



# ***Application Settings***

## **Installazione e istruzioni per l'uso**

**Copyright (c) 1999, ELSA AG, (Aachen, Germany)**

### **Indice**

Introduzione a *ELSA Application Settings*

Istruzioni di installazione

  Installazione automatica

  Installazione manuale

Istruzioni per l'uso

  Lista delle applicazioni

  Impostazioni avanzate

  Commutazione rapida

  *ELSA Application Settings* nella WINman Suite

Eliminazione delle anomalie

  Non si possono selezionare i Settings

  Non si può attivare l'accelerazione hardware

  Non si può commutare un'opzione

  Gli *ELSA Application Settings* non sono disponibili



La scheda grafica ELSA è dotata di un processore di grafica ad elevate prestazioni, in grado di associare l'accelerazione 3D della classe della postazione di lavoro a prestazioni di tipo State-of-the-Art-2D.

La utility *ELSA Application Settings* consente di controllare le opzioni 3D avanzate di accelerazione dell'hardware della propria scheda grafica ELSA. Le impostazioni necessarie dipendono dall'applicazione che si intende utilizzare nonché dal tipo di resa desiderato.

In linea generale non sarà necessario modificare le impostazioni standard. Nel caso di alcune applicazioni 3D/OpenGL è tuttavia necessario apportare modifiche alle impostazioni 3D del driver.

La soluzione più semplice per ottenere un ottimale supporto della propria applicazione è quella di scegliere una delle serie di impostazioni proposti da *ELSA Application Settings*. Nella maggior parte dei casi, questo elenco dovrebbe garantire un sufficiente controllo dei driver.

*ELSA Application Settings* compare in forma di scheda di registro "AppSet" nella finestra di dialogo "Proprietà di visualizza", che si può raggiungere attraverso Pannello di controllo/Schermo.

Continua con [Istruzioni di installazione](#)  
Ritorna a [Indice generale](#)



## **Installazione automatica**

In genere *ELSA Application Settings* viene installato automaticamente con il driver della scheda grafica di ELSA. E' poi possibile verificare l'installazione aprendo la finestra "Proprietà di visualizza". Vi si trova una scheda di registro "AppSet" unitamente ad un logo ELSA.

## **Installazione manuale**

Poiché il programma *ELSA Application Settings* coopera in molto stretto con il driver di grafica, l'installazione manuale dovrebbe essere effettuata solo in casi eccezionali. Inoltre è assolutamente necessario che siano installate le corrispondenti versioni di driver di grafica.

- I numeri di versione dei driver e tool attualmente installati possono essere trovati con il programma *ELSA Info*.

Per l'installazione sono necessari due file, il file GLSET.CAB e un file INF con il nome EAPPSxxx.INF, dove i caratteri xxx variano secondo la scheda grafica.

Accertare che la finestra di dialogo "Proprietà di visualizza" sia chiusa

In Explorer cliccare con il tasto destro del mouse sul file INF e selezionare nel menu di contesto la voce "Installa".

Continua con [Istruzioni per l'uso](#)

Ritorna a [Indice generale](#)



La presente sezione illustra l'attivazione nonché l'utilizzo della scheda di registro *ELSA Application Settings*.

## Scheda di registro *ELSA Application Settings*

Nel Pannello di controllo selezionare "Visualizza" oppure cliccare con il tasto destro del mouse sullo sfondo dello schermo e selezionare successivamente "Proprietà" al fine di richiamare la finestra di dialogo "Proprietà di Visualizza". Nella parte superiore di questa finestra di dialogo sono visibili più titoli di schede di registro. Cliccare in corrispondenza di "AppSet" in modo tale da selezionare la corrispondente scheda di registro.

Aperto la scheda di registro, si vedono nella parte superiore alcuni elementi di comando. La parte inferiore normalmente è vuota e riservata per le Impostazioni avanzate. Queste vengono visualizzate cliccando sul tasto video >>Avanzate<< oppure quando il programma viene avviato, dopodiché si possono modificare le impostazioni.

