

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

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

Esta opción 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 ó 7 de DirectX con el soporte correspondiente activado en los controladores. Si selecciona esta opción, los controladores se ejecutarán en modo de compatibilidad DirectX5 para que los juegos con versiones anteriores funcionen correctamente.

Utilice esta opción con juegos de 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.

A menos que la tarea que se ejecute requiera una profundidad de Z-buffer específica, es conveniente que esta opción esté activada. Si esta opción está desactivada, sólo funcionarán las aplicaciones cuya profundidad de Z-buffer activa coincida con la 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 bien. Para corregir cualquier problema, reduzca el número de niveles de mipmaps generados automáticamente hasta que las imágenes se visualicen bien. Si se reduce el número de niveles de mipmap, a menudo se elimina la alineación indebida de texturas o "seaming" (en detrimento del rendimiento).

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.

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 incrementa 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, haga clic en Aceptar o Aplicar.

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, lo que elimina 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 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 algunas aplicaciones de software consideren que el origen del texel debe definirse en otra parte. Si el origen del texel vuelve a definirse, mejora la calidad de imagen de estas aplicaciones. Utilice el control de la barra de desplazamiento para ajustar el origen del texel en cualquier zona entre la esquina superior izquierda y la parte central.

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).

**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.

Permite representar inmediatamente la imagen en la pantalla sin esperar a su sincronización con la retracción vertical del monitor. Con ello se obtienen unas velocidades de trama superiores a la velocidad de actualización del monitor, pero puede generar distorsiones visuales y seccionamiento de la imagen, que reducen su calidad.



Esta opción permite determinar la cantidad de suavizado de líneas utilizada en una aplicación Direct3D 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 lo admiten directamente.

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

Esta opción 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 permitido, mayor podrá ser el "retraso de entrada" en respuesta a dispositivos tales como 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, la admisión 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 incrementa 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 permite desactivar la admisión de estas instrucciones 3D adicionales en los controladores. Puede ser útil para comparar rendimientos o para la resolución de problemas.



Estas opciones controlan el suavizado de líneas completas de un escenario para 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. El método de  $1.5 \times 1.5$  ofrece el suavizado de líneas con el mejor rendimiento, mientras que el método  $2 \times 2$  suministra la mayor calidad de la imagen.

Permite al controlador exportar formatos de píxel estereoscópicos. Esto permite que las aplicaciones OpenGL puedan utilizar estéreo y activar las gafas de conmutación para estéreo.

Permite al controlador exportar formatos de píxel con superposición. De este modo las aplicaciones OpenGL pueden utilizar 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 activada, el controlador OpenGL asigna un buffer de fondo y un buffer de profundidad a la misma resolución que la pantalla.

Este uso de la memoria de vídeo es más eficiente para aplicaciones que crean gran cantidad de ventanas.

Cuando se desactiva, el controlador OpenGL asigna un buffer de fondo para cada ventana creada por una aplicación.

Esta función mejora el rendimiento de las aplicaciones OpenGL que utilizan varias ventanas.

Establece los valores de configuración 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 aplica texturas que tengan 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** activan 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 búfer 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, en función de la configuración del hardware.



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

**Siempre desconectado.** Desactiva siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.

**Desconectado como opción predeterminada.** Mantiene siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.

**Conectado como opción predeterminada.** Mantiene siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté desactivada.

Permite guardar la configuración actual como un "tweak" personalizado, que luego se añade 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, con lo que se elimina la necesidad de configurar cada una de las opciones por separado.

Los controles de la barra de desplazamiento 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. Cuando se trabaja con aplicaciones de proceso de imágenes, esta opción permite obtener una reproducción de color de imágenes (como 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 o gamma en todos los canales, los juegos aparecerán más brillantes, con lo que aumentará su atractivo.

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 ofrece más control sobre la separación y la intensidad del color, lo que da como resultado unas imágenes más limpias y brillantes en su aplicación.

Una representación gráfica de la curva de color. Esta curva cambia en tiempo real a medida que se ajusta 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 equipo está conectado a una red, el color se ajustará una vez haya iniciado la sesión en Windows.

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



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.

