

Ustawienia sterownika ELSA

Ustawienia sterownika ELSA umożliwiają¹ wprowadzanie szczegółowych ustawień dla programów Direct3D, OpenGL oraz karty graficznej ELSA.

W celu uzyskania dokładniejszych informacji na temat poszczególnych punktów należy wywołać pomoc kontekstową¹ dla odpowiedniej strony nastawczej.

Należy wybrać te ustawienia, które mają zostać zmienione.

W celu uzyskania pomocy odnośnie wprowadzenia w polu tekstowym należy wybrać to pole i jeszcze raz wywołać pomoc kontekstową.

Lista ustawień użytkownika dla Direct3D, które zostały wprowadzone do pamięci. W przypadku wybrania wpisu z tej listy zostaną wyświetlone odpowiednie ustawienia. W celu ich aktywowania należy wybrać pole załączania **OK** lub **Wprowadzenie** .

Powoduje wprowadzenie do pamięci aktualnych ustawień Direct3D, jako ustawień określonych przez użytkownika. Wprowadzone do pamięci ustawienia zostają wtedy dołączone do sąsiedniej listy.

W przypadku znalezienia optymalnych ustawień dla określonej gry Direct3D wprowadzenie ich do pamięci, jako ustawień użytkownika, umożliwia szybką konfigurację Direct3D przed uruchomieniem gry i zaoszczędza ustawiania poszczególnych opcji.

Powoduje skasowanie aktualnie wybranych ustawień użytkownika z listy.

Powoduje ponowne przestawienie wszystkich ustawieñ na uprzednio ustawione wartoœci.

Informacja: Wybór **OK** lub **Wprowadzenie** bezpoœrednio po klikniêciu na tym polu powoduje skasowanie wszystkich wprowadzonych zmian i wymusza na sterowniku ekranowym zastosowanie jego ustawieñ wstêpnych.

Opcja ta s³uży do za³¹czania wzglêdnie wy³¹czania emulacji Fog-Table.

Direct3D ustala, że przystosowana do sprzêtowego przyœpieszania D3D przystawka ekranowa musi byæ w stanie prezentowaæ Vertex Fog lub Table Fog. Niektóre gry nie sprawdzaj¹ moŹliwoœci sprzêtu D3D w sposób prawid³owy i zak³adaj¹ istnienie wspomagania Table Fog. Ustawienie tej opcji zapewnia wspó³pracê tego rodzaju gier z procesorem NVIDIA Chip.

Emulacja Fog Table jest wstêpnie ustawiona.

Opcje te umożliwiają sterowanie właściwościami sterownika mającymi na celu korektę wad zobrażenia spowodowanego podziałem rastra, przez wygładzenie konturów obiektów (Antialiasing).

W przypadku opcji "antialiasing" chodzi o metodę wygładzania krawędzi obiektów, dzięki której z obrazu zostają usunięte linie schodkowe. Należy zauważyć, że aktywacja funkcji antialiasing nie powoduje automatycznego tworzenia obrazów z wygładzonymi krawędziami przez wszystkie programy Direct3D. Prawidłowe funkcjonowanie opcji antialiasing wymaga wspomaganie przez dany program użytkowy.

Można wybrać następujące opcje:

Aktywacja - aktywuje wspomaganie Direct3D funkcji antialiasing w sterownikach.

Dezaktywacja - dezaktywuje wspomaganie funkcji antialiasing.

Opcja ta umożliwia wy³czenie w sterowniku funkcji DirectX 6.

Niektóre gry zosta³y napisane dla starszych wersji DirectX. Istnieje mo¿liwoœæ, ¿e nie bêd¹ one prawid³owo pracowa³y z programami DirectX 6 lub 7, jeœli aktywowane jest wspomaganie sterownikowe tych programów. W tym miejscu mo¿na wy³czyæ wspomaganie sterownikowe. Sterownik bêdzie wtedy pracowa³ w trybie zgodnym z DirectX 5. Starsze gry bêd¹ w takim przypadku pracowa³y prawid³owo.

Powoduje sprzętowe dopasowanie wielkości buforu Z do wielkości wymaganej przez program użytkowy.

W normalnych warunkach ustawienie to jest aktywowane, chyba że wymagana jest określona wielkość buforowa Z. W przypadku braku aktywowania tego ustawienia, programy użytkowe, które wymagają innej wielkości buforu Z, niż podana w aktualnej konfiguracji sprzętowej, nie będą pracowały.

Powoduje aktywację alternatywnej metody określania buforu głębokości.

