

Definições do controlador ELSA

As definições do controlador ELSA permitem a sintonia fina da placa ELSA para Direct3D, OpenGL e hardware.

Para obter informações detalhadas chame a ajuda de contexto das páginas de propriedade.

Selecione as definições que quer ajustar.

Para obter ajuda para uma entrada de caixa de lista, seleccione a entrada e volte a chamar a ajuda de contexto.

Uma lista das definições Direct3D personalizadas que guardou. Seleccionar um item da lista irá activar a definição. Para aplicar a definição, escolha o botão **OK** ou **Aplicar**.

Permite guardar as definições Direct3D actuais como uma definição personalizada. As definições guardadas irão depois ser adicionadas à lista adjacente.

Uma vez encontradas as definições óptimas para determinado jogo Direct3D, guardar as definições como uma definição personalizada permite configurar rapidamente o Direct3D antes de iniciar o jogo e elimina a necessidade de definir cada acção individualmente.

Elimina a definição personalizada actualmente seleccionada na lista.

Restaura todas as definições para os valores predefinidos.

Sugestão: Escolher **OK** ou **Aplicar** imediatamente após fazer clique sobre este botão elimina todas as alterações às definições, forçando os controladores do ecrã a utilizar as predefinições.

Esta opção é utilizada para activar e desactivar a emulação da tabela de nevoeiro.

O Direct3D especifica que um adaptador de ecrã com capacidade para aceleração por hardware D3D deve ter a capacidade de implementar nevoeiro de vértice ou nevoeiro de tabela. Alguns jogos não consultam correctamente as capacidades de hardware D3D e esperam suporte para o nevoeiro de tabela. Escolher esta opção garante que esses jogos possam ser executados com o chip NVIDIA.

A emulação da tabela de nevoeiro é activada por predefinição.

Estas opções permitem controlar as funcionalidades anti-aliasing dos controladores.

Anti-aliasing é um método utilizado para alisar as extremidades dos objectos 3D de modo a eliminar o aspecto irregular. Note que activar o método anti-aliasing não fará com que todos os programas Direct3D apresentem automaticamente imagens anti-alias. O método anti-aliasing tem de ser suportado pela aplicação para que esta funcione correctamente.

É possível seleccionar a partir das opções seguintes:

Activado - Activa o suporte Direct3D para anti-aliasing nos controladores.

Desactivado - Desactiva todo o suporte anti-aliasing.

Esta opção permite desactivar as mais recentes funcionalidades DirectX nos controladores.

É possível que alguns jogos desenvolvidos para versões anteriores do DirectX não sejam correctamente executados com as versões 6 ou 7 do DirectX instaladas e o seu suporte activado nos controladores. Seleccionar esta opção força os controladores a executar em modo de compatibilidade DirectX 5 para que as versões anteriores dos jogos sejam executadas correctamente.

Utilize esta opção se pretender executar alguns jogos mais antigos que não são iniciados ou executados como deveriam.

Força o hardware a ajustar automaticamente a profundidade do Z buffer à profundidade que a aplicação necessita.

Esta opção deve estar activada, a não ser que o trabalho necessite absolutamente de uma profundidade específica do Z buffer. Se esta opção for desactivada, as aplicações cuja profundidade Z buffer não correspondam à da configuração de hardware actual não serão executadas.

Activa uma técnica alternativa para profundidade buffering.

Este procedimento permite que o hardware utilize um mecanismo diferente para profundidade de buffering em aplicações de 16 bits. Activar esta definição pode resultar numa melhor qualidade de apresentação de imagens 3D.

Activa o logotipo do ELSA no Direct3D.

Activar esta definição irá apresentar o logotipo do ELSA no canto inferior do ecrã durante a execução de aplicações Direct3D.

O chip NVIDIA gera mipmaps automaticamente para aumentar a eficácia das transferências de textura no bus.

Alguns jogos não apresentam imagens correctas com as predefinições. Para corrigir qualquer problema, reduza o número de mipmaps gerados automaticamente até que as imagens do jogo sejam correctamete apresentadas. Reduzir o número de níveis de mipmap elimina frequentemente desalinhamentos de textura ou 'junções' (com algum prejuízo do desempenho).

Permite ajustar o cursor LOD (nível de detalhes) para mipmaps.

O cursor em posição inferior proporciona melhor qualidade de imagem, enquanto o cursor em posição superior aumenta o desempenho da aplicação. É possível escolher de entre cinco valores de cursor predefinidos, desde **Melhor qualidade de imagem a Melhor desempenho**.

Permite seleccionar entre o método auto mipmap bilinear e trilinear.

Esta opção altera o esquema de endereçamento de textura de hardware para texels filtrados (elementos de textura).

Alterar estes valores irá alterar o local onde é definida a origem de texels. Os valores predefinidos estão em conformidade com as especificações do Direct3D. É possível que algum software possa contar com que a origem do texel filtrado seja definida noutra local. A qualidade de imagem de tais aplicações irá melhorar se a origem do texel for redefinida.

