

Activa la emulación de tablas de niebla.

Direct3D especifica que una GPU de NVIDIA con aceleración de hardware Direct3D debe poder implementar niebla de vértice o niebla de tabla.

Nota: Algunos juegos no aprovechan las posibilidades del hardware Direct3D y utilizan la compatibilidad con niebla de tabla. Si activa esta opción, garantizará el correcto funcionamiento de estos juegos con la GPU de NVIDIA.

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

Nota: 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 con profundidades de Z-buffer activas que coincidan con las de la configuración de hardware actual.

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

Si se activa esta opción, el hardware puede utilizar un mecanismo diferente para la creación de búfers de profundidad en aplicaciones de 16 bits, lo cual permite obtener una representación gráfica de imágenes 3D de calidad superior.

Activa el logotipo de NVIDIA en Direct3D.

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

La GPU de 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.

Nota: 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 bien. Si se reduce el número de niveles de mipmaps, a menudo se elimina la alineación indebida de texturas o "seaming", pero a costa de una cierta pérdida de rendimiento.

Ajusta la inclinación del **Nivel de detalle (LOD)** 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".

Muestra una lista de las configuraciones personalizadas (o "tweaks") que se han guardado.
Para activar una configuración, seleccione un elemento de la lista y haga clic en **Aplicar**.

Haga clic para guardar la configuración actual (incluyendo la configuración establecida en el cuadro de diálogo Más Direct3D) como un "tweak" personalizado.

Las configuraciones guardadas se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

Una vez que haya descubierto la configuración óptima para un determinado juego Direct3D 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.

Haga clic para borrar la configuración personalizada seleccionada actualmente en la lista.

Haga clic para restablecer los valores predeterminados de todos los parámetros.

Haga clic para acceder a un cuadro de diálogo que permite personalizar parámetros Direct3D adicionales.

Arrastre el control deslizante para cambiar 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 deslizante para ajustar el origen del texel en cualquier zona entre la esquina superior izquierda y la parte central.

Permite a la GPU de NVIDIA utilizar la cantidad de memoria del sistema especificada para el almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el propio 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.

Este parámetro sólo se aplica a tarjetas gráficas PCI o tarjetas gráficas AGP que estén funcionando en modo de compatibilidad PCI.

Limita el número de tramas que la CPU puede preparar antes de que sean procesados por el procesador gráfico una vez desactivada la sincronización vertical.

Nota: En algunos casos, cuanto mayor sea el número permitido de tramas previamente representadas, mayor podrá ser el "retraso de entrada" en la respuesta de dispositivos tales como joysticks, gamepads o teclados. Si durante el juego experimenta un retraso considerable en la respuesta a los dispositivos de entrada conectados al PC, reduzca este valor.

Desactiva la compatibilidad del controlador con las instrucciones optimizadas utilizadas por determinadas CPU.

Algunas CPU admiten instrucciones 3D adicionales que complementan la GPU de NVIDIA y mejoran el rendimiento en juegos o aplicaciones 3D. Esta opción permite desactivar la compatibilidad con estas instrucciones 3D adicionales en los controladores. Puede ser útil para comparar rendimientos o para la resolución de problemas.

Permite al controlador exportar formatos de píxel estereoscópicos de manera 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 manera que las aplicaciones OpenGL puedan utilizar superposiciones.

Permite al controlador OpenGL asignar un búfer de fondo y un búfer de profundidad con la misma resolución de la pantalla.

Si esta opción está activada (marcada), las aplicaciones OpenGL que creen varias ventanas utilizarán la memoria de vídeo de manera más eficiente y el rendimiento mejorará.

Si la opción está desactivada (sin marcar), el controlador OpenGL asignará un búfer de fondo y un búfer de profundidad a cada una de las ventanas creadas por una aplicación OpenGL.

Establece los valores de configuración óptimos para la aplicación OpenGL seleccionada. Haga clic en la flecha hacia abajo para ver una lista de aplicaciones y, a continuación, seleccione una de ellas.

