

matrox

Para obtener Ayuda relacionada con el contexto, si la hay, hacer clic en el icono "?" de la barra de títulos y luego en el elemento sobre el cual se necesite ayuda. Hacer clic con el botón derecho en un tema de Ayuda para abrir un menú desde el que se puede imprimir o copiar.

Cancelar

Haga clic en este botón para cerrar el cuadro de diálogo sin realizar cambios.

Aceptar

Haga clic en este botón para aplicar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo.

No hay ningún tema de ayuda asociado a este elemento.

Esta casilla muestra el tamaño de fuente actualmente seleccionado. Haga clic en la casilla de lista para seleccionar uno de los tamaños de fuente predefinidos para el sistema que aparecen en la lista.

Esta casilla muestra la paleta de colores actualmente seleccionada. La paleta de colores es la cantidad de colores simultáneos que puede mostrar el controlador de pantalla Matrox. Haga clic en la casilla de lista para seleccionar una de las paletas de colores de la lista.

Haga clic en este botón para acceder a la configuración avanzada de pantalla de Matrox.

Haga clic en este botón para crear un tamaño especial de fuente del sistema.

Haga clic en este botón para eliminar el esquema de pantalla actual. Si no hay un nombre en la casilla significa que este botón no está disponible.

Haga clic en este botón para guardar la configuración de la pantalla o, si ya aparece un nombre en la casilla, para cambiar el nombre del esquema de la pantalla actual.

Éste es el nombre del modelo del hardware de gráficos que controla la pantalla seleccionada actualmente.

Es el nombre del processador grafico de Matrox para la pantalla actual.

Es la cantidad de memoria gráfica, en megabytes, para la pantalla actual.

Enumera las funciones adicionales de hardware asociadas a la pantalla actual.

Es la dirección de memoria para la pantalla actual. Al reiniciar el PC, asigna una dirección de memoria para cada pantalla del sistema.

Ésta es la velocidad máxima, en megahertzios, del RAMDAC ("Random Access Memory Digital-to-Analog Converter" -- convertidor digital/analógico de la memoria de acceso aleatorio) utilizado por la pantalla seleccionada actualmente. Un RAMDAC más rápido permite resoluciones de pantalla y frecuencias de actualización más elevadas.

Este es un número de serie exclusivo del procesador gráfico que controla la pantalla actualmente seleccionada.

Ésta es la versión de la BIOS ("Basic Input/Output System" -- sistema básico de entrada/salida) asociada con la pantalla seleccionada actualmente. Esta BIOS es software almacenado en el hardware de gráficos.

Ésta es la versión del controlador de pantalla Matrox actual.

Ésta es la versión del software Matrox PowerDesk (utilidades del controlador de pantalla) instalado en su sistema.

Cuando esta casilla de selección está activada, Matrox PowerDesk solicita la confirmación antes de guardar la configuración de pantalla introducida. Si no responde a la solicitud de confirmación en 15 segundos se volverá a cargar la configuración anterior de la pantalla. Esta función es útil si elige una configuración de pantalla que no es aceptada por el monitor y que causaría la pérdida de la imagen del monitor.

Cancele la selección de esta casilla si no desea que se solicite la confirmación.

Haga clic en la casilla de lista para seleccionar uno de los esquemas de pantalla predefinidos de la lista. Un esquema de pantalla es un perfil almacenado con una configuración específica de área de escritorio, área de visualización, paleta de colores y tamaño de fuente.

Cuando esta casilla de selección está activada se utiliza aceleración de hardware para capturar algunas imágenes de mapas de bitios en la memoria de gráficos.

Si experimenta problemas con un programa en particular (por ejemplo, algunos mapas de bitios no se dibujan adecuadamente), intente con esta casilla de selección cancelada.

Nota: Incluso cuando esta casilla de selección está seleccionada, esta función no se activará cuando utilice un escritorio de visualización múltiple.

Mueva esta guía para aumentar o disminuir el área de escritorio. El área de escritorio es todo el espacio de trabajo de Windows. Incluye todo lo que ve en la pantalla (área de visualización) y, si está utilizando el "escritorio virtual", también incluirá lo que cae fuera del área de visualización de la pantalla. Estará utilizando un escritorio virtual cuando el área de escritorio sea mayor que el área de visualización.

Cuando trabaje en modo de visualización múltiple, mueva esta guía para pasar por cada una de las configuraciones posibles de áreas de visualización.

