



Application Settings

Installations- och användarhandledning

Copyright (c) 1996-99, ELSA AG, Aachen (Tyskland)

Innehåll

Introduktion till *ELSA Application Settings*

Installationshandledning

Automatisk installation

Manuell installation

Användarhandledning

Programlista

Avancerade inställningar

Maskinvaruacceleration

ELSA Application Settings i WINman Suite

Felsökning

Inga inställningar kan väljas

Maskinvaruaccelerationen kan inte aktiveras

Ett alternativ går inte att byta ut

ELSA Application Settings saknas



Grafikkortet ELSA är utrustat med en avancerad grafikprocessor som förenar 3D-grafikacceleration i klass med arbetsstationer med 2D-funktioner av aktuellaste slag.

Hjälpprogrammet *ELSA Application Settings* gör att du kan kontrollera den maskinvaruaccelererade 3D-utvidgningen av grafikkortet ELSA. De nödvändiga inställningarna beror på vilket program du vill använda samt vilken renderingsnivå du önskar.

Generellt sett behöver du knappast ändra standardinställningarna. För vissa 3D/OpenGL-program krävs dock ändringar av drivrutinens 3D-inställningar.

Det enklaste sättet att få optimalt stöd för dina program är att välja en av de uppsättningar med standardinställningar som *ELSA Application Settings* innehåller. För flertalet användare räcker det med att använda den här listan för att kontrollera drivrutinen.

ELSA Application Settings visas som fliken "ELSA AppSet" i dialogrutan "Egenskaper för Bildskärm", som du når via Kontrollpanelen/Bildskärm.

Åter till [Installationshandledning](#)

Åter till [Innehåll](#)



Automatisk installation

Normalt installeras *ELSA Application Settings* automatiskt tillsammans med ELSA-grafikkortet. Du kan kontrollera installationen genom att öppna "Egenskaper för Bildskärm". Där finns det ett registerkort "AppSet" med en ELSA-logo.

Manuell installation

Eftersom programmet *ELSA Application Settings* samverkar nära med grafikdrivrutinen, bör du bara i undantagsfall använda manuell installation. Dessutom måste du försäkra dig om att motsvarande versioner av grafikdrivrutinen är installerade.

- Versionsnumren för aktuellt installerade drivrutiner och verktyg finns i programmet *ELSA Info*.

Vid installation används två filer, GLSET.CAB och en INF-fil med namnet EAPPSxxx.INF, där tecknen xxx varierar beroende på grafikkort.

Kontrollera att dialogrutan "Egenskaper för Bildskärm" är stängd.

Högerklicka på INF-filen i Utforskaren och välj "Installera" i snabbmenyn.

Åter till [Användarhandledning](#)

Åter till [Innehåll](#)



I det här avsnittet beskriver vi hur man aktiverar och använder fliken [ELSA Application Settings](#).

Fliken **ELSA Application Settings**

I Kontrollpanelen väljer du "Bildskärm", eller klickar med höger musknapp på skrivbordet och väljer "Egenskaper", för att ta fram dialogrutan "Egenskaper för Bildskärm". Överst i den här dialogrutan finns flera flikar med text. Klicka på "ELSA AppSet" för att öppna motsvarande flik.

När du öppnar fliken visas överst några kontroller. Den nedre delen av fliken är normalt tom och reserverad för [Avancerade inställningar](#). De visas när du klickar på knappen >>Avancerat<< eller när programmet startas efter att inställningsändringarna verkställts.

I följande avsnitt beskrivs de enstaka kontrollernas funktioner mer ingående.

Maskinvaruacceleration

Det här alternativet använder du för att aktivera maskinvarans 3D-acceleration för *GLoria* (standardinställningen). Om det inte är aktiverat kommer OpenGL-funktionerna att utföras via program vilket är långsammare. Det kan förekomma att program-OpenGL används när *GLoria*-3D-tillägget aktiveras. Om det skulle vara så, har du valt en kombination av bildskärmsupplösning och *GLoria*-inställningar som maskinvaran inte kan stödja. I synnerhet vid höga upplösningar kan alltför lite bildminne finnas tillgängligt för att bakbuffrat OpenGL ska kunna stödjast via maskinvaran. Om det gäller ett program som utnyttjar dubbelbuffring stöds det enbart via program-OpenGL, medan program med enkelbuffring kan använda maskinvaruaccelererat OpenGL.

