

Esta opción se utiliza para activar o desactivar la emulación de tablas de niebla.

Direct3D especifica que un adaptador de pantalla con soporte de aceleración para hardware D3D debe poder implementar niebla de vértice y niebla de tabla. Algunos juegos no aprovechan las posibilidades del hardware D3D y utilizan el soporte de niebla de tabla. Si selecciona esta opción, garantizará el correcto funcionamiento de estos juegos en el procesador gráfico NVidia.

Esta opción le permite desactivar las prestaciones DirectX más recientes de los controladores.

Es probable que algunos juegos pensados para versiones anteriores de DirectX no funcionen correctamente en las versiones 6 o 7 de DirectX y con el soporte correspondiente activado en los controladores. Si selecciona esta opción, los controladores se ejecutarán en modo de compatibilidad DirectX5, de modo que los juegos con versiones anteriores funcionarán correctamente.

Utilice esta opción si desea ejecutar determinados juegos con versiones anteriores que no se inician o no funcionan como deberían.

Permite al hardware ajustar automáticamente la profundidad del Z-buffer a la profundidad requerida por la aplicación.

Normalmente, el usuario desea mantener esta opción activada, a menos que la tarea a ejecutar requiera una profundidad de Z-buffer específica. Si esta opción está desactivada, no funcionará ninguna aplicación cuyo Z-buffer activo no coincida con el de la configuración de hardware actual.

Activa una técnica alternativa para la creación de buffers de profundidad.

Ello permite al hardware utilizar un mecanismo diferente para la creación de buffers de profundidad en aplicaciones de 16 bits. Si se activa esta configuración, puede obtenerse una representación gráfica de imágenes 3D de calidad superior.

Activa el logotipo de NVidia en Direct3D.

Si se activa esta configuración, el logotipo de NVidia aparecerá en la esquina inferior de la pantalla siempre que se estén ejecutando aplicaciones Direct3D.

El procesador gráfico NVidia puede generar automáticamente mipmaps para incrementar la eficacia de las transferencias de textura a través del bus y obtener un rendimiento superior de la aplicación.

Sin embargo, si los mipmaps generados automáticamente están activados, es probable que algunas aplicaciones no se visualicen correctamente. Para corregir cualquier problema, reduzca el número de niveles de mipmaps generados automáticamente hasta que las imágenes se visualicen correctamente. Si se reduce el número de niveles de mipmap, a menudo puede eliminarse la alineación indebida de texturas o "seaming" (en detrimento del rendimiento).

Le permite seleccionar el método de mipmapping automático utilizado por el procesador gráfico.

Puede seleccionar el método de mipmapping bilineal o anisotrópico de 8 conectores. El método bilineal proporciona generalmente un mejor rendimiento, mientras que el método anisotrópico produce una imagen de calidad superior.

Le permite ajustar la inclinación del LOD (Nivel de detalle) de los mipmaps.

Una inclinación inferior proporcionará una mejor calidad de imagen, mientras que una inclinación superior incrementará el rendimiento de la aplicación. Puede elegir entre cinco valores de inclinación preestablecidos, que van desde "Mejor calidad de imagen" hasta "Mejor rendimiento".



Una lista de los parámetros personalizados (o "tweaks") que ha guardado. Si selecciona un elemento de la lista, se activará el parámetro. Para aplicar el parámetro, seleccione el botón "Aceptar" o "Aplicar".

Le permite guardar la configuración actual (incluyendo la configuración establecida en el cuadro de diálogo "Más Direct3D") como un "tweak" personalizado. Los parámetros guardados se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

Una vez haya completado la configuración óptima para un juego Direct3D determinado, y tras guardar dicha configuración como un "tweak" personalizado, podrá configurar rápidamente Direct3D antes de empezar el juego, eliminando así la necesidad de configurar cada una de las opciones por separado.

Borra la configuración personalizada seleccionada actualmente en la lista.

Restablece los valores predeterminados en todos los parámetros.

Muestra un cuadro de diálogo que le permite personalizar parámetros Direct3D adicionales.

Esta opción cambia el esquema de direccionamiento de textura del hardware para los texels (elementos de textura).

