

Esta operación permite activar o desactivar la emulación del efecto fog table.

Direct3D especifica que un adaptador vídeo con capacidades de aceleración hardware D3D debe ser capaz de implementar el efecto fogging en modalidad vertex o table. Algunos juegos no requieren correctamente información sobre las capacidades hardware D3D y prevén el soporte para el table fog. Mediante esta opción, estos juegos podrán funcionar correctamente con el procesador gráfico NVidia.

Estas opciones permiten controlar las funciones anti-aliasing de las conductoras.

El anti-aliasing es un método que se utiliza para corregir los bordes de los objetos tridimensionales y eliminar su aspecto recortado. Cabe recordar que, habilitando el anti-aliasing, no es automático que todos los programas Direct3D presenten imágenes con anti-alias. Para que pueda funcionar correctamente, el anti-aliasing debe ser aceptado por la aplicación.

Permite seleccionar el método de muestreo anti-aliasing.

Es posible establecer una gama de valores capaces de ofrecer, por un lado, el máximo de las prestaciones y de la velocidad a la aplicación y, por el otro, un rendering con óptima calidad de imagen.

Permite seleccionar el método de mipmapping automático utilizado por el procesador gráfico.

Es posible seleccionar el método de mipmapping bilineal o trilineal; el primero generalmente garantiza mejores prestaciones, mientras que el segundo, en cambio, produce generalmente una calidad de imagen superior.

Permite regular la polarización de LOD (Nivel de detalle) para los mipmap.

Una menor polarización garantiza una mejor calidad de imagen, mientras que una superior aumenta las prestaciones. Es posible elegir una gama de cinco valores de polarización que comprende desde "Calidad de imagen óptima" a "Prestaciones óptimas". Permite al procesador gráfico utilizar todo el espacio de memoria de sistema especificado para la memorización de texturas (además de la memoria instalada en el adaptador vídeo).

Nota: La cantidad máxima de memoria de sistema que se puede reservar para la memorización de texturas se calcula en base a la RAM física instalada en el ordenador. Cuanto más grande sea la RAM de sistema, más alto será el valor posible de programar.

Esta regulación no actúa sobre los sistemas dotados de adaptador vídeo AGP.

El procesador gráfico NVidia puede generar automáticamente mipmap para aumentar la eficacia de las transferencias de texturas a lo largo del bus y garantizar prestaciones superiores.

Sin embargo, puede suceder que algunas aplicaciones no sean correctamente visualizadas cuando se encuentra habilitada la creación automática de mipmap. Para corregir estos posibles problemas, reducir el número de niveles de mipmap creados automáticamente hasta que las imágenes se visualicen correctamente. A menudo, la reducción del número de niveles de mipmap puede eliminar la desalineación de texturas o "seaming" (en parte reduciendo las prestaciones).

Esta opción permite el dithering de mipmap trilineales.

La habilitación del dithering de mipmap garantiza prestaciones superiores reduciendo la calidad de la imagen. En algunos casos, es posible que la pérdida de calidad de imagen no sea evidente, entonces puede ser útil habilitar esta función para aprovechar las prestaciones superiores que la misma consiente.

Esta opción activa el cambio de página (page flipping) para las aplicaciones OpenGL en toda la pantalla y puede mejorar las prestaciones. Cuando está desactivado, Open GL utiliza una transferencia en bloque de bits para efectuar el intercambio entre el buffer anterior y el posterior.

Esta opción impone a la conductora la espera en VBlank después de un cambio de página.

La deshabilitación de esta opción permite frecuencias de cuadro superiores a la frecuencia de refresh del monitor, pero puede producir artificios y distorsiones visuales, con un empeoramiento de la calidad de la imagen. Habilitar la opción para permitir a la conductora que espere en VBlank.

Lista de configuraciones personalizadas (también denominadas "tweak") que han sido memorizadas por el usuario. Cuando se selecciona una opción de la lista se activa la configuración correspondiente. Para aplicar la configuración seleccionar la tecla "OK" o "Aplicar".

