

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

Direct3D especifica que un adaptador de monitor capaz de aceleración de hardware D3D debería poder ejecutar niebla vertex o niebla de la tabla. Algunos juegos no consultan correctamente las capacidades de hardware D3D y esperan soporte de niebla de la tabla. La selección de esta opción garantizará que dichos juegos funcionen adecuadamente en su procesador de gráficos NVidia.

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

Algunos juegos diseñados para versiones anteriores de DirectX pueden no funcionar adecuadamente con las versiones 6 ó 7 de DirectX instaladas y su soporte activado en los controladores. La selección de esta opción fuerza a los controladores a funcionar en el modo de compatibilidad de DirectX 5 para que los juegos más antiguos funcionen correctamente.

Utilice esta opción si desea ejecutar ciertos juegos antiguos que no se inicien o que no funcionen como deberían.

Fuerza al hardware a ajustar automáticamente la profundidad de su búfer Z a la profundidad que solicita la aplicación.

Normalmente, querrá mantener esta opción activada, a menos que su trabajo requiera una profundidad específica de búfer Z. Si esta opción está desactivada, cualquier aplicación cuya profundidad de búfer Z de trabajo que no se ajuste a la de la configuración de hardware actual no funcionará.

Activa una técnica alternativa para el almacenamiento de la profundidad.

Esto permite que el hardware utilice un mecanismo diferente para el almacenamiento de la profundidad en aplicaciones de 16 bits. La activación de esta configuración puede producir una renderización de mayor calidad de imágenes 3D.

Activa el logotipo de NVidia en Direct3D.

La activación de esta configuración mostrará el logotipo de NVidia en la esquina inferior de la pantalla mientras se ejecutan aplicaciones Direct3D.

Su procesador de gráficos NVidia puede generar automáticamente mapas de mip para incrementar la eficiencia de transferencias de texturas a través del bus y proporcionar un mayor rendimiento de aplicaciones.

Sin embargo, algunas aplicaciones pueden no verse correctamente cuando se encuentran activados mapas de mip generados automáticamente. Para corregir cualquier problema, reduzca el número de niveles de mapas de mip generados automáticamente hasta que las imágenes se muestren adecuadamente. La reducción del número de niveles de mapas de mip pueden eliminar con frecuencia la alineación inadecuada de texturas o "con costuras" (a expensas de determinado rendimiento).

Permite seleccionar el método de generación automática de mapas de mip utilizado por el procesador de gráficos.

Podrá seleccionar el método de generación de mapas de mip bilineal o anisotrópico de 8 niveles, siendo el método bilineal el que generalmente proporciona un mejor rendimiento, mientras que el método anisotrópico proporciona normalmente una mejor calidad de imagen.

Permite ajustar la polarización de LOD (nivel de detalles) para los mapas de mip.

Una polarización baja proporcionará una mejor calidad de la imagen mientras que una polarización alta incrementará el rendimiento de las aplicaciones. Podrá seleccionar entre cinco valores de polarización predeterminados, que van desde "Mejor calidad de imagen" hasta "Mejor rendimiento"

Una lista de las configuraciones personalizadas (u "opciones") que ha guardado. La selección de un elemento de la lista activará la configuración. Para aplicar la configuración, seleccione el botón "Aceptar" o "Aplicar".

Permite guardar la configuración actual (incluidos los valores establecidos en el cuadro de diálogo "Más Direct3D") como una "opción" personalizada. La configuración guardada se añadirá a la lista adyacente.

Una vez encontrada la configuración óptima para un juego Direct3D concreto, el almacenamiento de la configuración como una opción personalizada le permitirá configurar rápidamente Direct3D antes de iniciar el juego y evita la necesidad de configurar cada una de las opciones individualmente.

Borra la configuración personalizada seleccionada actualmente de la lista.

Restaurar la configuración a sus valores predeterminados.

Muestra un cuadro de diálogo que permite personalizar valores adicionales de Direct3D.

Esta opción cambia el esquema de direccionamiento de texturas de hardware para los "texel" (elementos de textura).

El cambio de estos valores cambiará el lugar donde está definido el origen del "texel". Los valores predeterminados se conforman a las especificaciones de Direct3D. Ciertos programas de software pueden esperar que el origen del "texel" esté definido en otra parte. La calidad de imagen de dichas aplicaciones mejorará si se vuelve a definir el origen del "texel". Utilice el control deslizante para ajustar el origen de "texel" entre la esquina superior izquierda y el centro del "texel"

Esto permite al procesador de gráficos utilizar la cantidad máxima especificada de memoria del sistema para el almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el propio adaptador del monitor).

Nota: La cantidad máxima de memoria del sistema que puede reservarse para el almacenamiento de texturas se calcula de acuerdo con la cantidad de RAM física instalada en el ordenador. Cuanto mayor sea la RAM del sistema, mayor será el valor que podrá establecer.