Permite seleccionar el modo de temporización del monitor

**Detección automática.** Permite a Windows recibir la información de sincronización correcta directamente del monitor. Este 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 de los nuevos monitores.

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

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

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

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

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

Activa el Administrador de escritorio NVIDIA.

El Administrador de escritorio NVIDIA activa otras funciones, como las teclas de método abreviado para la gestión de ventanas, recentrado y ampliación de cuadros de diálogo, cuando se utilizan configuraciones con varios monitores nView. El Administrador de escritorio admite asimismo varios escritorios para ayudarle a organizar mejor el espacio de trabajo de las aplicaciones.

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

Mediante dicho cuadro de diálogo se controlan todas las funciones y parámetros del Administrador de escritorio, como por ejemplo las opciones de recentrado de los cuadros de diálogo, las selecciones de teclas de método abreviado y la configuración de la gestión de aplicaciones.

Cierra este cuadro de diálogo y guarda los cambios efectuados, para que sean efectivos cuando seleccione el botón Aceptar o Aplicar en el cuadro de diálogo Propiedades adicionales.



Permite determinar el botón del ratón mediante el cual, tras hacer clic encima del icono de la barra de tareas, aparece 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 permiten determinar la posición de la imagen en la pantalla plana cuando se utiliza 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 permiten seleccionar el dispositivo de pantalla de salida (monitor, pantalla plana digital o TV) según los dispositivos que admita 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 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 más cercano.

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 salen en el formato admitido por el televisor.

Permite especificar el tipo de señal de salida enviada al TV.

Si dispone del cable conector adecuado, la salida de S-Vídeo proporciona 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 vuelve automáticamente a su posición predeterminada, y luego puede volver a iniciar los ajustes. Cuando haya colocado el escritorio en la posición deseada, pulse 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 de 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.

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 megahercios.

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 megahercios.

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 aplican automáticamente cada vez que se inicie Windows.

**Nota:** Para ignorar la configuración de reloj automática al iniciar el sistema, mantenga presionada la tecla Control mientras se inicia Windows. Si el equipo 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.

Permite seleccionar uno de los cuatro modos nView:

**Estándar.** Selecciona el modo estándar, con una sola pantalla. Utilice este modo si sólo tiene conectada una pantalla al adaptador gráfico NVIDIA.

**Clonar.** Este modo envía al dispositivo secundario una copia exacta de la pantalla principal.

**Extensión horizontal.** Este modo permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación de manera horizontal. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación amplia.

**Extensión vertical.** Este modo permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación de manera vertical. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación alargada.

**Estándar nView.** Selecciona el modo estándar, con una sola pantalla. Utilice este modo si sólo tiene conectada una pantalla al adaptador gráfico NVIDIA.

**Clonar nView.** Este modo envía al dispositivo secundario una copia exacta de la pantalla principal.

**Extensión horizontal nView.** Este modo permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación de manera horizontal. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación amplia, que resulta útil para ver elementos más anchos que una única pantalla.



**Extensión vertical nView** - Este modo permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación de manera vertical. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación alargada, que resulta útil para ver elementos más altos que una única pantalla.

Una representación gráfica de la configuración de la pantalla nView.

Hacer clic en el gráfico del monitor le permitirá seleccionarlo como pantalla actual. Al hacer clic con el botón derecho en el gráfico del monitor, se presentan una serie de opciones que permiten efectuar ajustes en el dispositivo de visualización asociado.

Cuando se trabaja en el modo de clonación, esta opción le permitirá trabajar con su dispositivo de pantalla principal a una resolución de escritorio superior a la que se utiliza en el dispositivo secundario. Si la resolución física del dispositivo secundario es inferior a la del principal, el escritorio de este dispositivo secundario realiza automáticamente una panorámica cuando el ratón toca los bordes de la pantalla.

Apaga la característica de panorámica automática en el dispositivo secundario si se ha seleccionado la opción "Permitir escritorio virtual". Esto permite "congelar" de manera efectiva el escritorio virtual en una determinada posición, lo cual resulta útil para presentaciones o trabajos de detalles finos en las aplicaciones.