Permite memorizar las actuales configuraciones (incluso las seleccionadas en la ventana de diálogo "Direct3D - Avanzadas") como una "tweak" personalizada. Las configuraciones memorizadas serán agregadas a la lista adyacente.

Una vez seleccionadas las mejores configuraciones para un juego Direct3D particular, si se memorizan como tweak personalizada será posible configurar rápidamente Direct3D antes de comenzar el juego, sin necesidad de plantear individualmente cada una de las opciones.

Permite memorizar las actuales configuraciones como una "tweak" personalizada. Las configuraciones memorizadas serán agregadas a la lista adyacente.

Una vez seleccionadas las mejores configuraciones para una aplicación OpenGL particular, si se memorizan como tweak personalizada será posible configurar rápidamente OpenGL antes de ejecutar el programa, sin necesidad de plantear individualmente cada una de las opciones.

Cancela la configuración personalizada actualmente seleccionada en la lista.

Lleva todas las configuraciones a los valores predefinidos.

Abre una ventana de diálogo que permite personalizar otras configuraciones Direct3D.

Esta opción modifica el esquema de direccionamiento de texturas a nivel hardware para los texel (texture element).

La modificación de estos valores cambia el punto donde se define el origen del texel. Los valores predefinidos corresponden a los datos técnicos Direct3D. Es posible que otros software definan el origen del texel en otro punto. La calidad de la imagen de estas aplicaciones mejora definiendo nuevamente el origen del texel. Servirse del control mediante cursor para regular el origen del texel entre el ángulo superior izquierdo y el centro del texel.

Esta opción permite limitar el número de serie de bits o frame que la CPU es capaz de preparar antes de que los mismos sean elaborados por el procesador gráfico (cuando VSYNC está deshabilitado).

En algunos casos, a mayor número de frame admitidos en el rendering preliminar corresponde un mayor retardo de input de respuesta a los dispositivos periféricos como joystick, gamepad o teclados.

Reducir este valor si durante los juegos se produce un retardo evidente de respuesta a los dispositivos periféricos de entrada conectados al ordenador.

Lleva todas las configuraciones a los valores predefinidos.

Permite regular la calidad de la imagen de las texturas visualizadas en las aplicaciones OpenGL.

Optimiza para la mejor calidad de imagen efectúa el rendering de las texturas con la mejor calidad de imagen a disposición para obtener una óptima visualización.

Optimiza para las mejores prestaciones efectúa el rendering de las texturas con una calidad de imagen reducida para mejorar las prestaciones de la aplicación.

Mezcla utiliza una combinación de las dos características precedentes. Es la configuración predefinida.

Permite a la conductora utilizar la extensión de OpenGL **GL_KTX_buffer_region**, aumentando las prestaciones de las aplicaciones de modelación 3D que admiten esta extensión.

Permite utilizar la memoria vídeo local cuando la extensión GL_KTX_buffer_region está habilitada. Sin embargo, si la memoria local disponible es inferior a 8 MB, no se habilitará el soporte para la extensión con dobles planos.

Permite especificar la dimensión máxima de la cantidad de texturas PCI.

Aumentando este valor en los sistemas PCI con suficiente memoria, es posible obtener un notable perfeccionamiento de las prestaciones de algunas aplicaciones OpenGL.

Nota: La cantidad máxima de memoria de sistema que se puede reservar a la memorización de texturas OpenGL depende de la memoria RAM física instalada en el ordenador. Cuanto mayor sea la memoria RAM del sistema, más alto será el valor posible de programar.

Esta regulación no actúa sobre los sistemas dotados de adaptador vídeo AGP.

Los mandos mediante el cursor permiten regular los valores de luminosidad, contraste o gama para el canal de color seleccionado.

Los mandos de corrección del color ayudan a compensar las variaciones de luminosidad existentes entre una imagen fuente y su efectiva visualización en el vídeo. Esta función es útil cuando se trabaja con aplicaciones de tratamiento de imágenes, dado que ofrece una reproducción cromática más precisa (por ejemplo de fotografías) cuando se visualizan en el monitor.