Si cambia estos valores, cambiará la posición en la que se ha definido el origen del texel. Los valores predeterminados cumplen las exigencias de las especificaciones Direct3D. Es probable que alguna aplicación de software considere que el origen del texel debe definirse en otra parte. Si el origen del texel vuelve a definirse, mejorará la calidad de imagen de estas aplicaciones. Utilice el control de la barra de desplazamiento para ajustar el origen del texel en cualquier parte entre la esquina superior izquierda y la parte central del mismo.

De este modo, el procesador gráfico puede utilizar la cantidad máxima de memoria del sistema especificada para el almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el adaptador de pantalla propiamente).

**Nota:** La cantidad máxima de memoria del sistema que puede reservarse para el almacenamiento de texturas se calcula según la cantidad de RAM física instalada en el PC. Cuanta más RAM del sistema haya instalada, más alto será el valor que podrá establecerse.

Esta configuración sólo se aplica a los adaptadores de pantalla PCI ( o adaptadores de pantalla AGP que se ejecutan en modo de compatibilidad PCI).

Seleccione esta opción para desactivar la sincronización vertical.

Conocida también como "WSYNC", esta opción permite representar gráficamente una imagen en la pantalla de forma inmediata, sin esperar a que se sincronice con la retracción vertical del monitor. Con ello se obtienen unas velocidades de trama superiores a la velocidad de refresco del monitor, pero puede generar distorsiones visuales y seccionamiento de la imagen, de manera que se reduce la calidad de la imagen.



Esta opción le permite determinar la cantidad de suavizado de líneas utilizada en una aplicación D3D determinada.

El suavizado de líneas es una técnica utilizada para minimizar el efecto "stairstep" que aparece a veces en los bordes de los objetos 3D. Puede optar entre desactivar completamente el suavizado de líneas y seleccionar la máxima cantidad posible para una aplicación determinada.

Utilice esta opción para activar el suavizado de líneas en aplicaciones que no disponen directamente de este soporte.

Tenga en cuenta que probablemente algunas aplicaciones que no admiten explícitamente el suavizado de líneas no se visualizarán correctamente o generarán una imagen gráfica irregular. Utilice esta opción con precaución. Desactívela si observa problemas de visualización con un juego o una aplicación que no admite suavizado de líneas.

Esta opción le permite limitar el número de tramas que la CPU puede preparar antes de que sean procesadas por el chip gráfico una vez desactivada la sincronización vertical.

En algunos casos, cuanto mayor sea el número de tramas previamente representadas permitidas, mayor podrá ser el "retraso de entrada" en respuesta a dispositivos como, por ejemplo, los joysticks, los gamepads o los teclados.

Si durante el juego experimenta un retraso considerable en la respuesta a los dispositivos de entrada conectados al PC, reduzca este valor.

Permite a los controladores utilizar la extensión de OpenGL **GL\_KTX\_buffer\_region**

Con ello se puede incrementar el rendimiento en aplicaciones de modelado 3D compatibles con esta extensión.

Permite el uso de memoria de vídeo local si la extensión `GL_KTX_buffer_region` está activada.

Sin embargo, si la memoria de vídeo local disponible es inferior a 8 MB, el soporte de extensión de planos duales no se activará.

Este parámetro no es efectivo si la opción "Activar extensión de área de buffer" está desactivada.

Con un filtro lineal de mipmap lineal rápido se incrementará el rendimiento de la aplicación, en detrimento de la calidad de imagen.

En muchos casos, la pérdida de calidad de imagen no es del todo perceptible, de modo que puede aprovecharse del rendimiento adicional que se obtiene al activar esta característica.

Esta opción permite a OpenGL utilizar el filtro anisotrópico para mejorar la calidad de las imágenes.

Seleccione esta opción para desactivar el soporte del controlador en instrucciones optimizadas utilizadas por determinadas CPU.

Algunas CPU admiten instrucciones 3D adicionales que complementan el procesador gráfico NVidia y mejoran el rendimiento en juegos o aplicaciones 3D. Esta opción le permite desactivar el soporte para estas instrucciones 3D adicionales en los controladores. Esta opción puede ser útil para comparar rendimientos o para la resolución de problemas.



Esta opción activará el suavizado de líneas en pantalla completa con el controlador OpenGL. El suavizado de líneas es una técnica utilizada para difuminar los bordes de los objetos en un escenario y reducir el efecto "stairstep" dentado que a veces aparece.

Esta opción determina si deben utilizarse como valores predeterminados las texturas de una profundidad de color específica en aplicaciones OpenGL.