Esta es la resolución seleccionada actualmente para el área de escritorio. La resolución del escritorio se mide en pixels horizontales por pixels verticales.

Mueva esta guía para aumentar o disminuir el área de visualización. El área de visualización es el espacio de trabajo que aparece en pantalla.

Esta es la resolución seleccionada actualmente para el área de visualización. La resolución de visualización se mide en pixels horizontales por pixels verticales.

Utilice la función CenterWINDOW para centrar la ventana de programa que se encuentra activa actualmente dentro de la parte visible del área de visualización (área de pantalla útil). Es útil si está utilizando un escritorio virtual o la función de acercamiento PixelTOUCH y la ventana de programa que está activa actualmente no está en el área de pantalla útil. Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas. La función CenterWINDOW no centra ventanas mayores que el área de pantalla útil actual.

Si está utilizando un escritorio de visualización múltiple, la ventana estará centrada dentro del área de pantalla útil actual, y si se vuelve a utilizar la tecla programable, la ventana se centrará en el área de visualización siguiente.

Utilice la función PixelTOUCH para acercar la posición actual en que se encuentra el puntero del ratón. Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función haciendo clic en la casilla y pulsando una tecla o combinación de teclas. Una vez que se haya programado la tecla puede utilizarla repetidamente para pasar por cada uno de los factores de acercamiento (x1, x2, x4, x1, etc.). El factor de acercamiento x4 zoom no está disponible para resoluciones del área de visualización de 800 x 600 o menores.

Cuando realice un acercamiento del área de escritorio, partes de éste caerán fuera del área de pantalla útil. Mueva el puntero del ratón al borde del área de pantalla útil para desplazar el área de visualización en esa dirección. Si está utilizando un escritorio de visualización múltiple, las visualizaciones se aumentan una por una -- la que tiene el puntero del ratón sobre ella.

Haga clic en esta casilla para seleccionar un porcentaje de variación de tamaño predefinido del tamaño estándar de fuentes del sistema.

Haga clic y arrastre esta regla para elegir un porcentaje de variación de tamaño (entre 19% y 500%) del tamaño estándar de fuentes del sistema.

Modos de escritorio

Estos botones de modo de escritorio determinan el tipo de área de escritorio que tiene. Detenga el puntero del ratón sobre uno de los botones de modo de escritorio para ver un texto emergente con su identificación. Los botones de modo de escritorio son:



- n **Sin escritorio virtual** -- Haga clic en este botón para hacer que el área de escritorio sea del mismo tamaño que el área de visualización.



- n **Escritorio virtual proporcional** -- Haga clic en este botón para hacer que el tamaño del área de escritorio sea proporcionalmente más grande que el tamaño del área de visualización.



- n **Escritorio virtual horizontal** -- Haga clic en este botón para hacer que el ancho del área de escritorio sea aproximadamente el doble del ancho del área de visualización.



- n **Escritorio virtual vertical** -- Haga clic en este botón para hacer que la altura del área de escritorio sea aproximadamente el doble de la altura del área de visualización.



- n **Escritorio de múltiples pantallas** -- Haga clic aquí para activar el modo múltiples pantallas. En este modo, el escritorio de Windows puede estar compuesto por más de una pantalla. Este control sólo está disponible si el PC tiene un hardware de gráficos Matrox que pueda admitir más de una pantalla simultáneamente.

Consulte también...

- ∅ [Escritorio de múltiples pantallas -- Más información](#)

Ésta es la frecuencia de actualización vertical de la pantalla actual. Una frecuencia de actualización mayor hace que se nota menos las fluctuaciones de la pantalla. La configuración software del monitor y la resolución de la pantalla determinan la frecuencia de actualización.

La aceleración de 3D estará activa cuando vea este cubo girando.

Éste es el número de identificación de la pantalla actual. Cada pantalla del sistema se numera de forma consecutiva a partir del 1.

Cuando esta casilla de selección está activada, una parte de la memoria de gráficos Matrox fuera de la pantalla se utiliza para almacenar el valor z de cada pixel. Cuando se dibujan imágenes de 3D en la pantalla, el valor z, o la profundidad de cada pixel, se compara con la de otros pixels para determinar cuáles pixels están dibujados y cuáles están ocultos. Si se cancela esta casilla de selección, el almacenamiento de z se realiza por software o no se realiza.