Nelle seguenti sezioni vengono presentate in maggiore dettaglio le funzioni dei singoli elementi di comando.

## Accelerazione hardware

Mediante questa opzione si attiva l'accelerazione 3D dell'hardware di *GLoria* (impostazione standard). Qualora essa sia disattivata, le funzioni OpenGL saranno eseguite mediante il software con conseguente maggiore lentezza. Può talvolta accadere che l'OpenGL di software sia utilizzato anche quando le impostazioni avanzate 3D di *GLoria* siano attivate. In questo caso è stata selezionata una combinazione di risoluzione video e di impostazioni di *GLoria* non supportabile dall'hardware. Soprattutto nel caso di elevate risoluzioni la memoria video potrebbe essere insufficiente per supportare il cosiddetto back buffered OpenGL mediante l'hardware. In questo specifico caso si necessita dell'applicazione Double Buffering supportata unicamente da OpenGL di software, mentre le applicazioni con Single Buffering possono utilizzare l'OpenGL accelerato mediante hardware.

Si può accertare quale tipo di OpenGL è attivo attualmente con il programma *ELSA Info*.

## Lista delle applicazioni

*ELSA Application Settings* può memorizzare numerose serie di impostazioni che possono essere definite in Impostazioni avanzate. I nomi di queste serie sono visualizzate nella lista delle applicazioni. E' qui possibile salvare tutte le opzioni necessarie ai fini dell'ottimale funzionamento di una data applicazione. ELSA fornisce le impostazioni predefinite relative ad alcune applicazioni. Il funzionamento di questi programmi può essere ottimizzato scegliendo la corrispondente voce della lista in questione. Utilizzare la barra a rulli posta sul bordo destro della lista al fine di visualizzare tutte le voci. Le impostazioni standard attive dopo l'installazione sono memorizzate nell'opzione "ELSA Default Settings".

Dopo aver selezionato l'opzione adatta alla propria applicazione, cliccare in corrispondenza di >>OK<<, per accettare le impostazioni, oppure in corrispondenza di >>Interrompi<<, per annullarle. Terminata l'operazione, la finestra di dialogo "Proprietà

di Visualizza" viene chiusa. Per attivare le modifiche senza uscire dalla finestra di dialogo, cliccare in corrispondenza di >>Accetta<<.

Servendosi dei tasti video posti immediatamente al di sotto della lista delle applicazioni, è possibile definire le proprie serie di impostazioni oppure modificare le impostazioni fornite da ELSA per altre applicazioni.

### **Avanzate**

Cliccando in corrispondenza di questo tasto video, si apre la finestra di dialogo Impostazioni avanzate, nella quale si ha la possibilità di modificare il comportamento del driver nel corso delle applicazioni OpenGL.

Questo tasto video opera come un interruttore On/Off. Cliccando di nuovo si richiudono le Impostazioni avanzate.

### **Aggiungi**

Il tasto video >>Aggiungi<< consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile inserire il nome di una nuova voce che dovrà così comparire nella lista di applicazione. Cliccare in corrispondenza di >>OK<< per accettare il nome inserito ed aggiungere pertanto una nuova voce alla fine della lista relativa alle impostazioni correnti. Per uscire dalla finestra di dialogo senza accettare i dati immessi, cliccare in corrispondenza di >>Interrompi<<.

### **Rimuovi**

Mediante il tasto video >>Rimuovi<< è possibile eliminare nuovamente un'opzione precedentemente inserita nella lista delle applicazioni. Le impostazioni predefinite fornite da ELSA non possono tuttavia essere rimosse.

Questo tasto video è attivo unicamente nel caso in cui sia stata selezionata un'opzione personalizzata dell'utente.

### **Rinomina**

Premere il tasto video >>Rinomina<< per aprire una finestra di dialogo in cui è possibile modificare il nome dato alle proprie impostazioni. Premendo >>OK<< la voce selezionata dell'elenco viene rinominata. Il comando >>Interrompi<< annulla invece le modifiche apportate.

