

Impostazioni driver ELSA

Le impostazioni driver *ELSA* rendono possibile all'utente l'effettuazione di impostazioni dettagliate per Direct3D, OpenGL e per la scheda grafica ELSA.

Per informazioni più dettagliate sui singoli punti, richiamare la guida contestuale nella pagina delle impostazioni interessata.

Scegliere le impostazioni che si intendono modificare.

Per avere la guida su una voce della casella di riepilogo, sceglierla e richiamare la guida contestuale.

Una lista delle impostazioni dell'utente per Direct3D che si sono salvate. Se si sceglie una voce dalla lista, le impostazioni verranno visualizzate. Per attivarle scegliere il pulsante **OK** o **Applica** .

Salva le impostazioni Direct3D correnti quale impostazione definita dall'utente. Le impostazioni salvate vengono poi aggiunte alla lista vicina.

Se si sono trovate le impostazioni ottimali per un determinato gioco Direct3D, il salvataggio di tali impostazioni quali definite dall'utente rende possibile la veloce configurazione di Direct3D prima dell'avvio del gioco e ci si risparmia così il settaggio delle singole opzioni.

Cancella l'impostazione dell'utente correntemente impostata dalla lista.

Reimposta tutte le impostazioni sui valori preimpostati.

Suggerimento: scegliendo **OK** o **Applica** subito prima del clic su questo campo, si cancellano tutte le modifiche di impostazioni effettuate e si costringe il driver del monitor ad usare le preimpostazioni dell'utente.

Questa opzione serve ad attivare e disattivare l'emulazione Fog-Table.

Direct3D presuppone che una scheda grafica capace di un'accelerazione hardware D3D deve essere in grado di rappresentare Vertex Fog o Table Fog. Alcuni giochi non interrogano le capacità dell'hardware D3D correttamente e presuppongono un supporto di Table Fog. L'impostazione di questa opzione assicura che i giochi con il chip NVIDIA Chip funzionino.

L'emulazione Fog-Table è preimpostata.

Queste opzioni permettono il pilotaggio delle proprietà Anti-Aliasing del driver.

L'Anti-Aliasing è un metodo per lisciare gli spigoli degli oggetti con il quale vengono eliminati i gradini della rappresentazione. Si noti che l'attivazione della funzione Anti-Aliasing non ha automaticamente come conseguenza la creazione da parte di tutti i programmi Direct3D di immagini con bordi lisci. Il corretto funzionamento dell'Anti-Aliasing ha come presupposto il supporto da parte dell'applicazione in questione.

L'utente può scegliere tra le seguenti opzioni:

Attiva - attiva il supporto Direct3D della funzione Anti-Aliasing nei driver.

Disattiva - disattiva il supporto Anti-Aliasing.

Questa opzione rende possibile lo spegnimento delle proprietà DirectX 6 del driver.

Alcune giochi sono stati scritti per versioni meno recenti di DirectX. Può succedere che essi non girino correttamente con DirectX 6 o 7 se è attivato il supporto del driver per essi. L'utente può qui disattivare questo supporto del driver. Il driver funzionerà in tal caso in un modo compatibile DirectX 5. I giochi più vecchi funzioneranno così correttamente.

Induce l'hardware ad adattare la profondità del buffer Z automaticamente alla profondità richiesta da un'applicazione.

Normalmente questa impostazione è attivata a meno che non si necessiti di una determinata profondità del buffer Z. Se questa impostazione non è attivata, le applicazioni che richiedono una profondità del buffer Z diversa da quella della configurazione hardware corrente non gireranno.

Attiva un metodo alternativo per il buffer di profondità.

Ciò rende possibile all'hardware l'uso di un altro meccanismo per il buffer di profondità nel caso in cui un'applicazione usi una profondità cromatica di 16 bit. La rappresentazione di immagini 3D può in tal modo migliorare.

Attiva il logo ELSA in Direct3D.

Se si attiva questa impostazione, nell'angolo in basso a sinistra dello schermo durante le applicazioni Direct3D viene visualizzato il logo ELSA.

Il NVIDIA Chip genera automaticamente Mipmaps per accrescere il grado di rendimento del trasferimento della texture tramite il bus.

Con le preimpostazioni, in alcuni giochi si hanno rappresentazioni difettose. Per rimediare a questo problema, ridurre il numero delle Mipmaps generate automaticamente fino a che la grafica del gioco non viene riprodotta correttamente. La riduzione del numero dei livelli di Mipmap elimina spesso errori di allineamento nelle texture o "cuciture" (al prezzo di una velocità ridotta).

Permette di impostare la precisione dei dettagli delle texture.

Una precisione dei dettagli più elevata genera immagini migliori, mentre una precisione dei dettagli bassa accresce la velocità delle applicazioni. L'utente può scegliere tra cinque gradi tra **Qualità dell'immagine massima** fino a **Velocità massima**.

Permette all'utente di scegliere tra i due metodi di Auto-Mipmap **Bilineare** e **Trilineare**.

Questa opzione modifica lo schema di indirizzamento della texture dell'hardware per i texel non filtrati (elementi di texture).