Esta configuración se aplica únicamente a adaptadores de monitor PCI (o adaptadores de monitor AGP que funcionen en modo de compatibilidad con PCI).

Seleccione esta opción para desactivar la sincronización vertical.

También conocida como "desactivación de VSYNC" esta opción permite renderizar una imagen automáticamente en la pantalla sin tener que esperar que ésta se sincronice con el nuevo rastreo vertical del monitor. Esto permite velocidades de cuadro superiores al índice de refresco del monitor, pero puede producir distorsiones visuales y rupturas, lo cual tiene como resultado una reducción de la calidad de imagen.

Esta opción permite limitar el número de cuadros que puede preparar la CPU antes de ser procesados por el chip de gráficos cuando la sincronización vertical se encuentra desactivada.

En algunos casos, cuanto mayor sea el número de cuadros prerrenderizados permitidos, mayor podrá ser el "retardo de entrada" como respuesta a dispositivos como pueden ser joysticks, mandos para juegos o teclados.

Reduzca este valor si experimenta un retraso importante como respuesta a los dispositivos de entrada conectados a su ordenador mientras ejecuta juegos.

Permite a los controladores utilizar la extensión de OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Esto puede incrementar el rendimiento de aplicaciones de modelización 3D que soporten esta extensión.

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

No obstante, si existen menos de 8 MB de memoria de vídeo local disponible, el soporte de extensión de planos dobles no se activará.

Esta configuración no tiene efecto si la opción anterior **Activar extensión de región de búfer** está desactivada.

El filtrado lineal-mapa de mip-lineal rápido proporcionará un mejor rendimiento de aplicaciones a expensas de cierta calidad de imagen.

En muchos casos, la pérdida de la calidad de imagen es imperceptible, por lo que podrá aprovechar el rendimiento extra obtenido mediante la activación de esta función.

Esta opción permite a OpenGL utilizar filtrado anisotrópico para una mejor calidad de imagen.

Seleccione esta opción para desactivar el soporte de controladores para instrucciones mejoradas utilizadas por determinadas CPUs.

Algunas CPUs soportan instrucciones adicionales 3D que complementan el procesador de gráficos NVidia y mejoran el rendimiento en juegos o aplicaciones 3D. Esta opción permite desactivar el soporte de estas instrucciones adicionales 3D en los controladores. Esto puede resultar de gran utilidad para comparaciones de rendimiento o solución de problemas.

Esta opción determina si deberán utilizarse por defecto texturas con una profundidad de color específica en aplicaciones OpenGL.

Utilizar profundidad de color del escritorio empleará siempre texturas con la profundidad de color con la cual está funcionando actualmente el escritorio de Windows.

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

Esta opción determina el modo de inversión de búfer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa.

Podrá seleccionar, desde el método de transferencia de bloques, el método de inversión de página o la selección automática. La selección automática permite al controlador determinar el método más adecuado dependiendo de la configuración del hardware.

Esta opción permite especificar el tratamiento de la sincronización vertical en OpenGL.

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

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

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

Permite guardar la configuración actual como una "opción" personalizada. Las configuración guardada se añadirá a la lista adyacente.

Una vez encontrada la configuración óptima para una aplicación OpenGL concreta, el almacenamiento de la configuración como una "opción" personalizada le permitirá configurar rápidamente OpenGL antes de iniciar el programa, lo cual evita la necesidad de tener que establecer cada una de las opciones individualmente.

Este control deslizante permite ajustar los valores de brillo, contraste y gamma para el canal de color seleccionado.

Los controles de corrección de color le ayudarán a compensar las variaciones de luminosidad entre una imagen original y su salida en un dispositivo de visualización. Esto resulta de gran utilidad cuando se trabaja con aplicaciones de procesamiento de imágenes para proporcionar una reproducción más precisa del color de las imágenes (como pueden ser fotografías) cuando se muestran en el monitor.

Asimismo, muchos juegos con aceleración 3D pueden aparecer demasiado oscuros. El incremento del valor de brillo y/o gamma de un modo uniforme en todos los canales hará que dichos juegos aparezcan con un mayor brillo, lo cual aumenta el atractivo del juego.

Permite seleccionar el canal de color controlado mediante los controles deslizantes. Podrá ajustar los canales de rojo, verde o azul individualmente o los tres canales a la vez.

Representación gráfica de la curva de color. Esta curva cambia en tiempo real a medida que se ajusta el valor de contraste, brillo o gamma.

La selección de esta opción restaurará automáticamente los ajustes de color efectuados aquí cuando se inicie Windows.

Nota: Si su ordenador está funcionando en red, el color se ajustará una vez abierta la sesión de Windows.

Lista de las configuraciones de color guardadas. La selección de un elemento de la lista activará la configuración.

Permite guardar la configuración de color actual como una configuración personalizada. La configuración guardada se añadirá a la lista adyacente.

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

Restaura todos los valores de color en la configuración de fábrica del hardware.

