

POSIBLES PROBLEMAS DE VISUALIZACIÓN

La mayoría de las aplicaciones informáticas que requieren muchos gráficos (Google Earth) se basan en una de las dos posibles capacidades de procesamiento 3D del equipo: OpenGL y DirectX. **Google Earth usa de forma predeterminada OpenGL**, porque es el software de procesamiento presente en la mayoría de las tarjetas gráficas. Sin embargo, el sistema puede requerir DirectX (de Windows) o puede que funcione mejor en el modo seguro.

Con Google Earth, puedes seleccionar el modo de procesamiento de imágenes 3D que mejor se adapte al hardware de tu equipo. Prueba con uno y con otro.

Si notas problemas, utiliza el "**modo seguro**" como opción de gráficos. Esta opción deshabilita algunas funciones de procesamiento avanzadas, como el procesamiento de texturas en mapas MIP o los polígonos rellenos, reduciendo así la cantidad de trabajo que debe efectuar la tarjeta gráfica.

Si el problema se resuelve tras habilitar esta función, es probable que el problema esté en la tarjeta gráfica o a su controlador.

Para habilitar todas estas funciones hay que ir al menú superior de Google Earth

Herramientas -> Opciones

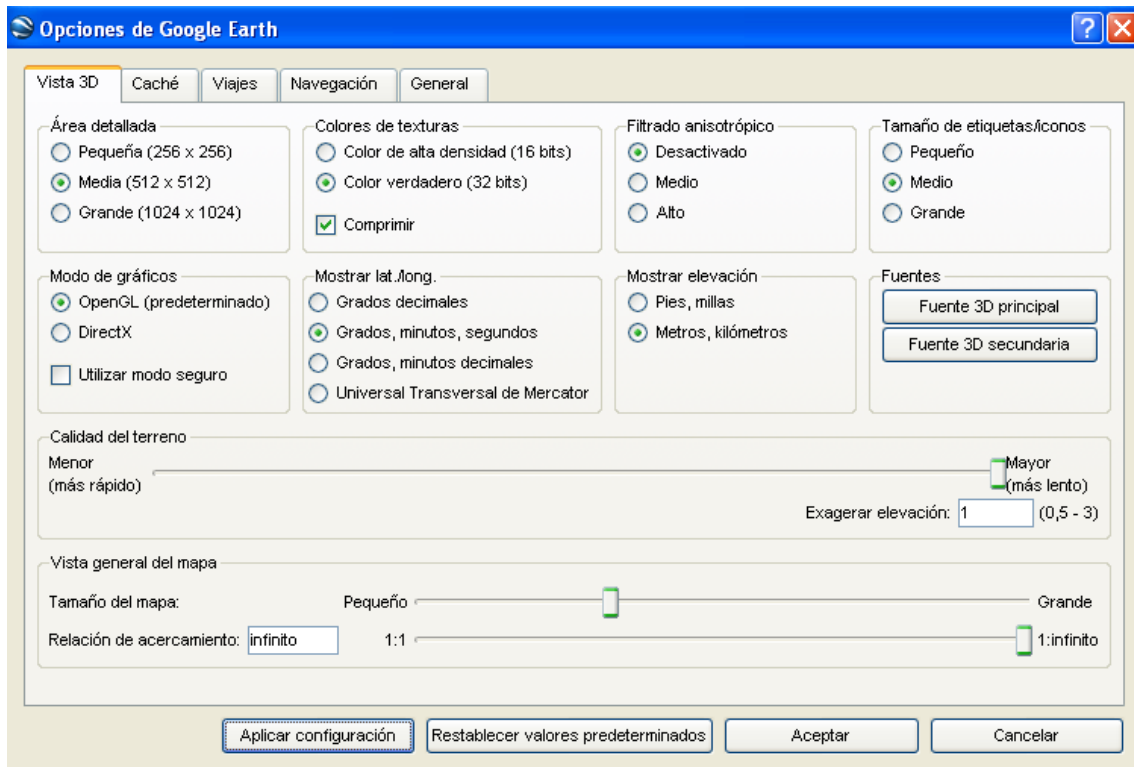


Nos aparece una ventana con pestañas: en la primera ("Vista 3D") en el apartado "Modo de gráficos" aparecen estas opciones:

- . **OpenGL**
- . **DirectX**
- . **Utilizar modo seguro**

Los dos primeros: **OpenGL y DirectX** son los modelos de procesamiento de imágenes que puedes elegir.

