

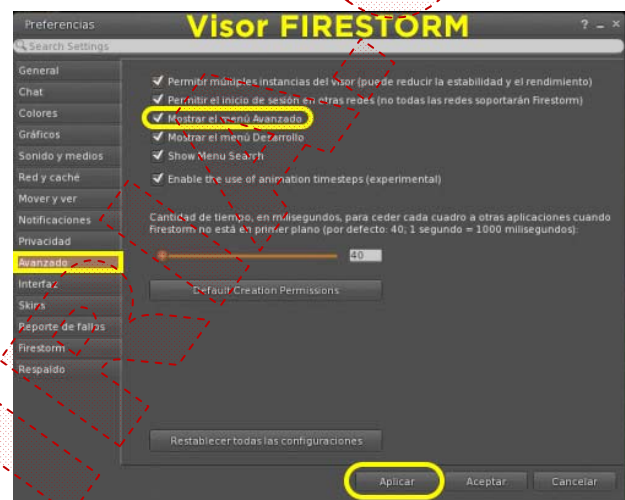
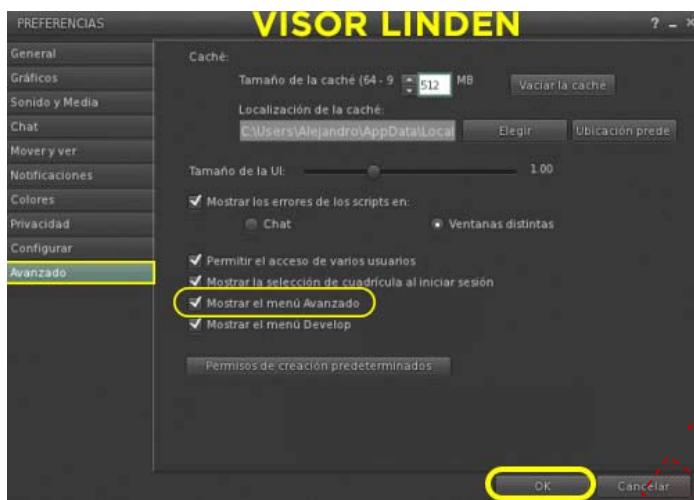
CONFIGURAR OPCIONES DE DEPURACIÓN para cuando estemos en sitios con muchos Avatares.

Las siguientes recomendaciones las facilitó **SIMÓN LINDEN** para mejorar la carga de nuestro visor y que nuestros Avatares estén menos agobiados en eventos con muchos Avis.

Lo primero, será tener a la vista el menú **AVANZADO**, sino no podremos acceder a **CONFIGURACIONES DEL DEPURADOR**.

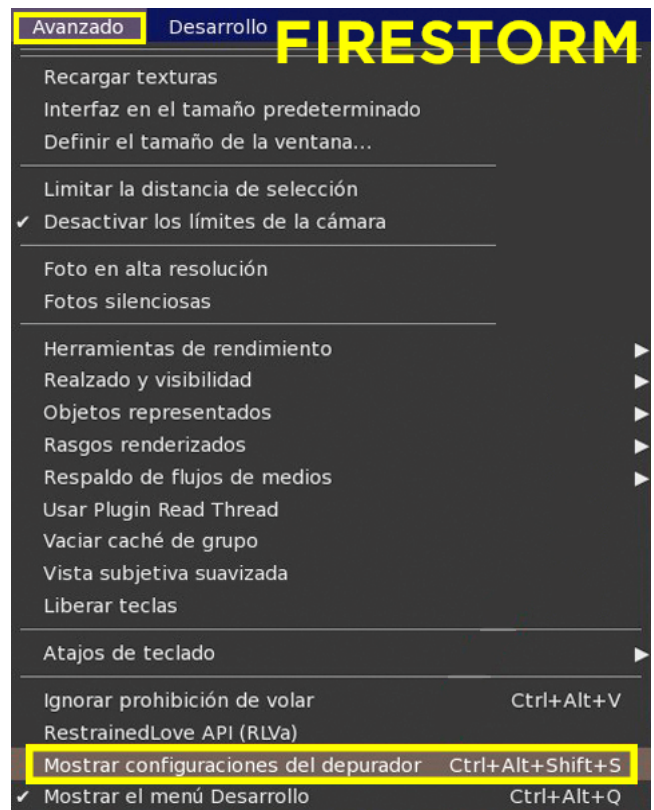
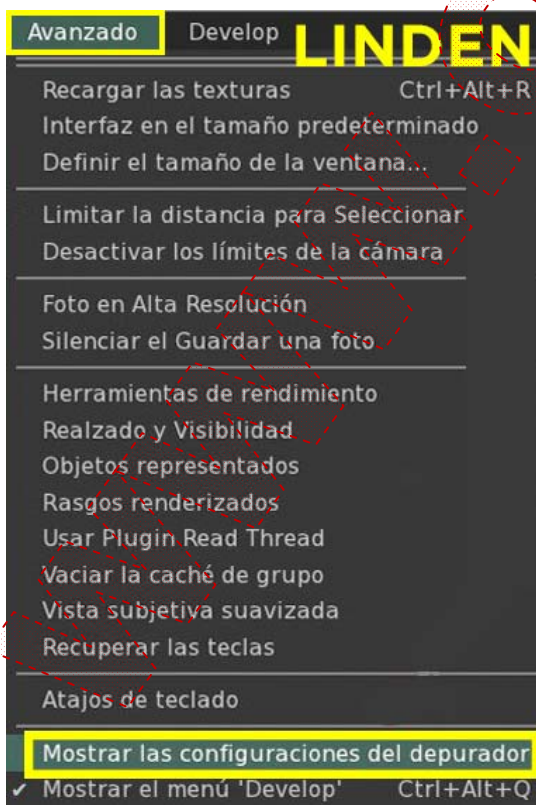
En Configuraciones del Depurador hay un botón para Restablecer a los valores predeterminados (Reset to default), por si alguna modificación os da problemas en el Visor.