Questo tasto video è attivo unicamente nel caso in cui sia stata selezionata un'opzione personalizzata dell'utente.

### **Predefinito**

Questo tasto video ripristina le impostazioni che erano attive dopo l'installazione del driver di grafica.

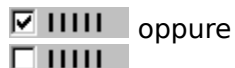
Questo comando è disponibile solo se le impostazioni standard non sono già attive

## **Impostazioni avanzate**

Selezionando il tasto video >>Avanzate<<, la finestra di dialogo viene ampliata in modo da visualizzare ulteriori campi relativi alle singole opzioni. Queste opzioni possono essere modificate al fine di aggiungere nuove voci alla lista o per modificare impostazioni già esistenti.

### **Uso dei tasti video**

Tranne poche eccezioni, tutte le opzioni hanno due stati diversi: *on* oppure *attivo* e *off* oppure *disattivo*. Questi stati vengono visualizzati da corrispondenti simboli nelle caselle di controllo delle singole impostazioni.



Se un'opzione non viene supportata dalla scheda grafica ELSA utilizzata o nella modalità di schermo attuale, questo si può riconoscere da un quadrato grigio con testo su sfondo grigio.



## Formato pixel

### Double Buffering

Questa opzione fa sì che i driver supportino la modalità Double Buffering. Con la modalità Double Buffering, la memoria video viene suddivisa in due settori, il primo dei quali (definito "Front Buffer") contiene l'immagine correntemente visualizzata, mentre nel secondo (il cosiddetto "Back Buffer") viene elaborata, in background, l'immagine successiva, producendo vedute animate prive di tremolii. Per la maggior parte delle applicazioni OpenGL, questa opzione deve essere necessariamente attivata. E' tuttavia necessario tener presente che nel caso di alcune elevate risoluzioni il driver non può utilizzare la modalità Double Buffering. In siffatti casi, attivando l'opzione verrà quindi impiegato il più lento OpenGL di software.

### GDI nella finestra 3D

Vengono esportati formati pixel supplementari autorizzati dalle operazioni (2D) GDI nelle finestre OpenGL (PFD\_SUPPORT\_GDI). Alcune applicazioni presuppongono l'uso di un simile formato pixel.

### Canali Alpha

I canali Alpha sono utilizzati per gli effetti di dissolvenza e di trasparenza. Qualora un'applicazione OpenGL non possa utilizzare i valori Alpha, è possibile limitare i colori a Rosso, Verde e Blu servendosi di questo comando.

### Canali Overlay

I piani Overlay sono piani di disegno basati su tavolozze utilizzati in aggiunta al normale Buffer RGB. I cosiddetti Overlay sono particolarmente utili per i settori disegnati ed indipendenti dalla vera e propria immagine 3D. Ne sono esempi i menu ed i cursori. L'impiego dei piani Overlay con *GLoria* è possibile unicamente in modalità TrueColor (32 bit), con la quale, attivando questa opzione, il byte normalmente utilizzato per il canale Alpha si trasforma in un piano Overlay. Alcune applicazioni (quali ad esempio Softimage) richiedono necessariamente l'utilizzo di piani Overlay.

### Swap Layer Buffers

Nelle applicazioni basate sull'uso di Overlay, il piano principale ed il piano Overlay possono essere disegnati indipendentemente l'uno dall'altro nel Backbuffer. Il formato pixel avanzato (PFD\_SWAP\_LAYER\_BUFFERS) consente inoltre di copiare i piani anche nel Front Buffer in modo indipendente l'uno dall'altro. Se i piani sono commutati singolarmente, vengono sempre copiati (Blit).