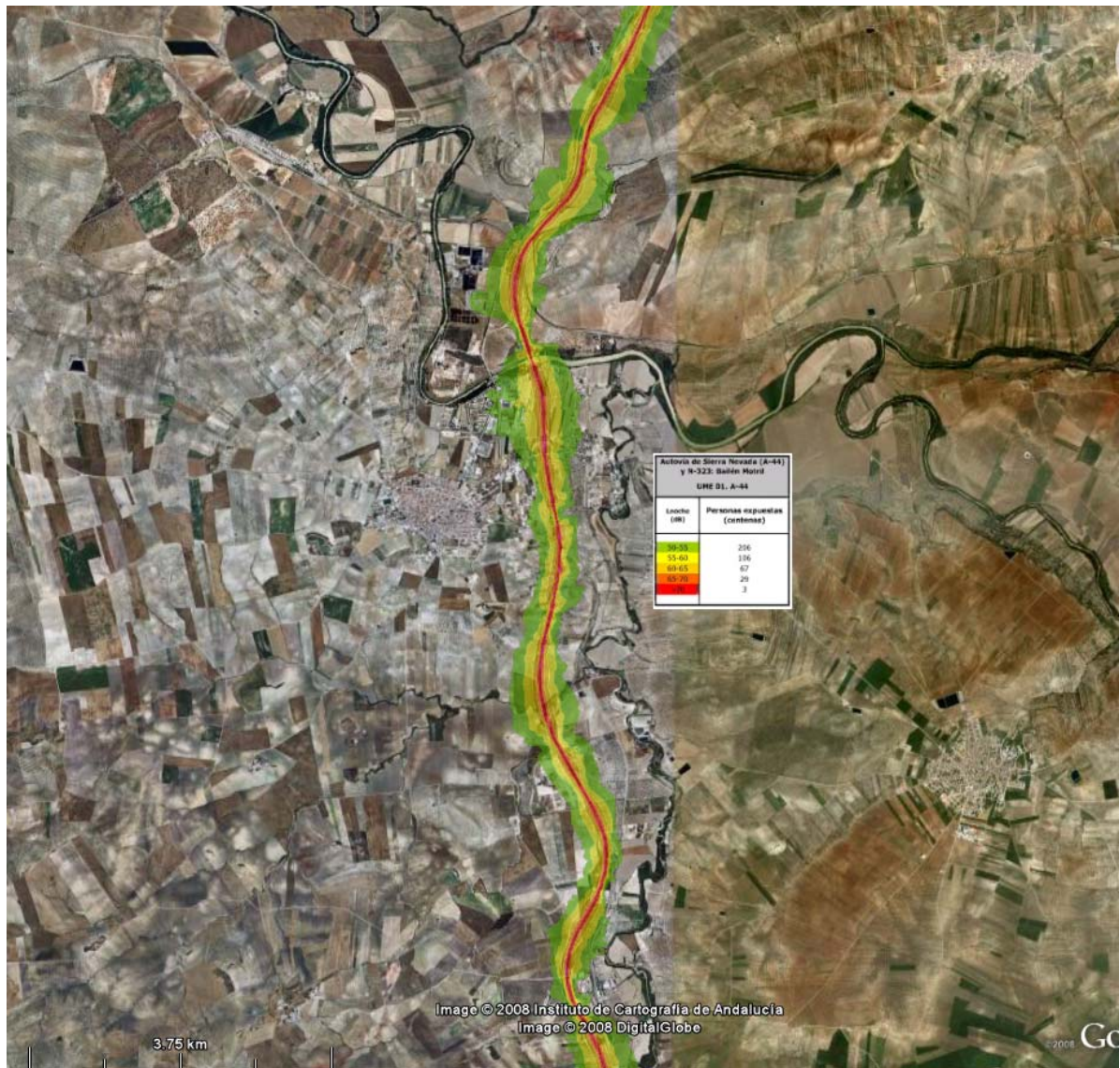
En cualquiera de ellos puedes **utilizar el modo seguro**.



