



Application Settings

Instalación y manual del usuario

Copyright (c) 1999, ELSA AG, (Aachen, Alemania)

Contenido

Introducción a *ELSA Application Settings*

Guía de instalación

Instalación automática

Instalación manual

Manual del usuario

Lista de aplicaciones

Configuración ampliada

Cambio rápido

ELSA Application Settings en la WINman Suite

Corrección de errores

No es posible seleccionar setting alguno

No es posible conectar la aceleración de hardware

Una opción no es conmutable

Los *ELSA Application Settings* no existen



La tarjeta gráfica ELSA que ha adquirido lleva incorporado un procesador gráfico de alto rendimiento que une la aceleración 3D de las estaciones de trabajo con el State-of-the-Art-2D-Performance.

La utilidad *ELSA Application Settings* le permite controlar las expansiones 3D aceleradas mediante hardware de su tarjeta gráfica ELSA. La configuración necesaria depende de la aplicación que vaya a utilizar y del rendimiento de modelado que desee obtener.

En general no va a tener que cambiar la configuración estándar. No obstante, para determinadas aplicaciones 3D/OpenGL son necesarias algunas modificaciones de la configuración 3D del controlador.

La manera más fácil de obtener una compatibilidad óptima de su aplicación es seleccionando una de las opciones de configuraciones predeterminadas que ofrece *ELSA Application Settings*. Esta lista debería garantizar para la mayoría de usuarios un control suficiente mediante el controlador.

ELSA Application Settings se visualizan como tarjeta de registro "AppSet" en el diálogo "Propiedades de pantalla", al cual se accede a través de Panel del control/Pantalla.

Continuar con [Guía de instalación](#)
Volver al [índice de contenidos](#)



Instalación automática

Normalmente, *ELSA Application Settings* se instala automáticamente junto con el controlador gráfico de la tarjeta. Puede comprobar la instalación abriendo "Propiedades de pantalla". En el cuadro de diálogo debe haber una ficha llamada "AppSet" con el logotipo de ELSA .

Instalación manual

Debido a que el programa *ELSA Application Settings* trabaja de forma muy estrecha con el controlador gráfico, la instalación manual debe llevarse a cabo solamente en casos excepcionales. Además es absolutamente indispensable asegurar que se encuentren instaladas las versiones correspondientes de los controladores gráficos.

- Los números de versión de los controladores y herramientas actualmente instalados se pueden consultar con el programa *ELSA Info*.

Para la instalación se necesitan dos ficheros, el fichero GLSET.CAB y un fichero INF con el nombre EAPPSxxx.INF, los caracteres xxx varían en función de tarjeta de gráfica.

Asegurarse de que el diálogo "Propiedades de pantalla" se encuentre cerrado

Haga clic en el Explorer con el botón derecho del ratón sobre el fichero INF y seleccione en el menú de contexto la opción "Instalar".

Continuar con [Manual del usuario](#)

Volver al [índice de contenidos](#)



En esta sección se describe cómo activar y utilizar la ficha [ELSA Application Settings](#).

La ficha ***ELSA Application Settings***

Abra el cuadro de diálogo "Propiedades de pantalla" seleccionando en el panel de control "Pantalla" o haciendo clic con el botón derecho del ratón en el escritorio y después en "Propiedades". En la parte superior del cuadro verá varios títulos de ficha. Haga clic en "AppSet" para seleccionar la ficha correspondiente.

Si se abre la tarjeta de registro se verán algunos elementos de manejo en la parte superior. La parte inferior se encuentra vacía normalmente y está reservada para [Ajustes ampliados](#). Estos se visualizan al hacerse clic sobre el botón >>Ampliado<< o bien cuando se arranca el programa después de haberse efectuado modificaciones en los ajustes.