### Modalità stereo

Ai fini del corretto funzionamento degli occhiali Shutter con programmi stereoscopici, è necessario che il driver esporti formati pixel stereo (PFD\_STEREO). Sono inoltre proposte

ulteriori frequenze di refresh in modo da offrire modalità più comode per occhiali stereo. Attenzione: I formati stereo dovrebbero essere esportati unicamente qualora questo sia realmente necessario! 1. Alcuni programmi selezionano un formato pixel stereo nonostante non ve ne sia reale necessità o sebbene non siano in grado di supportarlo. 2. Ai fini del corretto funzionamento delle applicazioni stereoscopiche, il driver organizza la memoria della scheda grafica in modo diverso rispetto al caso delle applicazioni monoscopiche. Le applicazioni stereoscopiche e quelle monoscopiche possono essere utilizzate contemporaneamente. Non è tuttavia più possibile, per motivi tecnici, realizzare una descrizione simultanea di Frontbuffer e di Backbuffer, così come impiegato da alcune rare applicazioni

## **Swap Buffers**

### **Forza BufferBlit**

Questo comando consente di limitare il processo con cui OpenGL può passare dal Frontbuffer al Backbuffer e viceversa. Il driver tenta autonomamente di servirsi del metodo più rapido, preferendo dunque la commutazione del settore di rappresentazione (Page Flipping) alla copia dei dati. Il metodo di Page Flipping può tuttavia essere utilizzato senza difficoltà unicamente nel caso in cui i dati assumano una certa consistenza su entrambe le pagine (pages). Questo può essere garantito dal modo con cui determinate applicazioni utilizzano i comandi 2D (GDI) e 3D (OpenGL) nelle finestre 3D, ma non sempre dal driver. L'operatore ha quindi la possibilità di attivare il più sicuro, anche se più lento, metodo Buffer Blit.

### **Attendere l'intervallo di soppressione**

Molte operazioni del driver, quali la commutazione tra le pagine in Page Flipping, hanno luogo a livello dell'intervallo di soppressione verticale al fine di evitare fenomeni di disturbo dell'immagine durante la fase di commutazione. La frequenza di rappresentazione delle immagini rese è strettamente connessa alla frequenza di refresh. Nel caso in cui dovessero verificarsi effetti "Tearing" di disturbo, è possibile sincronizzare il driver all'intervallo di soppressione attivando questo comando.

### **Comandi GDI nel Backbuffer**

Poiché non dispone di modalità Double Buffering, il cosiddetto GDI di Windows (2D) non può disegnare nel Backbuffer OpenGL. Alcune applicazioni OpenGL utilizzano nonostante comandi 2D nella finestra 3D e presuppongono che essi siano ancora visualizzati durante la commutazione al Backbuffer. Per questi programmi è necessario attivare questo comando al fine, ad esempio, di evitare errori a livello delle immagini nella più rapida modalità Pageflip. Nella più rapida modalità Pageflip, i settori 2D all'esterno della finestra OpenGL sono gestiti automaticamente dal driver, indipendentemente dalla posizione del comando.

## **Specifico al programma**

### **Conforme UNIX-OpenGL**

Le versioni di OpenGL su piattaforme differenti si distinguono per il loro diverso comportamento nel disegno. Si consiglia di evitare di disegnare per due volte i pixel sul bordo in comune a due poligoni. E' quindi necessario stabilire quale pixel "appartenga" all'uno e quale all'altro dei due poligoni. Sulle piattaforme Windows di Microsoft non sono ad esempio disegnati il bordo destro ed il bordo inferiore dei rettangoli. Softimage 3.01 presuppone tuttavia che i rettangoli siano disegnati esattamente come per le versioni UNIX-OpenGL. Attivare questa opzione nel caso in cui si utilizzi Softimage 3.01.

### **3DS Max Exclusiv**

Se questa opzione è attivata, le applicazioni 3D Studio MAX 1.x/VIZ e OpenGL non possono operare contemporaneamente.

Se questa opzione è disattivata, potrebbero insorgere problemi per 3D Studio MAX qualora questa applicazione operasse parallelamente ad una applicazione OpenGL.

Questo dipende dalle differenze esistenti tra il driver del software di 3D Studio MAX ed un driver accelerato mediante hardware.