Al activar esta característica se bloquea la posición actual de panorámica en la pantalla de clonación secundaria. Esto permite "congelar" de manera efectiva el escritorio virtual en una determinada posición, lo cual resulta útil para presentaciones o trabajos de detalles finos en las aplicaciones.

Activa el modo de extensión nView del escritorio virtual.

Si activa esta característica puede establecer un escritorio mayor que las dimensiones físicas permitidas por las pantallas combinadas.

La vista combinada se extiende por el área de mayor tamaño del escritorio cuando el ratón se desplaza fuera del área visualizable.

Una representación gráfica de la configuración del dispositivo secundario nView.

Hacer clic en el gráfico le permitirá configurar el dispositivo de salida conectado a la salida secundaria de su tarjeta gráfica provista de la función nView cuando se ejecute en el modo de clonación.

Habilita los controles del zoom para permitirle aumentar una determinada zona de la pantalla de vídeo.



Aquí puede seleccionar el área de la pantalla de vídeo que desea ampliar. Una vez seleccionada, puede ampliar esa parte de la pantalla desplazando los controles de la barra de desplazamiento hacia abajo.

Permite ampliar o reducir la parte seleccionada de la pantalla de reproducción de vídeo.

Selecciona el dispositivo de pantalla en que se va a reproducir el vídeo a pantalla completa.

Permite seleccionar el coeficiente de aspecto (coeficiente del tamaño horizontal en relación al vertical) de la reproducción a pantalla completa.

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

Activar esta opción vincula el control de zoom de la página Controles de superposición para que controle simultáneamente la ampliación en el dispositivo de pantalla completa.

Al hacer clic en este botón accederá a las funciones de vídeo avanzadas que ofrece el modo de clonación de nView. Para poder acceder a estas características, el modo de clonación debe estar activado.

Activar esta opción provoca que el software de superposición utilice el control de bus. Se recomienda que deje esta opción sin marcar a menos que tenga problemas con la reproducción de vídeo, como la corrupción de la imagen o su no formación en absoluto.



Muestra el tipo de monitor que está utilizando con el adaptador de vídeo seleccionado.

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

Indica las tasas de refresco disponibles para este monitor. Una frecuencia de refresco superior reduce las fluctuaciones en la pantalla.

Especifica si la lista que aparece en Frecuencia de refresco contiene modos que no admite su monitor. Elegir un modo que sea inadecuado para su monitor puede provocar graves problemas en la pantalla y puede dañar el equipo.

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

Esto mejora el rendimiento de los borrados del búfer de profundidad y otras operaciones en detrimento de la precisión de dicho búfer.

Cuando esta opción está activada, OpenGL utiliza la característica de Windows 2000 Advanced Multi-Monitor.

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

Muestra todas las pantallas nView actuales. Si se conecta más de un dispositivo y ha conmutado a un modo distinto del Estándar, seleccionará qué pantalla es la actual.

También puede hacer clic en el gráfico del monitor, en el control que se encuentra justo encima, para seleccionarlo como pantalla actual.



Haga clic en este botón para configurar o cambiar los valores relacionados con el dispositivo de salida que se utiliza para la pantalla actual.

Los controles de panorámica permiten configurar las dimensiones del área de pantalla visible en relación con el área real del escritorio. Esto es útil para escritorios que mayores de lo que se podría presentar normalmente en el monitor, panel plano o TV.

Haga clic para detectar todas las pantallas conectadas a este adaptador de vídeo. Utilice esta función si ha conectado alguna pantalla después de abrir el Panel de control.

Seleccione esta casilla de verificación si tiene conectado un monitor al conector de la pantalla secundaria, y no se detecta. Esta opción es útil para monitores antiguos o para aquellos conectados mediante conectores BNC.

Haga clic para acceder a información relacionada con el adaptador gráfico NVIDIA.

Haga clic para acceder a características adicionales del adaptador gráfico NVIDIA.

Haga clic para acceder al sitio web de NVIDIA para obtener la información y los controladores más recientes dirigidos a su adaptador gráfico NVIDIA.

En esta información se detallan los aspectos del hardware del adaptador gráfico actualmente seleccionado.



En esta información se detallan aspectos determinados del sistema que pueden afectar al rendimiento gráfico en general.