Aceleración de hardware

Mediante esta opción se activa la aceleración 3D de hardware de la tarjeta de gráfica *ELSA* (ajuste standard). Si está desactivada, es el software el encargado de realizar las funciones OpenGL, ¡más lento! Puede ocurrir que se utilicen programas OpenGL cuando la expansión 3D de la tarjeta *GLoria* está activada. En este caso, habrá seleccionado una combinación de resolución de pantalla y configuración de la tarjeta *GLoria* que no puede ser compatible con el hardware. Especialmente cuando la resolución es alta, podría haber demasiada poca memoria de imagen disponible para que el hardware soporte OpenGL con back búfer. En este caso, sólo el software OpenGL soporta una aplicación que requiere doble búfer, mientras que con aplicaciones de búfer sencillo podrá utilizar OpenGL acelerado por medio de hardware.

Para determinar cuál tipo de OpenGL está actualmente abierto se debe utilizar el programa [ELSA Info](#).

La lista de aplicaciones

ELSA Application Settings puede guardar una gran cantidad de opciones de configuración que se pueden definir en [Configuración ampliada](#). En la lista de aplicaciones se muestran los nombres de estas opciones. Aquí puede guardar todas las opciones que se necesitan para un funcionamiento óptimo de una aplicación determinada. *ELSA* incluye configuraciones predeterminadas para algunas aplicaciones. Seleccionando la entrada correspondiente de la lista, se optimiza el funcionamiento de estos programas. Utilice la barra de desplazamiento del margen derecho de la lista para ver todas las entradas. La configuración estándar que se activa después de la instalación se guarda en la entrada de la configuración predeterminada de *ELSA*.

Una vez haya seleccionado la entrada adecuada para la aplicación, haga clic en >>Aceptar<< para aceptar la configuración, o en >>Cancelar<< para descartarla. El cuadro de diálogo "Propiedades de pantalla" también se cierra. Para aplicar los cambios sin salir del cuadro de diálogo haga clic en >>Aplicar<<.

Mediante los botones situados justo debajo de la lista de aplicaciones, podrá definir sus

propias opciones de configuración o modificar las opciones facilitadas por ELSA para otras aplicaciones.

Ampliado

Pulsando este botón, se abre el cuadro de diálogo de configuración ampliada, donde podrá modificar el comportamiento del controlador al utilizarse aplicaciones OpenGL. Este botón se comporta como un interruptor de conexión/desconexión. Si se hace clic nuevamente, se cierran otra vez los ajustes ampliados.

Agregar

El botón >>Agregar<< abre un cuadro de diálogo donde puede introducir el nombre de una nueva entrada de la lista de aplicaciones. Haga clic en >>Aceptar<< para aceptar el nombre y crear una nueva entrada al final de la lista de opciones de configuración. Para salir del cuadro de diálogo sin aplicar las entradas haga clic en >>Cancelar<<.

Eliminar

Con el botón >>Eliminar<< podrá borrar una entrada de aplicación que haya creado. Las configuraciones predeterminadas facilitadas por ELSA no se pueden eliminar. Este botón sólo está activado al seleccionar una entrada definida por el usuario.

Cambiar el nombre

Utilice el botón >>Cambiar el nombre<< para abrir un cuadro de diálogo en el que podrá cambiar el nombre de sus opciones de configuración. Pulsando >>Aceptar<<, cambia el nombre de la entrada seleccionada en la lista, >>Cancelar<< descarta los cambios. Este botón sólo está activado al seleccionar una entrada definida por el usuario.

Estándar

Este botón restablece los ajustes que se encontraban activos antes de la instalación del controlador gráfico. Este comando se encuentra a disposición solamente si los ajustes standard no han sido activados aún.

Configuración ampliada

Al pulsar el botón >>Ampliado<<, aparecen más campos para las diferentes opciones en el cuadro de diálogo. Estas opciones se pueden cambiar para crear nuevas entradas en la lista o para modificar la configuración disponible.

Manejo de los botones

Todas las opciones, fuera de unas pocas excepciones, tienen dos estados diferentes: *conectada* o bien *activada* y *desconectada* o bien *desactivada*. Estos estados son visualizados mediante símbolos correspondientes en las cajas de control de cada uno de los ajustes.



