

Configuration du pilote ELSA

La configuration du pilote ELSA vous permet de procéder à un paramétrage détaillé pour Direct3D, OpenGL et votre carte graphique ELSA.

Pour obtenir des informations plus détaillées sur les différents points, appelez s.v.p. l'aide contextuelle correspondant à la page de paramétrages.

Sélectionnez les paramètres que vous désirez modifier.

Pour obtenir de l'aide sur une rubrique dans la zone de liste, sélectionnez-la et appelez à nouveau l'aide contextuelle.

Une liste de configurations utilisateur pour Direct3D que vous avez enregistrées. Si vous sélectionnez une rubrique à partir de la liste, ces paramètres sont affichés. Pour les activer, sélectionnez le bouton de commande **OK** ou **Appliquer**.

Enregistrez les paramètres Direct3D actuels comme configuration utilisateur. Les paramètres enregistrés sont ajoutés à la liste voisine.

Si vous avez trouvé les paramètres optimaux pour un certain jeu Direct3D, l'enregistrement de ces paramètres vous permet en tant que configuration utilisateur de configurer rapidement Direct3D avant le démarrage du jeu, vous épargnant ainsi la mise en place des différentes options.

Efface de la liste la configuration utilisateur actuellement sélectionnée.

Réinitialise la valeur par défaut de tous les paramètres.

Conseil : la sélection de **OK** ou **Appliquer** immédiatement après avoir cliqué sur ce champ efface l'ensemble des modifications des paramètres et oblige ainsi les pilotes d'affichage à utiliser leurs paramètres par défaut.

Cette option sert à activer et à désactiver Fog-Table-Emulation.

Direct3D détermine qu'un adapter d'écran capable d'une accélération matérielle D3D doit être en état de représenter Vertex Fog ou Table Fog. Quelques jeux n'interrogent pas correctement les capacités du matériel D3D et requièrent un support de Table Fog. L'activation de cette option garantit que ces jeux marchent avec le processeur NVIDIA.

Fog Table-Emulation est paramétré par défaut.

Ces options permettent la commande des propriétés d'anticrénelage des pilotes.

L'anticrénelage est une méthode pour lisser les bords des objets grâce à laquelle les escaliers sont éliminés dans la représentation. Il faut signaler que l'activation de la fonction anticrénelage ne conduit pas automatiquement à ce que tous les programmes Direct3D produisent des images avec des bords lisses. La vraie fonction d'anticrénelage requiert le support de l'application en cours.

Vous pouvez choisir parmi les options suivantes :

Activer - active le support Direct3D de la fonction anticrénelage dans les pilotes.

Désactiver - désactive le support anticrénelage.

Cette option permet de désactiver les caractéristiques DirectX 6 du pilote.

Quelques jeux ont été écrits pour des versions antérieures de DirectX. Il est possible qu'ils ne fonctionnent pas avec DirectX 6 ou 7 si le support des pilotes est activé pour eux. Vous pouvez ici désactiver ce support. Le pilote fonctionne alors dans un mode compatible DirectX 5. Les jeux anciens marchent alors correctement.

Commande au matériel d'adapter automatiquement la profondeur du tampon Z à la profondeur requise par une application.

Normalement ce réglage est activé à moins que vous n'ayez besoin d'une certaine profondeur du tampon Z. Si ce réglage n'est pas activé, les applications qui requièrent une autre profondeur de tampon Z que celle de la configuration matérielle actuelle ne marchent pas.

Active une méthode alternative pour la profondeur de tampon.

Cela permet au matériel d'utiliser un autre mécanisme pour la mise en tampon quand une application 16 bits a besoin de profondeur de couleurs. La représentation d'images 3D peut ainsi être améliorée.

Active le logo ELSA dans Direct3D.

Si vous activez ce paramètre, le logo ELSA sera affiché dans le coin inférieur de l'écran pendant les applications Direct3D.

Le processeur NVIDIA produit automatiquement des mipmaps pour augmenter l'effet du transfert de texture via le bus.

Avec les paramètres par défaut il peut y avoir un défaut de représentation pour certains jeux. Pour éliminer ce problème, diminuez le nombre de mipmaps générés automatiquement jusqu'à ce le rendu graphique du jeu soit correct. La diminution du nombre de mipmaps environnants éliminent souvent les défauts d'alignement des textures et des "coutures" (au prix d'une diminution de vitesse).

Permet de régler la précision de détail des textures.

Une grande précision de détail produit de meilleures images, tandis qu'une précision de détail moindre augmente la rapidité des applications. Vous pouvez choisir entre cinq niveaux de **Meilleure qualité d'image** à **Meilleure rapidité**.