En esta tabla se muestra una lista de archivos, así como su descripción y versión, que utiliza actualmente el adaptador gráfico NVIDIA.

La página de valores Administración de la aplicación permite colocar las ventanas de la aplicación en varias pantallas o escritorios, según la aplicación.

Esta es la lista de aplicaciones que gestiona el Administrador de escritorio. Seleccione una aplicación de la lista para configurar sus valores de administración de la aplicación. Modifique la lista mediante los botones Agregar y Quitar situados a la derecha.

Haga clic en este botón para agregar un nuevo programa de aplicación a la lista de aplicaciones que gestiona el Administrador de escritorio.

Haga clic en este botón para quitar la aplicación seleccionada actualmente de la lista de aplicaciones que gestiona el Administrador de escritorio.

Haga clic en este botón para borrar todas las entradas de la lista de aplicación.

Advertencia: esto borra todos los valores personalizados que existan para sus aplicaciones.

La selección de esta opción provoca que la ventana de aplicación comience siempre en la pantalla que haya especificado.



Este campo especifica la pantalla (monitor) donde debe comenzar siempre la aplicación seleccionada actualmente, si se ha seleccionado la opción "Iniciar siempre esta aplicación en el número de pantalla".

Si ha seleccionado esta opción, el Administrador de escritorio realiza el seguimiento del tamaño y la posición de la ventana de aplicación. La próxima vez que se inicie la aplicación, el Administrador de escritorio restaura la ventana a su tamaño y posición anteriores.

Esta opción permite especificar que, si maximiza la ventana de la aplicación, sólo se rellena la pantalla que ocupa actualmente, y no todo el escritorio, que puede ocupar varias pantallas.

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

Por ejemplo, puede crear escritorios adicionales independientes, además del escritorio Windows predeterminado, para el navegador web y el lector de correo electrónico.

Escriba el nombre que se asignará al escritorio de aplicación independiente. También puede utilizar el botón desplegable para seleccionarlo entre los escritorios que ya se han creado para otras aplicaciones.

Este campo sólo está disponible si ha marcado la opción "Iniciar esta aplicación en un escritorio independiente".

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 el escritorio.

Esta combinación de teclas mueve la ventana activa en ese momento (con el enfoque) a la posición correspondiente en otro monitor.

Esta combinación de teclas desplaza a otra pantalla todas las ventanas que aparecen en la que tiene la aplicación activa en estos momentos.



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

Cuando tiene activos varios escritorios de aplicación, con esta combinación de teclas se pasa de uno a otro. Utilizar repetidamente esta combinación hace que se pase de manera cíclica por la lista de escritorios de aplicación activos.

La página Valores globales contiene las opciones globales para el Administrador de escritorio y su gestión de todas las aplicaciones.

Cuando se elige maximizar una aplicación a "todo el escritorio" significa que esta rellena todo el escritorio, incluso aunque ocupe varios monitores.

Cuando se elige maximizar una aplicación a su "pantalla actual" significa que, de manera predeterminada, se rellena sólo la pantalla que ocupaba originalmente.

Al habilitar esta característica se inserta un submenú Administrador de escritorio NVIDIA en los menús del sistema de todas las ventanas de aplicación del nivel superior. Este submenú permite un acceso rápido y fácil a todas las funciones de Administración de la aplicación sin necesidad de abrir el panel de control del Administrador de escritorio.

Se accede a un menú de la ventana de aplicación haciendo clic con el botón derecho en el título de la ventana (barra de título) o haciendo clic en un icono de aplicación pequeño que se encuentra en el extremo izquierdo del título de la ventana.

Seleccionar esta opción hará que el Administrador de escritorio impida que las ventanas emergentes del nivel superior se dividan o partan entre dos o más monitores, resituándolas para que quepan en una pantalla.

Elija esta opción para centrar ventanas emergentes que ocupen todo el sistema en la ventana de su elección.

Seleccione el monitor en que desea centrar las ventanas emergentes. Este campo sólo está disponible cuando haya marcado el botón "Centrar cuadros emergentes en la pantalla número".



Esta opción provoca que las ventanas emergentes de todo el sistema que se dividen en varios monitores se centren en la pantalla que contenga el cursor del ratón, ya que es más probable que sea esta la que esté mirando.

