



Application Settings

Manual de Instalação e do Utilizador

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

Índice de Matérias

Introdução ao utilitário *ELSA Application Settings*.

Manual de instalação

Instalação automática

Instalação manual

Instruções de utilização

Lista de aplicações

Ajustes avançados

Comutação rápida

O utilitário *ELSA Application Settings* no WINman Suite

Resolução de problemas

Não é possível seleccionar Settings

Não é possível conectar a aceleração por hardware

Não é possível comutar uma opção

O utilitário *ELSA Application Settings* não está disponível



O adaptador de gráficos ELSA vem equipado com um processador de gráficos de alto desempenho que combina uma aceleração de gráficos 3D de nível de estação de trabalho e um desempenho 2D de tecnologia de ponta.

O utilitário *ELSA Application Settings* ELSA permite controlar extensões 3D aceleradas por hardware do adaptador de gráficos ELSA. As alterações às definições dependem da aplicação que pretende executar e do desempenho de apresentação de que necessita.

Em geral, não há necessidade de modificar as configurações predefinidas. Contudo, é necessário alterar as definições 3D do controlador para algumas aplicações 3D/OpenGL.

A maneira mais simples de otimizar o suporte para a aplicação é seleccionar uma das séries de definições proporcionadas pelo utilitário *ELSA Application Settings*. A maioria dos utilizadores consideram esta lista suficiente para verificar o controlador.

O utilitário *ELSA Application Settings* aparece como um cartão de registo na folha de propriedades da opção Propriedades de Monitor que se encontra em Painel de Controlo, Monitor.

O utilitário *ELSA Application Settings* aparece como um cartão de registo "AppSet" na caixa de diálogo "Propriedades do Monitor", que se encontra em Painel de Controlo/Monitor.

Continuação das [instruções de instalação](#)
[Regressar ao índice de matérias](#)



Instalação Automática

Em geral, o *ELSA Application Settings* é instalado automaticamente com o controlador de gráficos ELSA. Pode verificar a instalação abrindo a folha de propriedades Propriedades de Monitor. Deve encontrar aí um separador com um logotipo ELSA denominado "AppSet".

Instalação manual

Visto que o programa *ELSA Application Settings* trabalha em conjunto com o controlador gráfico, a instalação manual deverá ser efectuada apenas em casos excepcionais. Além disso, deve assegurar-se de que as respectivas versões dos controladores gráficos se encontram instaladas.

- Com o programa *ELSA Info* receberá os números das versões dos controladores e das ferramentas actualmente instaladas.

Para efectuar a instalação, necessita de dois ficheiros. O ficheiro GLSET.CAB e um ficheiro INF, com o nome EAPPSxxx.INF, wobei die Zeichen xxx, em que os sinais xxx variam consoante a placa gráfica.

Assegure-se, de que a caixa de diálogo "Propriedades do Monitor" se encontra desactivada

No Explorador, faça clique com o botão direito do rato sobre o ficheiro INF e seleccione "Instalar" no menu do contexto.

Continuação das [instruções de utilização](#)

Regressar ao [índice de matérias](#)



Este capítulo descreve o modo de activação e utilização da página de propriedades *ELSA Application Settings*.

A página de propriedades *ELSA Application Settings*

No Painel de Controlo seleccione Propriedades de Monitor ou chame a folha Propriedades de Monitor fazendo clique com o botão direito do rato sobre o ambiente de trabalho e seleccionando Propriedades. Na parte superior desta folha existe um separador para cada página de propriedades. A selecção do separador ELSA AppSet activa a página de propriedades *ELSA Application Settings*.

Se abrir a placa de registo, encontra na zona superior alguns elementos de comando... A zona inferior está normalmente livre e reservada a ajustes avançados. Estes serão indicados, se fizer clique sobre o campo de comutação »avançado«, ou se o programa for iniciado após alterações dos ajustes.

As funções dos elementos individuais de comando, serão explicadas com maior pormenor nos capítulos seguintes.