Si una opción no fuera soportada por la tarjeta de gráfica ELSA o por el modo de pantalla actual, esta situación se visualiza mediante un cuadrado gris delante de un texto con fondo gris.



Formato de pixels

Doble búfer

Esta opción indica al controlador que soporte los modos de doble búfer. En el doble búfer, la memoria de imagen se divide en dos zonas. Una de estas zonas ("búfer delantero") contiene la imagen que se está visualizando, mientras que la segunda ("búfer trasero") contiene la próxima imagen formada sin visualizar, lo que permite animaciones sin parpadeo. La mayoría de aplicaciones OpenGL piden que esta opción esté activada. Como se ha mencionado anteriormente, el controlador no puede utilizar el doble búfer con algunas resoluciones altas. Si se activa en este caso, se utilizará el software OpenGL, ¡más lento!

GDI en ventana 3D

Se exportan formatos de píxel adicionales que permiten operaciones GDI (2D) en ventanas OpenGL (PFD_SUPPORT_GDI). Algunas aplicaciones presuponen este tipo de formato de píxel.

Canales alpha

Los canales alpha se utilizan para efectos de desvanecimiento y transparencia. Si una aplicación OpenGL no utiliza valores alpha, con este botón se pueden limitar los cálculos de color al rojo, verde y azul.

Canales de gráfico superpuesto

Los planos de gráfico superpuesto son planos basados en paletas que se utilizan de forma adicional al búfer o memoria intermedia normal RGB. Los gráficos superpuestos son especialmente útiles para las zonas dibujadas independientes de la imagen 3D en sí, p.ej. menús y cursores. La utilización de los planos de gráfico superpuesto es posible en algunas tarjetas de gráfica *ELSA* solamente en modos TrueColor (32 bit). En estos modos, cuando se activa esta opción, el byte que se utiliza normalmente para el canal alpha se transforma en un plano de gráfico superpuesto. Algunas aplicaciones (p.ej. Softimage) requieren planos de gráfico superpuesto.

Intercambiar buffers de planos

Las aplicaciones que funcionan con gráfico superpuesto pueden dibujar por separado el plano de gráfico superpuesto y el principal en el búfer trasero. El formato de píxel ampliado (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) permite ahora copiar también por separado los planos en el búfer delantero. Cuando se intercambian los planos por separado, siempre se copian (blit).

Modos estéreo

Para el funcionamiento de gafas obturadoras con programas estereoscópicos es necesario que el controlador exporte formatos de píxel estéreo (PFD_STEREO). Además, se presentan más frecuencias de imagen para ofrecer modos más confortables de gafas estéreo. Advertencias: Sólo debería exportar formatos estéreo cuando realmente los necesite 1. Algunos programas seleccionan un formato de píxel estéreo a pesar de que no lo necesitan o no son compatibles totalmente 2. Para el funcionamiento de aplicaciones estereoscópicas, el controlador organiza la memoria de la tarjeta gráfica de forma diferente a las monoscópicas. Las aplicaciones estereoscópicas y monoscópicas se pueden utilizar simultáneamente. Sin embargo, por razones técnicas, ya no es posible la escritura simultánea del búfer delantero y el búfer trasero, tal y como se utiliza en unas cuantas aplicaciones.

Intercambiar buffers

Búfer blit obligatorio

Con este botón se puede limitar el proceso con el que OpenGL cambia entre el búfer delantero y el búfer trasero. El controlador intenta por su cuenta utilizar el método más rápido, por lo que prefiere un cambio de la zona de representación (Page Flipping) a una copia de los datos. El Page Flipping sólo se puede utilizar sin ningún problema cuando los datos de ambas páginas (pages) son homogéneos. El controlador no siempre puede garantizar esto por la forma en la que algunas aplicaciones utilizan comandos 2D (GDI) y 3D (OpenGL) en ventanas 3D. Por esta razón, el usuario siempre tiene la posibilidad de activar el método búfer blit, más seguro pero también más lento.