La modifica di questi valori modifica l'origine della definizione dei texel. I valori preimpostati corrispondono alle specifiche Direct3D. Alcuni software si aspettano che l'origine dei texel non filtrati venga definito in un luogo diverso. La qualità dell'immagine di tali applicazioni migliora se l'origine dei texel viene ridefinita.

Attenzione! Usare solo per scopi di test. Il sistema può in certi casi diventare instabile!

Questa impostazione stabilisce se nelle applicazioni OpenGL si debba usare le texture di una determinata profondità cromatica o la profondità cromatica del desktop.

Con **Usa profondità cromatica desktop** vengono sempre usate le texture con la profondità cromatica del desktop.

L'impostazione **Usa sempre 16 bit** e **Usa sempre 32 bit** costringe le texture della profondità cromatica indicata, indipendentemente dal desktop.

Permette al driver di usare l'ampliamento OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Ciò può accrescere la velocità di modellamento 3D delle applicazioni che supportano tale ampliamento.

Permette l'uso della memoria video se l'ampliamento **GL_KTX_buffer_region** è attivato.

Se però sono disponibili meno di 8 MB di memoria video, il supporto per l'ampliamento Dual Planes non viene attivato.

Questa impostazione non ha effetto se è disattivato " l'ampliamento Buffer-Region".

L'attivazione del **Filtraggio Fast-linear-mipmap-linear** accresce la velocità delle applicazioni al prezzo della qualità dell'immagine.

In molti casi una riduzione della qualità dell'immagine non si nota nemmeno.

Questa impostazione rende possibile a OpenGL l'uso del **Filtraggio anisotropico** per accrescere la qualità dell'immagine.

Questa impostazione stabilisce il **modo Buffer-Flipping** per applicazioni OpenGL che girano a tutto schermo. Si può scegliere tra **Trasferimento a blocchi**, **Page-Flip** o **Automatico**. **Automatico** permette al driver di scegliere il metodo migliore per via della configurazione hardware.

Questa impostazione stabilisce il metodo della sincronizzazione verticale in OpenGL.

Sempre Off disattiva la sincronizzazione verticale nelle applicazioni OpenGL.

Off come standard disattiva la sincronizzazione verticale fino a che un'applicazione non la attiva esplicitamente.

On come Standard attiva la sincronizzazione verticale fino a che un'applicazione non la disattiva esplicitamente.

Salva le impostazioni OpenGL correnti quali impostazioni definite dall'utente. Le impostazioni salvate vengono poi aggiunte nella lista accanto.

Se si sono trovate le impostazioni ottimali per una determinata applicazione OpenGL, il salvataggio di tali impostazioni quali definite dall'utente rende possibile la veloce configurazione di OpenGL prima dell'avvio dell'applicazione e ci si risparmia così il settaggio delle singole opzioni.

Una lista delle impostazioni dell'utente per OpenGL che si sono salvate. Se si sceglie una voce dalla lista, le impostazioni verranno visualizzate. Per attivarle scegliere il pulsante **OK** o **Applica**.

Con questo cursore si può modificare il clock normale del processore grafico. Si consiglia di mantenere il clock standard, poiché in caso contrario la scheda grafica viene usata al di fuori delle specifiche. Fare in modo che il PC sia ben areato (ad esempio tramite una ventola aggiuntiva) poiché un aumento del clock ha come conseguenza un sviluppo di calore aggiuntivo.

Con questo cursore si può modificare il clock normale della memoria grafica. Si consiglia di mantenere il clock standard, poiché in caso contrario la scheda grafica viene usata al di fuori delle specifiche. Fare in modo che il PC sia ben areato (ad esempio tramite una ventola aggiuntiva) poiché un aumento del clock ha come conseguenza un sviluppo di calore aggiuntivo.

Reimposta i valori del clock sui valori che essi avevano prima della modifica

Reimpostazione del clock sui valori standard dell'hardware

Viene consigliato di reimpostare il clock non appena si aggiorna il Bios della propria scheda grafica.

L'antialiasing è una tecnica usata per ridurre al minimo gli effetti « a gradini » che sono talvolta visibili lungo i bordi di un oggetto 3D.

Usare questa opzione per forzare l'antialiasing nelle applicazioni che non lo supportano direttamente.

Notare che alcune applicazioni che non supportano esplicitamente l'antialiasing, potrebbero non visualizzare correttamente o rendere immagini irregolari. Usare questa opzione con attenzione. Se si hanno problemi di visualizzazione con un gioco o con un'applicazione che non supporta l'antialiasing disattivare l'opzione.

Usare questo controllo per scegliere il grado di antialiasing da usare nelle applicazioni Direct3D. Si può scegliere di disattivare del tutto l'antialiasing o di impostarla al massimo possibile per una determinata applicazione.

Questa opzione abiliterà l'antialiasing per l'intera scena per il driver OpenGL. L'antialiasing è una tecnica per smorzare i bordi degli oggetti in una scena in modo da ridurre l'effetto a « gradini » che talvolta si vede.

Alcune CPU supportano delle istruzioni 3D supplementari che complementano il processore grafico e accelerano le prestazioni nei giochi o nelle applicazioni 3D. Questa opzione permette di disabilitare il supporto nel driver per queste istruzioni 3D supplementari. Ciò può essere utile per scopi di confronto delle prestazioni e per la soluzione di problemi.