Vilken typ av OpenGL som är aktiv kan fastställas med programmet [ELSA Info](#).

Programlistan

ELSA Application Settings kan lagra många inställningsuppsättningar som man kan definiera under [Avancerade inställningar](#). Uppsättningarnas namn visas i programlistan. Här kan du lagra alla de inställningar som behövs för att man ska kunna använda ett visst program på effektivaste sätt. ELSA innehåller standardinställningar för vissa program. Om du väljer lämplig post i listan kommer motsvarande program att kunna användas på bästa sätt. Använd rullningslistan till höger om listan för att visa alla poster. De standardinställningar som är aktiva efter installationen lagras i "ELSA standardinställningar".

När du valt en lämplig post för aktuellt program klickar du på >>OK<< för att godta inställningarna, eller på >>Avbryt<< för att inte göra det. Dialogrutan "Egenskaper för Bildskärm" stängs. För att aktivera ändringarna utan att lämna dialogrutan klickar du på >>Verkställ<<.

Med hjälp av knapparna under programlistan kan du definiera dina egna inställningsuppsättningar, eller också anpassa de inställningar som medföljer ELSA till

andra program.

Avancerat

När du klickar på den här knappen öppnas dialogrutan Avancerade inställningar där du kan ändra drivrutinens funktioner tillsammans med OpenGL-program.

Knappen är antingen av eller på. Klickar du ännu en gång på den stängs Avancerade inställningar igen.

Lägg till

Knappen >>Lägg till<< öppnar en dialogruta där du kan lägga till namnet på en ny post som ska visas i programlistan. Klicka på >>OK<< för att godta namnet och lägga in posten i slutet av listan över aktuella inställningar. Klicka på >>Avbryt<< för att lämna dialogrutan utan att göra några ändringar.

Ta bort

Med knappen >>Ta bort<< kan du ta bort poster som du lagt till. De förinställningar som medföljer ELSA kan du inte ta bort.

Den här knappen blir aktiv bara när du väljer en användardefinierad post.

Byt namn

Använd knappen >>Byt namn<< för att öppna en dialogruta där du kan byta namn på inställningar. Med knappen >>OK<< byter du namn på posten, medan knappen >>Avbryt<< inte verkställer ändringen.

Den här knappen blir aktiv bara när du väljer en användardefinierad post.

Standardinställning

Knappen återställer de inställningar som var aktiva när grafikdrivrutinen installerades. Du kan bara använda detta kommando när standardinställningarna inte är aktiva.

Avancerade inställningar

När du klickar på knappen >>Avancerat<< utvidgas dialogrutan med fält för respektive alternativ. Dessa alternativ kan användas för att skapa nya poster i listan eller för att modifiera de befintliga inställningarna.

Använda knappar

Förutom vissa undantag har alla alternativ två olika status: *på* resp. *aktiverad* och *av* resp. *avaktiverad*. Status visas med motsvarande ikoner i kryssrutan för de olika inställningarna.

 bzw.
 

Om ett alternativ inte stöds av det använda ELSA-grafikkortet eller i aktuellt bildskärmsläge, visas detta med en grå ruta och grå bakomliggande text.



Pixelformat

Dubbelbuffring

Det här alternativet används för att ange att drivrutinen ska stödja dubbelbuffringslägen. När man använder dubbelbuffring delas bildminnet upp i två delar där den ena ("frontbufferten") innehåller den aktuella bilden, medan den andra bufferten ("bakbufferten") osynligt bygger upp nästa bild, så att smidiga animeringar kan utföras. Flertalet OpenGL-program kräver att detta alternativ är aktivt. Observera att vissa högre upplösningar gör att dubbelbuffring inte kan användas. I så fall blir resultatet av att använda detta alternativ att det långsammare program-OpenGL kommer att användas.

GDI i 3D-fönster

Ytterligare pixelformat kommer att exporteras som gör det möjligt att använda GDI- (2D)-funktioner i OpenGL-fönster (PFD_SUPPORT_GDI). Vissa program kräver detta pixelformat.

Alfakanaler

Alfakanaler används för övertonings- och transparens effekter. Om ett OpenGL-program inte använder alfavärden inskränks färgberäkningar med detta alternativ till rött, grönt och blått.