### **Interpolazione lineare della struttura**

Per l'ingrandimento delle strutture, ad esempio durante lo zoom, esistono due possibili metodi. "Nearest Neighbor" raddoppia il pixel adiacente, mentre "Interpolazione lineare" calcola nuovi pixel sulla base di quelli adiacenti. Attivando l'opzione "Interpolazione lineare", la velocità durante l'elaborazione delle strutture è leggermente inferiore, ma il risultato è costituito da rappresentazioni più realistiche.

### **SI 3.5x/3.7x Ottimizzazione**

Alcune applicazioni OpenGL utilizzano funzioni GDI al fine di tracciare menu o finestre di dialogo in una veduta OpenGL di tipo Double Buffer. Se questa opzione è attiva, le applicazioni operanti in modalità di immagine eseguono le loro operazioni GDI contemporaneamente nel Front Buffer e nel Back Buffer. Questo metodo cosiddetto "Double Write" è eseguito mediante hardware e non causa di conseguenza cali di prestazione. Alcune applicazioni, quali ad esempio Softimage 3.5x/3.7x, richiedono necessariamente questa opzione.

to be set.

## **Qualità / Velocità**

### **Fast Clear Planes**

I cosiddetti Fast Clear Planes sono utilizzati per cancellare più rapidamente la memoria di profondità (Buffer Z). Il Buffer Z di alcune schede grafiche *ELSA* si trova nella memoria DRAM, mentre la memoria di colori (Frame-Buffer) si trova in quella VRAM. Poiché la memoria VRAM può essere cancellata più rapidamente rispetto a quella DRAM, è possibile risparmiare tempo cancellando la memoria DRAM soltanto parzialmente. A questo scopo si memorizza l'informazione indicante i pixel che devono essere cancellati, in modo tale da ridurre il numero di accessi alla memoria durante un'animazione. Questa opzione è in genere attivata al fine di migliorare il livello qualitativo del disegno durante le vedute animate. Disattivare l'opzione quando un'applicazione OpenGL deve leggere informazioni dal Buffer Z (è ad esempio il caso del cosiddetto OpenGL Hardware Compatibility Test di Microsoft).

### **Smoothing delle linee**

Questo comando attiva le funzioni del driver che permettono l'Anti Aliasing di linee e punti su schede grafiche con la serie di chip PERMEDIA 2. In questo modo si riducono gli effetti "a scalini" delle linee ed i bordi appaiono più livellati. Questo miglioramento del livello qualitativo dell'immagine è connesso ad un calo di velocità durante la fase di elaborazione dell'immagine stessa.

Nota: Questo comando è stato concepito unicamente per l'impiego su GLoria Synergy.

### **Mip Mapping**

Ai fini di una migliore qualità di rappresentazione, la struttura viene salvata con varie dimensioni, poi rivedute durante la fase di disegno (filtrate). Per questi diversi modelli di struttura (Mip Maps) è necessario disporre di maggiore spazio sulla scheda grafica e la fase stessa di elaborazione dura generalmente più a lungo. Disattivare questo comando per utilizzare unicamente la struttura con le dimensioni maggiori.



## Compressione della struttura

### Riduzione dei colori

Invece che in 24 o 32 BPP, le strutture possono anche essere salvate in un formato pixel ridotto a 16 Bit.

Auto: In base alla profondità di colore attuale, il driver **può** ridurre

On:Le strutture True-Color vengono sempre ridotte

Off:Le strutture True-Color non vengono mai ridotte


### Frequenza di compressione

Per caricare il massimo possibile di strutture nella memoria strutture, è possibile ridurre la dimensione delle strutture durante il salvataggio. Tuttavia con rapporti di compressione più alti si abbassa la qualità delle strutture.