Esta opción conserva las ventanas emergentes de aplicación en la misma pantalla que la ventana de aplicación que las generó. Si un cuadro emergente se extravía a otro monitor, el Administrador de escritorio se desplaza para situarse en la pantalla de la ventana de aplicación.

Haga clic en este botón para restaurar los valores globales y las teclas de método abreviado del Administrador de escritorio.

Nota: Esto no afecta a las personalizaciones por aplicación que haya realizado en la página del Administrador de aplicación.

Haga clic en el botón Aceptar para aplicar los cambios que haya realizado en la configuración del Administrador de escritorio y cerrar la ventana del panel de control.

Haga clic en Cancelar para cerrar la ventana del panel de control del Administrador de escritorio sin guardar ni aplicar ninguno de los cambios.

Advertencia: Se desechan los cambios en la configuración que haya realizado.

Haga clic en Aplicar para hacer efectivos y guardar todos los cambios realizados en la configuración, y dejar abierta la ventana del panel de control del Administrador de escritorio.

Este cuadro de diálogo permite seleccionar una nueva aplicación que será gestionada por el Administrador de escritorio.

Esta es la lista de programas de aplicación que se están ejecutando en esos momentos en el escritorio. Puede seleccionar una aplicación de esta lista o especificar una aplicación diferente, por ejemplo una que no esté en ejecución, haciendo clic en Examinar.



Haga clic en este botón para abrir un cuadro de diálogo de archivo donde podrá seleccionar cualquier aplicación de Windows que desee gestionar con el Administrador de escritorio.

Haga clic en este botón para aceptar el archivo de programa que haya seleccionado como nueva aplicación que tiene que gestionar el Administrador de escritorio.

Haga clic en este botón si no desea seleccionar en este momento un programa de aplicación. El cuadro de diálogo Nueva aplicación se cierra sin modificar los valores.

Este cuadro de diálogo permite introducir el nombre de un nuevo escritorio de aplicación.

Escriba aquí un nombre para el nuevo escritorio de la aplicación. También puede elegir entre distintos nombres de escritorio que haya especificado para otras aplicaciones.

Por ejemplo, puede que desee disponer de un escritorio denominado "Web" para sus navegadores web y otro denominado "Correo" para el programa de correo electrónico. La característica Teclas de método abreviado del Administrador de escritorio permite cambiar sin esfuerzo de un escritorio a otro.

Haga clic en Aceptar para hacer efectivo el nuevo nombre que se asignará a su escritorio. No puede hacer clic en el botón hasta que haya escrito un nombre de escritorio válido.

Haga clic en Cancelar si no desea introducir el nombre del escritorio en ese momento.

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



Active esta opción para ajustar las ventanas por completo en una ventana o la otra al moverlas 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 comportamiento de la barra de tareas y de las ventanas de cambio de tarea.

Seleccione esta opción para activar un conmutador de tareas alternativo correctamente centrado de acuerdo con la configuración de nView actual, y que permite conmutar entre aplicaciones ubicadas en diferentes escritorios.

La ventana del conmutador de tareas se activa pulsando ALT+TAB.

Si selecciona esta opción forzará a la ventana del conmutador de tareas para que 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 barra de tareas a un único monitor; es decir, para impedir que se extienda en múltiples monitores.

Estas opciones determinan la forma en que el Administrador de 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 de Zoom. La función de Zoom 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 es operativa si tiene varios monitores conectados, y ha seleccionado modo de expansión horizontal o vertical.**



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

Las siguientes teclas de método abreviado se utilizan para controlar la función de zoom. Igual que en la ficha Teclas de método abreviado, puede definir una tecla de método abreviado haciendo clic en un campo y a continuación pulsando la combinación de teclas que prefiera.

**Nota:** Las teclas de método abreviado están desactivadas cuando están abiertas las fichas Zoom o Teclas de método abreviado para impedir que las teclas de método abreviado existentes interfieran con 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 aumento de la vista de zoom.