Umożliwia to zastosowanie przez sprzęt innego mechanizmu buforowania głębokości, gdy program użytkowy wykorzystuje 16 bitów¹ paletę barw. Dzięki temu prezentacja obrazów trójwymiarowych może ulec poprawie.

Powoduje aktywację ELSA Logos w trybie Direct3D.

W przypadku aktywacji tego ustawienia, w dolnym narożniku ekranu, w czasie działania programów użytkowych Direct3D, jest wyświetlane logo ELSA.

Procesor NVIDIA Chip wytwarza automatycznie mipmapy dla zwiększenia współczynnika sprawności przesyłu tekstur przez magistralę.

Przy zastosowaniu ustawień wstępnych, w niektórych grach dochodzi do wyświetlania błędnego obrazu. W celu usunięcia tego problemu należy ograniczyć liczbę automatycznie generowanych mipmap, w taki sposób aby grafika gry była prawidłowo przedstawiana. Zmniejszenie liczby poziomów mipmap często powoduje usunięcie błędów wyrównania w teksturach lub "szwów" (za cenę zmniejszenia prędkości działania).

Umożliwia ustawienie poziomu uszczegółowienia tekstur.

Duży stopień uszczegółowienia powoduje wyświetlanie lepszych obrazów, podczas gdy niska uszczegółowienie zwiększa prędkość działania programów użytkowych. Można wybierać pięć stopni począwszy od stopnia **Najlepsza jakość** do stopnia **Największa prędkość**.

Umożliwia wybór pomiędzy dwiema metodami auto-mipmapowania **dwuliniow¹** oraz **trójliniow¹** .

Opcja ta zmienia sprzętowy schemat adresowania tekstur dla nieprzefiltrowanych teksteli (elementy tekstur).

Zmiana tych wartości powoduje zmianę Źródła definicji teksteli. Ustawione wstępnie wartości odpowiadają specyfikacjom Direct3D. Niektóre programy oczekują, że Źródło nieprzefiltrowanych teksteli zostanie zdefiniowane w innym miejscu. Jakość obrazu tych programów użytkowych polepsza się, gdy Źródło teksteli zostanie ponownie zdefiniowane.

Uwaga ! Stosować tylko do celów związanych z testowaniem. W pewnych warunkach system może pracować niestabilnie!

Ustawienie to określa, czy przy programach użytkowych OpenGL mają być stosowane tekstury o określonym natężeniu barwy, czy też ma być wykorzystywana natężenie barw desktopu.

W przypadku ustawienia **Wykorzystywanie natężenia barwy desktopu** zawsze stosowane są tekstury o natężeniu barwy desktopu.

Ustawienia **Stosowanie zawsze 16 bitów** oraz **Stosowanie zawsze 32 bitów** wymaga wykorzystywania tekstur o podanym natężeniu barwy, niezależnie od desktopu.

Umożliwia wykorzystywanie przez sterownik rozszerzenia OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Opcja ta może zwiększyć prędkość modelowania trójwymiarowego w programach użytkowych, które wykorzystują to rozszerzenie.

Umożliwia wykorzystanie pamięci wideo, jeżeli **GL_KTX_buffer_region** rozszerzenie to jest aktywowane.

Jeżeli jednak dostępne jest mniej niż 8 MB pamięci wideo, wspomaganie rozszerzenia Dual Planes nie zostanie aktywowane.

Ustawienie to nie powoduje żadnego działania, gdy opcja "Rozszerzenie obszaru buforu" jest dezaktywowana.

Aktywacja opcji **Filtracja Fast-linear-mipmap-linear** zwiększa prędkość działania programów użytkowych kosztem jakości obrazu.

W wielu przypadkach zmniejszenie jakości obrazu jest prawie niezauważalne.

Ustawienie to umożliwia wykorzystywanie przez OpenGL **Filtracji anizotropicznej** , w celu polepszenia jakości obrazu.

Ustawienie to okreœla **Tryb przesy³ania buforu** dla programów u¿ytkowych OpenGL, które pracuj¹ w trybie pe³noekranowym.

Mo¿na wybieraæ pomiêdzy **przesy³aniem blokowym** , **przesy³aniem stronami** lub **przesy³aniem automatycznym**. **Przesy³anie automatyczne** umo¿liwia sterownikowi wybór najlepszej metody ze wzglêdu na konfiguracjê sprzêtow¹.

Ustawienie to określa metodę pionowej synchronizacji w OpenGL.

Zawsze wy³czona opcja ta wy³cza pionow¹ synchronizacjê we wszystkich programach u¿ytkowych OpenGL.