Överläggskanaler

Överläggskanaler är ett slags teckenplan som används vid sidan om den vanliga RGB-bufferten. Överläggsplan är speciellt användbara för ritade områden som är skilda från den egentliga 3D-bilden, t.ex. menyer och markörer. Användningen av överläggsplan med *GLoria* kan bara ske i TrueColor-lägen (32 bitar), då det här alternativet omvandlar den byte, som normalt används för alfakanalen, till ett överläggsplan. Vissa program (t.ex. Softimage) kräver överläggsplan.

Buffertar för lagerväxling

Program som använder överlägg kan rita överläggs- och huvudlager oberoende av varandra till bakbufferten. Med det utvidgade pixelformatet (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) går det också att kopiera lagren oberoende av varandra till frontbufferten. Om lagren växlas var för sig, kopieras de alltid (blit).

Stereolägen

För att man ska kunna använda polaroidglas tillsammans med stereoprogram måste drivrutinen kunna exportera stereopixelformat (PFD_STEREO). Dessutom erhålls snabbare uppdateringshastighet av bilder, vilket ger bättre ergonomi vid användning av stereoglasögon. Varningar: Exportera bara stereoformat när du verkligen behöver göra det! 1. Vissa program väljer ett stereopixelformat trots att de inte behöver det, eller inte kan understödja detta format på rätt sätt! 2. Vid användning av stereoskopiska program styr drivrutinen grafikortsminnet på ett annat sätt än för monoskopiska program. Stereoskopiska och monoskopiska program kan användas samtidigt. På grund av tekniska orsaker går det inte längre att samtidigt skriva till både front- och bakbufferten, vilket är fallet med vissa program.

Växlingsbuffertar

Forcera buffertblit

Med den här knappen kan man inskränka växlingen i OpenGL mellan front- och bakbuffert. Drivrutinen försöker själv använda den snabbaste metoden och tar alltså fram en kopia av informationen vid sidväxlingen. För att sidväxling ska kunna ske på rätt sätt måste data på båda sidorna överensstämja med varandra. Eftersom vissa program använder en blandning av 2D- (GDI-) och 3D- (OpenGL-) kommandon i 3D-fönster, kan denna överensstämmelse inte alltid upprätthållas via drivrutinen. Användaren kan då

använda den säkrare men långsammare buffertblit-metoden.

Invänta vertikal skärmsynkronisering

Många av drivrutinens funktioner, t.ex. sidväxlingen, sker under bildskärmstrålens återgång för att undvika bildstörningar vid växlingen. Återgivningshastigheten hos de renderade bilderna knyts då till bildåtergivningshastigheten. Om du lägger märke till störningar klickar du på den här knappen för att låta drivrutinen använda vertikal skärmsynkronisering.

GDI-kommandon i bakbuffert

GDI i Windows (2D) känner inte till dubbelbuffring och kan alltså inte använda bakbufferten i OpenGL. Många OpenGL-program använder trots det 2D-kommandon i 3D-fönster och förutsätter att de återförs till bakbufferten via en växling. I sådana program måste man aktivera den här knappen, t.ex. för att undvika bildfel i snabbare sidväxlingslägen. 2D-områden utanför OpenGL-fönstret hanteras automatiskt av drivrutinen i snabbare sidväxlingar, oberoende av knappinställningen.

Programspecifikt

UNIX-OpenGL-anpassning

Användning av OpenGL på olika plattformar skiljer sig åt när det gäller ritningsförhållanden. Pixlar i skarven mellan två polygoner ska inte ritas två gånger, utan ett beslut måste fattas om vilken pixel som "tillhör" endera polygonen. På Microsoft Windows-plattformar ritas t.ex. inte de högra och undre kanterna på rektanglar. Softimage 3.01 förväntar sig dock att rektanglar ritas på samma sätt som i UNIX-OpenGL-program. Aktivera det här alternativet när du använder Softimage 3.01.

3DS Max-exklusiv

När du aktiverar det här alternativet kan du inte samtidigt använda 3D Studio MAX 1.x/VIZ- och OpenGL-program.

Om alternativet avaktiveras kan samtidig användning av 3D Studio MAX och ett OpenGL-program skapa återgivningsproblem för 3D Studio MAX.

Det beror på skillnader mellan programvarudrivrutinen i 3D Studio MAX och en maskinvaruaccelererad drivrutin.