Atenção ! Apenas para teste! O sistema pode tornar-se instável !

Esta opção determina se as texturas de determinada profundidade de cor devem ser utilizadas por predefinição em aplicações OpenGL.

Ao utilizar a profundidade de cor do ambiente de trabalho serão sempre utilizadas texturas de profundidade de cor na qual o seu ambiente de trabalho Windows está a ser actualmente executado.

As opções **Utilizar sempre 16 bpp** e **Utilizar sempre 32 bpp** irão forçar a utilização de texturas de profundidade de cor especificada, independentemente das definições do ecrã.

Permite aos controladores utilizar a extensão do OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Este procedimento pode aumentar o desempenho da aplicação em aplicações 3D modeling que suportem esta extensão.

Permite a utilização de memória vídeo local quando a extensão GL_KTX_buffer_region estiver activada.

No entanto, se estiverem disponíveis menos de 8 MB de memória vídeo local, não será activado suporte para extensão de planos duplos.

A definição não terá efeito se a opção **Activar a extensão da região buffer** acima estiver desactivada.

Permitir a filtragem rápida linear-mipmap-linear irá proporcionar melhor desempenho da aplicação com algum prejuízo da qualidade de imagem.

Em muitos casos, pode não ser notada perda da qualidade de imagem, pelo que é possível que queira tirar partido do desempenho extra obtido ao activar esta funcionalidade.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar filtragem anisotrópica para melhorar a qualidade de imagem.

Esta opção determina o modo buffer flipping para aplicações OpenGL de ecrã total.

É possível seleccionar a partir do método de transferência de blocos, do método page flip ou da selecção automática. A selecção automática permite ao controlador determinar o melhor método baseado na configuração de hardware.

Esta opção permite especificar o manuseamento vertical no OpenGL.

Sempre desligado irá desactivar sempre a sincronização vertical em todas as aplicações OpenGL.

Desactivado por predefinição irá manter a sincronização vertical desactivada, a não ser que seja especificamente solicitada a sua activação por uma aplicação.

Activado por predefinição irá manter a sincronização vertical activada, a não ser que seja especificamente solicitada a sua desactivação por uma aplicação.

Permite guardar as definições actuais como definição personalizada. As definições guardadas serão depois adicionadas à lista adjacente.

Uma vez encontradas as definições óptimas para determinada aplicação OpenGL, guardar as definições como uma definição personalizada permite configurar rapidamente o OpenGL antes de iniciar o programa e elimina a necessidade de definir cada opção individualmente.

Uma lista das definições OpenGL que guardou. Seleccionar um item a partir da lista irá activar a definição. Para aplicar a definição, escolha o botão **OK** ou **Aplicar**.

O cursor altera a velocidade do relógio interno. Recomendamos que retenha a velocidade predefinida para o hardware uma vez que as outras definições resultam no funcionamento da placa gráfica fora das especificações. Certifique-se de que proporciona uma boa ventilação do sistema PC (por exemplo, utilizando um ventilador adicional) dado que fazer overlocking origina uma produção excessiva de calor.

O cursor altera a velocidade do relógio de memória. Recomendamos que retenha a velocidade predefinida para o hardware uma vez que as outras definições resultam no funcionamento da placa gráfica fora das especificações. Certifique-se de que proporciona uma boa ventilação do sistema PC (por exemplo, utilizando um ventilador adicional) dado que fazer overclocking origina uma produção excessiva de calor.

Repõe todas as capacidades de ajustamento do relógio para os valores de entrada.

Repõe todas as capacidades de ajustamento do relógio e força uma redução do hardware de gráficos antes que os controladores possam voltar a ser activados.

Recomendamos que execute a reposição sempre que alterar o BIOS do adaptador de imagem com uma imagem BIOS actualizada.

O antialias é uma técnica utilizada para minimizar o efeito de escada que por vezes se vê nas extremidades de objectos 3D.

Utilize esta opção para forçar o antialias em aplicações que não o suportem directamente.

Lembre-se que as aplicações que não suportem explicitamente o antialias podem não apresentar as imagens correctamente ou apresentar imagens irregulares. Utilize esta opção com cuidado. Desactive esta opção se experimentar problemas de visualização com um jogo ou aplicação que não suporte antialias.

Utilize este controlo para seleccionar o grau de antialias a utilizar em aplicações Direct3D. Estão disponíveis diversas opções, desde desligar completamente o antialias a seleccionar a maior quantidade possível para uma aplicação em particular.

Esta opção activa antialias em todo o ecrã para o controlador OpenGL. O antialias é uma técnica utilizada para suavizar as extremidades dos objectos no ecrã, de forma a reduzir o efeito de escada irregular que por vezes se vê.

Algumas CPUs suportam instruções 3D adicionais que complementam o processador de gráficos e melhoram o desempenho em jogos ou aplicações 3D. Esta opção permite-lhe desactivar suporte para estas instruções 3D adicionais nos controladores. Pode ser especialmente útil para comparações de desempenho ou para resolução de problemas.