Determina si deben utilizarse de manera predeterminada las texturas de una profundidad de color específica en las 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.

Determina el modo de volteo gráfico del búfer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa. Puede elegir entre el método **transferencia de bloque** o **selección automática**.

Selección automática permite al controlador determinar el mejor método, en función de la configuración del hardware.

Especifica cómo se gestiona 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 se active.

Conectado como opción predeterminada. Mantiene siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que se desactive.

Haga clic para 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.

Arrastre el control deslizante para ajustar los valores de brillo, contraste o gamma para el canal de colores seleccionado.

Los parámetros de corrección del color se utilizan para compensar las variaciones de luz entre una imagen de origen y su salida a través de un dispositivo de pantalla. Si va a trabajar con aplicaciones de proceso de imágenes, ajuste estos parámetros para obtener una reproducción más precisa del color de las imágenes (por ejemplo, fotografías) que aparecen en la pantalla.

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.

Haga clic en la flecha hacia abajo para seleccionar el canal de colores controlado por los controles deslizantes.
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 todas las aplicaciones.

Utilice el control deslizante para establecer los siguientes niveles de Digital Vibrance: **Desactivado**, **Bajo**, **Medio**, **Alto** y **Máximo**

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.

Haga clic para que al reiniciar Windows se restablezcan 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.

Muestra una lista de las configuraciones de color personalizadas que ha guardado.

Para activar una configuración, seleccione un elemento de esta lista.

Haga clic para guardar la configuración de color actual como una configuración personalizada. Las configuraciones guardadas se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

Haga clic para borrar la configuración de color personalizada seleccionada actualmente en la lista.

Haga clic para restablecer los valores de color de la configuración de hardware predeterminada de fábrica.

Haga clic para seleccionar el modo de disposición de la pantalla o monitor:

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

Fórmula de disposición general (GTF) es un estándar utilizado por la mayor parte de los nuevos monitores.

Disposiciones discretas del monitor (DMT) es un estándar antiguo todavía utilizado por algunos monitores.

Active esta opción si su monitor requiere DMT.

Añade el icono de NVIDIA Media Center 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 opciones para restablecer parámetros predeterminados y acceder al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Haga clic para seleccionar el icono utilizado para representar la utilidad Media Center en la barra de tareas de Windows.

Seleccione en la lista el icono que desea que aparezca.

A continuación, haga clic en **Aplicar** para actualizar el icono en la barra de tareas.

Activa el Administrador de escritorio nView añadiendo la opción **Propiedades de nView** al menú del escritorio.

Haga clic con el botón derecho en el escritorio y, a continuación, haga clic en **Propiedades de nView** para acceder al panel de propiedades de Administrador de escritorio nView.

Haga clic para acceder al panel de propiedades de Administrador de escritorio nView tras activar la opción **Activar Administrador de escritorio**.

El panel de propiedades de Administrador de escritorio nView permite configurar diversas funciones del Administrador de escritorio, para uno o varios escritorios y pantallas (monitores).

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 flecha para ajustar la posición del escritorio en la pantalla.

Haga clic para restablecer el escritorio en su posición predeterminada para la resolución y la velocidad de actualización actuales.

Selecciona el dispositivo de pantalla (monitor, pantalla plana digital o TV), dependiendo de los dispositivos que admita la tarjeta gráfica basada en la GPU de NVIDIA.

Haga clic para abrir una ventana en la que puede personalizar la configuración del dispositivo de pantalla activo.

Haga clic para indicar el formato y la configuración nacional actual utilizados para la salida de TV.

Haga clic para acceder a un cuadro de diálogo en el 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 aparece en la lista, seleccione el más cercano.

Haga clic para especificar el tipo de señal de salida enviada al televisor.

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**.

Haga clic en los botones de flecha 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. Una vez colocado el escritorio en la posición que desee, haga clic en **Aplicar** para guardar la configuración antes de que haya transcurrido el intervalo de 10 segundos.

Haga clic para restablecer la posición predeterminada del escritorio en el televisor para la resolución actual.

Arrastre el control deslizante para ajustar el brillo de la imagen de TV.