Linjär texturinterpolering

När man förstörar texturer, t.ex. vid inzoomning, står två metoder till förfogande. "Närmaste granne" fördubblar den mest närliggande pixeln, medan "Linjär interpolering" beräknar den nya pixeln utifrån de pixlar som omger den. Om du aktiverar "Linjär interpolering" går arbetet med texturer något långsammare, men i gengäld blir återgivningen mer realistisk.

SI 3.5x/3.7x-optimering

Vissa OpenGL-program använder GDI-funktioner för att skapa menyer eller dialogrutor i ett dubbelbuffrat OpenGL-fönster. När det här alternativet är aktivt, skriver program som körs i helbildsläge sina GDI-operationer både i front- och bakbufferten. Den här "dubbelskrivningen" genomförs via maskinvaran och någon effektivitetsförlust uppstår inte. Vissa program, t.ex. Softimage 3.5x/3.7x, kräver att detta alternativ anges.

Kvalitet/hastighet

Snabb planrensning

Snabb planrensning används för snabb tömning av djupminnet (z-bufferten). I vissa *ELSA*-grafikkort ligger z-bufferten i DRAM, medan färgminnet (rambufferten) ligger i VRAM. Det går betydligt snabbare att tömma VRAM jämfört med DRAM. Dessutom kan man spara tid genom att bara delvis tömma DRAM. Därvid lagras informationen om vilka pixlar som måste tas bort, vilket minskar behovet av minnesåtkomst under en animering. Normalt aktiveras det här alternativet för att höja effektiviteten i samband med animeringar. Avaktivera alternativet om ett OpenGL-program måste läsa information i z-bufferten (t.ex. Microsofts OpenGL Hardware Compatibility Test).

Kantutjämning

Den här knappen aktiverar drivrutinfunktioner som gör det möjligt för grafikkort med PERMEDIA 2-chip-satsen att använda kantutjämning på linjer och punkter. Därmed minskas taggigheten hos linjer, vilket gör att kanterna blir jämnare. Höjningen av bildkvalitet innebär dock att bilduppbbyggnaden går lite långsammare.

Obs: Den här knappen fungerar endast med GLoria Synergy-adaptrar.

Mipmappning

För att åstadkomma bättre återgivningskvalitet lagras en textur i olika storlekar, som filtreras gentemot varandra vid ritandet. För dessa textursteg (mipmappar) krävs mer utrymme på grafikkortet och bearbetningen tar längre tid. Avaktivera den här knappen om du bara vill använda de högsta texturstegen.

Texturkomprimering

Färgreducering

Texturer kan sparas i 16 bitars reducerat pixelformat i stället för 24 eller 32 bitar.

Auto: Drivrutinen **kan** reducera beroende på aktuellt färgdjup

På: True-Color-texturer reduceras alltid

Av: True-Color-texturer reduceras aldrig


Komprimeringsnivå

Du kan minska storleken på texturer när du sparar dem för att kunna läsa in så många texturer som möjligt i minnet. Med högre komprimeringsgrad minskas dock kvaliteten på texturen.

Snabbväxling

I dialogrutan "Urvalslista för snabbväxling" väljer du ut de program som ska visas i: *ELSA Application Settings*" Undermenyn till WINman Suite. I listan till vänster visas de program som ska visas i snabbväxlingen, och i listan till höger de övriga. Använd de två knapparna för att flytta enstaka program från den ena listan till den andra.

ELSA Application Settings i WINman Suite

Programmet *WINman Suite* gör det möjligt att snabbt få tillgång till program i *ELSA Application Settings*. Du öppnar det här hjälpprogrammet genom att öppna aktivitetslistan och klicka på symbolen *WINman Suite*  ovan. En snabbmeny visas med menyalternativet "Visa: ELSA Application Settings" där du kan öppna dialogrutan för *ELSA Application Settings*. Här kan du också öppna hjälpprogrammet eller välja ett av de program som visas. De program som visas i den här menyn är endast de som valts ut i

dialogrutan [Snabbväxling](#) för *ELSA Application Settings*

Välj det översta menyalternativet för att öppna eller aktivera *ELSA Application Settings*-dialogrutan.

Därunder finns en lista över de program som valts ut för snabbväxling. När du väljer en post ändras drivutinställningarna omedelbart. Vald post markeras med ett bockmärke, vilket också markerar poster med identiska inställningar. Vissa ändringar kan kräva att du måste starta om Windows NT.