Esperar intervalo de supresión

Muchas de las acciones del controlador, como el cambio de páginas en el Page Flipping, se producen en el intervalo de supresión vertical para evitar interferencias de la imagen durante el cambio. La frecuencia de representación de las imágenes modeladas va entonces vinculada a la frecuencia de imagen. Si se observaran los molestos efectos de "tearing", se puede sincronizar el controlador con el intervalo de supresión activando el botón.

Comandos GDI en búfer trasero

El GDI de Windows (2D) no utiliza el doble búfer, por lo que tampoco puede dibujar en el búfer trasero de OpenGL. No obstante, algunas aplicaciones OpenGL utilizan comandos 2D en ventanas 3D y esperan que éstos sigan siendo visibles tras un cambio al búfer trasero. ¡En estos programas es necesario activar este botón para evitar, p.ej., errores de imagen en el modo Pageflip, más rápido! En el modo pageflip, más rápido, las zonas 2D fuera de las ventanas OpenGL son gestionadas automáticamente por el controlador, independientemente de la posición del botón.

Específico del programa

Conforme a Unix-OpenGL

Las implementaciones de OpenGL en diferentes plataformas se distinguen en su comportamiento a la hora de dibujar. Los pixels en las aristas de contacto de dos polígonos no se deberían dibujar dos veces; por esta razón se debe decidir qué pixels "pertenecen" a cada polígono. En las plataformas Windows de Microsoft, p.ej., no se dibujan las aristas derechas ni inferiores de los rectángulos. No obstante, Softimage 3.01 espera que los rectángulos se dibujen como en las implementaciones OpenGL de Unix. Active esta opción cuando utilice Softimage 3.01.

3DS Max Exclusiv

Cuando esta opción está activada, no es posible un funcionamiento simultáneo de 3D Studio MAX 1.x/VIZ y aplicaciones OpenGL.

Si esta opción está desactivada, se pueden producir problemas de representación en 3D Studio MAX si se utiliza paralelamente con una aplicación OpenGL.

Esto se debe a diferencias entre el controlador de software de 3D Studio MAX con respecto a un controlador acelerado mediante hardware.

Interpolación de texturas lineal

Para ampliar texturas, p.ej., cuando se hace un zoom de acercamiento, hay dos métodos.

"Nearest Neighbor" duplica el píxel más cercano, mientras que la "Interpolación lineal" calcula a partir de los píxeles colindantes nuevos píxeles. Si activa la "Interpolación lineal", la velocidad de trabajo con texturas es menor, pero proporciona una representación más realista.

Optimización SI 3.5x/3.7x

Algunas aplicaciones OpenGL utilizan funciones GDI para dibujar menús o ventanas de diálogo en una vista OpenGL de doble búfer. Si esta opción está activada, las aplicaciones que funcionan en modo de imagen completa realizan sus operaciones GDI simultáneamente en el búfer delantero y el búfer trasero. Esta doble escritura se realiza mediante hardware, por lo que no provoca ninguna pérdida de rendimiento. Algunas aplicaciones, como, p.ej., Softimage 3.5x/3.7x, requieren esta opción.

Calidad / velocidad

Fast Clear Planes

Los Fast Clear Planes se utilizan para borrar más rápidamente la memoria profunda (búfer Z). El búfer Z se encuentra en algunas tarjetas gráficas *ELSA* en la DRAM, mientras que la memoria de color (frame buffer) se encuentra en la VRAM. La VRAM se puede borrar bastante más deprisa que la DRAM, por lo que se puede ahorrar tiempo borrando la DRAM sólo parcialmente. Aquí se guarda la información relativa a qué píxeles se deben borrar, así se reduce el número de accesos a la memoria durante la animación. Esta opción suele estar activada para mejorar el rendimiento de dibujo en las animaciones. Desactive esta opción cuando una aplicación OpenGL deba leer información del búfer Z (p.ej. el test de compatibilidad de hardware OpenGL de Microsoft).

Suavizar líneas

Este botón activa las funciones del controlador que permiten el antialias de líneas y puntos en tarjetas gráficas con el juego de chips PERMEDIA 2. En este caso se reduce el efecto escalera en las líneas, por lo que las aristas parecen más suaves. Este aumento de la calidad va en detrimento de la velocidad de construcción de la imagen.