Esta tecla de método abreviado disminuye el nivel de amplificación 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 siempre 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 al otro. Esta demora está diseñada para impedir que la vista de zoom "salte" 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 amplificación de la vista de zoom sobre la marcha mediante la rueda del ratón y pulsando una combinación de Control, Alt y Mayús.



Seleccione la combinación de Control, Alt y Mayús que se debe mantener pulsada para poder utilizar la rueda del ratón para cambiar le nivel de amplificación 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 el escritorio.

**Nota:** Las teclas de método abreviado están desactivadas cuando están abiertas las fichas Zoom o Teclas de método abreviado para impedir que las teclas de método abreviado existentes interfieran con la definición de otras nuevas.

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

Selecciónela si precisa el máximo rendimiento en las aplicaciones.

Esta opción activa el suavizado de líneas en modo 2x.

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

Esta opción activa una técnica patentada de suavizado de líneas disponible en la familia de procesadores gráficos GeForce.

El suavizado de líneas Quincunx ofrece la calidad del modo 4x, más lento, con un rendimiento casi igual al del modo rápido 2x.

Esta opción activa el suavizado de líneas en modo 4x.

Ofrece una calidad de imagen superior, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

Esta opción activa el suavizado de líneas en modo 4x de 9 conectores (gausiano).  
Ofrece una calidad de imagen superior, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

Esta opción activa el suavizado de líneas en modo 6x.

Ofrece una calidad superior al modo 4x con un rendimiento ligeramente inferior en las aplicaciones 3D.

**Nota:** Esta configuración sólo afecta a las aplicaciones Direct3D. Cuando se ejecutan aplicaciones OpenGL, OpenGL utilizará la siguiente configuración de suavizado de líneas con más capacidad (es decir, la configuración de opción que se encuentre inmediatamente antes de la configuración de 6x).



Esta opción activa automáticamente la configuración óptima de suavizado de líneas para las aplicaciones 3D que lo admitan.

Esta opción permite seleccionar manualmente el modo de suavizado de líneas que se debe utilizar al ejecutar aplicaciones 3D.

Información acerca de la actual configuración de AGP del equipo.

Esta opción permite seleccionar manualmente la velocidad de AGP que utiliza el subsistema gráfico. Si no está seguro de la velocidad de AGP que debe utilizar, no marque esta casilla de verificación. De este modo, el sistema determina automáticamente la velocidad de AGP óptima.

Mueva el control deslizante para seleccionar manualmente la velocidad de AGP que debe utilizar el subsistema gráfico.

Permite seleccionar el método utilizado por el controlador para la gestión de la memoria de vídeo asignada por la memoria de sistema.

Permite especificar la cantidad de memoria de sistema utilizada conjuntamente con el método especificado por el actual modo de búfer de trama.

Esta opción permite especificar la estrategia de gestión de la memoria del búfer de trama cuando se utiliza el modo de búfer de trama Dinámico.



NVIDIA PowerMizer permite regular el consumo de energía de la GPU. Se puede aumentar la vida de la batería estableciendo Máximo ahorro de energía, u obtener el máximo rendimiento gráfico de la GPU seleccionando Máximo rendimiento.

Con esta opción, Windows trata a los adaptadores de pantalla con múltiples salidas como si fueran adaptadores individuales e independientes instalados en el sistema. De este modo podrá seleccionar una resolución independiente o una profundidad de color para cada dispositivo de pantalla conectado al adaptador de salida múltiple.

Manejar dos pantallas con una configuración única de GPU/memoria impone algunas restricciones en la configuración de la pantalla. Los modos del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Windows se pueden gestionar mediante el adaptador de pantalla en una configuración de pantalla única. Cuando los recursos del adaptador se comparten entre dos pantallas, algunos de los modos de resolución más alta no están disponibles en alguna de las pantallas. En este caso, se recomienda que se pruebe y se seleccione una combinación de modos de pantalla que el adaptador de pantalla pueda gestionar correctamente.

Haga clic en este botón para personalizar otros valores de estéreo y superposición de OpenGL. Tenga en cuenta que este botón sólo está disponible cuando se activa la opción "Activar quad-buffered stereo API" en la primera lista desplegable de este panel.