Arrastre el control deslizante para ajustar el contraste de la imagen de TV.

Arrastre el control deslizante para ajustar la saturación del color de la imagen de TV.

Arrastre el control deslizante para ajustar la cantidad de filtro de fluctuación que desea aplicar a la señal de TV.

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

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.

Ajusta las frecuencias de reloj central y de memoria de la GPU de NVIDIA.

Establece la velocidad de reloj central de la GPU de NVIDIA.

Indica la velocidad de reloj central en megahercios.

Establece la velocidad de reloj de la interfaz de memoria de la tarjeta gráfica.

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.

Garantiza que 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 **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.

Nota: Se recomienda ejecutar un reinicio cada vez que cambia la BIOS del adaptador gráfico por una imagen BIOS actualizada.

Estándar nView es un modo de pantalla única. Utilice este modo si sólo tiene conectado un dispositivo de pantalla a la tarjeta gráfica basada en la GPU de NVIDIA.

El modo de **clonación nView** muestra una copia exacta de la pantalla principal en el dispositivo secundario.

El modo de **extensión vertical nView** permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla 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.

El modo de **extensión vertical nView** permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla 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.

Muestra una representación gráfica de la configuración de la pantalla nView.

Haga clic en el icono del monitor para seleccionarlo como pantalla actual.

Al hacer clic con el botón derecho en el icono del monitor, aparecerá un menú emergente mediante el que podrá efectuar ajustes en los dispositivos de pantalla asociados y acceder a la ficha Corrección de color.

Haga clic para bloquear la posición actual de panorámica en la pantalla de **modo 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.

Para seleccionar el área de la pantalla de vídeo que desea ampliar, haga clic en los iconos de centro o de flecha. Una vez seleccionada, puede ampliar esa parte de la pantalla arrastrando el control deslizante de ampliación inferior.

Arrastre el control deslizante para ampliar o reducir el área seleccionada de la pantalla de reproducción de vídeo.

Haga clic en la flecha hacia abajo y seleccione **Pantalla principal** o **Pantalla secundaria**, dependiendo de la pantalla en la que desee reproducir imágenes de vídeo en modo de pantalla completa.

Para desactivar el modo de pantalla completa, seleccione **Desactivar**.

Obliga al software de superposición a utilizar el control de bus.

Nota: Se recomienda que deje esta opción sin marcar a menos que tenga problemas con la reproducción de imágenes de vídeo, como la corrupción de la imagen o su no formación en absoluto.

Muestra el tipo de dispositivo de pantalla que está utilizando con la tarjeta gráfica seleccionada.

Haga clic para visualizar las propiedades del controlador y del dispositivo de esta pantalla.

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

Especifica si la lista que aparece en Frecuencia de actualización contiene modos que no admite la pantalla.

Aviso: Si selecciona un modo que sea inadecuado para la pantalla puede provocar graves problemas y dañar el equipo.

Especifica que la pantalla correspondiente al icono que ha seleccionado anteriormente es la pantalla principal.

Al iniciar el ordenador, aparecerá el cuadro de diálogo de inicio de sesión en la pantalla principal. La mayoría de ventanas de las aplicaciones, de manera predeterminada, aparecen en la pantalla principal cuando se abren por primera vez. La pantalla principal contiene la esquina superior izquierda del escritorio.

Muestra todas las pantallas nView actuales. Si se conecta más de un dispositivo y ha conmutado a un modo distinto del Estándar, puede seleccionar qué pantalla desea que sea la pantalla actual.

También puede hacer clic en el icono del monitor que hay encima para seleccionarlo como pantalla actual.

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

Haga clic para detectar todos los dispositivos de pantalla conectados a la tarjeta gráfica.

Nota: 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 características adicionales de la GPU de NVIDIA.

Haga clic para acceder al sitio web de NVIDIA para obtener la información y los controladores más recientes creados para la GPU de NVIDIA.

En esta información se detallan los aspectos del hardware de la GPU de NVIDIA actualmente seleccionada.