Nota: Aun cuando esta casilla esté activada, el almacenamiento de z estará disponible únicamente si queda suficiente memoria de gráficos y está utilizando una paleta de colores de 15, 16 ó 32. En general, mientras mayor es la resolución, mayor es la cantidad de memoria de gráficos utilizada.

Cuando esta casilla de selección está activada, el controlador no esperará por la señal de sincronización vertical para dibujar el puntero del ratón. (La señal de sincronización vertical es una señal generada por la tarjeta de gráficos para sincronizar la pantalla del monitor). El rendimiento es ligeramente mejor cuando esta casilla está activada.

Si el puntero del ratón o el área alrededor del puntero del ratón no se visualiza adecuadamente, intente con esta casilla de selección cancelada.

Cuando esta casilla de selección está activada y el PC está equipada con un procesador Pentium de Intel, se utilizará la "combinación de escritura". Bajo el modo de combinación de escritura, varias escrituras a la memoria del PC se almacenan en memoria intermedia en el CPU y posteriormente se combinan. Esta función puede acelerar algunas transferencias de datos a la memoria de gráficos.

Si tiene un procesador Pentium en el PC y se están presentando errores del sistema (por ejemplo, el sistema deja de responder), intente con esta casilla de selección cancelada.

Nota: Esta casilla de selección no causará ningún efecto si no tiene un procesador Pentium en el PC.

Haga clic en este botón para seleccionar otra pantalla del sistema. El orden se basa en el número de identificación de cada pantalla. La pantalla seleccionada afecta a la información que aparece en esta hoja de propiedades.

Este cuadro contiene información sobre el hardware de gráficos.

Cuando esta casilla de selección está activada, se utilizan métodos de filtrado para mejorar la calidad de la imagen al reproducir archivos de vídeo con variación de dimensiones.

Éste es el tipo de RAMDAC ("Random Access Memory Digital-to-Analog Converter") de la pantalla actual. Si el tipo es **Integrado**, el RAMDAC se incluye en la tarjeta gráfica.

Active esta casilla de selección para que el software pueda utilizar la asignación de memoria de texturas acelerada por hardware de Matrox. "Asignación de memoria de textura" es una técnica de visualización en la cual los mapas de bitios (texturas) se colocan (asignan a la memoria) sobre superficies de 3D. La asignación de memoria de texturas de Matrox utiliza la memoria de gráficos disponible. Cuando se utiliza esta función, es posible que algunos programas se ejecuten más lentamente.

Al borrar la casilla **Utilizar aceleración 3D**, esta función no está disponible.

Si se ha seleccionado el botón **Configuración VESA** en la hoja de propiedades **Monitor**, hacer clic en este recuadro para seleccionar la configuración del monitor de acuerdo con la frecuencia de actualización vertical. Esta configuración se basa en lo establecido por la Asociación pro estándares de electrónica de vídeo (VESA).

La frecuencia de actualización vertical es el número de veces que el hardware de gráficos vuelve a trazar la pantalla completa en un segundo, expresado en Hertz (ciclos por segundo). Una frecuencia más elevada de actualización vertical produce menos fluctuación en la pantalla.

Cuando el método empleado para la selección de configuración del monitor no es **Configuración VESA**, este recuadro sólo muestra la frecuencia de actualización en uso.

Si la pantalla en uso es del tipo Plug-and-Play (DDC) y aparece "(VESA)" en este recuadro, la configuración seleccionada carece de soporte lógico para la frecuencia de actualización indicada por la pantalla. En ese caso, el controlador de pantalla Matrox usa una configuración VESA basada en la frecuencia de actualización que aparece en el recuadro.

Nota: En el caso de escritorios con pantallas múltiples, los cambios hechos en este recuadro tienen efecto en todos los monitores.

Active esta casilla de verificación para utilizar bus mastering con el hardware de gráficos de Matrox. Bus mastering es una característica que permite que las tarjetas de expansión realicen tareas al mismo tiempo que la CPU del PC. Si tiene un PC Pentium rápido (con una velocidad mayor de 166 MHz), se mejora el rendimiento de visualización de la mayoría de los programas cuando está activada esta casilla de verificación.

Para utilizar bus mastering con programas 3D (DirectX), el hardware de gráficos necesita una IRQ ("Interrupt Request" -- solicitud de interrupción). La mayoría de los PC asignan una IRQ automáticamente a las tarjetas gráficas, pero algunos no lo hacen. Si el hardware de gráficos no tiene una IRQ asignada, puede que los programas que utilizan bus mastering de Matrox no funcionen correctamente. Para obtener más información, consulte el manual de Matrox o el del sistema.