Aceleração por Hardware

Utilize este interruptor para ligar a aceleração por hardware do adaptador de gráficos 3D (predefinição). Se este interruptor estiver desactivado, o suporte OpenGL será controlado pelo software, que é mais lento! É possível que o Software OpenGL seja utilizado para apresentação apesar de ter sido activada a extensão do adaptador de gráficos 3D. Se tal acontecer, significa que foi seleccionada uma combinação de resolução e definições *ELSA Application Settings* que não é suportada pelo hardware. Especialmente no caso de resoluções mais elevadas, a memória intermédia de molduras é insuficiente para suportar o OpenGL acelerado por hardware com memória intermédia de segundo plano. Neste caso, uma aplicação que necessite de utilizar a memória intermédia dupla será suportada apenas pelo software OpenGL. As aplicações de memória intermédia simples são executadas com OpenGL acelerado por hardware.

É possível detectar o tipo Open GL actualmente activo, através do programa ELSA Info *ELSA Info*.

Lista de aplicações

O utilitário *ELSA Application Settings* pode armazenar numerosos grupos de definições que se encontram definidas em Definições Avançadas. Os identificadores destes grupos de definições estão apresentados na caixa de lista de aplicações. Pode armazenar aqui todas as opções necessárias para otimizar a execução de qualquer aplicação. O adaptador ELSA possui configurações predefinidas para algumas aplicações. O funcionamento destes programas será optimizado por selecção da entrada correspondente a partir da lista. Utilize o cursor à direita para se deslocar pela caixa de lista e visualizar todas as entradas. Os valores predefinidos activos após instalação estão resumidos no grupo "Configurações ELSA Predefinidas"

Após ter seleccionado uma entrada correspondente à aplicação, prima o botão >>OK<< para aceitar as definições ou >>Cancelar<< para as eliminar. A caixa de diálogo Propriedades de Monitor será encerrada. Para activar as alterações sem abandonar a caixa de diálogo, prima >>Aplicar<<.

Os botões imediatamente abaixo da lista de aplicações permitem criar os seus próprios grupos de definições ou modificar as definições ELSA para novas aplicações.

Avançado

Ao premir este botão, é apresentada a caixa Definições Avançadas na qual é possível modificar o funcionamento do controlador com programas OpenGL.

Este campo de comutação comporta-se como um interruptor de ligar e desligar. {>Ao fazer novamente clique sobre esse campo, volta a desactivar os ajustes avançados.

Adicionar

O botão >>Adicionar<< abre a caixa de diálogo "Adicionar Nova Opção à Lista" onde é introduzido o texto para a entrada que pretende aparecer na lista de aplicações. Prima >>OK<< para aceitar a cadeia de caracteres e criar um novo item na parte inferior da lista das definições actuais. Prima >>Cancelar<< para abandonar a caixa de diálogo e eliminar as alterações.

Eliminar

O botão >>Eliminar<< permite remover as entradas de aplicações criadas. Não é possível remover as opções predefinidas pelo ELSA.

Este botão só está activado quando tiver sido seleccionada uma aplicação definida pelo utilizador.

Renomear

Utilize o botão >>Renomear<< para abrir a caixa de diálogo "Renomear Opção" e modificar os identificadores da cadeia de caracteres das definições. >>OK<< renomeia a entrada na lista, >>Cancelar<< elimina as modificações.

Este botão só está activado quando for seleccionada uma definição de aplicação definida pelo utilizador.

Valor Predefinido

Este campo de comutação repõe os ajustes que se encontravam activos após instalação do controlador gráfico.

Este comando apenas estará à disposição, se os ajustes standardizados não se encontrarem já activos.

Definições Avançadas

Se seleccionar o botão >>Avançado<<, a caixa de diálogo é ampliada com uma entrada para cada item. Estes itens podem ser modificados para criar novas entradas ou para alterar as definições actuais.

Comando dos campos de comutação

Tendo em conta algumas excepções, todas as opções possuem dois estados diferentes: *Ligado* ou seja *activado edesligado* ou seja *desactivado*. Estes estados serão indicados

através dos respectivos símbolos, nos quadradinhos de controlo dos respectivos ajustes.