Permite seleccionar el modo de temporización del monitor:

Detección automática permite a Windows recibir la información de temporización adecuada directamente desde el propio monitor. Ésta es la configuración predeterminada. Obsérvese que algunos monitores antiguos no soportan esta característica.

Fórmula de temporización general o GTF es un estándar utilizado por la mayoría del hardware más moderno.

Temporizaciones discretas del monitor o DMT es un estándar más antiguo todavía en uso en determinado hardware. Active esta opción si su hardware necesita DMT.

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

Este icono permite aplicar cualquiera de las configuraciones personalizadas de Direct3D, OpenGL o de color "al vuelo" desde un cómodo menú emergente. El menú contiene asimismo elementos para restaurar la configuración predeterminada y acceder al cuadro de diálogo Propiedades del monitor.

Permite seleccionar el icono utilizado para representar la utilidad QuickTweak en la barra de tareas de Windows.
Seleccione el icono que desee visualizar de la lista. A continuación, seleccione "Aceptar" o "Aplicar" para actualizar el icono en la barra de tareas.

Cierra este cuadro de diálogo y conserva los cambios efectuados para que entren en efecto cuando se seleccione el botón "Aceptar" o "Aplicar" en el cuadro de diálogo "Propiedades adicionales".

Permite determinar el botón del ratón que hará aparecer el menú cuando se haga clic en el icono de la barra de tareas.

Activa o desactiva los mensajes de confirmación.

Active esta opción si no desea que aparezcan mensajes de confirmación cuando cargue 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 colocación de la imagen en la pantalla plana cuando se utilizan resoluciones inferiores a la máxima resolución soportada.

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

Reconfigura el escritorio a su posición predeterminada para la resolución y el índice de refresco actuales.

Estas opciones permiten seleccionar el dispositivo de visualización de salida (monitor, pantalla plana o TV, dependiendo de los dispositivos que soporte el adaptador de monitor).

Abre una ventana en la que podrá personalizar la configuración para el dispositivo de visualización activo.

Indica la configuración actual de formato y país utilizada para la salida de TV.

Abre una ventana en la que podrá especificar un formato de salida de TV concreto.

Esta lista permite seleccionar el formato de salida de TV dependiendo del país en el que viva.

Nota: Si su país no se encuentra en la lista, deberá seleccionar el país más próximo.

Convierte el formato seleccionado en el valor predeterminado en el arranque.

Cuando arranque el ordenador con sólo un TV acoplado al adaptador de monitor, esta opción garantizará que todos los mensajes de la pantalla mostrados durante el proceso de arranque aparezcan en el formato soportado por su televisor.

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

Si dispone del cable conector adecuado, la salida S-Video proporcionará generalmente una mayor calidad que la salida de vídeo compuesto. Si no está seguro del tipo de señal que debe especificar, seleccione la opción **Selección automática**.

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

Nota: Si la imagen del TV se distorsiona o desaparece debido a un ajuste excesivo, simplemente espere 10 segundos. La imagen volverá automáticamente a su posición predeterminada. A continuación, podrá iniciar de nuevo los ajustes. Una vez posicionado el escritorio en el lugar deseado, deberá pulsar el botón "Aceptar" o "Aplicar" para guardar la configuración antes de que haya transcurrido el intervalo de 10 segundos.

Reconfigura el escritorio a su posición predeterminada en el 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 antiparpadeo que desea aplicar a la señal de TV.

Se recomienda desactivar completamente el filtro antiparpadeo para la reproducción de una película de DVD desde un decodificador de hardware.

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

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

Podrá controlar independientemente el brillo, el contraste, el tono y la saturación para obtener una calidad óptima de la imagen cuando reproduzca vídeos o películas de DVD en su ordenador.

Permite ajustar las frecuencias del reloj principal y de la memoria del procesador de gráficos NVidia.

Establece la velocidad del reloj principal del procesador de gráficos NVidia.

Indica la velocidad del reloj principal en megahertzios.

Establece la velocidad del reloj de la interfaz de memoria en el adaptador de monitor.

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

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

Nota: Deberá comprobar cualquier configuración nueva que difiera de la configuración predeterminada por el fabricante antes de poderla aplicar permanentemente.

La selección de esta opción garantiza que cualquier cambio efectuado en las frecuencias del reloj se aplique automáticamente cada vez que se inicie Windows.

Nota: Podrá impedir la configuración automática del reloj manteniendo pulsada la tecla <Ctrl> durante el inicio de Windows. Si su ordenador está conectado en red, mantenga pulsada la tecla <Ctrl> inmediatamente después de abrir la sesión de Windows.

Restablece todas las capacidades de ajuste del reloj y fuerza una nueva detección del hardware de gráficos antes de poder reactivar los controles.

Se recomienda efectuar una reinicialización cada vez que se cambie la BIOS o el adaptador del monitor con una imagen de BIOS actualizada.