Nota: Este botón sólo funciona utilizando GLoria Synergy.

MIP mapping

Para una mayor calidad de representación, se memoriza una textura en diferentes tamaños que se compensan (filtran) entre sí cuando se dibuja. Para estos niveles de textura (Mip Maps) se requiere más espacio en la tarjeta gráfica y el procesamiento es casi siempre más largo. Desactive este botón para utilizar únicamente el nivel de textura mayor.

Compresión de texturas

Reducción de color

Las texturas pueden ser memorizadas en vez de 24 o bien 32 BPP también en un formato pixel reducido de 16 bit.

Auto: En función de la profundidad del color actual, el controlador **puede** reducir

Conectada: Las texturas True-Color se reducen siempre

Desconectada: Las texturas True-Color no se reducen nunca

Ratio de compresión

Con el fin de poder cargar una cantidad máxima posible de texturas en la memoria de

texturas, se puede reducir el tamaño de las texturas durante la memorización. No obstante, mientras mayor es el porcentaje de compresión, tanto menor es la calidad de las texturas.

Cambio rápido

En el cuadro de diálogo "Lista de selección para cambio rápido" se seleccionan las aplicaciones mostradas en el submenú "Pantalla: ELSA Application Settings" de WINman Suite. En la lista de la izquierda se muestran las aplicaciones que deben aparecer en el cambio rápido, en la de la derecha, el resto. Mediante los dos botones se pueden desplazar las diferentes aplicaciones al otro lado de forma respectiva.

ELSA Application Settings en la WINman Suite

WINman Suite permite el acceso rápido a la lista de aplicaciones de *ELSA Application Settings*. Puede ejecutar esta utilidad abriendo la barra de tareas y haciendo clic en el icono de *WINman Suite*  de la parte superior. Aparece un menú con la entrada "Pantalla: ELSA Application Settings" con la que puede abrir el cuadro de diálogo *ELSA Application Settings*. Allí también puede abrir la ayuda o seleccionar una de las aplicaciones. En este menú se visualizan solamente los registros que fueron seleccionados en el diálogo Cambio rápido de los *ELSA Application Settings*

Seleccione el punto superior del menú para abrir o activar el cuadro de diálogo *ELSA Application Settings*.

Debajo encontrará una lista de las aplicaciones seleccionadas para el cambio rápido. La selección de una de estas entradas modifica directamente la configuración del controlador. La entrada seleccionada está marcada. También tienen una marca aquellas entradas que tienen una configuración idéntica. Algunos cambios pueden requerir reiniciar Windows NT.

Continuar con [Corrección de errores](#)
Volver al [índice de contenidos](#)



Es imposible conectar la aceleración de hardware

Si no fuera posible conectar el campo de control "Aceleración de hardware", el hardware actual **no** soporta la Aceleración de hardware OpenGL 3D en el modo de pantalla **momentáneamente activo**. Esto puede tener diversas causas:

- Algunas tarjetas de gráfica ELSA no soportan en 8 BPP (256 colores) la Aceleración de hardware OpenGL.
Seleccione otro número de colores.
- Si las resoluciones y el número de colores son muy altos en combinación con una capacidad de memoria relativamente baja en la tarjeta de gráfica, es posible que no haya suficiente capacidad de memorización para el "Doble-búfer". Debido a que prácticamente todas las aplicaciones de OpenGL necesitan el "Doble-búfer", se desconecta entonces la aceleración de hardware OpenGL completa.
Seleccione una resolución más baja.

No es posible seleccionar setting alguno

Posiblemente se encuentra desconectado en el campo de control "Aceleración de hardware" el soporte de hardware OpenGL. De este modo se utilizan los controladores de software standard OpenGL sobre los cuales no tienen influjo alguno los ajustes de los *ELSA Application Settings*.

De este modo se encuentra desconectada la completa funcionalidad de los *ELSA Application Settings*.