Um texto cinzento sobre fundo cinzento indica que uma opção não foi apoiada através da utilização da placa gráfica ELSA, ou no modo actual de funcionamento do ecrã.



Formato de Pixel

Memória Intermédia Dupla

Este interruptor transmite instruções ao controlador para suportar modos de memória intermédia dupla. Quando a memória intermédia dupla estiver activada, a memória intermédia de molduras é dividida em duas partes nas quais a primeira (memória intermédia de primeiro plano) é utilizada para visualização enquanto a segunda (memória intermédia de segundo plano) é utilizada para apresentação. Este processo resulta em animações sem cintilação. Na sua maioria, as aplicações OpenGL necessitam que este interruptor esteja activada. Note que algumas resoluções mais elevadas evitam que o controlador utilize a memória intermédia dupla. Neste caso, a definição deste interruptor provoca a utilização do software OpenGL (mais lento).

Janela GDI em 3D

O controlador exporta formatos de pixel adicionais que suportam desenhos GDI na visualização OpenGL (PFD_SUPPORT_GDI). Algumas aplicações necessitam destes tipos de formatos de pixel.

Planos Alfa

Os canais alfa são utilizados para efeitos de combinação e de transparência. Se uma aplicação OpenGL não utiliza valores alfa, este interruptor permite que os cálculos de cores se limitem apenas a vermelho, verde e azul.

Planos Sobrepostos

Os planos sobrepostos são utilizados como uma superfície de paleta adicional à memória intermédia de cor normal (RGB). Os planos sobrepostos são especialmente úteis para áreas desenhadas independentes da própria imagem 3D, tais como menus e cursores. A implementação de planos sobrepostos com o Gloria só é possível nos modos TrueColor (32 bits), em que a definição deste interruptor transforma o byte geralmente utilizado para o canal alfa num plano sobreposto. Algumas aplicações (por exemplo, o Softimage) necessitam de planos sobrepostos.

Trocar Memórias Intermédias de Camadas

As aplicações que utilizam planos sobrepostos podem efectuar gravações independentes nas diferentes camadas. Com esta extensão de formato de pixel (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) a aplicação também pode executar comutações independentes de cada camada da memória intermédia de segundo plano para a memória intermédia de primeiro plano. Se as camadas forem comutadas independentemente, são sempre copiadas (blit).

Modos Stereo

Para executar aplicações stereo com lentes obturadoras, o controlador deve exportar formatos de pixel stereo. Adicionalmente, o controlador suporta taxas de renovação mais elevadas, necessárias para os modos de apresentação stereo ergonómicos. Nota: Só devem ser exportados formatos de pixel stereo se for realmente necessário. Algumas

aplicações escolhem automaticamente um formato stereo, apesar de não terem necessidade dele ou apresentam comportamentos incorrectos em formato pixel stereo. Para formatos pixel stereo, o controlador organiza a memória de modo diferente permitindo a utilização simultânea de aplicações monoscópicas e estereoscópicas. No entanto, devido a limitações técnicas, a escrita simultânea em ambas as memórias intermédias de primeiro e segundo não é possível (como no caso de algumas aplicações).

Trocar Memórias Intermédias

Forçar Blit da Memória Intermédia

No caso de memória intermédia dupla, isto é, para comutação entre a memória intermédia de primeiro plano a memória intermédia de segundo plano, o controlador utiliza o mais rápido método possível. Este processo em que é permutada apenas a página apresentada é designado por "flipping" (inversão) da página, em contraste com o blitting que copia os dados utilizando um bitblit. O processo de inversão da página necessita que os dados das memórias intermédias de primeiro e segundo plano sejam consistentes. Dado que algumas aplicações utilizam uma combinação de comandos 2D (GDI) e 3D (OpenGL) numa visualização 3D, esta consistência não pode ser garantida. O utilizador pode, então, activar o método blit da memória intermédia mais seguro, embora mais lento.

Espera pela Pausa Vertical

Algumas acções como a inversão de página estão sincronizadas com a pausa vertical do monitor. Este processo evita efeitos de ruptura, mas provoca uma diminuição dramática do desempenho ao apresentar animações. Se observar efeitos de ruptura, active este botão para efectuar todas as acções na pausa vertical.