PREFERENCIAS → OPCIONES AVANZADAS → MOSTRAR EL MENÚ AVANZADO.

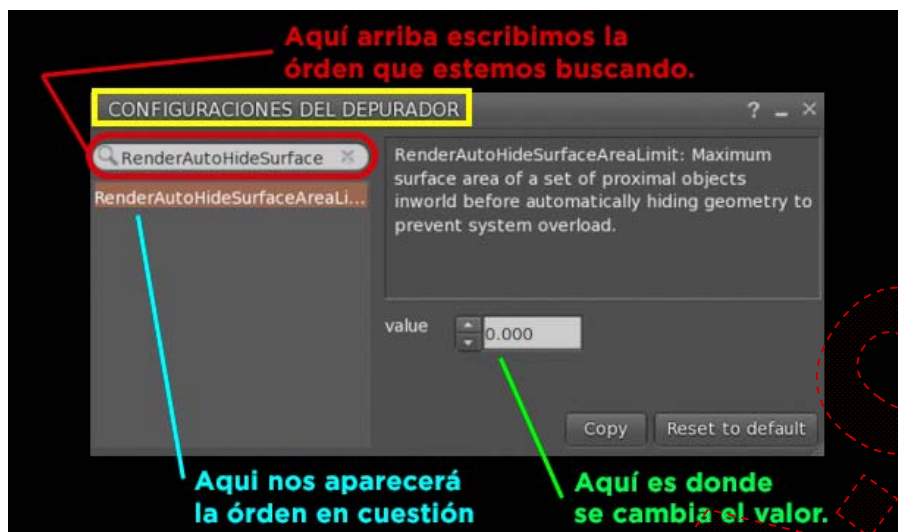


Con esto ya veremos el menú **AVANZADO** en la parte superior. Ahora:

AVANZADO → CONFIGURACIONES DEL DEPURADOR

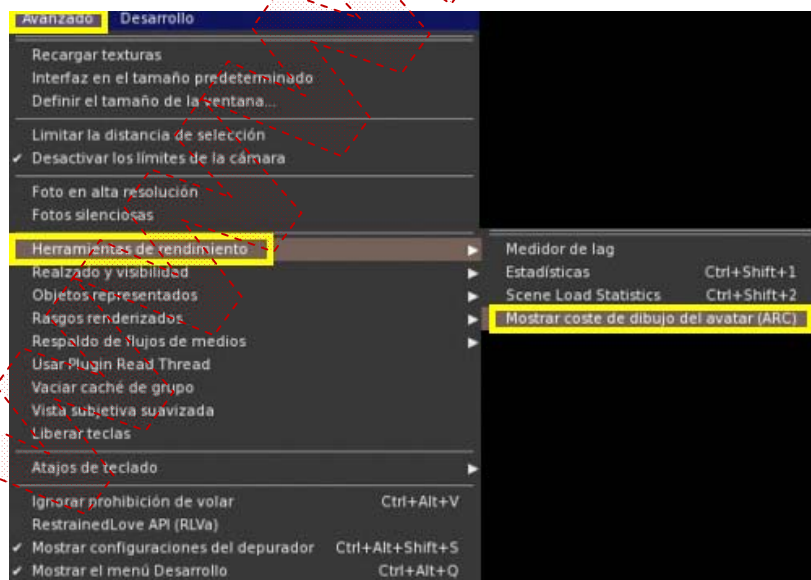


Saldrá una ventana de **CONFIGURACIONES DEL DEPURADOR**, que es donde iremos buscando y cambiando valores de algunas órdenes. Veamos cuáles.



- **RenderAutoHideSurfaceAreaLimit = 0.000**
Esto influye en las cosas que te rodean (no a los avatares). Puedes probar con 5.000 cuando estés en un lugar "tranquilo" de lag y avatares, para ver la diferencia.
- **RenderAutoMuteByteLimit = 0**
Esto afecta directamente en cómo ves y cómo te cargan los Avatares. En momentos tranquilos, prueba con un valor de 4.000. (0 = sin límite)
- **RenderAutoMuteFunctions = 7**
Los valores que actúan aquí, son "0" (apagado) y "7" (encendido). Los valores intermedios no están definidos.
- **RenderAutoMuteLogging = False**
Facilita información añadida sobre lo que cuesta la carga de Avatares.
- **RenderAutoMuteRenderWeightLimit = 350000**
Máximo peso al cargar antes de que un Avatar aparezca como un impostor sencillo. El valor "0" significa que no se pone límite. Esto está relacionado con el valor ARC.