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

Muestra una lista de los archivos, incluyendo su descripción y versión, que utiliza la GPU de NVIDIA.

Desactiva el suavizado de líneas en las aplicaciones 3D.

Nota: Active esta opción si precisa el máximo rendimiento en las aplicaciones.

Activa el suavizado de líneas en modo 2x.

Nota: Este modo ofrece una mejor calidad de imagen y un alto rendimiento en aplicaciones 3D.

Activa una técnica patentada de suavizado de líneas disponible en la familia de procesadores gráficos GeForce.

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

Activa el suavizado de líneas en modo 4x.

Nota: Este modo ofrece una calidad de imagen superior, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

Activa el suavizado de líneas en modo 4x de 9 conectores (gaussiano).

Nota: Este modo ofrece una calidad de imagen superior, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

Activa el suavizado de líneas en modo 4xS. Este modo ofrece una calidad de imagen superior que el modo 4x pero con un rendimiento ligeramente inferior de las aplicaciones 3D.

Nota: Esta configuración sólo afecta a las aplicaciones Direct3D. Al ejecutar 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 4xS.)

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

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

Muestra información acerca de la actual configuración de AGP del equipo.

Seleccione manualmente la velocidad de AGP que utiliza el subsistema gráfico.

Nota: 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.

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

Seleccione el método que utilizará el controlador para la gestión de la memoria de vídeo asignada de la memoria de sistema.

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

Especifique la estrategia de gestión de la memoria del búfer de trama cuando se utiliza el modo de búfer de trama Dinámico

La función **PowerMizer** de NVIDIA 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**.

Permite que Windows trate a las tarjetas gráficas con múltiples salidas como si fueran tarjetas individuales e independientes instaladas en el sistema.

Nota: Si se activa esta opción se podrá seleccionar una resolución o una profundidad de color independientes para cada dispositivo de pantalla conectado a la tarjeta gráfica de salida múltiple.

Haga clic para acceder a un cuadro de diálogo donde puede personalizar otros valores de estéreo y superposición de OpenGL.

Nota: 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 y 32 bits.

Nota: Las superposiciones y el estéreo de OpenGL no se pueden utilizar simultáneamente. Las superposiciones necesitan 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 necesita más memoria gráfica y puede que no esté disponible 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 distinto al predeterminado, seleccione un modo de visualización del cuadro de lista.

Utilizar gafas de conmutación: Active esta opción sólo si utiliza un adaptador ELSA 3D REVELATOR™ o compatible. Estos adaptadores convertirán la señal del monitor en el conector DIN estándar de 3 clavijas utilizado por la mayoría de dispositivos de hardware estéreo.

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

Utilizar monitor de entrelazado vertical: Active esta opción si ha conectado una pantalla plana autoestéreo a la tarjeta gráfica.

Utilizar modo de clonación nView: Active esta opción si dispone de hardware estéreo pasivo. Para utilizar esta opción, debe conectar los proyectores a una tarjeta gráfica de pantalla dual basada en una GPU de NVIDIA y activar el modo de clonación nView en la ficha Modo de pantalla nView. Una pantalla mostrará la parte izquierda de la imagen, mientras que la otra mostrará la derecha.

Nota: Esta opción sólo está disponible en tarjetas gráficas de doble o múltiples pantallas.

Utilizar conector DIN interno: Active esta opción si la tarjeta gráfica tiene un conector DIN de 3 clavijas incorporado. En este caso, no necesita 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.

Utilizar código de línea azul para StereoGraphics StereoEyes: Active 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.

En caso de que no pueda ver un efecto estéreo, seleccione esta opción para intercambiar las imágenes izquierda y derecha.

Nota: 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 del rendimiento de las aplicaciones sin asignación de textura.

Define las texturas al ejecutar aplicaciones 3D con el método de suavizado de líneas activado. Esto puede mejorar la calidad de imagen.

Arrastre el control deslizante para establecer el grado de filtro anisotrópico que se ha aplicado a las texturas. La configuración de calidad superior proporciona la mejor calidad de imagen, mientras que la de calidad inferior permite un máximo rendimiento.

