

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 adecuadamente 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-búfer 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.

Esto permite al hardware utilizar un mecanismo diferente para la creación de búfers 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 actualmente seleccionada 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 especificaciones Direct3D. Es probable que algún 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 la 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.

Permite visualizar de inmediato la imagen en la pantalla sin tener que esperar a que sea sincronizada con el retorno 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 búfer" 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 soportan 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 solución de problemas.



Estas opciones controlan el suavizado de líneas de escenario completo para el controlador OpenGL. El suavizado de líneas es una técnica utilizada para suavizar los bordes de los objetos en un escenario y reducir el efecto "stairstep" dentado que aparece a veces. El método 1.5 x 1.5 ofrece suavizado de líneas con el mejor rendimiento, mientras que el método 2 x 2 brinda la mejor calidad de imagen.

Permite al controlador exportar formatos de pixel estereoscópicos. Las aplicaciones OpenGL ahora pueden usar el efecto estereoscópico y activarán los lentes del obturador estereoscópico.

Permite al controlador exportar formatos de pixel superpuestos. Las aplicaciones OpenGL ahora pueden usar superposición.

Esta opción permite a OpenGL utilizar el filtro anisotrópico para mejorar la calidad de las imágenes. Tenga en cuenta que activar esta función mejorará la calidad de la imagen en detrimento del rendimiento.

Cuando está activado, el controlador OpenGL asigna un buffer posterior y un buffer de profundidad en la misma resolución de pantalla.

Este es un uso más eficiente de la memoria de video para aplicaciones que crea gran cantidad de ventanas.

Cuando está desactivado, el controlador OpenGL asigna un buffer posterior y un buffer de profundidad a cada ventana creada por una aplicación.

Esta función puede mejorar el rendimiento de las aplicaciones OpenGL que usan múltiples ventanas.

Configura parámetros óptimos para la aplicación OpenGL seleccionada.

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 usará las texturas de la profundidad de color en la que se está ejecutando actualmente su escritorio de Windows.

Las opciones **Utilizar siempre 16 bpp** y **Utilizar siempre 32 bpp** activarán el uso de las 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.

Digital Vibrance le brinda un mayor control sobre la separación e intensidad de colores, lo que da como resultado imágenes más nítidas en todas sus aplicaciones.

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 actualmente seleccionada 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.

Activa el Administrador de presentación de escritorio de NVIDIA.

El Administrador de presentación de escritorio de NVIDIA activa las funciones mejoradas como, por ejemplo, teclas de método abreviado para administración de ventanas, recentrado de diálogos y zooming, cuando usa las configuraciones multi-monitor TwinView. El Administrador de presentación de escritorio también agrega soporte para múltiples escritorios que lo ayudan a organizar mejor el espacio de trabajo de su aplicación.

Abre el cuadro de diálogo de configuración del Administrador de presentación de escritorio de NVIDIA.

El cuadro de diálogo de configuración del Administrador de presentación del escritorio brinda un control de todas las funciones y parámetros del Administrador de presentación del escritorio como, por ejemplo, opciones de recentrado de diálogos, selecciones de teclas de método abreviado y parámetros de administración de aplicaciones.



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 megahertzios.



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.

Le permite seleccionar uno de los cuatro modos TwinView:

**Estándar** – Selecciona el modo de pantalla única, estándar. Utilice este modo si tiene un solo dispositivo de pantalla conectado a su adaptador de gráficos NVIDIA.

**Clon** – Este modo genera una copia exacta de la pantalla primaria en el dispositivo secundario.

**Expansión horizontal** – Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla en forma horizontal. En este modo las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida.

**Expansión vertical** – Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla en forma vertical. En este modo las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida.

**Estándar TwinView** – Selecciona el modo de pantalla única, estándar. Utilice este modo si tiene un solo dispositivo de pantalla conectado a su adaptador de gráficos NVIDIA.