Activar el campo de control "Aceleración de hardware".

Una opción no es conmutable

Probablemente no es posible modificar esta opción con el controlador gráfico que se está utilizando actualmente. Esto puede tener diversas causas

- Algunas de las opciones están a disposición solamente en determinados modos de pantalla. ("Canales Alpha" solamente en 32BPP o bien "Modos estéreo" únicamente con capacidad suficiente de memoria)
Si se necesitan estas opciones, utilizar otro número de colores u otra resolución.
- Algunas de las opciones no pueden ser modificadas o no son soportadas en determinadas tarjetas de gráfica ELSA.

Los *ELSA Application Settings* no existen

- Posiblemente el sistema dispone de un controlador de display que no soporta los *ELSA Application Settings*.
Instalar el programa solamente en el paquete conteniendo los controladores gráficos liberados para este efecto.

Volver al [índice de contenidos](#)

ELSA Info es una herramienta que proporciona no sólo informaciones generales del sistema sino que también informaciones muy detalladas sobre los controladores ELSA y las herramientas instaladas.

Este programa se instala automáticamente con los controladores gráficos y puede ser arrancado mediante "Propiedades de pantalla" – "ELSA Info".

Se denomina **Set** a la cantidad de ajustes individuales ("Opciones") para un caso de aplicación determinado.
Normalmente se almacenan estos sets bajo el nombre de la aplicación para la cual ellos describen el estado óptimo.

En el **Doble-búfer** se divide la memoria de imágenes en dos zonas, una de ellas (el "búfer delantero") contiene la imagen que se está visualizando actualmente mientras que en la segunda (el "búfer trasero") se configura la próxima imagen, de este modo se obtienen animaciones exentas de fluctuaciones. La mayoría de las aplicaciones OpenGL requieren que esta opción se encuentre conectada.

Con esta opción se activa la aceleración 3D de hardware de la tarjeta *GLoria* (configuración estándar). Si está desactivada, es el software el encargado de realizar las funciones OpenGL, ¡más lento!

Momentáneamente, su tarjeta de gráfica ELSA no soporta hardware de aceleración 3D OpenGL alguno.
Accionar el botón >>Ayuda<<, para obtener información más detallada.

ELSA Application Settings puede guardar una gran cantidad de opciones de configuración. En la lista de aplicaciones se muestran los nombres de estas opciones.

Este botón abre un cuadro de diálogo donde puede introducir el nombre de una nueva entrada de la lista de aplicaciones

Con este botón podrá borrar una entrada de aplicación que haya creado. Las configuraciones predeterminadas facilitadas por ELSA no se pueden eliminar.

Utilice este botón para abrir un cuadro de diálogo en el que podrá cambiar el nombre de sus opciones de configuración

Pulsando este botón, se abre el cuadro de diálogo de configuración ampliada en el que podrá cambiar el comportamiento del controlador cuando se utilicen aplicaciones OpenGL

Este botón restaura la configuración predeterminada de ELSA para una aplicación si se ha producido algún cambio

Este botón abre el cuadro de diálogo "Lista de selección para cambio rápido" en el que se muestran las aplicaciones del submenú de la WINman Suite "Pantalla: ELSA Application Settings". Puede obtener más ayuda acerca de esta función en el cuadro de diálogo "Lista de selección para cambio rápido"

Esta opción indica al controlador que soporte los modos de doble búfer. En el doble búfer la memoria de imagen se divide en dos zonas. Una de estas zonas ("búfer delantero") contiene la imagen que se está visualizando, mientras que la segunda ("búfer trasero") contiene la próxima imagen formada sin visualizar, lo que permite animaciones sin parpadeo.

Se exportan formatos de píxel adicionales que permiten operaciones GDI (2D) en ventanas OpenGL (PFD_SUPPORT_GDI). Algunas aplicaciones presuponen este tipo de formato de píxel.

Los canales alpha se utilizan para efectos de desvanecimiento y transparencia. Si una aplicación OpenGL no utiliza valores alpha, con este botón se pueden limitar los cálculos de color al rojo, verde y azul.