Fuerza la detección de un televisor conectado a la tarjeta gráfica, incluso aunque en el panel de control no aparezca que hay uno conectado actualmente. Resulta útil cuando un modelo determinado de televisor conectado no cargue correctamente las señales que permiten que la tarjeta gráfica detecte su presencia.

Para activar la configuración del televisor:

Haga clic en la casilla de verificación

Reinicie el equipo cuando se le pregunte. Cuando vuelva a iniciar una sesión, puede utilizar los controles del televisor.

Horizontal es el modo de escritorio "predeterminado".

Vertical produce una rotación de 90 grados.

Horizontal invertida produce una rotación de 180 grados.

Vertical invertida produce una rotación de 270 grados.

Puede utilizar el botón de flecha derecha (->) para activar las siguientes opciones de rotación. De manera alternativa, puede hacer clic en la flecha circular de la parte superior derecha y arrastrarla en la dirección de la rotación.

Puede utilizar el botón de flecha izquierda (<-) para activar las siguientes opciones de rotación.

Determina las opciones avanzadas de representación cuando se utilizan varias pantallas y/o diferentes clases de GPU de NVIDIA.

Nota: Las opciones de aceleración de hardware de múltiples pantallas no se aplican cuando se utiliza el modo Multiview de nView en Windows NT 4.0.

Modo de pantalla única: Éste es el parámetro predeterminado si sólo tiene una pantalla activa. También puede especificar este parámetro si tiene problemas con los modos de "varios dispositivos" que se explican a continuación.

Modo de clonación/extensión nView: Es el parámetro predeterminado cuando la configuración de pantalla nView está establecida en el modo de clonación o extensión nView. Si el sistema está utilizando varias tarjetas gráficas basadas en la GPU de NVIDIA con pantallas activas, este parámetro se sustituye por uno de los modos de "varios dispositivos" que se describen a continuación.

Modo de compatibilidad con varios dispositivos: Este modo está disponible si tiene dos o más dispositivos de pantalla activos cuando el sistema se está ejecutando en modo DualView de nView o si está utilizando diferentes clases de tarjetas gráficas basadas en la GPU de NVIDIA.

Nota: Cuando este modo esté activo, OpenGL se representa en modo de "compatibilidad" en todas las pantallas. En este modo, cuando se están utilizando diferentes clases de GPU, se expone el conjunto de funciones común inferior de todas las GPU activas a las aplicaciones OpenGL. El rendimiento de la representación de OpenGL es ligeramente inferior al del modo de pantalla única.

Modo de rendimiento de varios dispositivos: Este modo está disponible si tiene dos o más dispositivos de pantalla activos cuando el sistema se está ejecutando en modo DualView de nView o si está utilizando diferentes clases de tarjetas gráficas basadas en la GPU de NVIDIA.

Nota: Cuando este modo esté activo, OpenGL se representa en modo de "rendimiento" en todas las pantallas. Al igual que en el "modo de compatibilidad", cuando se están utilizando diferentes clases de GPU, se expone el conjunto de funciones común inferior de todas las GPU activas a las aplicaciones OpenGL. Sin embargo, el rendimiento de representación es "más rápido" que en el modo de compatibilidad, aunque la conmutación o expansión de dispositivos de pantalla puede producir leves efectos de representación transitorios.

Activa el comportamiento conforme de fijación de texturas OpenGL.

La fijación de texturas hace referencia a cómo se manejan las coordenadas de textura cuando quedan fuera del cuerpo de la textura. Se pueden fijar al borde o dentro de la imagen.

Vincula el grado de rotación que ha especificado para la superposición de vídeo de la pantalla principal a la pantalla secundaria. Esto significa que el grado de rotación que seleccione en el panel de rotación de NV aparece reflejado en los dispositivos de las pantallas principal y secundaria.

Control de zoom permite ampliar el vídeo representado.

Haga clic en el botón del menú desplegable para seleccionar la pantalla que se va a ampliar.