Activa las superposiciones en OpenGL. Algunas aplicaciones, como Softimage3D, requieren planos de superposición. Los planos de superposición se utilizan como una superficie con paleta además del búfer de colores normales (RGB). Las superposiciones son muy útiles para superponer áreas de dibujo que son independientes de la imagen 3D, como por ejemplo menús y cursores. Las superposiciones se admiten en modos de color de 16 bits y 32 bits.

**Nota:** Las superposiciones y el estéreo de OpenGL no se pueden utilizar simultáneamente. Las superposiciones precisan de más memoria gráfica y puede que no estén disponibles en todas las resoluciones. Si tiene problemas para acceder a la funcionalidad de superposición, intente reducir la resolución o la profundidad del color.

Activa el estéreo en OpenGL. Para ejecutar aplicaciones estéreo con gafas de conmutación u otro hardware, el controlador NVIDIA exporta los formatos de píxel estereoscópicos de OpenGL y organiza la memoria para que se puedan utilizar simultáneamente las aplicaciones monoscópicas y estereoscópicas.

**Nota:** Active esta opción sólo si es necesario. Algunas aplicaciones eligen automáticamente un formato estéreo, pero puede que otras aplicaciones no funcionen correctamente en un formato de píxel estereoscópico.

**Nota:** Las superposiciones y el estéreo de OpenGL no se pueden utilizar simultáneamente. La visualización estéreo precisa de más memoria gráfica y puede que no esté disponibles en todas las resoluciones. Si tiene problemas para acceder a la visualización estéreo, intente reducir la resolución o la profundidad del color.

El controlador NVIDIA admite hardware estéreo de distintos tipos. Si utiliza un dispositivo de hardware estéreo que no esté predeterminado, seleccione un modo de visualización de la lista desplegable.

Seleccione esta opción sólo si utiliza un adaptador ELSA 3D REVELATOR™ o compatible. Estos adaptadores convertirán la señal del monitor a un conector DIN estándar de 3 clavijas utilizado por la mayoría de dispositivos de hardware estéreo.

Nota: No necesita utilizar el adaptador si la tarjeta gráfica tiene un conector DIN de 3 clavijas incorporado.



Selecione esta opción si ha conectado una pantalla plana autoestéreo a la tarjeta gráfica.

Seleccione esta opción si dispone de hardware estéreo pasivo.

Para utilizar esta opción, debe conectar los proyectores a una tarjeta gráfica de cabezal dual basada en una GPU NVIDIA, como por ejemplo Quadro2 MXR (o GeForce2 MX /GeForce2 Go) y activar el modo Clonar nView en el panel nView. Un cabezal mostrará la parte izquierda de la imagen, mientras que el otro mostrará la derecha.

Esta opción sólo está disponible en placas de múltiples cabezales.

Si la tarjeta gráfica tiene un conector DIN de 3 clavijas incorporado, seleccione esta opción para activar la característica. En este caso, no precisa de adaptadores adicionales tales como los que se suministran con ELSA 3D REVELATOR™ o las gafas StereoGraphics®. Puede conectar cualquier dispositivo de hardware estéreo que utilice un conector DIN de tres clavijas directamente a la tarjeta gráfica.

Seleccione esta opción si utiliza un adaptador suministrado con StereoGraphics® StereoEyes® o con algún producto compatible. Estos adaptadores traducen la señal del monitor al conector DIN de 3 clavijas estándar que utiliza la mayoría de dispositivos estéreo disponibles.

Nota: No necesita utilizar el adaptador si la tarjeta gráfica tiene un conector DIN de 3 clavijas incorporado.

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> En caso de que no pueda ver un efecto estéreo, seleccione esta opción para intercambiar las imágenes izquierda y derecha. En general, esta opción sólo se tiene que activar en monitores de entrelazado vertical y en modo pasivo.

Esta opción reserva la mayor cantidad de memoria posible para que se utilice en las asignaciones de textura. De este modo se puede aumentar el rendimiento de las aplicaciones con mucha asignación de textura, en detrimento de las aplicaciones sin asignación de textura.

Esta opción activa el uso de filtros trilineales, independientemente de si la aplicación precisa de su uso.  
De este modo se mejora la calidad de imagen de la mayoría de aplicaciones 3D.