## Commutazione rapida

Nella finestra di dialogo "Lista di selezione per la commutazione rapida" vengono selezionate le applicazioni mostrate in "Visualizza: ELSA Application Settings" Sottomenu di WINman Suite. Nella lista a sinistra sono visualizzate le applicazioni che devono comparire nella commutazione rapida, mentre nella lista sul lato destro sono indicate le restanti applicazioni. Servendosi dei due tasti video, è possibile spostare reciprocamente sui due lati le singole applicazioni.

## ELSA Application Settings in WINman Suite

*WINman Suite* permette di accedere rapidamente alla lista delle applicazioni di *ELSA Application Settings*. Per richiamare questa utility, è sufficiente aprire la barra dei Task e cliccare in corrispondenza del simbolo di *WINman Suite*  raffigurato in alto. Verrà in questo modo visualizzato un menu popup con l'opzione "Visualizza: ELSA Application Settings", con cui è possibile richiamare la finestra di dialogo di *ELSA Application Settings*. E' inoltre possibile richiamare la guida in linea oppure selezionare una delle voci contenute nella lista delle applicazione. In questo menu compaiono unicamente le opzioni che erano state selezionate nella finestra di dialogo Commutazione rapida delle impostazioni di *Gloria*

Selezionare la prima opzione di menu per richiamare o attivare la finestra di dialogo di *ELSA Application Settings*.

Vi si troverà un elenco delle applicazioni selezionate per la commutazione rapida. Selezionando una delle opzioni ivi indicate, si modificheranno direttamente le impostazioni del driver. L'opzione selezionata viene spuntata. Anche le opzioni caratterizzate da identiche impostazioni risulteranno a loro volta spuntate. E' possibile che alcune applicazioni richiedano di avviare nuovamente Windows NT.

Continua con [Eliminazione delle anomalie](#)

Ritorna a [Indice generale](#)



### **Non si può attivare l'accelerazione hardware**

Con il campo di controllo "Non si può attivare l'accelerazione hardware, l'hardware attuale **nella** modalità di schermo **attualmente attiva non supporta una** OpenGL 3D/accelerazione hardware. I motivi possono essere diversi:

- Alcune schede grafiche ELSA con 8 BPP (256 colori) non supportano una accelerazione hardware OpenGL.  
Scegliere un'altra profondità di colore.
- In caso di risoluzioni e profondità di colore molto elevate, collegate con relativamente poca memoria sulla scheda grafica può succedere che non rimanga disponibile memoria sufficiente per il "Double Buffering". Siccome quasi tutte le applicazioni OpenGL richiedono il "Double Buffering", tutta la accelerazione hardware OpenGL viene disattivata.  
Scegliere una risoluzione più bassa.

### **Non si possono selezionare i Settings**

E' possibile che con il campo di controllo "Accelerazione hardware" sia stato disattivato il supporto hardware OpenGL. Pertanto vengono utilizzati i driver Standard Software OpenGL, sui quali le impostazioni di *ELSA Application Settings* non hanno alcun effetto. Quindi viene disattivata tutta la funzionalità degli *ELSA Application Settings*.  
Attivare il campo di controllo "Accelerazione hardware".

### **Non si può commutare un'opzione**

Probabilmente questa opzione non può essere modificata con il driver di grafica attualmente utilizzato. I motivi possono essere diversi

- Alcune opzioni sono disponibili solo in determinate modalità di schermo. ("Canali Alpha" solo con 32BPP o "Modalità stereo" solo con sufficiente memoria grafica)  
Se sono richieste queste opzioni, utilizzare un'altra profondità di colore o risoluzione.
- Su determinate schede grafiche ELSA, alcune opzioni non possono essere modificate o non sono supportate.

### **Gli *ELSA Application Settings* non sono disponibili**

- E' possibile che sia installato un driver di display che non supporta gli *ELSA Application Settings*.  
Installare il programma solo con il pacchetto di driver di grafica approvati.

Ritorna a [Indice generale](#)

ELSA Info è un tool che, oltre alle informazioni generali sul sistema, fornisce anche informazioni molto dettagliate sui driver e tool ELSA installati. Questo programma viene installato automaticamente insieme ai driver di grafica e può essere avviato tramite "Proprietà di visualizza" – "ELSA Info".

