

ELSA Driverinstellingen

Met de *ELSA Driverinstellingen* kunt u uw ELSA kaart voor DirectD, OpenGL en hardware fijn instellen.

Vraag voor meer informatie help op van de betreffende pagina's.

Selecteer de instellingen die u wilt aanpassen.

Om hulp te krijgen bij een invoer in een tabelvak, selecteert u de invoer en vraagt u weer help op.

Een lijst met de op maat gemaakte Direct3D instellingen die u opgeslagen heeft. Door een punt uit de lijst te selecteren wordt de instelling geactiveerd. Om de instelling toe te passen, kiest u de **OK** of **Toepassen** knop.

Hiermee kunt u de huidige Direct3D instellingen opslaan als een op maat gemaakte instelling. Opgeslagen instellingen worden dan toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Als u eenmaal de optimale instellingen voor een bepaald Direct3D spel gevonden heeft, kunt u de instellingen als een op maat gemaakte instelling opslaan, waardoor u Direct3D snel kunt configureren voordat u het spel start. Hierdoor hoeft u niet ieder van de opties meer apart in te stellen.

Verwijdert de momenteel in de lijst geselecteerde op maat gemaakte instelling.

Zet alle instellingen terug naar hun standaardwaarden.

Tip: Het kiezen van **OK** of **Toepassen** direct na het aanklikken van deze knop wist alle wijzigingen bij instellingen, waardoor de beeldschermdrivers gedwongen worden hun standaardinstellingen te gebruiken.

Deze optie wordt gebruikt om de sluiertabelemulatie te activeren of deactiveren.

Direct3D specificeert dat een beeldschermadapter die in staat is tot D3D hardwareversnelling in staat moet zijn ofwel vertexsluier of tabelsluier te implementeren. Sommige spellen vragen de D3D hardwaremogelijkheden niet correct op en verwachten ondersteuning van tabelsluier. Door deze optie te kiezen wordt gewaarborgd dat dergelijke spellen gebruikt kunnen worden met de NVIDIA chip.

Sluieremulatie wordt standaard geactiveerd.

Deze opties stellen u in staat de anti-alias features van de drivers te besturen.

De anti-alias-methode wordt gebruikt om randen van 3D objecten glad te maken om onregelmatigheden weg te werken. Denk eraan dat het activeren van de anti-alias-methode er niet voor zorgt, dat alle Direct3D programma's automatisch beelden met anti-alias geven. Anti-alias moet ondersteund worden door de toepassing om goed te kunnen werken.

U kunt kiezen uit de volgende opties:

Geactiveerd - Activeert Direct3D ondersteuning voor de anti-alias-methode in de drivers.

Gedeactiveerd - Deactiveert alle anti-alias ondersteuning.

Deze optie stelt u in staat de nieuwere DirectX features van de drivers te deactiveren.

Sommige spellen die geschreven zijn voor vroegere versies van DirectX werken misschien niet goed met geïnstalleerde DirectX versies 6 of 7 en geactiveerde ondersteuning in de drivers. Door deze optie te kiezen worden de drivers gedwongen te werken in de DirectX 5 compatibiliteitsmodus, zodat oudere spellen correct werken.

Gebruik deze optie als u bepaalde oudere spellen wilt gebruiken die niet opstarten of niet werken zoals ze zouden moeten.

Dwingt de hardware om automatisch de diepte van zijn Z-buffer aan te passen aan de diepte die de toepassing vereist.

Normaal zult u deze optie geactiveerd willen houden, tenzij uw werk absoluut een specifieke Z-bufferdiepte vereist. Als deze optie gedeactiveerd wordt, zal iedere toepassing waarvan de werkende Z-bufferdiepte niet overeenkomt met die van de huidige hardwareconfiguratie, niet werken.

Activeert een alternatieve techniek voor dieptebuffering.

Hierdoor kan de hardware een ander mechanisme voor dieptebuffering in 16 bit toepassingen gebruiken. Door deze instelling te activeren kan een weergave van hogere kwaliteit van 3D beelden geproduceerd worden.