**Utilizar profundidad de color de escritorio** siempre utilizará texturas de la profundidad de color en la que se está ejecutando actualmente el escritorio de Windows.

Las opciones **Utilizar siempre 16 bpp** y **Utilizar siempre 32 bpp** activarán el uso de texturas de la profundidad de color especificada, independientemente de la configuración del escritorio.

Esta opción determina el modo de volteo gráfico del buffer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa. Puede seleccionar el método de transferencia de bloqueo, el método de volteo de página o la selección automática. La selección automática permite al controlador determinar el mejor método basado en la configuración del hardware.

Esta opción le permite especificar cómo se administra la sincronización vertical en OpenGL.

**Siempre desactivada** desactivará siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.

**Desactivada por defecto** mantendrá siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.

**Activada por defecto** mantendrá siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté desactivada.

Le permite guardar la configuración actual como un "tweak" personalizado. Los parámetros guardados se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

Una vez haya completado la configuración óptima para una aplicación OpenGL determinada, y tras guardar dicha configuración como un "tweak" personalizado, podrá configurar rápidamente OpenGL antes de iniciar el programa, eliminando así la necesidad de configurar cada una de las opciones por separado.

Los controles de la barra de desplazamiento le permiten ajustar los valores de brillo, contraste o gamma para el canal de colores seleccionado.

Los controles de corrección de color le ayudan a compensar las variaciones de luz entre una imagen de origen y su salida a través de un dispositivo de salida. Esta opción es útil al trabajar con aplicaciones de procesamiento de imágenes, ya que permite obtener una reproducción de color de las imágenes (como las fotografías) más precisa cuando éstas se visualizan en el monitor.

Además, muchos juegos con aceleración 3D pueden aparecer demasiado oscuros. Si se incrementa el valor de brillo y/o gamma a través de todos los canales, los juegos aparecerán más brillantes, con lo que aumentará su atractivo.

Le permite seleccionar el canal de colores controlado por las barras de desplazamiento. Puede ajustar los canales rojo, verde o azul por separado, o los tres canales a la vez.

Una representación gráfica de la curva de color. Esta curva cambiará en tiempo real a medida que ajuste el contraste, el brillo o la gamma.



Si selecciona esta opción, al reiniciar Windows se restablecerán automáticamente los ajustes de color efectuados.

**Nota:** Si el PC se ejecuta en una red, el color se ajustará una vez haya iniciado Windows.

Una lista de los parámetros personalizados que ha guardado. Si selecciona un elemento de la lista, se activará el parámetro.

Le permite guardar la configuración de color actual como un parámetro personalizado. Los parámetros guardados se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

Borra la configuración de color personalizada seleccionada actualmente en la lista.

Restablece la configuración de hardware predeterminada de fábrica en los valores de color.

Le permite seleccionar el modo de disposición del monitor.

**Detección automática** permite a Windows recibir la información de disposición adecuada directamente del propio monitor. Éste es el parámetro predeterminado. Tenga en cuenta que probablemente algunos monitores antiguos no admitirán esta característica.

**Fórmula de disposición general** o **GTF** es un estándar utilizado por la mayor parte del hardware más reciente.

**Disposiciones discretas del monitor** o **DMT** es un estándar antiguo todavía utilizado por algún tipo de hardware. Si su hardware requiere DMT, active esta opción.

Añade el icono de NVidia QuickTweak a la barra de tareas de Windows.

El icono le permite aplicar cualquiera de los parámetros de Direct3D, OpenGL o de color personalizados sobre la marcha desde un menú desplegable determinado. El menú también contiene elementos para restablecer parámetros predeterminados y acceder al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Le permite elegir el icono utilizado para representar la utilidad QuickTweak en la barra de tareas de Windows.

Seleccione el icono que desea visualizar en la lista. A continuación, elija "Aceptar" o "Aplicar" para actualizar el icono en la barra de tareas.



Cierra este cuadro de diálogo y guarda los cambios efectuados, los cuales serán efectivos a partir del momento en que seleccione el botón "Aceptar" o "Aplicar" en el cuadro de diálogo "Propiedades adicionales".

Le permite determinar el botón del ratón mediante el cual, tras hacer clic encima del icono de la barra de tareas, aparecerá el menú.

Activa o desactiva los mensajes de confirmación.