**Clon TwinView** – Este modo genera una copia exacta de la pantalla primaria en el dispositivo secundario.



**Expansión horizontal TwinView** – Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla en forma horizontal. En este modo, las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida, que resulta útil cuando visualiza elementos que son más anchos que una sola pantalla.

**Expansión vertical TwinView** – Este modo le permite extender el escritorio de Windows a dos dispositivos de pantalla en forma vertical. En este modo las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida, que resulta útil cuando visualiza elementos que son más anchos que una pantalla.

Una representación gráfica de su configuración de pantalla TwinView.

Haciendo clic en el gráfico del monitor puede seleccionarlo como la pantalla actual. Cuando hace clic con el botón secundario del mouse sobre el gráfico del monitor, obtiene una variedad de elementos que le permiten realizar los ajustes al dispositivo de pantalla asociado.

Cuando se ejecuta en modo clon, esta opción le permite ejecutar el dispositivo de pantalla primario con una mayor resolución de escritorio que la del dispositivo secundario. Si la resolución física del dispositivo secundario es inferior a la del dispositivo primario, el escritorio del dispositivo secundario se expandirá automáticamente a medida que el ratón toca los bordes de la pantalla.

Desactiva la función de expansión automática en el dispositivo secundario si la opción "Permitir escritorio virtual en dispositivo clon" está seleccionada. Esto le permite "congelar" efectivamente el escritorio virtual en una determinada posición. Esto resulta útil para presentaciones o trabajos de gran detalle en aplicaciones.

Activar esta función bloqueará la posición de expansión actual en la pantalla seleccionada actualmente. Esto le permite “congelar” efectivamente el escritorio virtual en una determinada posición. Esto resulta útil para presentaciones o trabajo de gran detalle en aplicaciones.

Activa la función escritorio virtual para el modo de expansión TwinView.

Activar esta función le permitirá configurar un escritorio más grande que el que permitirán las dimensiones físicas de las pantallas combinadas.

La vista combinada se expandirá sobre un área más grande del escritorio cuando intente mover el ratón fuera del área visible.

Una representación gráfica de su configuración de dispositivo secundario TwinView.

Haciendo clic en el gráfico podrá configurar el dispositivo de salida conectado a la salida secundaria de su placa de gráficos con capacidad TwinView cuando se lo ejecuta en modo clon



Activa los controles de zoom para permitirle ampliar un área específica de la pantalla de salida de video.

Aquí, puede seleccionar el área de la pantalla de video que desea ampliar. Una vez seleccionada, puede ampliar esa parte de la pantalla moviendo el control de la barra de desplazamiento que se encuentra a continuación.

Le permite ampliar o reducir la parte seleccionada de la pantalla de reproducción de video.

Selecciona el dispositivo de pantalla en el que se reproducirá el video en modo de pantalla completa.

Le permite seleccionar la relación de aspecto (tamaño horizontal a tamaño vertical) de la reproducción de pantalla completa.

Activar esta opción permite al controlador de video determinar la resolución óptima para la reproducción de video de pantalla completa.

Activar esta opción conecta el control de zoom en la página de Controles de superposición para controlar simultáneamente el factor de zoom en el dispositivo de pantalla completa.

Hacer clic en este botón permite acceder a las funciones avanzadas de video que ofrece el modo Clon TwinView. Tenga en cuenta que el modo Clon debe estar activado para acceder a estas funciones.



Activar esta opción obliga al software de superposición a utilizar busmastering. Se recomienda que deje esta opción sin marcar a menos que experimente problemas con la reproducción de video como, por ejemplo, distorsión en la imagen o ninguna imagen de video.

Muestra el tipo de monitor que está usando con el adaptador de video seleccionado.

Haga clic para visualizar las propiedades del dispositivo y controlador de este monitor.

Enumera las velocidades de refresco disponibles para este monitor. Una frecuencia de refresco superior reduce las fluctuaciones en su pantalla.