Activeert het NVidia logo in Direct3D.

Door deze instelling te activeren wordt het NVidia logo onderin het beeldscherm weergegeven tijdens het gebruik van Direct3D toepassingen.

De NVIDIA chip genereert automatisch mipmaps om de efficiëntie van textuurtransfers door de bus te verhogen.

Sommige spellen worden niet goed weergegeven met de standaardinstellingen. Om problemen te corrigeren, moet u het aantal automatisch gegenereerde mipmaps verlagen totdat de beelden van het spel goed weergegeven worden. Het verlagen van het aantal mipmap-niveaus kan vaak een slechte uitlijning van de textuur of 'rimpeling' (ten koste van wat prestatie) wegwerken.

Stelt u in staat de gemiddelde LOD-(Level of Detail; detailniveau) afwijking voor mipmaps aan te passen.

Een lagere gemiddelde afwijking zorgt voor een betere beeldkwaliteit, terwijl een hogere gemiddelde afwijking de prestatie van de toepassing verhoogt. U kunt kiezen uit vijf vooringestelde waarden voor de gemiddelde afwijking, variërend van **Beste beeldkwaliteit** tot **Beste prestatie**.

Stelt u in staat te kiezen uit de automatische mipmap-methode bilineair en trilineair.

Deze optie verandert het adresseringsschema van de hardwaretextuur voor gefilterde textuurelementen.

Het veranderen van deze waarden verandert waar de oorsprong van het textuurelement wordt gedefinieerd. De standaardwaarden zijn geconformeerd aan de Direct3D specificaties. Sommige software verwacht misschien dat de gefilterde oorsprong van het textuurelement ergens anders wordt gedefinieerd. De beeldkwaliteit van dergelijke toepassingen verbetert als de oorsprong van het textuurelement opnieuw wordt gedefinieerd.

Attentie ! Alleen om te testen! Uw systeem kan onstabiel worden !

Deze optie bepaalt of texturen van een bepaalde kleurdiepte standaard gebruikt moeten worden in OpenGL toepassingen.

Bureaublad kleurdiepte gebruiken gebruikt altijd texturen van de kleurdiepte waarmee uw Windows-bureaublad momenteel werkt.

De **Altijd 16 bpp gebruiken** en **Altijd 32 bpp gebruiken** opties dwingt tot het gebruik van texturen van de gespecificeerde kleurdiepte, ongeacht de instellingen van uw bureaublad.

Stelt de drivers in staat de OpenGL extensie te gebruiken **GL_KTX_buffer_region**.

Dit kan de prestatie in 3D vormgevingstoepassingen verhogen die deze extensie ondersteunen.

Maakt het gebruik van lokaal videogeheugen mogelijk wanneer de GL_KTX_buffer_region extensie geactiveerd is. Echter, als er minder dan 8 MB lokaal videogeheugen beschikbaar is, zal ondersteuning van dubbele vlakextensie niet geactiveerd worden.

Deze instelling heeft geen uitwerking als de optie **Bufferregio-extensie activeren** hierboven gedeactiveerd is.

Door snelle lineair-mipmap-lineair filtering toe te staan, wordt een verhoogde toepassingsprestatie bereikt ten koste van enige beeldkwaliteit.

In vele gevallen valt verlies van beeldkwaliteit misschien niet op, zodat u wilt profiteren van de extra prestatie die verkregen wordt door deze optie te activeren.

Deze optie stelt OpenGL in staat anisotrope filtering te gebruiken voor verbeterde beeldkwaliteit.

Deze optie bepaalt de bufferflipmodus voor full-screen OpenGL toepassingen.

U kunt kiezen uit de groepstransfermethode, de paginaflipmethode of auto-select. Auto-select stelt de driver in staat om de beste methode te bepalen op basis van uw hardwareconfiguratie.