Seleccione esta opción si no desea visualizar los mensajes de confirmación al cargar una configuración 3D desde el menú de la barra de tareas.

Seleccione esta opción si desea visualizar el menú de la barra de tareas con un efecto 3D.

Estas opciones le permiten determinar la posición de la imagen en la pantalla plana al ejecutar aplicaciones con resoluciones inferiores a la resolución máxima admitida.

Utilice los botones de flechas para ajustar la posición del escritorio en el monitor.

Restablece el escritorio en su posición predeterminada para la resolución y la velocidad de refresco actuales.

Estas opciones le permiten seleccionar el dispositivo de pantalla de salida (monitor, pantalla plana digital o TV, según los dispositivos que admite el adaptador de pantalla).



Abre una ventana en la que puede personalizar la configuración del dispositivo de pantalla activo.

Indica el formato y la configuración nacional actual utilizados para la salida de TV.

Abre una ventana en la que puede especificar un formato de salida TV determinado.

Esta lista le permite seleccionar el formato de salida de TV según el país en el que resida.

**Nota:** Si su país no está incluido en la lista, seleccione el país más cercano al suyo.

Establece el formato seleccionado como valor predeterminado inicial.

Si se inicia el PC con sólo un TV conectado al adaptador de pantalla, todos los mensajes de pantalla visualizados durante el proceso de arranque saldrán en el formato adecuado admitido por su televisión.

Le permite especificar el tipo de señal de salida enviada al TV.

Si dispone del cable conector adecuado, la salida de S-Vídeo proporcionará generalmente una salida de mejor calidad que la salida de vídeo compuesto. Si no tiene claro el tipo de señal que debe especificar, elija la configuración **Seleccionar automáticamente**.

Utilice los botones de flechas para ajustar la posición del escritorio en el TV.

**Nota:** Si la imagen de TV contiene interferencias o se queda en blanco debido a un sobreajuste, espere 10 segundos. La imagen volverá automáticamente a su posición predeterminada. A continuación, puede volver a iniciar sus ajustes. Cuando haya colocado el escritorio en la posición deseada, pulse el botón "Aceptar" o "Aplicar" para guardar la configuración antes de que haya transcurrido el intervalo de 10 segundos.

Restablece la posición predeterminada del escritorio en la TV para la resolución actual.



Utilice estos controles para ajustar el brillo y la saturación de la imagen de TV.

Utilice estos controles para ajustar el brillo y el contraste de la imagen de TV.

Utilice este control para ajustar la cantidad de filtro de fluctuación que desea aplicar a la señal de TV.

Se recomienda desactivar completamente el filtro de fluctuación en la reproducción de películas en DVD desde un decodificador de hardware.

Establece la resolución y la profundidad de color de la pantalla para la salida a TV.

Utilice estos controles para ajustar la calidad de reproducción en vídeo o DVD de su monitor.

Durante la reproducción de películas de vídeo o DVD a través del PC, puede controlar de forma independiente el brillo, el contraste, el matiz y la saturación para lograr una calidad óptima de las imágenes.

Le permite ajustar las frecuencias de reloj central y de memoria de su procesador gráfico NVidia.

Establece la velocidad de reloj central de su procesador gráfico NVidia.

Indica la velocidad de reloj central en megaherzios.



Establece la velocidad de reloj de la interfaz de memoria en el adaptador de pantalla.

Indica la velocidad de reloj de la interfaz de memoria en megahertzios.

Comprueba la configuración de la nueva frecuencia de reloj para garantizar la estabilidad antes de su aplicación.

**Nota:** Debe probar cualquier configuración nueva que sea distinta de la del fabricante antes de poder aplicarla de forma permanente.

Si selecciona esta opción, todos los cambios efectuados en las frecuencias de reloj se aplicarán automáticamente cada vez que se inicie Windows.

**Nota:** Para ignorar la configuración de reloj automática al iniciar el sistema, mantenga presionada la tecla <Ctrl> mientras se inicia Windows. Si el PC está conectado a una red, mantenga presionada la tecla <Ctrl> inmediatamente después de iniciar Windows.

Restablece todas las posibilidades de ajuste de reloj y activa una nueva detección del hardware para gráficos antes de volver a activar los controles.

Se recomienda ejecutar un reinicio cada vez que cambia la BIOS de su adaptador de pantalla por una imagen BIOS actualizada.