Especifica si la lista bajo Frecuencia de refresco incluirá modos que no son compatibles con su monitor. Seleccionar un modo inadecuado para su monitor puede causar serios problemas de pantalla y puede dañar su hardware.

La opción obliga al controlador OpenGL a usar un buffer de profundidad de 16 bits independientemente del formato de pixels seleccionado por la aplicación.

Esto mejora el rendimiento del borrado y las operaciones del buffer de profundidad en detrimento de una menor precisión en el buffer de profundidad.

Cuando está activado, OpenGL utilizará la función Multi-monitor avanzada de Windows2000.

Use esta opción para seleccionar qué pantalla contiene la esquina superior izquierda del escritorio. El efecto más obvio de esta opción es que cambia las posiciones de las imágenes del monitor.



Muestra todas las pantallas TwinView actuales. Si hay más de un dispositivo conectado y usted cambió a un modo distinto de Estándar, usted selecciona qué pantalla es la pantalla actual.

También puede hacer clic en el gráfico del monitor en el control directamente superior para seleccionarlo como la pantalla actual.

Haga clic en este botón para configurar o cambiar los parámetros relacionados con el dispositivo de salida usado para la pantalla actual.

Los controles de expansión le permiten configurar las dimensiones de su área de pantalla visible en relación con su área de escritorio actual. Esto ofrece escritorios más grandes que los que usted puede visualizar normalmente en su monitor, pantalla plana o TV.

Haga clic para detectar todas las pantallas conectadas a este adaptador de video. Use esta función si se conectó a otras pantallas una vez abierto el Panel de control.

Marque este casillero si tiene un monitor conectado al conector de pantalla secundario que no está siendo detectado. Esto resulta útil para monitores más antiguos o monitores conectados con conectores BNC.

Haga clic para acceder a la información relacionada con su adaptador de gráficos basado en NVIDIA.

Haga clic para acceder a funciones adicionales de su adaptador de gráficos basado en NVIDIA.

Haga clic para acceder al website de NVIDIA y obtener la información más reciente y los controladores para su adaptador de gráficos basado en NVIDIA.



Esta información detalla los aspectos de hardware del adaptador de gráficos seleccionado actualmente.

Esta información detalla los aspectos seleccionados de su sistema que podrían afectar el rendimiento general de los gráficos.

Esta tabla es una lista de los archivos y la información de la versión asociada que actualmente usa su adaptador de gráficos basado en NVIDIA.

La página de configuración de Administración de aplicaciones le permite administrar la posición de las ventanas de aplicación en múltiples pantallas y escritorios, o según cada aplicación.

Esta es la lista de aplicaciones que administra actualmente el Administrador de presentación de escritorio. Seleccione una aplicación de la lista para configurar sus parámetros de administración de aplicaciones. Edite la lista usando los botones "Agregar" y "Eliminar" que se encuentran a la derecha.

Pulse este botón para agregar un nuevo programa de aplicación a la lista de aplicaciones administradas por el Administrador de presentación de escritorio.

Pulse este botón para eliminar la aplicación seleccionada actualmente de la lista de aplicaciones administradas por el Administrador de presentación de escritorio.

Pulse este botón para borrar todas las entradas de la lista de aplicaciones.

Advertencia: esto reiniciará todas las personalizaciones que haya realizado para sus aplicaciones.



Seleccionar esta opción hará que la ventana de aplicaciones se inicie siempre en la pantalla designada que usted especifique.

Este campo especifica la pantalla (monitor) en el que se iniciará siempre la aplicación seleccionada actualmente, si la opción "Siempre inicie esta aplicación en la pantalla número" está seleccionada.

Si selecciona esta opción, el Administrador de presentación de escritorio realizará un seguimiento del tamaño y posición de la ventana de la aplicación. Cuando vuelva a iniciar la aplicación, el Administrador de presentación de escritorio restaurará la ventana de aplicación a su tamaño y posición previamente guardados.