También muchos juegos con aceleración 3D pueden resultar demasiado oscuros para jugar. Será posible visualizarlos con mayor luminosidad y facilitar el juego aumentando en la misma medida los valores de luminosidad y/o de la gama en todos los canales.

Permite seleccionar el canal de color controlado por los cursores. Es posible regular los canales rojo, verde y azul de modo independiente o bien todos juntos simultáneamente.

Representación gráfica de la curva del color. Esta curva cambia de aspecto en tiempo real a medida que se regula el contraste, la luminosidad o la gama.

Si se selecciona esta opción, con el primer encendido de Windows se obtiene el restablecimiento automático de las regulaciones de color efectuadas.

Nota: Si el ordenador está conectado a una red, la regulación del color se produce después del acceso a Windows.

Lista de las configuraciones de color personalizadas memorizadas por el usuario. Cuando se selecciona una opción de la lista se activa la configuración correspondiente.

Permite memorizar las actuales opciones del color como una configuración personalizada ("tweak"). Las configuraciones memorizadas serán agregadas a la lista adyacente.

Cancela la configuración personalizada de los colores actualmente seleccionada en la lista.

Lleva todas las opciones de configuración de los colores a los valores originales del hardware.

Permite seleccionar la modalidad de temporización del monitor:

Auto-Detect permite recibir la correcta información de temporización directamente desde el monitor. Es la configuración predefinida. Es posible que algunos modelos precedentes de monitor no admitan esta opción.

General Timing Formula o **GTF** es un estándar adoptado por los productos más recientes.

Discrete Monitor Timings o **DMT** es un estándar anterior, que todavía se utiliza en algunos hardware. Habilitar esta opción si el hardware requiere el DMT.

Seleccionar esta opción para deshabilitar la memoria de almacenamiento temporal de los cursores por parte de las conductoras.

Si el cursor del mouse se visualiza en modo incorrecto o se daña durante la ejecución de determinadas aplicaciones, es posible eliminar el problema deshabilitando la memoria de almacenamiento temporal del cursor.

Si se modifica esta configuración, es necesario lanzar nuevamente Windows para que la nueva configuración sea efectiva.

Esta opción impide la interpolación de pixel de las imágenes bitmap ampliadas.

Seleccionar esta opción si no se desea que el la conductora vídeo corrija los bitmap cuando éstos se amplían.

Si se modifica esta configuración, es necesario lanzar nuevamente Windows para que la nueva configuración sea efectiva.

Desactiva la aceleración hardware GDI para el trazado de curvas.

Seleccionando esta opción se desactiva el hardware y se ordena a la conductora vídeo que utilice el mecanismo interno de Windows para el rendering de circunferencias, elipses, arcos, etc.

Si se modifica esta configuración, es necesario lanzar nuevamente Windows para que la nueva configuración sea efectiva. Agrega el icono NVidia QuickTweak en la barra de aplicaciones de Windows.

El icono permite aplicar rápidamente, desde un práctico menú visualizado, cualquier configuración personalizada de los colores, Direct3D u OpenGL. El menú contiene además otras opciones que permiten restablecer las configuraciones predefinidas y acceder a la ventana de diálogo Vídeo Propiedades.

Permite seleccionar el icono utilizado para representar el programa de utilidad QuickTweak en la barra de aplicaciones de Windows.

Seleccionar de la lista el icono que se desea visualizar, luego seleccionar "OK" o "Aplicar" para modificar el icono presente en la barra de aplicaciones.

Seleccionar esta opción para que el la conductora deshabilite el soporte de instrucciones detalladas utilizadas por algunas CPU.

Algunas CPU admiten instrucciones 3D suplementarias que completan el procesador gráfico NVidia y mejoran las prestaciones de los juegos o de las aplicaciones 3D. Esta opción permite deshabilitar el soporte de estas instrucciones 3D suplementarias por parte de las conductoras y puede ser útil para efectuar comparaciones de prestaciones o para resolver problemas.