Los planos de gráfico superpuesto son planos basados en paletas que se utilizan de forma adicional al buffer o memoria intermedia normal RGB. Algunas aplicaciones (p.ej. Softimage) requieren planos de gráfico superpuesto.

Las aplicaciones que funcionan con gráfico superpuesto pueden dibujar por separado el plano de gráfico superpuesto y el principal en el búfer trasero. El formato de pixel ampliado (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) permite ahora copiar también por separado los planos en el búfer delantero.

Para el funcionamiento de gafas obturadoras con programas estereoscópicos es necesario que el controlador exporte formatos de píxel estéreo (PFD_STEREO).

Con este botón se puede limitar el proceso con el que OpenGL cambia entre el búfer delantero y el búfer trasero.

Muchas de las acciones del controlador, como el cambio de páginas en el Page Flipping, se producen en el intervalo de supresión vertical para evitar interferencias de la imagen durante el cambio. Si se observaran los molestos efectos de "tearing", se puede sincronizar el controlador con el intervalo de supresión activando el botón

El GDI de Windows (2D) no utiliza el doble búfer, por lo que tampoco puede dibujar en el búfer trasero de OpenGL. No obstante, algunas aplicaciones OpenGL utilizan comandos 2D en ventanas 3D y esperan que éstos sigan siendo visibles tras un cambio al búfer trasero. ¡En estos programas es necesario activar este botón para evitar, p.ej., errores de imagen en el modo Pageflip, más rápido!

Las implementaciones de OpenGL en diferentes plataformas se distinguen en su comportamiento a la hora de dibujar. En las plataformas Windows de Microsoft, p.ej., no se dibujan las aristas derechas ni inferiores de los rectángulos. No obstante, Softimage 3.01 espera que los rectángulos se dibujen como en las implementaciones OpenGL de Unix. Active esta opción cuando utilice Softimage 3.01.

Cuando esta opción está activada, no es posible un funcionamiento simultáneo de 3D Studio MAX 1.x/VIZ y aplicaciones OpenGL.

Para ampliar texturas, p.ej., al hacer un zoom de acercamiento, hay dos métodos. "Nearest Neighbor" duplica el píxel más cercano, mientras que la "Interpolación lineal" calcula a partir de los píxels colindantes nuevos píxels. Si activa la "Interpolación lineal", la velocidad de trabajo con texturas es menor, pero proporciona una representación más realista.

Algunas aplicaciones OpenGL utilizan funciones GDI para dibujar menús o ventanas de diálogo en una vista OpenGL de doble búfer. Si esta opción está activada, las aplicaciones que funcionan en modo de imagen completa realizan sus operaciones GDI simultáneamente en el búfer delantero y búfer trasero. Esta doble escritura se realiza mediante hardware, por lo que no provoca ninguna pérdida de rendimiento. Algunas aplicaciones, como, p.ej., Softimage 3.5x/3.7x, requieren esta opción.

Los Fast Clear Planes se utilizan para borrar más rápidamente la memoria profunda (búfer Z). Desactive esta opción cuando una aplicación OpenGL deba leer información del búfer Z (p.ej. el test de compatibilidad de hardware OpenGL de Microsoft).

Este botón activa funciones del controlador que permiten el antialias de líneas y puntos en tarjetas gráficas con el juego de chips PERMEDIA 2. En este caso, se reduce el efecto escalera en las líneas, por lo que las aristas parecen más suaves.

Para una mayor calidad de representación, se memoriza una textura en diferentes tamaños que se compensan (filtran) entre sí al dibujar.

Con este botón se puede cambiar el formato de color de las texturas utilizadas.

Utilice esta opción para disminuir el tamaño de las texturas y con ello reducir simultáneamente las texturas que se deben mantener en la memoria de la tarjeta gráfica. La compresión mejora el rendimiento pero disminuye la calidad de representación

No hay disponible ninguna ayuda contextual para este elemento. Consulte la ayuda en línea pulsando el botón >>Ayuda<<