Permet de choisir entre deux méthodes d'auto-mipmap **Bilinéaire** et **Trilinéaire**.

Cette option modifie le schéma d'adressage de texture du matériel pour les texels non filtrés (éléments de texture).

La modification de ces valeurs modifie l'origine de la définition des texels. Les valeurs par défaut correspondent aux spécifications Direct3D. Certains logiciels attendent que l'origine des texels non filtrés soit définie à un autre endroit. La qualité de l'image de telles applications s'améliore si l'origine des texels est définie à nouveau.

Attention ! N'utilisez qu'à des fins de test. Le système peut éventuellement devenir instable !

Ce réglage décide si pour les applications OpenGL des textures d'une certaine profondeur ou bien la profondeur de couleur du Bureau doivent être utilisées.

Quand on choisit d'**utiliser la profondeur de couleur du Bureau** ce sont toujours des textures avec la profondeur de couleur du Bureau qui sont utilisées.

Le paramétrage **Utiliser toujours 16 bits** et **Utiliser toujours 32 bits** entraîne des textures de la profondeur de couleur indiquée, indépendamment du Bureau.

Permet au pilote d'utiliser l'extension OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Cela peut augmenter la vitesse de modelage 3D des applications qui supportent cette extension.

Permet l'utilisation de la mémoire vidéo quand l'extension **GL_KTX_buffer_region** est activée.

Cependant, si moins de 8 Mo de mémoire vidéo sont disponibles, le support pour l'extension double plan est activée.

Ce paramétrage n'a pas d'effet si l'"extension de la zone tampon" est désactivée.

L'activation du **filtrage fast-linear-mipmap-linear** augmente la vitesse des applications au détriment de la qualité de l'image.

Dans de nombreux cas une diminution de la qualité de l'image est à peine perceptible.

Ce paramètre permet à OpenGL d'utiliser le **filtrage anisotropique** pour augmenter la qualité de l'image.

Ce paramètre détermine le **mode buffer-flipping** pour les applications OpenGL qui fonctionnent en mode plein écran.

Vous pouvez choisir entre **Transfert de bloc**, **Page-Flip** ou **Automatique**. **Automatique** permet au pilote de choisir la meilleure méthode en fonction de la configuration matérielle.

Ce paramètre détermine la méthode de la synchronisation verticale dans OpenGL.

Toujours désactivé désactive la synchronisation verticale dans les applications OpenGL.

Désactivé comme standard désactive la synchronisation verticale jusqu'à ce qu'une application l'active expressément.

Activé comme standard active la synchronisation verticale jusqu'à ce qu'une application la désactive expressément.

Enregistre les paramètres OpenGL actuels comme configuration utilisateur. Les paramètres enregistrés sont ajoutés à la liste voisine.

Si vous avez trouvé les paramètres optimaux pour une certaine application OpenGL, l'enregistrement de ces paramètres vous permet en tant que configuration utilisateur de configurer rapidement OpenGL avant le démarrage de l'application, vous épargnant ainsi la mise en place des différents options.

Une liste des configurations utilisateur pour OpenGL que vous avez enregistrées. Si vous sélectionnez une rubrique à partir de la liste, ces paramètres sont affichés. Pour les activer, sélectionnez le bouton de commande **OK** ou **Appliquer**.

Avec ces curseurs vous pouvez modifier la vitesse d'horloge normale de votre processeur graphique. Nous vous recommandons de conserver le cadencage normal de votre matériel étant donné que vous utilisez sinon votre carte graphique en dehors des spécifications. Veillez en tout cas à une ventilation suffisante de votre PC (au moyen p. ex. d'un ventilateur supplémentaire) étant donné qu'une augmentation de la vitesse d'horloge entraîne une formation de chaleur supplémentaire.

Avec ce curseur vous pouvez modifier la vitesse d'horloge normale de votre mémoire graphique. Nous vous recommandons de conserver le cadencage normal de votre matériel étant donné que vous utilisez sinon votre carte graphique en dehors des spécifications. Veillez en tout cas à une ventilation suffisante de votre PC (au moyen p. ex. d'un ventilateur supplémentaire) étant donné qu'une augmentation de la vitesse d'horloge entraîne une formation de chaleur supplémentaire.

Rétablir la vitesse d'horloge telle qu'elle était avant vos modifications

Remettre la vitesse d'horloge à la valeur standardisée du matériel

Il est recommandé de rétablir la vitesse d'horloge dès que que vous avez actualisé le Bios de votre carte graphique.