Espejo de vídeo establece la selección de zoom en la pantalla secundaria, donde se representa el espejo de vídeo.

Superposición de vídeo establece la selección de zoom en la pantalla principal, donde se representa el vídeo superpuesto.

Ambos aplica la selección de zoom a las pantallas principal y secundaria, donde se representa el vídeo.

Activa el cuadro de diálogo de aviso del indicador de calor.

Cuando el valor de la temperatura del núcleo de la GPU de NVIDIA coincida con el valor del umbral de ralentización del núcleo, el cuadro de diálogo del indicador de calor aparecerá automáticamente y describirá la situación y las acciones que se han llevado a cabo para evitar que se produzcan daños en cualquier GPU del sistema.

Es la temperatura actual de la GPU de NVIDIA seleccionada en el sistema.

Es la temperatura actual del área que rodea la GPU de NVIDIA seleccionada en el sistema. Esta temperatura puede variar mucho, dependiendo de otras fuentes de calor que haya situadas cerca de la GPU.

Haga clic en la unidad de temperatura (Fahrenheit o Celsius) en la que se van a visualizar los valores de temperatura en este panel.

Haga clic en la flecha hacia arriba o hacia abajo para cambiar el valor en el que la GPU se ralentizará para evitar un calentamiento excesivo.

Cuando este valor coincida con el valor de la temperatura del núcleo de la GPU y la opción "Activar el aviso del indicador de calor.." esté activada en este panel, aparecerá un cuadro de diálogo automáticamente advirtiéndole de la condición y las acciones que se han llevado a cabo para evitar que se produzca un calentamiento excesivo y daños en cualquier GPU del sistema.

Nota: El valor recomendado para este parámetro es el valor predeterminado que ha establecido el proveedor. Deben extremarse las precauciones al realizar cambios en este valor.

Muestra la temperatura actual del núcleo de la GPU de NVIDIA en la bandeja del sistema.

Esta información describe las capacidades del sistema relacionadas con AGP.

Esta sección proporciona la identificación del fabricante y las capacidades de AGP del conjunto de chips de la placa base del equipo.

Esta sección describe las capacidades de AGP de la GPU de NVIDIA.

Esta sección resume las capacidades de AGP que hay realmente disponibles para utilizarlas en el sistema. Los elementos que aparecen enumerados son funciones de AGP que son comunes para el conjunto de chips de la placa y la GPU de NVIDIA.

Este parámetro permite ajustar manualmente la velocidad máxima de AGP de funcionamiento de la tarjeta gráfica.

Nota: Si el ajuste de este parámetro se realiza para obtener una mayor velocidad que la determinada como segura para la configuración específica del sistema, puede provocar inestabilidad en el mismo.

Seleccione este cuadro para activar las operaciones de escritura rápida (FW) de AGP.

Seleccione este cuadro para activar el direccionamiento de banda lateral (SBA) de AGP.

Seleccione este cuadro para activar la captura de búfer de comandos 2D.

Esta opción permite controlar el número máximo de solicitudes pendientes del bus de AGP que se puede incluir en la cola.

Seleccione esta opción para que el sistema pueda escoger la configuración más apropiada para el número máximo de solicitudes pendientes del bus de AGP.

Seleccione esta opción para especificar el número máximo de solicitudes pendientes del bus de AGP.

Haga clic en esta opción para comprobar la configuración de AGP especificada en este panel. Esta prueba puede determinar si la configuración seleccionada provoca problemas de estabilidad o rendimiento.

Arrastre el control deslizante para seleccionar la configuración de rendimiento (descrita a continuación) para las mejoras de calidad de las aplicaciones Direct3D y OpenGL.

Aplicación: Utilice este parámetro para asegurar que el controlador responde a todas las solicitudes de la aplicación

Equilibrado: Utilice este parámetro predeterminado para obtener el equilibrio máximo entre las solicitudes y el rendimiento de la aplicación.

Agresiva: Utilice este parámetro para alcanzar el máximo rendimiento de la aplicación.

