

ELSA Treiber Einstellungen

Die *ELSA Treiber Einstellungen* ermöglichen es Ihnen, detaillierte Einstellungen für Direct3D, OpenGL und Ihre ELSA Grafikkarte zu machen.

Für genauere Informationen zu den einzelnen Punkten rufen Sie bitte die Kontexthilfe der entsprechenden Einstellungsseite auf.

Wählen Sie die Einstellungen, die Sie ändern wollen.

Um Hilfe zu einem Eintrag in der Listbox zu bekommen, wählen Sie ihn aus und rufen die Kontexthilfe noch einmal auf.

Eine Liste von Benutzereinstellungen für Direct3D, die Sie abgespeichert haben. Wenn Sie einen Eintrag aus der Liste anwählen, werden diese Einstellungen angezeigt. Um sie zu aktivieren wählen Sie die **OK** oder **Übernehmen** Schaltfläche.

Speichert die aktuellen Direct3D-Einstellungen als benutzerdefinierte Einstellung. Gespeicherte Einstellungen werden dann der benachbarten Liste hinzugefügt.

Haben Sie die optimalen Einstellungen für ein bestimmtes Direct3D-Spiel herausgefunden, so gestattet Ihnen das Speichern dieser Einstellungen als benutzerdefinierter Einstellung die schnelle Konfiguration von Direct3D vor dem Starten des Spieles und erspart Ihnen so das Setzen der einzelnen Optionen.

Löscht die z.Z. gewählte Benutzereinstellung aus der Liste.

Setzt sämtliche Einstellungen auf die voreingestellten Werte zurück.

Tip: Die Auswahl von **OK** oder **Übernehmen** unmittelbar nach dem Anklicken dieses Feldes löscht sämtliche vorgenommenen Änderungen von Einstellungen und zwingt damit die Bildschirmtreiber zur Verwendung ihrer Voreinstellungen.

Diese Option dient zum Ein- bzw. Ausschalten der Fog-Table-Emulation.

Direct3D legt fest, daß ein zur D3D-Hardwarebeschleunigung fähiger Bildschirmadapter in der Lage sein muß, entweder Vertex Fog oder Table Fog darzustellen. Einige Spiele fragen die Fähigkeiten der D3D-Hardware nicht korrekt ab und setzen eine Unterstützung von Table Fog voraus. Die Einstellung dieser Option gewährleistet, daß diese Spiele mit dem NVIDIA Chip laufen.

Die Fog Table-Emulation ist voreingestellt.

Diese Optionen gestatten die Steuerung der Anti-Aliasing-Eigenschaften der Treiber.

Bei Anti-Aliasing handelt es sich um eine Methode zur Kantenglättung bei Objekten, durch die Treppenstufen in der Darstellung beseitigt werden. Es sei darauf hingewiesen, daß die Aktivierung der Anti-Aliasing-Funktion nicht automatisch dazu führt, daß sämtliche Direct3D-Programme Bilder mit geglätteten Kanten erzeugen. Die richtige Funktion des Anti-Aliasing setzt die Unterstützung durch die jeweilige Anwendung voraus.

Sie können aus den folgenden Optionen wählen:

Aktivieren - aktiviert die Direct3D-Unterstützung der Anti-Aliasing-Funktion in den Treibern.

Deaktivieren - deaktiviert die Anti-Aliasing-Unterstützung.

Diese Option ermöglicht das Abschalten der DirectX 6 Features des Treibers.

Einige Spiele wurden für ältere Versionen von DirectX geschrieben. Es ist möglich, dass sie nicht korrekt mit DirectX 6 oder 7 laufen, wenn die Treiberunterstützung dafür aktiviert ist. Sie können hier diese-Unterstützung des Treibers abschalten. Der Treiber läuft dann in einem DirectX 5 kompatiblen Modus. Ältere Spiele laufen dann korrekt.

Veranlasst die Hardware, die Tiefe des Z-Puffers automatisch an die Tiefe, die eine Anwendung anfordert, anzupassen.

Normalerweise ist diese Einstellung aktiviert, es sei denn, Sie benötigen eine bestimmte Z-Puffertiefe. Wenn diese Einstellung nicht aktiviert ist, laufen Anwendung, die einer anderen Z-Puffertiefe als der aktuellen Hardwarekonfiguration benötigen, nicht.

Aktiviert eine alternative Methode für Tiefenpuffer.

Dies ermöglicht der die Hardware einen anderen Mechanismus für Tiefenpufferung zu benutzen, wenn eine Anwendung 16Bit Farbtiefe benutzt. Die Darstellung von 3D Bilder kann sich dadurch verbessern.

Aktiviert das ELSA Logos in Direct3D.

Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, wird in der unteren Ecke des Bildschirms während Direct3D Anwendungen das ELSA-Logo angezeigt.

Der NVIDIA Chip erzeugt automatisch Mipmaps zur Erhöhung des Wirkungsgrades des Textur-Transfers über den Bus.

Mit den Voreinstellungen kommt es bei einigen Spielen zu einer fehlerhaften Darstellung. Zur Behebung dieses Problems verringern Sie die Anzahl der automatisch generierten Mipmaps, bis die Graphik des Spieles korrekt wiedergegeben wird. Die Verringerung der Anzahl der Mipmap-Ebenen beseitigt häufig Ausrichtungsfehler bei Texturen oder "Nähte" (um den Preis verringerter Geschwindigkeit).

Erlaubt die Detailgenauigkeit der Texturen einzustellen.