Åter till [Felsökning](#)

Åter till [Innehåll](#)



Maskinvaruaccelerationen kan inte aktiveras

När fältet "Maskinvaruacceleration" inte går att aktivera, stöder aktuell maskinvara i **tillfälligt aktivt** bildskärmsläge **ingen** OpenGL 3D/maskinvaruacceleration. Det kan bero på olika orsaker:

- Vissa ELSA-grafikkort stödjer inte OpenGL-maskinvaruacceleration vid 8 bitar (256 färger).
Välj ett annat färgdjup.
- Vid mycket höga upplösningar och färgdjup tillsammans med relativt litet minnesutrymme på grafikkortet finns det kanske inte tillräckligt med minne för "Dubbelbuffring". Eftersom nästan alla OpenGL-program ändå använder "Dubbelbuffring", avaktiveras all OpenGL-maskinvaruacceleration.
Välj en lägre upplösning.

Inga inställningar kan väljas

Open GL-maskinvaruacceleration kan ha avaktiverats i fältet "Maskinvaruacceleration". Då används standarddrivrutinen för programmet OpenGL, som inte påverkas av inställningarna i *ELSA Application Settings*.

På så sätt avaktiveras alla funktioner i *ELSA Application Settings*.

Aktivera fältet "Maskinvaruacceleration".

Ett alternativ går inte att byta ut

Du kan inte ändra detta alternativ med aktuell grafikdrivrutin. Det bero på olika orsaker:

- Vissa alternativ går bara att använda i bestämda bildskärmslägen. ("Alfakanaler" går bara att använda med 32 bitar och "Stereolägen" bara med tillräckligt grafikminne)
När du använder dessa alternativ ställer du in ett annat färgdjup eller lägre upplösning.
- Somliga alternativ går inte att använda med vissa ELSA-grafikkort eller stöds inte av dem.

ELSA Application Settings saknas

- Du kan ha en bildskärmsdrivrutin som inte stödjer *ELSA Application Settings*.
Installera programmet endast tillsammans med tillhörande grafikdrivrutin.

Åter till [Innehåll](#)

ELSA Info är ett verktyg som förutom allmän systeminformation också ger mycket detaljerad information om installerade drivrutiner och verktyg till ELSA. Programmet installeras automatiskt med grafikdrivrutinen och kan startas via "Egenskaper för Bildskärm" – "ELSA Info".

Uppsättning är ett antal enstaka inställningar ("alternativ") vid en viss användning. Dessa uppsättningar sparas oftast med programnamnet för vilket de beskriver optimal status.

Vid **Dubbelbuffring** uppdelas bildminnet i två områden, där det ena ("frontbufferten") innehåller den aktuella bilden, medan det andra ("bakbufferten") osynligt bygger upp nästa bild, så att felfria animeringar kan utföras. De flesta OpenGL-program kräver att detta alternativ har aktiverats.

Det här alternativet använder du för att aktivera maskinvarans 3D-acceleration för *GLoria* (standardinställning). Om du avaktiverar alternativet utförs OpenGL-funktionerna via programvaran, vilket går långsammare.

ELSA-grafikkortet stödjer just nu inte OpenGL-maskinvaruacceleration i 3D.
Klicka på >>Hjälp<< för att få mer information.

ELSA Application Settings kan lagra många inställningsuppsättningar. Uppsättningarnas namn visas i programlistan..

Dessa knappar öppnar en dialogruta där du kan lägga till namnet på en ny post som ska visas i programlistan

Med den här knappen kan du åter ta bort en programpost som du lagt till. De standardinställningar som medföljer ELSA kan du inte ta bort.

Använd den här knappen för att öppna en dialogruta där du kan byta namn på inställningar

När du klickar på den här knappen öppnas dialogrutan Avancerade inställningar, där du kan ändra drivrutinens inställningar i samband med OpenGL-program

Med den här knappen kan du återställa standardinställningarna i ELSA för ett program, om du tidigare gjort några ändringar

Med den här knappen öppnar du dialogrutan "Urvalslista för snabbväxling" med de program som visas i undermenyn "Visa: ELSA Application Settings" i WINman Suite. Mer hjälp om den här funktionen finner du i dialogrutan "Urvalslista för snabbväxling"

Det här alternativet används för att ange att drivrutinen ska stödja dubbelbuffringslägen. När man använder dubbelbuffring delas bildminnet upp i två delar där den ena ("frontbufferten") innehåller den aktuella bilden, medan den andra ("bakbufferten") osynligt bygger upp nästa bild, så att smidiga animeringar kan utföras.