Difundir GDI para a Memória Intermédia de segundo plano

O API GDI do Windows não sabe da existência da memória intermédia de segundo plano do OpenGL. Algumas aplicações utilizam comandos 2D nas visualizações 3D e partem do princípio que o GDI desenha correctamente para a memória intermédia de segundo plano. Utilize esta tecla para impor que os comandos 2D sejam difundidos para a memória intermédia de segundo plano do OpenGL. As áreas 2D fora de uma janela OpenGL são geridas automaticamente pelo controlador, de qualquer modo.

Específico da aplicação

Em conformidade com Unix OpenGL

A implementação do OpenGL em plataformas diferentes varia quanto ao comportamento em matéria de desenho. Os pixels da extremidade de encontro de dois polígonos não devem ser desenhados duas vezes durante a apresentação, pelo que deve ser decidido qual o polígono "possui" quais pixels. Por exemplo, nas plataformas Microsoft Windows as extremidades do lado direito e inferiores dos rectângulos não são desenhadas. No Softimage 3.01, presume-se que os rectângulos sejam desenhados de modo idêntico às implementações UNIX OpenGL. Active este interruptor se utilizar o Softimage 3.01.

Exclusivo do 3DS MAX

Com esta opção activada, as aplicações 3D Studio MAX 1.x/VIZ e OpenGL não podem ser simultaneamente executadas.

Se esta opção estiver desactivada, a execução simultânea da aplicação 3D Studio MAX e de uma aplicação OpenGL pode resultar em problemas de apresentação na aplicação 3D Studio MAX.

Estes problemas são causados por diferenças entre o controlador de software da

aplicação 3D Studio MAX e os controladores acelerados por hardware.

Correspondência de Textura Linear

Ao ampliar texturas, por exemplo durante a utilização da funcionalidade de zoom, podem ser utilizados um de dois métodos. A opção "vizinho mais próximo" reproduz simplesmente o pixel mais próximo. A opção "interpolação linear", pelo contrário, interpola os novos pixels a partir dos que o rodeiam. A activação da opção "Correspondência de Textura Linear" origina uma ligeira perda de velocidade ao trabalhar com texturas, mas os resultados apresentados são mais realistas.

Optimização SI 3.5x/3.7x

Algumas aplicações OpenGL utilizam funções GDI para desenhar menus ou caixas de diálogo numa visualização OpenGL de memória intermédia dupla. Com este interruptor activado, as aplicações em modo de ecrã total executam desenhos GDI nas memórias intermédias de primeiro e segundo plano simultaneamente. Esta escrita dupla é feita em hardware, pelo que não haverá perda de desempenho. O Softimage 3.5x/3.7x necessita que este indicador seja definido.

Qualidade / Desempenho

Planos de Limpeza Rápida

Os planos de Limpeza Rápida são utilizados para obter uma limpeza mais rápida da memória intermédia de profundidade (memória intermédia-z). A memória intermédia de profundidade da placa do adaptador gráfico ELSA está situada em DRAM, enquanto que a memória intermédia de cores (memória intermédia de molduras) está na VRAM. O processo de limpeza da VRAM é muito mais rápido do que a limpeza da DRAM. É possível poupar tempo limpando a DRAM apenas parcialmente. Assim, a informação é armazenada de modo a definir quais os pixels que devem ser limpos, reduzindo assim a quantidade de memória que deve ser escrita ao executar uma animação. Este interruptor é habitualmente definido para aumentar a velocidade de execução de desenhos em animações. Desactive este interruptor no caso de uma aplicação OpenGL necessitar de ler informações da memória intermédia de profundidade de segundo plano (por exemplo, o Teste de Compatibilidade de Hardware OpenGL da Microsoft).

Anti-Aliasing (linhas)

Este interruptor activa as funções concebidas especialmente para suportar a apresentação de linhas anti-aliasing e de pontos em adaptadores gráficos com o chipset PERMEDIA 2. Quando ligado, reduz o aspecto irregular das linhas de modo a que o seu contorno pareça suave. No entanto, o aumento da qualidade de apresentação causa um perda da velocidade de apresentação.