Si definisce come **Set** l'insieme di impostazioni singole ("opzioni") per un determinato caso di applicazione.  
Di regola questi Set vengono salvati sotto il nome dell'applicazione di cui descrivono lo stato ottimale.

Con **Double-Buffering** la memoria video viene suddivisa in due settori, il primo dei quali (definito "Front Buffer") ) contiene l'immagine correntemente visualizzata, mentre nel secondo (il cosiddetto "Back Buffer") viene elaborata, in background, l'immagine successiva, producendo vedute animate prive di tremolii. La maggior parte delle applicazioni OpenGL richiede che sia attivata questa opzione.

Mediante questa opzione si attiva l'accelerazione 3D dell'hardware di *GLoria* (impostazioni standard). Qualora essa sia disattivata, le funzioni OpenGL saranno eseguite mediante il software con conseguente maggiore lentezza.

Al momento la scheda grafica ELSA non supporta l'accelerazione hardware 3D OpenGL.  
Premere il tasto video >>Guida in linea<< per ricevere informazioni più precise.

*ELSA Application Settings* può memorizzare numerose serie di impostazioni. I nomi di queste serie sono visualizzati nella lista delle applicazioni..



Questo tasto video consente di aprire una finestra di dialogo in cui è possibile inserire il nome di una nuova voce che dovrà così comparire nella lista delle applicazioni

Mediante questo tasto video è possibile eliminare nuovamente un'opzione precedentemente inserita nella lista delle applicazioni. Le impostazioni predefinite fornite da ELSA non possono tuttavia essere rimosse.

Selezionare questo tasto video per aprire una finestra di dialogo in cui è possibile modificare il nome dato alle proprie impostazioni

Cliccando in corrispondenza di questo tasto video, si apre la finestra di dialogo "Impostazioni avanzate" nella quale è possibile modificare il comportamento dei driver durante le applicazioni OpenGL

Questo tasto video ripristina le impostazioni predefinite di ELSA relativamente ad una data applicazione nel caso in cui fossero state apportate modifiche

Questo tasto video apre la finestra di dialogo "Lista di selezione per la commutazione rapida" nella quale vengono visualizzate le applicazioni memorizzate in "Visualizza: ELSA Application Settings" Sottomenu di WINman Suite. Ulteriori informazioni in merito a questa funzione sono fornite dalla finestra di dialogo "Selezione per la commutazione rapida"

Questa opzione fa sì che i driver supportino la modalità Double Buffering. Con la modalità Double Buffering, la memoria video viene suddivisa in due settori, il primo dei quali (definito "Front Buffer") contiene l'immagine correntemente visualizzata, mentre nel secondo (il cosiddetto "Back Buffer") viene elaborata, in background, l'immagine successiva, producendo vedute animate prive di tremolii.

Vengono esportati formati pixel supplementari autorizzati dalle operazioni (2D) GDI nelle finestre OpenGL (PFD\_SUPPORT\_GDI ). Alcune applicazioni presuppongono l'uso di un simile formato pixel.



I canali Alpha sono utilizzati per gli effetti di dissolvenza e di trasparenza. Qualora un'applicazione OpenGL non possa utilizzare i valori Alpha, è possibile limitare i colori a Rosso, Verde e Blu servendosi di questo comando.

I piani Overlay sono piani di disegno basati su tavolozze utilizzati in aggiunta al normale Buffer RGB. Alcune applicazioni (quali ad esempio Softimage) richiedono necessariamente l'utilizzo di piani Overlay.

Nelle applicazioni basate sull'uso di Overlay, il piano principale ed il piano Overlay possono essere disegnati nel Backbuffer indipendentemente l'uno dall'altro. Il formato pixel avanzato (PFD\_SWAP\_LAYER\_BUFFERS) consente inoltre di copiare i piani anche nel Front Buffer in modo indipendente l'uno dall'altro.

