 del controlador.

Algunos juegos se escribieron para versiones anteriores de DirectX. Puede ser que no funcionen correctamente con DirectX 6 ó 7 si el soporte del controlador se ha activado a tal fin. Puede desconectar aquí el soporte del controlador. El controlador funciona entonces en un modo compatible con DirectX 5. Los juegos antiguos funcionan entonces correctamente.

Induce al hardware, a adaptar la profundidad del búfer Z automáticamente a la profundidad que una aplicación requiere.

Normalmente, esta configuración está activada, excepto si se requiere una profundidad de búfer Z determinada. Si esta configuración no está activada, la aplicación que cuente con una profundidad de búfer Z diferente a la que requiere la configuración actual de hardware, no funcionará.

Activa un método alternativo para el búfer de profundidad.

Así se permite al hardware emplear otro mecanismo para el almacenamiento intermedio de profundidad en caso de que la aplicación use una intensidad de color de 16 bits. Se puede mejorar así la representación de imágenes en 3D.

Activa el logotipo ELSA en Direct3D.

Si activa esta configuración, aparece en la esquina inferior de la pantalla el logotipo ELSA mientras se este aplicando Direct3D.

El NVIDIA chip genera automáticamente Mipmaps para aumentar la eficiencia de la transferencia de texturas a través del bus.

Con las preferencias, se puede producir una representación errónea en algunos juegos. Para subsanar este problema, reduzca el número de Mipmaps generados automáticamente hasta que la gráfica del juego se reproduzca correctamente. La reducción del número de niveles Mipmap elimina a menudo el error de alineación en texturas o "costuras" (a cambio de una velocidad reducida).

Permite ajustar la exactitud detallada de las texturas.

Una exactitud elevada de detalles genera imágenes mejores, mientras que una exactitud baja de detalles aumenta la velocidad de las aplicaciones. Puede seleccionar entre cinco niveles desde **Mejor calidad de imagen** hasta **Mejor velocidad**.

Le permite seleccionar entre ambos métodos Auto-Mipmap **Bilineal** y **Trilineal**.

Esta opción modifica el esquema de direccionamiento de textura del hardware para Texel (elementos de textura) sin filtrar.

La modificación de estos valores varía el origen de la definición de Texel. Los valores preestablecidos corresponden con las especificaciones Direct3D. En algunos softwares se espera que el origen de los Texel sin filtrar se definan en otro punto. La calidad de imagen de tales aplicaciones se mejora si el origen de los Texel se define de nuevo.

¡Atención! Utilícese sólo para realizar pruebas. Dependiendo de las circunstancias existentes, ¡el sistema puede funcionar de forma inestable!

Esta configuración determina si las aplicaciones en OpenGL deben usar textura de una intensidad determinada de color o la intensidad de color del escritorio.

Con **Utilizar intensidad de color de escritorio** se emplean siempre texturas con la intensidad de color del escritorio.

La configuración **Utilizar siempre 16 bits** y **Utilizar siempre 32 bits** impone texturas de la intensidad de color indicada, independientemente del escritorio.

Permite al controlador utilizar la extensión OpenGL **GL_KTX_búfer_región**.

Con ello se puede elevar la velocidad de modelación en 3D de las aplicaciones que son compatibles con esta extensión.

Permite la utilización de búfer de vídeo cuando la extensión **GL_KTX_búfer_región** está activada.

Si se dispone de menos de 8 MB de búfer de vídeo, no se activa el soporte para la extensión Dual Planes.

Esta configuración no surge efecto cuando la "extensión Búfer-Región" está desactivada.

Activación del filtraje **Fast-lineal-mipmap-lineal** aumenta la velocidad de las aplicaciones a costa de la calidad de imagen.

En muchos casos, una reducción de la calidad de imagen apenas se nota.

Esta configuración permite a OpenGL **utilizar el filtraje anisótropo** para aumentar la calidad de imagen.

Esta configuración determina el modo de **Búfer-Flipping** para las aplicaciones OpenGL que funcionan en el modo de pantalla completa.

Puede seleccionar entre **Transferencia de bloques**, **Page-Flip** o **Automáticamente**. **Automáticamente** permite al controlador seleccionar el mejor método basándose en la configuración del hardware.

Esta configuración determina el método de la sincronización vertical en OpenGL.

Siempre desconectado desconecta la sincronización vertical en las aplicaciones OpenGL.

Desconectado como estándar desconecta la sincronización vertical hasta que la aplicación conecte ésta explícitamente.

Conectado como estándar conecta la sincronización vertical hasta que la aplicación desconecte ésta explícitamente.

Guarda la configuración actual de OpenGL como configuración definida por el usuario. La configuración guardada se agrega a la lista adyacente.

En caso de definir la configuración óptima para una aplicación de OpenGL determinada, al guardar dicha configuración como configuración definida por el usuario, le permite una configuración rápida de OpenGL antes de iniciar la aplicación, ahorrándose el activar cada una de las opciones.

Una lista de configuración de usuario para OpenGL, que había guardado. Si selecciona un registro de la lista, aparece esta configuración. Para activarlos, seleccione el botón **ACEPTAR** o **Importar**.

Con este cuadrado de desplazamiento puede modificar la frecuencia de reloj regular del procesador gráfico. Recomendamos mantener la sincronización estándar de hardware ya que, en caso contrario, operaría la tarjeta gráfica fuera de las especificaciones. En cualquier caso, asegúrese de que existe una aireación adecuada del sistema del PC (p. ej. mediante un ventilador adicional), ya que el aumento de la frecuencia de reloj provoca un generación adicional de calor.

Con este cuadrado de desplazamiento puede modificar la frecuencia de reloj regular del procesador gráfico. Recomendamos mantener la sincronización estándar de hardware ya que, en caso contrario, operaría la tarjeta gráfica fuera de las especificaciones. En cualquier caso, asegúrese de que existe una aireación adecuada del sistema del PC (p. ej. mediante un ventilador adicional), ya que el aumento de la frecuencia de reloj provoca un generación adicional de calor.

Restablece las frecuencias de reloj en los valores antes de que Vd. los modificara

Restablecimiento de las frecuencias de reloj en los valores estándar de hardware

Se recomienda restablecer las frecuencias de reloj tan pronto como haya actualizado los Bios de la tarjeta gráfica.

El antisolape es una técnica utilizada para minimizar el efecto de «escalón» que, a veces, se produce en los bordes de los objetos 3D.

Utilice esta opción para forzar el antialiasing en las aplicaciones que no lo permiten directamente.

Tenga en cuenta que algunas aplicaciones que no permiten de forma explícita el antialiasing puede que no muestren correctamente las imágenes o reproduzcan imágenes de forma irregular. Utilice esta opción con cuidado. Desactive esta opción si tiene problemas de visualización con un juego o aplicación que no permita el antialiasing.

Utilice este control para seleccionar el grado de antialiasing que se debe utilizar en las aplicaciones Direct3D. Su selección puede ir desde desactivar el antialiasing completamente a seleccionar el máximo antialiasing posible para una aplicación concreta.

Esta opción habilitará el antialiasing completo de la imagen para el controlador OpenGL. El antialiasing es una técnica que se utiliza para suavizar los bordes de los objetos en una imagen con el fin de reducir el efecto de «escalón» desigual que a veces se aprecia.

Algunas CPU permiten instrucciones adicionales 3D que complementan al procesador de gráficos y mejoran el rendimiento en los juegos o aplicaciones 3D. Esta opción le permite inhabilitar la compatibilidad con estas instrucciones adicionales 3D en los controladores. Esto puede resultar útil para la comparación de rendimientos o para la localización y resolución de errores.

