

## ***ELSA-driverinnstillinger***

*ELSA-driverinnstillingene* gjør det mulig å foreta detaljerte innstillinger for Direct3D, OpenGL og ELSA-grafikkortet.

Du finner flere opplysninger om de enkelte punktene i den situasjonsavhengige hjelpen for den aktuelle innstillingssiden.

Velg de innstillingene du vil endre.

For å få hjelp til et punkt på listen markerer du punktet og åpner den situasjonsavhengige hjelpen én gang til.

En liste over brukerinnstillinger for Direct3D som du har lagret. Når du markerer et punkt på listen, vises disse innstillingene. Du aktiverer denne ved å klikke på **OK** eller på knappen **Bruk**.

Lagrer aktuelle Direct3D-innstillinger som en brukerdefinert innstilling. Lagrede innstillinger føyes deretter til den tilhørende listen.

Når du har funnet optimale innstillinger for et bestemt Direct3D-spill, kan du, ved å lagre disse innstillingene som en brukerdefinert innstilling raskt konfigurere Direct3D før du starter spillet, slik at du ikke behøver å definere de enkelte innstillingene.

Sletter den valgte brukerinnstillingen på listen.

Gjenoppretter alle standardinnstillinger.

**Tips!** Hvis du klikker på **OK** eller **Bruk** umiddelbart etter at du har klikket på dette feltet, sletter du alle endringer av innstillingene og tvinger dermed skjermdriverne til å bruke dine innstillinger.

Denne funksjonen brukes til å aktivere og deaktivere fogtable-emuleringen.

Direct3D bestemmer at et skjermkort som støtter D3D-maskinvareakselerasjon skal være i stand til å vise enten "Vertex Fog" eller "Table Fog". Noen spill innhenter ikke opplysninger om D3D-maskinvarens funksjoner på riktig måte og forutsetter at maskinvaren støtter Table Fog. Ved å stille inn denne funksjonen sikrer du at disse spillene bruker NVIDIA-brikken.

Fog Table-emuleringen er aktivert som standard.



Disse funksjonene gir mulighet for å styre drivernes utjevningsegenskaper.

Kantutjevning (anti aliasing) er en metode til å jevne ut kantene på objekter, slik at "hakkene" fjernes i visningen. Vær oppmerksom på at aktivering av kantutjevningfunksjonen ikke automatisk medfører at samtlige Direct3D-programmer genererer bilder med utjevnete kanter. Hvis kantutjevningen skal fungere riktig, forutsetter det at det aktuelle programmet støttes.

Du kan velge mellom følgende funksjoner:

**Aktiver** - aktiverer Direct3D-støtte av kantutjevningfunksjonen i driverne.

**Deaktiver** - deaktiverer støtte av kantutjevning.

Denne innstillingen gjør det mulig å deaktivere driverens DirectX 6-funksjoner.

Noen spill er programmert for eldre utgaver av DirectX. Disse spillene fungerer kanskje ikke som de skal med DirectX 6 eller 7 når driverstøtten er aktivert for dette. Her kan du deaktivere støtte for driveren. Deretter fungerer driveren i DirectX 5-kompatibel modus. Eldre spill fungerer deretter korrekt.

Får maskinvaren til automatisk å tilpasse Z-bufferens dybde til den dybden som et bestemt program krever.

Normalt er denne innstillingen aktivert, med mindre du vil bruke en bestemt Z-bufferdybde. Hvis denne innstillingen ikke er aktivert, fungerer ikke programmer som skal bruke en annen Z-bufferdybde enn den aktuelle maskinvarekonfigurasjon.

Aktiverer en alternativ metode for dybdebuffere.

Dette gjør det mulig for maskinvaren å benytte en annen metode for dybdebuffering hvis et program bruker 16-biters fargedybde. På denne måten kan visningen av 3D-bilder forbedres.

Aktiverer Nvidia-logoen i Direct3D.

Når du aktiverer denne innstillingen vises Nvidia-logoen ved Direct3D-programmer nederst i hjørnet av skjermen.

NVIDIA-brikken danner automatisk mipmaps for å forbedre virkningsgraden for teksturoverføringen via bussen.

I noen spill fører standardinnstillingene til at visningen blir feil. For å løse dette problemet må du redusere antallet automatisk genererte mipmaps inntil spillets grafikk vises korrekt. Reduksjonen av antall mipmap-nivåer fjerner ofte justeringsfeil ved teksturer eller "sømmer" (og reduserer hastigheten).

Gir mulighet for å innstille tekstoneas detaljnyaktighet.

Høy detaljnyaktighet gir bedre bilder, mens en lavere detaljnyaktighet øker programmenes hastighet. Du kan velge mellom fem trinn fra **Beste bildekalitet** til **Beste hastighet**.

Gir deg mulighet til å velge mellom de to automatiske mipmap-metodene **bilinéær** og **trilinéær**.



Denne funksjon endrer maskinvarens teksturadresseringsskjema for ufiltrerte tekstler (teksturelementer).

Endringen av disse verdier endrer kilden til tekstel-definisjonen. Standardinnstillingene svarer til Direct3D-spesifikasjonene. Mange programmer forventer at kilden til de ufiltrerte tekstlene defineres et annet sted. Bildekvaliteten i slike programmer forbedres når kilden til de forskjellige tekstler omdefineres.