Menú Avanzado → Herramientas de Rendimiento → Mostrar el coste de dibujo del avatar (ARC).



Actívalo y ve a algún lugar con gente, así verás qué son los valores **ARC**.

Prueba con valores entre 80.000 a 200.000.

- **RenderAutoMuteSurfaceAreaLimit = 150.000**

Esto afecta a la carga de las cosas VESTIDAS por los avatares (no a los avatares como tal). Con el valor "0", no se le estaría dando ningún límite.

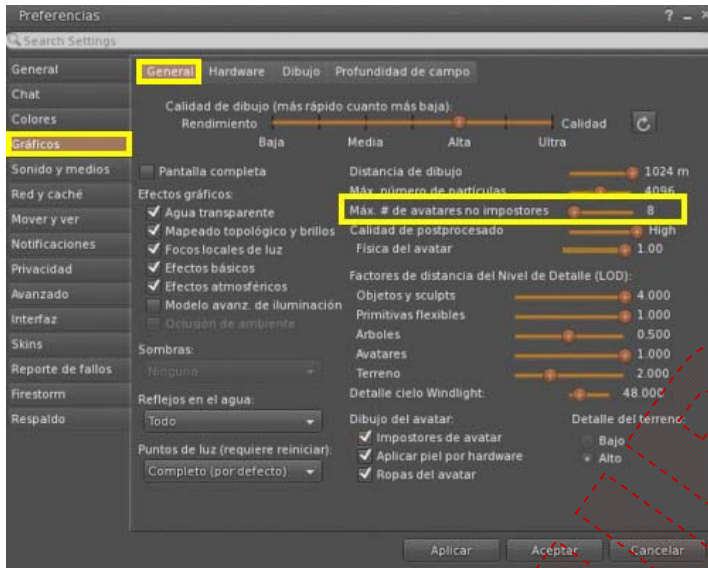
- **RenderAvatarMaxVisible = 8**

Máximo número de avatares que veremos totalmente cargados y moviéndose de forma fluida (no es que el resto nos desaparezcan, sino que se moverán "tipo robot").

Esto también puede modificarse en otros dos lugares (es exactamente lo mismo, sólo es facilidad de acceso):

Preferencias → Gráficos → Máx. # de avatares no impostores = 8

y en **PREFERENCIAS RÁPIDAS**

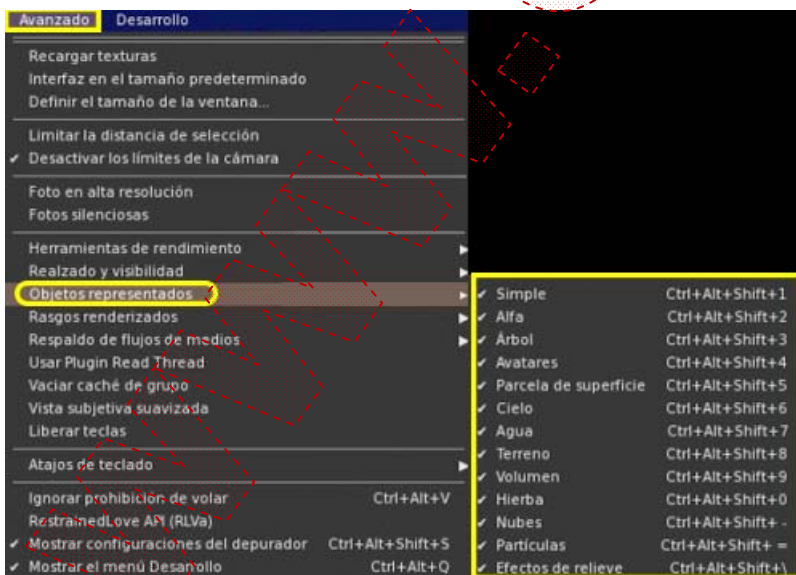


También tienes **Dos atajos** para detener la carga de algunas cosas:

- **Ctrl+Alt+Shift+4** → Detiene carga de Avatares
- **Ctrl+Alt+Shift+2** → Detiene carga de objetos que tengan algún alfa (no afecta a los avatares)

Más lugares donde puedes decidir qué quieres que se cargue y qué no:

Menú Avanzado → Objetos representados.



Estos son los consejos que dio **SIMÓN LINDEN**, porque son valores de órdenes que no se suelen modificar por desconocimiento.

Hay más trucos para que el visor nos vaya mejor (si es que no nos va bien) o para "esquivar el lag" si estamos en un lugar muy concurrido.

Pásate por nuestro apartado de **MANUALES** y te explicamos más sobre otros sitios y valores que se pueden ajustar.