Eine hohe Detailgenauigkeit erzeugt bessere Bilder, während eine niedrige Detailgenauigkeit die Geschwindigkeit der Anwendungen erhöht. Sie können zwischen fünf Stufen zwischen **Beste Bildqualität** bis **Beste Geschwindigkeit** wählen.

Erlaubt Ihnen zwischen den beiden Auto-Mipmap-Methoden **Bilinear** und **Trilinear** zu wählen.

Diese Option verändert das Textur-Adressierungsschema der Hardware für ungefilterte Texel (Texturelemente).

Die Veränderung dieser Werte ändert den Ursprung der Texel-Definition. Die voreingestellten Werte entsprechen den Direct3D-Spezifikationen. Manche Software erwartet, daß der Ursprung der ungefilterten Texel an einer anderen Stelle definiert wird. Die Bildqualität solcher Anwendungen verbessert sich, wenn der Ursprung der Texel neu definiert wird.

Achtung ! Nur für Testzwecke benutzen. Das System kann unter Umständen instabil laufen!

Diese Einstellung bestimmt ob bei OpenGL Anwendungen Texturen einer bestimmten Farbtiefe oder ob die Desktop-Farbtiefe benutzt werden soll.

Bei **Desktop Farbtiefe benutzen** werden immer Texturen mit der Farbtiefe des Desktop benutzt.

Die **Immer 16 Bit benutzen** und **Immer 32 Bit benutzen** Einstellung erzwingt Texturen der angegebenen Farbtiefe, unabhängig vom Desktop.

Erlaubt dem Treiber die OpenGL Erweiterung **GL_KTX_buffer_region** zu benutzen.

Dies kann die 3D Modellierungs-Geschwindigkeit der Anwendungen erhöhen, die diese Erweiterung unterstützen.

Erlaubt die Benutzung von Videospeicher, wenn die **GL_KTX_buffer_region** Erweiterung aktiviert ist.

Wenn allerdings weniger als 8 MB Videospeicher verfügbar ist, wird die Unterstützung für die Dual Planes Erweiterung nicht aktiviert.

Diese Einstellung hat keinen Effekt, wenn die " Buffer-Region Erweiterung " deaktiviert ist.

Aktivieren der **Fast-linear-mipmap-linear Filterung** erhöht die Geschwindigkeit der Anwendungen auf Kosten der Bildqualität.

In vielen Fällen ist eine Verminderung der Bildqualität kaum bemerkbar.

Diese Einstellung ermöglicht es, OpenGL die **Anisotropische Filterung** zu benutzen, um die Bildqualität zu steigern.

Diese Einstellung bestimmt den **Buffer-Flipping-Modus** für OpenGL Anwendungen, die im Ganzbildschirmmodus laufen.

Sie können zwischen **Blockübertragung**, **Page-Flip** oder **Automatisch** wählen. **Automatisch** erlaubt dem Treiber die beste Methode aufgrund der Hardwarekonfiguration zu wählen.

Diese Einstellung bestimmt die Methode der vertikale Synchronisation in OpenGL.

Immer aus schaltet die vertikale Synchronisation in OpenGL Anwendungen aus.

Aus als Standard schaltet die vertikale Synchronisation ab, bis eine Anwendung diese explizit einschaltet.

An als Standard schaltet die vertikale Synchronisation an, bis eine Anwendung diese explizit abschaltet.

Speichert die aktuellen OpenGL-Einstellungen als benutzerdefinierte Einstellung. Gespeicherte Einstellungen werden dann der benachbarten Liste hinzugefügt.

Haben Sie die optimalen Einstellungen für eine bestimmte OpenGL-Anwendung herausgefunden, so gestattet Ihnen das Speichern dieser Einstellungen als benutzerdefinierter Einstellung die schnelle Konfiguration von OpenGL vor dem Starten der Anwendung und erspart Ihnen so das Setzen der einzelnen Optionen.

Eine Liste von Benutzereinstellungen für OpenGL, die Sie abgespeichert haben. Wenn Sie einen Eintrag aus der Liste anwählen, werden diese Einstellungen angezeigt. Um sie zu aktivieren wählen Sie die **OK** oder **Übernehmen** Schaltfläche.

Mit diesem Schieberegler können Sie die reguläre Taktrate des Grafikprozessors verändern. Wir empfehlen die Hardware Standardtaktung beizubehalten, da Sie Ihre Grafikkarte ansonsten außerhalb der Spezifikationen betreiben. Sorgen Sie bitte in jedem Fall für eine gute Durchlüftung Ihres PC-Systems (z.B. durch einen Zusatzlüfter), da eine Erhöhung der Taktrate eine zusätzliche Hitzeentwicklung zur Folge hat.

Mit diesem Schieberegler können Sie die reguläre Taktrate des Grafikspeichers verändern. Wir empfehlen die Hardware Standardtaktung beizubehalten, da Sie Ihre Grafikkarte ansonsten außerhalb der Spezifikationen betreiben. Sorgen Sie bitte in jedem Fall für eine gute Durchlüftung Ihres PC-Systems (z.B. durch einen Zusatzlüfter), da eine Erhöhung der Taktrate eine zusätzliche Hitzeentwicklung zur Folge hat.

Zurücksetzen der Taktraten auf die Werte, bevor sie von Ihnen geändert wurden

Zurücksetzen der Taktraten auf die Hardware-Standardwerte

Es wird empfohlen, dass Sie die Taktraten zurücksetzen, sobald Sie das Bios Ihrer Grafikkarte aktualisiert haben