Seleccionar esta opción para deshabilitar la espera en VBlank.

También conocida como "deshabilitación de VSYNC", esta opción permite el rendering inmediato de una imagen en pantalla, sin esperar su sincronización respecto del retorno vertical del monitor. Ello permite frecuencias de cuadro superiores a la frecuencia de refresh del monitor, pero puede producir artificios y distorsiones visuales, con un empeoramiento de la calidad de la imagen.

Cierra esta ventana de diálogo y mantiene las modificaciones aportadas para que las mismas se activen cuando se seleccione la tecla "OK" o "Aplicar" en la ventana de diálogo "Otras propiedades".

Cierra esta ventana de diálogo sin memorizar las modificaciones aportadas.

Esta opción permite deshabilitar las funciones DirectX 6 de las conductoras.

Es posible que algunos juegos escritos para versiones precedentes de DirectX no funcionen correctamente si se instala DirectX 6 y si las conductoras están habilitadas a admitir DirectX 6. Esta opción obliga las conductoras a funcionar en modo de compatibilidad DirectX 5, para permitir la ejecución correcta de los juegos pertenecientes a versiones precedentes.

Utilizar esta opción si se desea ejecutar algunos juegos de versiones precedentes que no parten o no funcionan correctamente.

Permite determinar la tecla del mouse con la cual visualizar el menú haciendo un click sobre el icono de la barra de aplicaciones.

Activa o desactiva los mensajes de confirmación.

Seleccionar esta opción si no se desea la visualización de mensajes de confirmación durante la carga de una configuración de Direct3D u OpenGL desde el menú.

Seleccionar esta opción si se desea visualizar el menú de la barra de aplicaciones con efecto tridimensional.

Estas opciones permiten determinar la posición de la imagen en la pantalla plana cuando se utilizan resoluciones inferiores a la resolución máxima admitida.

Seleccionar esta opción si se desea que la opción anteriormente seleccionada sea activa cada vez que parta Windows.

Utilizar las teclas direccionales para establecer la posición del desktop en el monitor.

Lleva el desktop a la posición predefinida para las actuales configuraciones de resolución y frecuencia de refresh.

Estas opciones permiten seleccionar el dispositivo de visualización (monitor, pantalla plana digital o TV, según las periféricas aceptadas por el adaptador vídeo).

Abre una ventana desde la cual es posible personalizar las configuraciones para el dispositivo de visualización activo.

Indica el formato y las configuraciones nacionales actualmente en uso para la visualización en TV.

Abre una ventana desde la cual es posible especificar un particular formato de visualización en TV.

Desde esta lista es posible seleccionar el formato de visualización TV en base al país de residencia.

Nota: Si el propio país de residencia no se encuentra en la lista, seleccionar el más cercano.

Configura el formato seleccionado como formato predefinido para el encendido.

Cuando se enciende el ordenador, si existe un solo televisor conectado al adaptador vídeo, esta opción garantiza que todos los mensajes que se presenten en el vídeo sean visualizados en el formato correcto aceptado por el propio televisor.

Utilizar las teclas direccionales para establecer la posición del desktop en la pantalla del televisor.

Nota: Si la imagen TV es incomprensible u oscura por una sobrecarga durante la regulación, esperar 10 segundos. La imagen retornará automáticamente a la posición predefinida. Luego será posible retomar las regulaciones. Una vez colocado el desktop en la posición deseada, pulsar la tecla "OK" o "Aplicar" para memorizar las configuraciones antes de que transcurra el intervalo de 10 segundos.

Lleva el desktop a la posición en la pantalla TV predefinida para la actual configuración.

Utilizar estos mandos para regular la luminosidad y saturación de la imagen TV.

Utilizar este mando para regular el filtro de parpadeo que se desea aplicar a la señal TV.

Se aconseja desactivar completamente el filtro de parpadeo para la reproducción de películas en DVD desde el decodificador.

Seleccionar la resolución de la pantalla y la profundidad de los colores para la visualización en TV.