Esta opción le permite especificar que maximizar la ventana de aplicación hará que sólo llene la pantalla que ocupa actualmente, en lugar de todo el escritorio que puede estar expandiendo múltiples pantallas.

Seleccione esta opción para iniciar esta aplicación en un escritorio de aplicación con nombre separado.

Por ejemplo, puede crear escritorios adicionales separados para su explorador de Web, uno para su lector de correo electrónico, además del escritorio de Windows predeterminado.

Ingrese el nombre para un escritorio de aplicación separado aquí. También puede usar el botón desplegable para seleccionar de cualquier escritorio que usted ya haya creado para otras aplicaciones.

Este campo sólo está disponible si usted marca la opción "Iniciar esta aplicación en un escritorio separado".

La página Teclas de método abreviado permite personalizar las combinaciones de “teclas de método abreviado” que puede utilizar para administrar la colocación de ventanas de aplicación en su escritorio.

Esta combinación de teclas mueve la ventana actualmente activa (enfocada) a una posición correspondiente en otro monitor.



Esta combinación de teclas mueve todas las ventanas en la pantalla con la aplicación actualmente activa a otra pantalla.

Esta combinación de teclas mueve todas las ventanas de aplicación en la pantalla en la que está situado el puntero del ratón.

Cuando tiene múltiples escritorios de aplicaciones activos, esta combinación de teclas cambia de un escritorio a otro. Si se usa esta combinación en forma repetida pasará por toda la lista de escritorios de aplicaciones activas.

La página de Configuración global contiene opciones que son globales para el Administrador de presentación de escritorio y su administración de todas las aplicaciones.

Seleccionar maximizar una aplicación para “todo el escritorio” significa que al maximizarla ocupará todo el escritorio, incluso cuando este último expande múltiples monitores.

Seleccionar maximizar una aplicación a “su pantalla actual” significa que en forma predeterminada, maximizar una aplicación hará que ocupe sólo la pantalla que ocupaba originalmente.

Activar esta función insertará un submenú "Administrador de presentación de escritorio NVIDIA" en los menús del sistema de todas las ventanas de aplicaciones de nivel superior. Este submenú permite el acceso rápido y fácil a todas las funciones de Administración de aplicaciones, sin que sea necesario abrir el panel de control del Administrador de presentación de escritorio.

Se accede a un menú del sistema de la ventana de aplicación haciendo clic con el botón secundario del mouse en el pie de figura de la ventana (barra de título) o haciendo clic en el icono de aplicación pequeño situado en el extremo izquierdo del pie de figura de la ventana.

Seleccionar esta opción permite al Administrador de presentación de escritorio evitar que las ventanas emergentes de nivel superior se expandan o dividan en dos (o más) monitores, mediante el reposicionamiento de la ventana emergente para que ocupe una sola pantalla.

Seleccione esta opción para centrar siempre las ventanas emergentes en todo el sistema en la pantalla que usted elija.



Seleccione el monitor en el que desea que las ventanas emergentes estén centradas. Este campo sólo está disponible cuando usted marca el botón "Centrar ventanas emergentes en todo el sistema en la pantalla número".

Esta opción centra las ventanas emergentes en todo el sistema (que expanden múltiples monitores) en la pantalla que contiene el cursor del ratón, dado que esa es muy probable que sea la pantalla que usted está mirando.

Esta opción mantiene las ventanas emergentes de aplicación en la misma pantalla que la ventana de aplicación que las generó. Si una ventana emergente “desvía” a otro monitor, el Administrador de presentación de escritorio la moverá para que se ajuste a la pantalla de la ventana de aplicación.

Pulse este botón para restaurar los parámetros globales predeterminados del Administrador de presentación de escritorio y las teclas de método abreviado.

Nota: esto no afectará las personalizaciones por aplicación que usted puede haber realizado en la página de Administración de aplicaciones.