Nota: Este interruptor só pode ser utilizado em adaptadores Gloria Synergy.

Correspondência Mip

Para obter uma melhor qualidade de apresentação são armazenados mapas de texturas de diferentes dimensões (níveis de mapa mip) Estes mapas de textura são utilizados para calcular (filtrar) o pixel resultante. Desactive os mapas mip para reduzir a quantidade de memória na placa gráfica e o tempo de cálculo.

Compressão de Textura

Redução de cor

As texturas podem ser armazenadas num formato reduzido de 16 bits em vez de 24 ou

32 bits por pixel.

- Automático: Dependendo da profundidade actual da cor o controlador pode reduzir os mapas de textura.
- Ligado: Os mapas de textura True Color serão sempre reduzidos
- Desligado: Os mapas de textura True Color nunca serão reduzidos. Os mapas de textura proporcionam a melhor qualidade

Relação de compressão:


Para armazenar tantos mapas de textura no adaptador de gráficos quanto possível, pode reduzir as dimensões das texturas. Com taxas de compressão superiores, perde-se qualidade mas ganha-se desempenho.

Comutação Rápida...

O diálogo "Lista de Opções de Comutação Rápida" destina-se a seleccionar as aplicações que irão subseqüentemente ser apresentadas no submenu "Monitor:

ELSA Application Settings" do WINman Suite. A lista da esquerda apresenta as aplicações que aparecem no menu Comutação Rápida, encontrando-se as outras aplicações listadas à direita. Utilize os dois botões para mover aplicações de um lado para o outro.

ELSA Application Settings no WINman Suite

O *WINman Suite* permite acesso rápido à lista de definições da aplicação em *ELSA Application Settings*. Para chamar este utilitário, basta ter acesso à barra de tarefas e fazer clique sobre o símbolo WINman Suite . É apresentado um menu sobreposto: utilize a entrada "Monitor: ELSA Application Settings" para abrir a caixa de diálogo *ELSA Application Settings*. Aqui, pode chamar a Ajuda ou seleccionar uma das aplicações listadas. Neste menu, as entradas apresentadas já foram seleccionadas na caixa de diálogo *ELSA Application Settings* Comutação Rápida.

Selecione a entrada do menu de topo para iniciar ou activar a caixa de diálogo *ELSA Application Settings*.

Aqui, encontra uma lista de aplicações seleccionadas para o menu Comutação Rápida. A selecção de uma destas entradas altera imediatamente as definições do controlador. A entrada activa é apresentada com uma marca de verificação, tal como quaisquer outras entradas com definições idênticas. Algumas alterações necessitem que o Windows NT seja reinicializado.

Continuação da [Resolução de Problemas](#)

Regressar ao [índice de matérias](#)[HI_CONTENTS](#)



Não é possível conectar a aceleração por hardware

Se não for possível conectar o campo de controlo de "aceleração por hardware", o hardware actual, no modo de **funcionamento momentâneo do ecrã**, não apoia **nenhuma** aceleração OpenGL 3D por hardware. {>Esta impossibilidade poderá ter vários motivos:

- Algumas placas gráficas ELSA não apoiam nenhuma aceleração por hardware OpenGL com 8 BPP (256 cores).
Selecione outra intensidade de cor.
- Nas resoluções e intensidades de cor muito elevadas associadas a uma memória relativamente pequena na placa gráfica, pode acontecer que não exista memória disponível suficiente para o "Double Buffering". Mas como praticamente quase todas as aplicações OpenGL necessitam de "Double Buffering", toda a aceleração por hardware OpenGL, será desconectada.
Selecione uma resolução inferior.

Não é possível seleccionar Ajustes

Possivelmente, a protecção do hardware OpenGL foi desconectada, através do campo de controlo "aceleração por hardware". Por isso, serão utilizados os controlador standard do software OpenGL, sobre os quais os ajustes do programa *ELSA Application Settings* não têm qualquer influência.

Em seguida, todas as funcionalidades do programa *ELSA Application Settings* serão desconectadas.