Deze optie laat u specificeren hoe in OpenGL omgegaan wordt met verticale synchronisatie.

Altijd uit deactiveert altijd verticale synchronisatie in alle OpenGL toepassingen.

Standaard uit houdt verticale synchronisatie gedeactiveerd, tenzij een toepassing specifiek vereist dat deze wordt geactiveerd.

Standaard aan houdt verticale synchronisatie geactiveerd, tenzij een toepassing specifiek vereist dat deze wordt gedeactiveerd.

Hiermee kunt u de huidige instellingen opslaan als een op maat gemaakte instelling. Opgeslagen instellingen worden dan toegevoegd aan de nevenstaande lijst.

Als u eenmaal de optimale instellingen voor een bepaalde OpenGL toepassing gevonden heeft, kunt u de instellingen als een op maat gemaakte instelling opslaan, waardoor u OpenGL snel kunt configureren voordat u het programma start. Hierdoor hoeft u niet ieder van de opties meer apart in te stellen.

Een lijst met de op maat gemaakte OpenGL instellingen die u opgeslagen heeft. Door een punt uit de lijst te selecteren wordt de instelling geactiveerd. Om de instelling toe te passen, kiest u de **OK** of **Toepassen** knop.

Deze schuif verandert de kernkloksnelheid van de grafische processor. Wij raden u aan de standaardsnelheid van de hardware te behouden, aangezien andere instellingen ertoe leiden dat de grafische kaart buiten de specificaties werkt. Zorg voor een goede koeling van uw PC-systeem (b.v. met een extra ventilator), aangezien het geven van een hoger kloksignaal leidt tot meer warmte-ontwikkeling.

Deze schuif verandert de snelheid van de geheugenklok. Wij raden u aan de standaardsnelheid van de hardware te behouden, aangezien andere instellingen ertoe leiden dat de grafische kaart buiten de specificaties werkt. Zorg voor een goede koeling van uw PC-systeem (b.v. met een extra ventilator), aangezien het geven van een hoger kloksignaal leidt tot meer warmte-ontwikkeling.

Zet alle aanpassingsmogelijkheden voor het kloksignaal terug naar de invoerwaarden.

Zet alle aanpassingsmogelijkheden van het kloksignaal terug en forceert een herdetectie van de grafische hardware voordat de regelingen opnieuw geactiveerd kunnen worden.

Er wordt aangeraden altijd een reset uit te voeren wanneer u de BIOS van uw beeldschermadapter voorziet van een geactualiseerd BIOS-beeld.

Antialias is een techniek die gebruikt wordt om het soms zichtbare "trap"-effect langs de randen van 3D-objecten tot een minimum te beperken.

Deze optie gebruiken om antialias op te leggen in toepassingen die dit niet direct ondersteunen.

Denk eraan dat sommige toepassingen die antialias niet specifiek ondersteunen, onjuiste of onregelmatige beelden kunnen vertonen. Gebruik deze optie zorgvuldig. Schakel deze optie uit, als zich problemen met de weergave voordoen bij een spelletje of toepassing die antialias niet ondersteunt.

Deze regeling gebruiken voor de mate van antialias te kiezen die gebruikt moet worden in Direct3D-toepassingen. Uw keuze kan variëren van antialias helemaal uitschakelen tot de maximaal mogelijke hoeveelheid voor een bepaalde toepassing kiezen.

Deze optie schakelt de antialias van volledige scene in voor de OpenGL driver. Antialias is een techniek die gebruikt wordt voor het afvlakken van de randen bij objecten in een scene, om het soms zichtbare gehakkelde "trap"-effect te verminderen.

Sommige CPU's ondersteunen extra 3D-instructies die uw grafische processor aanvullen en prestatie in 3D-spelletjes of -toepassingen verbeteren. Deze optie stelt u in staat, de ondersteuning voor deze extra 3D-instructies uit te schakelen in de drivers. Dit kan handig zijn voor prestatievergelijkingen of het zoeken van storingen.