Pulse el botón “Aceptar” para aceptar y aplicar cualquier cambio que haya realizado a los parámetros del Administrador de presentación de escritorio y luego cierre la ventana del panel de control.

Pulse el botón "Cancelar" para cerrar la ventana del panel de control del Administrador de presentación de escritorio sin guardar o aplicar ninguno de los cambios.

Advertencia: cualquier cambio a los parámetros que usted pueda haber realizado será desechado.

Pulse el botón “Aplicar” para aplicar y guardar todos los cambios en los parámetros y dejar abierta la ventana del panel de control del Administrador de presentación de escritorio.

Este diálogo le permite seleccionar una nueva aplicación para que sea administrada por el Administrador de presentación de escritorio.



Esta es la lista de programas de aplicación que actualmente se ejecutan en su escritorio. Puede seleccionar una aplicación de esta lista o especificar una aplicación diferente, como una que no se está ejecutando actualmente, pulsando el botón "Explorar".

Pulse este botón para abrir un cuadro de diálogo de archivo, desde el que puede seleccionar cualquier aplicación de Windows que desee para que administre el Administrador de presentación de escritorio.

Pulse este botón para aceptar el archivo de programas que ha seleccionado, como una nueva aplicación que será administrada por el Administrador de presentación de escritorio.

Pulse este botón si no desea seleccionar un programa de aplicación en este momento. El cuadro de diálogo Nueva aplicación se cerrará sin cambiar ningún parámetro.

Este cuadro de diálogo le permite ingresar el nombre de un escritorio de nuevas aplicaciones.

Ingrese aquí un nombre para su escritorio de nuevas aplicaciones. También puede seleccionar entre otros nombres de escritorio que ha especificado para otras aplicaciones.

Por ejemplo, tal vez desee un escritorio llamado "Web" para sus exploradores de web. "Mail" para su programa de correo electrónico, etc. La función "Teclas de método abreviado" del Administrador de presentación de escritorio le permite cambiar discretamente entre diversos escritorios de aplicación.

Pulse el botón “Aceptar” para aceptar el nuevo nombre para su escritorio. No podrá pulsar el botón hasta que haya ingresado un nombre de escritorio válido.

Pulse el botón "Cancelar" si no desea ingresar un nombre de escritorio en este momento.



Esta combinación de teclas activa una serie de rectángulos convergentes animados para ayudarlo a localizar el cursor del ratón.

Active esta opción para ajustar las ventanas por completo en una ventana o en otra arrastrándolas con el ratón.

Estas opciones afectan a los elementos de la interfaz de usuario de su sesión de cliente de Windows; por ejemplo, el funcionamiento de la barra de tareas y de las ventanas del conmutador de tareas.

Seleccione esta opción para activar un conmutador alternativo de tareas que esté correctamente centrado según la configuración actual de TwinView y que permita conmutar entre aplicaciones ubicadas en diferentes escritorios.

La ventana del conmutador de tareas se activa pulsando Alt+Tab.

Seleccione esta opción para que la ventana del conmutador de tareas aparezca siempre en el monitor especificado.

Seleccione el monitor en el que desea que aparezca la ventana del conmutador de tareas. Sólo se pueden seleccionar los monitores actualmente activos.

Seleccione esta opción para restringir la aparición de la barra de tareas a un único monitor; es decir, para impedir que aparezca en múltiples monitores.

Estas opciones determinan la forma en que el Administrador de presentación del escritorio gestiona la posición y ubicación de las ventanas emergentes, incluyendo los cuadros de diálogo de mensaje y los cuadros de diálogo de aplicación.



Seleccione esta opción para activar la función Zoom. Esta función muestra en un monitor una vista ampliada del área de la pantalla situada bajo el cursor del ratón. La vista ampliada aparece en el monitor opuesto al cursor del ratón; si mueve el cursor del ratón de un monitor a otro, la vista ampliada cambiará al otro monitor automáticamente.