Menu Vista 3Den la versión 4.2 de Google Earth

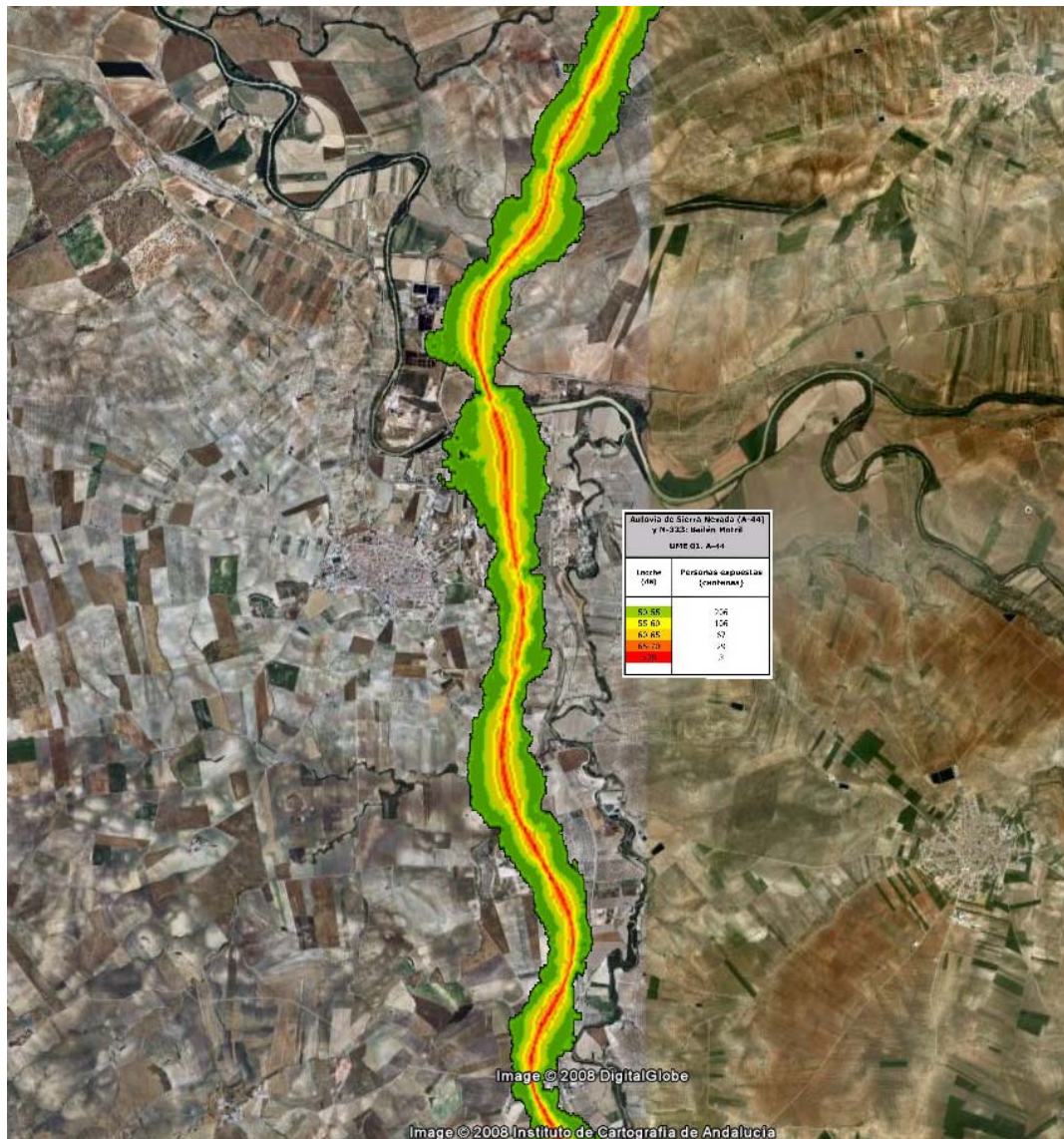


Menu Vista 3D en la versión 4.3 de Google Earth



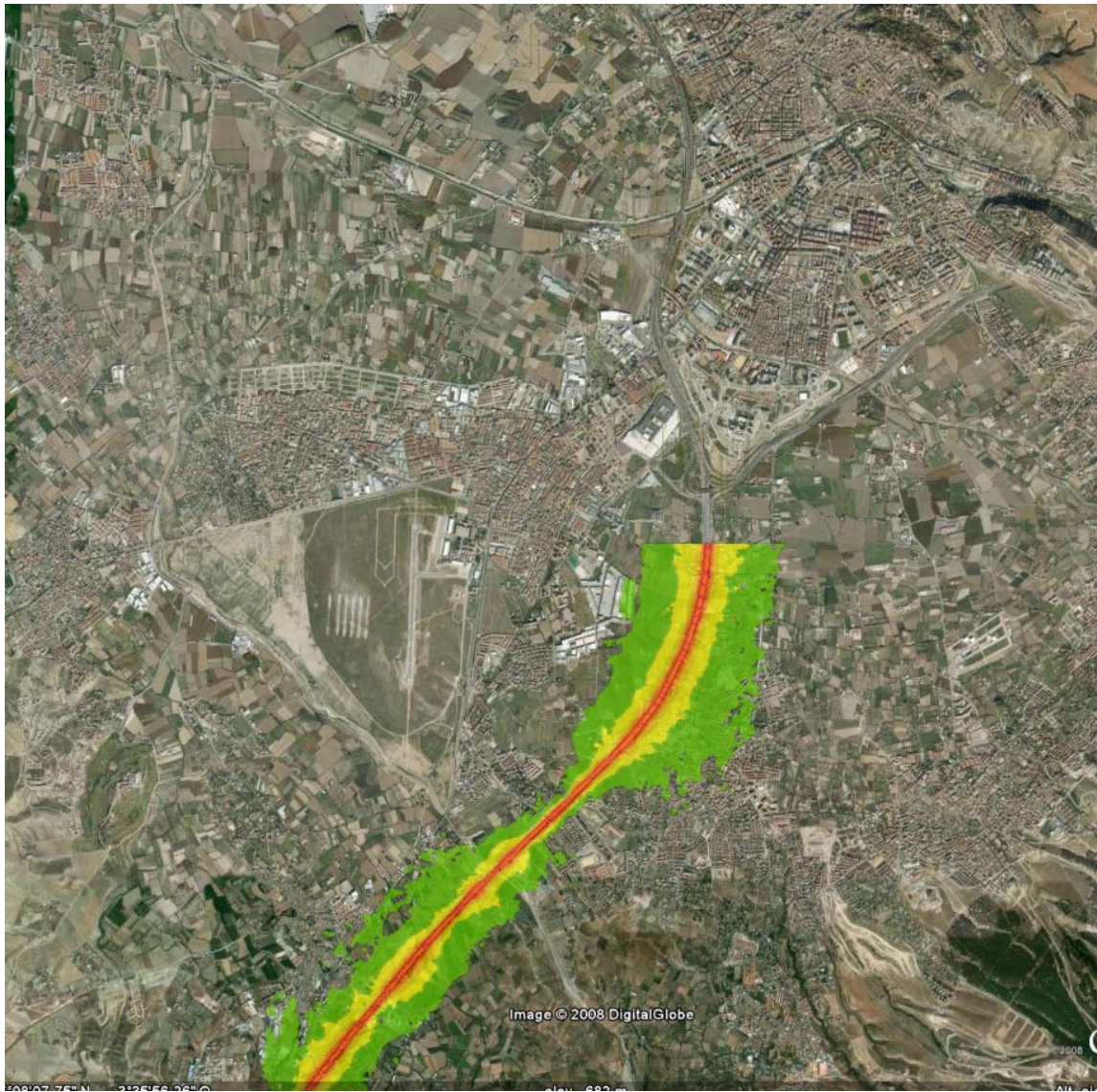
VISUALIZACION CON OPENGL

Visualización correcta para la que están preparados los archivos



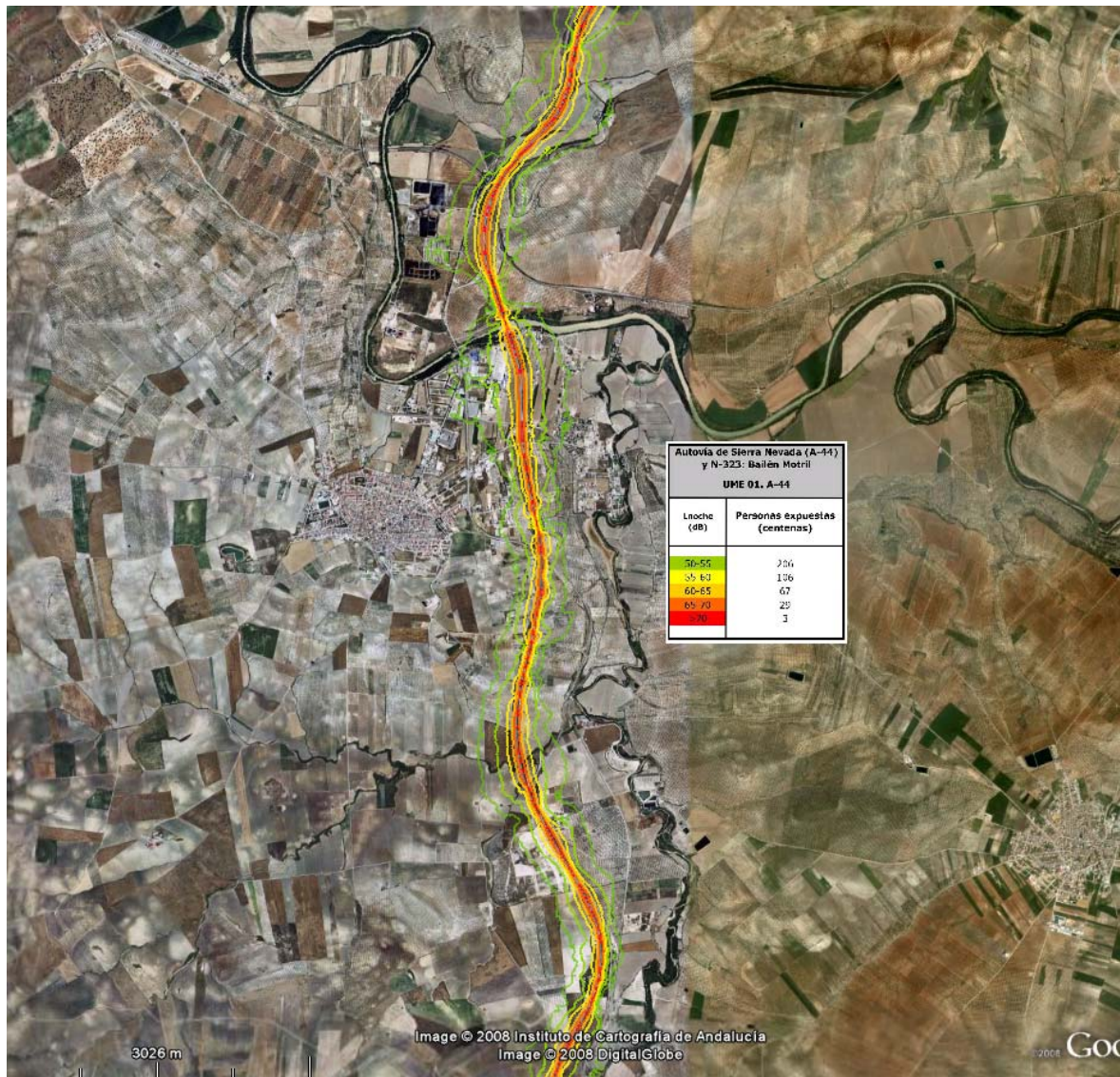
VISUALIZACION CON OPENGL

Dependiendo de la configuración del ordenador, la visualización puede perder la transparencia



VISUALIZACION CON DIRECTX

Al seleccionar la opción DirectX se recupera la transparencia, pero pueden aparecer problemas en la navegación.



VISUALIZACION CON MODO SEGURO

En el modo seguro se visualizan las isófonas con su color correspondiente, pero sin las superficies coloreadas.