Active o campo de controlo "aceleração por hardware".

Não é possível comutar uma opção

Provavelmente esta opção não poderá ser alterada, através do controlador gráfico actualmente utilizado. Esta impossibilidade poderá ter vários motivos

- Algumas opções estão disponíveis apenas em determinados modos de funcionamento do ecrã. ("Canais alpha, apenas a 32BPP ou "Stereo Modi", apenas com uma memória gráfica suficiente)
. Se necessitar destas opções, utilize outra intensidade de cor ou outra resolução.
- Não é possível apoiar ou suportar algumas opções em determinadas placas gráficas ELSA.

O programa *ELSA Application Settings* não foi encontrado

- Provavelmente, dispõe de um controlador de ecrã que não suporta o *ELSA Application Settings*.
Instale o programa apenas em conjunto com os respectivos controladores gráficos autorizados.

Regressar ao [índice de matérias](#)

O ELSA Info é uma ferramenta, que para além das informações gerais do sistema, também fornece informações bem detalhadas, acerca dos controladores ELSA e das ferramentas instaladas.

Este programa é instalado automaticamente com os controladores gráficos, e poderá ser accionado através das "Propriedades do Monitor" – "ELSA Info".

Considera-se como **Set** , a quantidade de ajustes individuais ("opções") para um determinado caso de aplicação.
Estes Sets são geralmente memorizados sob o nome da aplicação, para a qual descrevem o estado otimizado.

Quando a **Memória intermédia dupla estiver activada**, a memória intermédia da moldura é dividida em duas zonas, das quais uma (a memória intermédia anterior), é utilizada para visualização, enquanto a segunda (a memória intermédia posterior), é utilizada para apresentação. Este processo resulta em animações sem cintilação. A maioria das aplicações OpenGL exige que esta opção esteja activada.

Esta opção permite activar a aceleração por hardware 3D do adaptador de gráficos da placa gráfica *ELSA*(predefinida). Se esta opção estiver desactivada, o suporte OpenGL será controlado por software, o que é mais lento!

A placa gráfica ELSA não apoia, de momento, nenhuma aceleração OpenGL por hardware 3D.
Selecione a superfície de comutação »Ajuda«, para obter informações mais precisas.

O utilitário *Application Settings* permite armazenar vários grupos de definições. Os identificadores destes grupos de definições são apresentados na caixa de lista da aplicação..

Este botão abre uma caixa de diálogo, onde é introduzido o texto da entrada que deve aparecer na lista da aplicação

Este botão permite remover as entradas da aplicação que criou. Não é possível remover as opções predefinidas pela ELSA.

Utilize este botão para abrir uma caixa de diálogo e modificar os identificadores da cadeia de caracteres das suas definições

Ao premir este botão, abre-se a caixa Definições Avançadas na qual é possível modificar o funcionamento do controlador com programas OpenGL

Este botão repões as definições ELSA para determinada aplicação caso tenham sido modificadas as respectivas opções

Este botão abre a caixa de diálogo "Lista de Opções de Comutação Rápida" que permite seleccionar a aplicação que será apresentada no submenu **Apresentar: AppSet** do WINman Suite. Está disponível mais ajuda para esta função na caixa de diálogo "Lista de Opções de Comutação Rápida"

Esta opção dá instruções ao controlador para suportar modos de memória intermédia dupla. Quando a memória intermédia dupla está activada, a memória intermédia da moldura é dividida em duas partes, das quais uma (o "Front Buffer"), é actualizada para visualização, enquanto a segunda (o "back buffer"), é utilizada para apresentação. Este processo resulta em animações em cintilação.

O controlador exporta formatos de pixel adicionais que suportam desenhos GDI (2D) na visualização OpenGL (PFD_SUPPORT_GDI). Algumas aplicações necessitam destes tipos de formatos de pixel.

Os canais Alfa são utilizados para combinar efeitos de transparência. Se uma aplicação OpenGL não utiliza valores alfa, este interruptor permite apenas que os cálculos de cores se limitem a vermelho, verde e azul.