**La función de Zoom sólo será operativa si tiene varios monitores conectados y ha seleccionado los modos de expansión horizontal o vertical.**

Active esta opción para llevar a cabo la ampliación mediante escalado filtrado (interpolado).

Las teclas de método abreviado siguientes se utilizan para controlar la función Zoom. Como en el caso de la pestaña "Teclas de método abreviado", puede definir una tecla de método abreviado haciendo clic en un campo y pulsando la combinación de teclas que prefiera.

**Nota:** las teclas de método abreviado están desactivadas cuando están abiertas las páginas "Zoom" o "Teclas de método abreviado", para impedir que las teclas de método abreviado existentes interfieran en la definición de otras nuevas.

Esta tecla de método abreviado activa y desactiva la función Zoom.

Esta tecla de método abreviado aumenta el nivel de ampliación de la vista de zoom.

Esta tecla de método abreviado disminuye el nivel de ampliación de la vista de zoom.

Este parámetro especifica cuántas veces por segundo se actualiza la vista de zoom, cuando el ratón no se mueve. (La vista de zoom se actualiza automáticamente cada vez que se mueve el ratón.) Tenga en cuenta que si aumenta esta cifra, el rendimiento del sistema o de la aplicación puede quedar afectado negativamente.

Este parámetro es el número de milisegundos de demora de la conmutación de la vista de zoom de un monitor a otro. Esta demora está diseñada para impedir que la vista de zoom "estalle" de un monitor a otro si el cursor del ratón se desvía brevemente al monitor que muestra la vista de zoom. Este parámetro puede establecerse en cero si no se desea ninguna demora.



Seleccione esta opción para activar el cambio del nivel de ampliación de la vista de zoom sobre la marcha, pulsando la combinación de teclas Ctrl/Alt/Mayús y utilizando la rueda del ratón.

Seleccione la combinación de las teclas Ctrl, Alt y Mayús que se debe pulsar y mantener para poder utilizar la rueda del ratón para cambiar el nivel de ampliación de la vista de zoom.

La página Teclas de método abreviado permite personalizar las combinaciones de “teclas de método abreviado” que puede utilizar para administrar la colocación de ventanas de aplicación en su escritorio.

**Nota:** las teclas de método abreviado están desactivadas cuando están abiertas las páginas “Zoom” o “Teclas de método abreviado”, para impedir que las teclas de método abreviado existentes interfieran en la definición de otras nuevas.

Esta opción desactivará el suavizado de líneas en aplicaciones 3D.

Seleccione esta opción si desea obtener el máximo rendimiento en sus aplicaciones.

Esta opción activará el suavizado de líneas usando el modo 2x.

Ofrece una calidad de imagen mejorada y alto rendimiento en aplicaciones 3D.

Esta opción activará una técnica de suavizado de líneas patentada disponible en la familia GeForce3 GPU.

El suavizado de líneas Quincunx ofrece la calidad de un modo 4x AA más lento con un rendimiento muy parecido al modo 2x AA más rápido.

Esta opción activará el suavizado de líneas usando el modo 4x.

Ofrece la mejor calidad de imagen posible en detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D.

Esta opción activará automáticamente los parámetros de suavizado de líneas óptimos para aquellas aplicaciones 3D que soporten suavizado de líneas.



Esta opción le permitirá seleccionar manualmente el modo de suavizado de líneas que utilizará cuando ejecute sus aplicaciones 3D.

Información acerca de los parámetros AGP actuales en su computadora.

Esta opción le permitirá seleccionar manualmente la velocidad AGP utilizada por el subsistema de gráficos. Si no está seguro de qué velocidad AGP utilizar, deje el casillero sin marcar. El sistema determinará automáticamente la velocidad AGP óptima.

Mueva el control de la barra de desplazamiento para seleccionar manualmente la velocidad AGP que utilizará el subsistema de gráficos.