Configuración para Windows sobre PC:

Mínima:	Recomendada:
SO: Windows 2000, Windows XP CPU: Pentium 3 a 500 MHz - Memoria del sistema (RAM): 128 MB de RAM Disco duro: 400 MB de espacio libre Velocidad de red: 128 Kbps Tarjeta gráfica: compatible con 3D con 16 MB de RAM de vídeo Resolución de pantalla: 1024 x 768 en color de alta resolución de 16 bits	SO: Windows XP CPU: Pentium 4 a 2,4 GHz o superior o AMD 2400xp o superior Memoria del sistema (RAM): 512 MB de RAM Disco duro: 2 GB de espacio libre Velocidad de red: 768 Kbps Tarjeta gráfica: compatible con 3D con 32 MB de RAM de vídeo Resolución de pantalla: 1280 x 1024 en color real de 32 bits

Configuración para Mac

Mínima:	Recomendada:
SO: Mac OS X 10.3.9 CPU: G3 a 500 MHz Memoria del sistema (RAM): 256 MB de RAM Disco duro: 400 MB de espacio libre Velocidad de red: 128 Kbps Tarjeta gráfica: compatible con 3D con 16 MB de RAM de vídeo Resolución de pantalla: 1024 x 768 en color de alta resolución de 16 bits	SO: Mac OSX 10.4.4 CPU: G4 a 1,2 GHz Memoria del sistema (RAM): 512 MB de RAM Disco duro: 2 GB de espacio libre Velocidad de red: 768 Kbps Tarjeta gráfica: compatible con 3D con 32 MB de RAM de vídeo Resolución de pantalla: 1280 x 1024 en color real de 32 bits

Configuración para Linux

Mínima:	Recomendada:
SO: Ubuntu 5,10, Suse 10,1, Fedora Core 5, Linspire 5,1, Gentoo 2006,0, Debian 3,1, Red Hat 9 CPU: Pentium 3 a 500 MHz - Memoria del sistema (RAM): 128 MB de RAM Disco duro: 400 MB de espacio libre Velocidad de red: 128 Kbps Tarjeta gráfica: compatible con 3D con 16 MB de RAM de vídeo Resolución de pantalla: 1024 x 768 en color de alta resolución de 16 bits	SO: Ubuntu 5,10, Suse 10,1, Fedora Core 5, Linspire 5,1, Gentoo 2006,0, Debian 3,1, Red Hat 9 CPU: Pentium 4 a 2,4 GHz o superior o AMD 2400xp o superior Memoria del sistema (RAM): 512 MB de RAM Disco duro: 2 GB de espacio libre Velocidad de red: 768 Kbps Tarjeta gráfica: compatible con 3D con 32 MB de RAM de vídeo Resolución de pantalla: 1280 x 1024 en color real de 32 bits