Standardowo wy³czona opcja ta wy³cza pionow¹ synchronizacjê, do momentu a¿ dany program u¿ytkowy za³czy j¹ w sposób jawny.

Standardowo za³czona opcja ta za³cza pionow¹ synchronizacjê, do momentu a¿ dany program u¿ytkowy wy³czy j¹ w sposób jawny.

Powoduje wprowadzenie do pamięci aktualnych ustawień OpenGL, jako ustawień określonych przez użytkownika. Wprowadzone do pamięci ustawienia zostają wtedy dołączone do średniej listy.

W przypadku znalezienia optymalnych ustawień dla określonego programu użytkowego OpenGL wprowadzenie ich do pamięci, jako ustawień użytkownika, umożliwia szybką konfigurację OpenGL przed uruchomieniem programu użytkowego i zaoszczędza ustawiania poszczególnych opcji.

Lista ustawień użytkownika dla OpenGL, które zostały wprowadzone do pamięci. W przypadku wybrania wpisu z tej listy zostaną wyświetlone odpowiednie ustawienia. W celu ich aktywowania należy wybrać pole zaznaczenia **OK** lub **Wprowadzenie** .

Za pomoc¹ tego regulatora suwakowego można zmieniać regularn¹ prędkość impulsowania procesora graficznego. Zalecane jest zachowanie standardowego impulsowania sprzętowego, ponieważ w przeciwnym wypadku karta graficzna będzie pracowa³a poza zakresem specyfikacji. W każdym przypadku należy zapewnić dobr¹ wentylację systemu komputerowego (np. poprzez zastosowanie dodatkowego wentylatora), ponieważ następstwem zwiększenia prędkości impulsowania jest dodatkowe zwiększenie ilości wytwarzanego ciep³a.

Za pomoc¹ tego regulatora suwakowego można zmieniać regularn¹ prędkość impulsowania pamięci graficznej. Zalecane jest zachowanie standardowego impulsowania sprzętowego, ponieważ w przeciwnym wypadku karta graficzna będzie pracowa³a poza zakresem specyfikacji. W każdym przypadku należy zapewnić dobr¹ wentylację systemu komputerowego (np. poprzez zastosowanie dodatkowego wentylatora), ponieważ następstwem zwiększenia prędkości impulsowania jest dodatkowe zwiększenie ilości wytwarzanego ciep³a.

Przywrócenie prędkości impulsowania do wartości obowiązujących przed zmian¹

Przywrócenie prędkości impulsowania do standardowych wartości sprzętowych

Zalecane jest, aby przywracać prędkości impulsowania bezpośrednio przy aktualizacji biosu karty graficznej

Antyaliasing jest to metoda stosowana do zmniejszania zjawiska " linii schodkowych " czasami widocznych wzdłuż krawędzi obiektów trójwymiarowych.

Opcje te należy stosować w celu uzyskania korekty obrazu w aplikacjach, w których nie jest ona stosowana bezpośrednio.

Należy zauważyć, że niektóre aplikacje, które nie stosują wyraznej korekty obrazu (antyaliasing), mogą go niewłaściwie wyświetlać lub pokrywać. Opcje te należy stosować ostrożnie. W przypadku wystąpienia zakłóceń obrazu wyświetlanego w czasie grania lub korzystania z programów użytkowych, w których nie jest stosowana korekta wyświetlanego obrazu, opcje te należy wyłączyć.

Sterowanie to należy stosować do określenia stopnia korekty wad wyświetlanego obrazu używanej w aplikacjach Direct3D. Możliwość wyboru obejmuje zakres od całkowitego wyłączenia opcji korekty wyświetlanego obrazu do maksymalnego stopnia tej korekty dla poszczególnych aplikacji.

Opcja ta umożliwia pełną korektę wyświetlanego obrazu dla sterownika OpenGL. Antyaliasing jest to metoda stosowana do wygładzania krawędzi wyświetlanych obiektów w celu zmniejszenia występowania zjawiska postrzepionych " linii schodkowych " widocznych czasami na ekranie.

Niektóre jednostki centralne umożliwiają stosowanie dodatkowych instrukcji trójwymiarowego obrazowania (3D), które wspomagają działanie procesora graficznego i polepszają wyświetlanie obrazu w trójwymiarowych grach i programach użytkowych. Opcja ta pozwala na zablokowanie stosowania przez sterownik rozszerzonych poleceń wyświetlania trójwymiarowego obrazu. Może to być przydatne dla porównania jakości wyświetlanego obrazu lub dla usuwania zakłóceń w wykonywaniu programów.