Os planos sobrepostos são utilizados como uma superfície de paleta adicional à memória intermédia de cor normal (RGB). Algumas aplicações (por exemplo, Softimage) necessitam de planos sobrepostos.

As aplicações que utilizam planos sobrepostos podem executar registos independentes nas diferentes camadas. Com esta extensão de formato de pixel (PFD_SWAP_LAYER_BUFFERS) a aplicação também pode executar comutações independentes de cada camada da memória intermédia posterior para a memória intermédia frontal.

Para executar aplicações stereo com shutter glasses, o controlador deve exportar formatos de pixel stereo (PFD_STEREO).

Este interruptor permite limitar o processo, através de OpenGL, entre a memória intermédia anterior e a posterior.

Algumas acções como a inversão de página estão sincronizadas com a pausa vertical do monitor, para evitar perturbações da imagem durante a inversão. Este processo evita efeitos de ruptura, mas provoca uma diminuição dramática do desempenho ao apresentar animações. Se observar efeitos de "Ruptura", active este botão para efectuar todas as acções na pausa vertical.

O GDI do Windows (2D) não conhece o a memória intermédia posterior do OpenGL. Algumas aplicações OpenGL utilizam comandos 2D nas visualizações 3D e esperam que o GDI desenha correctamente para a memória intermédia posterior. Nestes programas é necessário activar este interruptor para, por exemplo, evitar erros de imagem no modo acelerado Page-flip!

A implementação do OpenGL em plataformas diferentes varia quanto ao comportamento em matéria de desenho. Por exemplo, nas plataformas Microsoft Windows as extremidades do lado direito e inferiores dos rectângulos não são desenhadas. No Softimage 3.01, presume-se que os rectângulos devem ser desenhados de modo idêntico às implementações UNIX OpenGL3.01. Active este interruptor se utilizar o Softimage 3.01.

Com esta opção activada, as aplicações 3D Studio MAX 1.x/VIZ e OpenGL não podem ser simultaneamente executadas.

Ao ampliar texturas, por exemplo durante a utilização da funcionalidade de zoom, podem ser utilizados um de dois métodos. "A opção "Vizinho mais próximo" reproduz simplesmente o pixel mais próximo. "A opção "Interpolação linear", pelo contrário, interpola os novos pixels com os que o rodeiam. A activação da opção "Correspondência de Textura Linear" origina uma ligeira perda de velocidade ao trabalhar com texturas, mas os resultados apresentados são mais realistas.

Algumas aplicações OpenGL utilizam funções GDI para desenhar menus ou diálogos numa visualização OpenGL de memória intermédia dupla. Com este interruptor activado, as aplicações em modo de ecrã total executam desenhos GDI nas memórias intermédias frontal e posterior simultaneamente. Esta escrita dupla é feita em hardware, pelo que não haverá perda de desempenho. O Softimage 3.5x/3.7x necessita que este indicador seja definido.

Os planos de Limpeza Rápida são utilizados para obter uma limpeza mais rápida da memória intermédia de profundidade (memória intermédia-z). Desactive este interruptor no caso de uma aplicação OpenGL necessitar de ler informações da memória intermédia de profundidade posterior (por exemplo, o Teste de Compatibilidade de Hardware OpenGL da Microsoft).

Este interruptor activa as funções concebidas especialmente para suportar a apresentação de linhas anti-aliasing e de pontos em adaptadores gráficos com o chipset PERMEDIA 2. . Quando ligado, reduz o aspecto irregular das linhas de modo a que o seu contorno pareça suave.

Para obter uma melhor qualidade de apresentação são armazenados mapas de texturas de diferentes dimensões, que serão combinados entre si durante o processamento da imagem.

Este interruptor permite modificar o formato da cor das texturas utilizadas.

Utilize esta opção para reduzir o tamanho das texturas e simultaneamente a quantidade de texturas guardadas na memória da placa gráfica. A compressão melhora a performance, mas reduz a qualidade da apresentação

Não existe ajuda sensível ao contexto para esta opção,. Consulte a ajuda online, que pode aceder através do botão >>Ajuda<<.