Viktig! Må bare brukes til testformål. Systemet kan bli ustabil!

Denne innstillingen avgjør om det skal brukes teksturer av en bestemt fargedybde, eller om skrivebordets fargedybde skal brukes ved OpenGL-programmer.

Ved **Bruk skrivebordets fargedybde** brukes alltid teksturer med skrivebordets fargedybde.

Innstillingene **Bruk alltid 16 biter** og **Bruk alltid 32 biter** fremtvinger alltid teksturer med den angitte fargedybden, uavhengig av skrivebordet.

Gir driveren mulighet til å bruke OpenGL-tillegget **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Dette kan øke 3D-modelleringshastigheten for de programmene som har støtte for denne utvidelsen.

Gir mulighet for bruk av videominne når tillegget **GL\_KTX\_buffer\_region** er aktivert.

Men hvis det er mindre enn 8 MB ledig videominne, blir støtten for tillegget Dual Planes ikke aktivert.

Denne innstilling har ingen virkning hvis "Buffer-region"-tillegget er deaktivert.

Aktivering av **hurtig lineær-mipmap-lineær-filtreringen** øker programmenes hastighet på bekostning av bildekvaliteten.

I mange tilfeller kan den noe dårligere bildekvaliteten nesten ikke merkes.

Denne innstillingen gjør det mulig for OpenGL å bruke **anisotropisk filtrering** for å forbedre bildekvaliteten.

Denne innstillingen bestemmer **buffer-flipping-modus** for OpenGL-programmer, som arbeider i fullskjermmodus.

Du kan velge mellom **Blokkoverføring**, **Page-flip** eller **Automatisk**. **Automatisk** gir driveren mulighet for å velge den beste metoden ut fra maskinvarekonfigurasjonen.



Denne innstillingen bestemmer metoden for den loddrette synkroniseringen i OpenGL.

**Alltid av** slår av den loddrette synkroniseringen i OpenGL-programmer.

**Av som standard** slår av loddrett synkronisering inntil et program uttrykkelig aktiverer det.

**På som standard** slår på loddrett synkronisering inntil et program uttrykkelig slår det av.

Lagrer de aktuelle OpenGL-innstillinger som en brukerdefinert innstilling. Lagrede innstillinger føyes deretter til den tilhørende listen.

Når du har funnet de optimale innstillingene for et bestemt OpenGL-program, kan du, ved å lagre disse innstillingene som brukerdefinerte innstillinger, raskt konfigurere OpenGL før du starter programmet, slik at du slipper å stille inn de enkelte funksjonene.

En liste over lagrede brukerinnstillinger for OpenGL. Når du merker et punkt på listen, vises disse innstillingene. Når du skal aktivere det, klikker du på **OK** eller på knappen **Bruk**.

Med denne glidebryteren kan du endre grafikkprosessorens vanlige klokkefrekvens. Vi anbefaler at du beholder maskinwarens standardklokkefrekvens, siden du ellers bruker grafikkortet utenfor spesifikasjonene. Sørg alltid for god utluftning av PC-systemet (f.eks. med en ekstra ventilator) fordi en økning av klokkefrekvensen medfører en økning av varmeutviklingen.

Med denne glidebryteren kan du endre grafikkminnets vanlige klokkefrekvens. Vi anbefaler at du beholder maskinwarens standardklokkefrekvens, siden du ellers bruker grafikkortet utenfor spesifikasjonene. Sørg alltid for god utluftning av PC-systemet (f.eks. med en ekstra ventilator) fordi en økning av klokkefrekvensen medfører en økning av varmeutviklingen.

Gjenoppretting av klokkefrekvensene til standardverdier

Gjenoppretting av klokkefrekvensene med maskinvarens standardverdier

Vi anbefaler at du gjenoppretter klokkefrekvensene så snart du har oppdatert BIOSen i grafikkortet.

Kantutjevningsteknikken brukes til å minimere «trappetrinneeffekten» som noen ganger ses i kanten av 3D-objekter.



Velg dette alternativet for å fremtvinge kantutjevning i programmer som ikke direkte støtter dette.

Legg merke til at noen programmer som ikke uttrykkelig støtter kantutjevning kanskje ikke gir et riktig skjermbilde eller viser uregelmessige bilder. Bruk denne innstillingen med forsiktighet. Deaktiver innstillingen hvis du opplever skjermproblemer med et spill eller et program som ikke støtter kantutjevning.

Bruk denne innstillingen til å velge hvor mye kantutjevning som skal brukes i Direct3D-programmer. Du kan velge enten å deaktivere kantutjevning helt eller å velge maksimal kantutjevning for et bestemt program.

Dette alternativet aktiverer fullscene-kantutjevning for OpenGL-driveren. Kantutjevning er en teknikk som brukes til å utjevne kanter på objekter i en scene for å redusere «trappetrinneffekten» du noen ganger ser på skjermen.

Noen CPUer støtter dessuten en rekke 3D-instruksjoner som kompletterer grafikkprosessoren og forbedrer ytelsen i 3D-spill og -programmer. Dette alternativet gir deg mulighet til å deaktivere støtten for disse utvidede 3D-instruksjonene i driverne. Dette kan være hensiktsmessig hvis du vil sammenligne ytelser eller finne feil.