Ai fini del corretto funzionamento degli occhiali Shutter con programmi stereoscopici, è necessario che il driver esporti formati pixel stereo (PFD\_STEREO).

Questo comando consente di limitare il processo con cui OpenGL può passare dal Frontbuffer al Backbuffer e viceversa.

Molte operazioni del driver, quali la commutazione tra le pagine in Page Flipping, hanno luogo a livello dell'intervallo di soppressione verticale al fine di evitare fenomeni di disturbo dell'immagine durante la fase di commutazione. Nel caso in cui dovessero verificarsi effetti "Tearing" di disturbo, è possibile sincronizzare il driver all'intervallo di soppressione attivando questo comando.

Poiché non dispone di modalità Double Buffering, il cosiddetto GDI di Windows (2D) non può disegnare nel Backbuffer OpenGL. Alcune applicazioni OpenGL utilizzano ciononostante comandi 2D nella finestra 3D e presuppongono che essi siano ancora visualizzati durante la commutazione al Backbuffer. Per questi programmi è necessario attivare questo comando al fine, ad esempio, di evitare errori a livello delle immagini nella più rapida modalità Pageflip.

Le versioni di OpenGL su piattaforme differenti si distinguono per il loro diverso comportamento nel disegno. Sulle piattaforme Windows di Microsoft non sono ad esempio disegnati il bordo destro ed il bordo inferiore dei rettangoli. Softimage 3.01 presuppone tuttavia che i rettangoli siano disegnati esattamente come per le versioni UNIX-OpenGL. Attivare questa opzione nel caso in cui si utilizzi Softimage 3.01.



Se questa opzione è attivata, le applicazioni 3D Studio MAX 1.x/VIZ e OpenGL non possono operare contemporaneamente.

Per l'ingrandimento delle strutture, ad esempio durante lo zoom, esistono due possibili metodi. "Nearest Neighbor" raddoppia il pixel adiacente, mentre "Interpolazione lineare" calcola nuovi pixel sulla base di quelli adiacenti. Attivando l'opzione "Interpolazione lineare", la velocità durante l'elaborazione delle strutture è leggermente inferiore, ma il risultato è costituito da rappresentazioni più realistiche.

Alcune applicazioni OpenGL utilizzano funzioni GDI al fine di tracciare menu o finestre di dialogo in una veduta OpenGL di tipo Double Buffer. Se questa opzione è attiva, le applicazioni operanti in modalità di immagine eseguono le loro operazioni GDI contemporaneamente nel Front Buffer e nel Back Buffer. Questo metodo cosiddetto "Double Write" è eseguito mediante hardware e non causa di conseguenza cali di prestazioni. Alcune applicazioni, quali ad esempio Softimage 3.5x/3.7x, richiedono necessariamente questa opzione.

I cosiddetti Fast Clear Planes sono utilizzati per cancellare più rapidamente la memoria di profondità (Buffer Z). Disattivare l'opzione quando un'applicazione OpenGL deve leggere informazioni dal Buffer Z (è ad esempio il caso del cosiddetto OpenGL Hardware Compatibility Test di Microsoft).

Questo comando attiva le funzioni del driver che permettono l'Anti Aliasing di linee e punti su schede grafiche con la serie di chip PERMEDIA 2. In questo modo si riducono gli effetti "a scalini" delle linee ed i bordi appaiono più livellati.

Ai fini di una migliore qualità di rappresentazione, la struttura viene salvata con varie dimensioni, poi rivedute durante la fase di disegno (filtrate).

Questo tasto video consente di modificare il formato del colore delle strutture utilizzate.

Utilizzare questa opzione per ridurre le dimensioni delle strutture, in modo tale da limitare il numero di strutture da conservare contemporaneamente nella memoria della scheda grafica. La compressione migliora il di prestazione, ma riduce il livello qualitativo della rappresentazione.



Per questo prodotto non esiste una guida in linea di contesto. Si consiglia di consultare la guida in linea, richiamabile premendo il tasto video >>Guida in linea<<