Arrastre este control deslizante para establecer el grado de suavizado de líneas que desea utilizar en las aplicaciones Direct3D y OpenGL. **Suavizado de líneas** es una técnica utilizada para minimizar el efecto de escalonado que aparece en ocasiones en los bordes de los objetos 3D. Puede optar entre desactivar completamente el suavizado de líneas y seleccionar el máximo valor posible para una aplicación determinada.

Desactivado. Desactiva el suavizado de líneas en las aplicaciones 3D. Selecciónela si precisa el máximo rendimiento en las aplicaciones.

2x. Activa el suavizado de líneas en modo 2x. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen y un alto rendimiento en aplicaciones 3D.

Quincunx. 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 de suavizado, más lento, con un rendimiento casi igual al del modo rápido 2x.

4x. Activa el suavizado de líneas en modo 4x. Este modo ofrece una calidad de imagen superior, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

4x, gaussiano de 9 conectores. Activa el suavizado de líneas en modo 4x de 9 conectores (gaussiano). Este modo ofrece una calidad de imagen superior, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

Nota: Es posible que algunas opciones no se encuentren disponibles por motivos de limitación de hardware. Consulte la guía del usuario de NVIDIA para obtener más información.

Arrastre este control deslizante para establecer el grado de filtro anisotrópico y mejorar así la calidad de imagen. Si se activa esta opción, se mejorará la calidad de imagen a expensas de una disminución en el rendimiento.

Desactivado. Desactiva el filtro anisotrópico.

1x. Obtiene el máximo rendimiento.

2x. Mejora la calidad de imagen a expensas de una disminución en el rendimiento.

4x. Mejora la calidad de imagen a expensas de una disminución en el rendimiento.

8x. Proporciona la mejor calidad de imagen.

Nota: Es posible que algunas opciones no se encuentren disponibles por motivos de limitación de hardware. Consulte la documentación para el usuario de NVIDIA para obtener más información.

Permite a la aplicación Direct3D seleccionar su propia frecuencia de actualización. Cuando se activa esta opción, se desactiva el cuadro de lista que se indica a continuación.

Permite al controlador sustituir la frecuencia de actualización de las aplicaciones Direct3D. Cuando se desactiva esta opción, se activa el cuadro de lista que se indica a continuación.

Este cuadro de lista le permite sustituir por separado las frecuencias de actualización para las distintas resoluciones.

Valor predeterminado significa que se utilizará la frecuencia de actualización de la aplicación. Cualquier otro valor indica que la frecuencia de actualización se establece en el valor adecuado para las aplicaciones Direct3D a pantalla completa.

Para sustituir una frecuencia de actualización

En la columna Velocidad de actualización, haga clic en **Valor predeterminado** en la línea que contiene la resolución para la que desea cambiar la frecuencia de actualización. Aparecerá una lista de valores.

Seleccione una frecuencia de actualización y haga clic en **Aplicar**.

Define la calidad de imagen aumentando el contenido de alta frecuencia.

Ajusta el consumo de energía de la batería respecto al rendimiento.

Ajusta el consumo de energía de la fuente de alimentación de CA respecto al rendimiento.

Ésta es la fuente de alimentación actualmente en uso.

Éste es el nivel de energía actual respecto al rendimiento.

Éste es el nivel de carga actual de la batería.

Arrastre el control deslizante de tamaño de la pantalla del televisor hasta el nivel adecuado para ajustar el tamaño de la pantalla del televisor. Por ejemplo, si aparece un borde negro en la pantalla del televisor, utilice este control deslizante para aumentar la pantalla del televisor y este borde desaparecerá.

Nota: La configuración correspondiente al extremo derecho (arrastre el control deslizante totalmente hacia la derecha) resulta óptima para la visualización de DVD.

Digital Vibrance le permite controlar la separación y la intensidad del color en las imágenes, con lo que podrá obtener imágenes de reproducción de vídeo más limpias y brillantes.

Es posible que algunas películas (imágenes de vídeo) aparezcan oscuras durante la reproducción. Aumente el valor gamma para obtener mayor brillo de imagen.