Ytterligare pixelformat kommer att exporteras som gör det möjligt att använda GDI- (2D)-funktioner i OpenGL-fönster (PFD_SUPPORT_GDI). Vissa program kräver detta pixelformat.

Alfakanaler används för övertonings- och transparens effekter. Om ett OpenGL-program inte använder alfavärden inskränks färgberäkningar med detta alternativ till rött, grönt och blått.

Överläggskanaler är ett slags teckenplan som används vid sidan om den vanliga RGB-bufferten. Vissa program (t.ex. Softimage) kräver överläggsplan.

Program som använder överlägg kan rita överläggs- och huvudlager oberoende av varandra till bakbufferten. Med det utvidgade pixelformatet (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) går det också att kopiera lagren oberoende av varandra till frontbufferten.

För att kunna använda polaroidglas tillsammans med stereoprogram måste drivrutinen kunna exportera stereopixelformat (PFD_STEREO).

Med den här knappen kan man inskränka växlingen i OpenGL mellan front- och bakbuffert.

Många av drivrutinens funktioner, t.ex. sidväxlingen, sker under bildskärmsstrålens återgång för att undvika bildstörningar vid växlingen. Om du lägger märke till störningar klickar du på den här knappen för att låta drivrutinen använda vertikal skärmsynkronisering.

GDI i Windows (2D) känner inte till dubbelbuffring och kan alltså inte använda bakbufferten i OpenGL. Många OpenGL-program använder trots det 2D-kommandon i 3D-fönster och förutsätter att de återförs till bakbufferten via en växling. I sådana program måste man aktivera den här knappen, t.ex. för att undvika bildfel i snabbare sidväxlingslägen.

Användning av OpenGL på olika plattformar skiljer sig åt när det gäller ritningsförhållanden. På Microsoft Windows-plattformar ritas t.ex. inte de högra och undre kanterna på rektanglar. Softimage 3.01 förväntar sig dock att rektanglar ritas på samma sätt som i UNIX-OpenGL-program. Aktivera det här alternativet när du använder Softimage 3.01.

När du aktiverar det här alternativet kan du inte samtidigt använda 3D Studio MAX 1.x/VIZ- och OpenGL-program.

När man förstör texturer, t.ex. vid inzoomning, står två metoder till förfogande. "Närmaste granne" fördubblar den mest närliggande pixeln, medan "Linjär interpolering" beräknar den nya pixeln utifrån de pixlar som omger den. Om du aktiverar "Linjär interpolering" går arbetet med texturer något långsammare, men i gengäld blir återgivningen mer realistisk.

Vissa OpenGL-program använder GDI-funktioner för att skapa menyer eller dialogrutor i ett dubbelbuffrat OpenGL-fönster. När det här alternativet är aktivt, skriver program som körs i helbildsläge sina GDI-operationer både i front- och bakbufferten. Den här "dubbelskrivningen" genomförs via maskinvaran och någon effektivitetsförlust uppstår inte. Vissa program, t.ex. Softimage 3.5x/3.7x, kräver detta alternativ.

Snabb planrensning används för snabb tömning av djupminnet (z-bufferten). Avaktivera alternativet om ett OpenGL-program måste läsa information i z-bufferten (t.ex. Microsofts OpenGL Hardware Compatibility Test).

Den här knappen aktiverar drivrutinfunktioner som gör det möjligt för grafikkort med PERMEDIA 2-chip-satsen att använda kantutjämning på linjer och punkter. Därmed minskas taggigheten hos linjer, så att kanterna blir jämnare.

För att åstadkomma bättre återgivningskvalitet lagras en textur i olika storlekar, som filtreras gentemot varandra vid ritandet.

Med den här knappen kan du ändra färgformatet hos de texturer som används.

Använd det här alternativet om du vill minska storleken på texturer och därmed minska det antal texturer som samtidigt lagras i grafikkortet. Komprimering förbättrar effektiviteten, men minskar istället återgivningskvaliteten.

Det finns ingen sammanhangskänslig hjälp till detta ämne. Sök istället i direkthjälpen, som du öppnar med knappen >>Hjälp<<