Algunos de los ordenadores fabricados hace algún tiempo carecen de soporte lógico para control del bus. En ese caso, no marcar esta casilla.

Haga clic en este botón para ver información de soporte del cliente.

Éstos son controles de rendimiento general.

Éstos son controles de rendimiento 3D.

Active esta casilla de selección para activar la aceleración de hardware de Matrox para los programas de 3D (OpenGL). Esto activa las funciones "Z-buffering" y "double-buffering", básicas para todos los tipos de aceleración de 3D de Matrox.

Al borrar la casilla de selección, no están disponibles otros tipos de aceleración de 3D.

Si activa esta casilla, se verá afectada la forma en que se maximizan las ventanas de programa. Por ejemplo, un programa se maximiza al hacer clic en el botón de maximización () de la barra de título.

Si utiliza un escritorio virtual y activa esta casilla, las ventanas de programa se maximizan dentro de la parte visible del escritorio o área de pantalla.

Si la ventana de un programa ocupa más de una pantalla y esta casilla está activada, la ventana de programa se maximiza sobre todo el área del escritorio. Si una ventana de programa no ocupa más de una pantalla, la ventana se maximiza en la pantalla en la que se encuentra actualmente.

Nota: Puede desactivar temporalmente la función MaxVIEW manteniendo oprimida la tecla [Mayús] al maximizar una ventana.

Si activa esta casilla, se verá afectada la forma en que se maximizan las ventanas de programa. Por ejemplo, un programa se maximiza al hacer clic en el botón de maximización () de la barra de título.

Si utiliza un escritorio virtual y activa esta casilla, las ventanas de programa se maximizan dentro de la parte visible del escritorio o área de pantalla.

Si la ventana de un programa ocupa más de una pantalla y esta casilla está activada, la ventana de programa se maximiza sobre todo el área del escritorio. Si una ventana de programa no ocupa más de una pantalla, la ventana se maximiza en la pantalla en la que se encuentra actualmente.

Si activa **Sólo una pantalla**, la ventana siempre se maximiza en una única pantalla. Si una ventana de programa ocupa más de una pantalla, la ventana se maximiza en la pantalla que contiene la mayor parte de ella. (**Sólo una pantalla** está disponible únicamente en el modo de pantallas múltiples.)

Cuando esta casilla está activada y se utiliza un escritorio de pantallas múltiples, aparecen casillas de diálogo y de mensaje en la parte central de la pantalla o ventana de programa, dependiendo de la opción que se seleccione entre las siguientes.

- n **En la ventana de programa ascendente** -- Se muestra un casilla de diálogo en la parte central del área de la ventana del programa ascendente. (El "programa ascendente" de una casilla de diálogo es el programa que lo genera.) Si la ventana de programa ascendente ocupa varias pantallas, una casilla de diálogo también puede ocupar varias pantallas cuando se abre.
- n **En la pantalla del puntero del ratón** -- Se muestra una casilla de diálogo en la parte central de la pantalla donde se encuentra actualmente el puntero del ratón (independientemente de la pantalla en que se encuentre la ventana de programa ascendente).
- n **En la pantalla del programa ascendente** -- Se muestra la casilla de diálogo en la parte central de la pantalla que contiene la parte más grande de la ventana del programa ascendente.
- n **En la pantalla** -- Se muestra la casilla de diálogo en la parte central de la pantalla seleccionada. Sólo se puede seleccionar una pantalla si es parte del escritorio actual.

Si la ventana es mayor que el área de visualización actual (la parte visible de su escritorio o área de pantalla), se sitúa en la esquina superior izquierda del área de visualización. Esta casilla y sus opciones sólo están disponibles en modo de pantallas múltiples.

Nota: Esta función sólo surte efecto **después** de iniciar la sesión en Windows.

Cuando esta casilla está activada, todas las ventanas de programa se abren en la parte central de la pantalla seleccionada. Sólo se puede seleccionar una pantalla si es parte del escritorio actual.

Si una ventana de programa es mayor que el área de pantalla, esta función no surte efecto sobre la ventana.

Nota: La función **Guardar/restaurar las posiciones de ventana** tiene prioridad sobre esta función.

Esta función sólo está disponible en modo de pantallas múltiples.

Si se activa esta casilla, siempre se usa el modo de una sola pantalla antes de iniciar la sesión en Windows. Después de iniciar la sesión, se aplica la configuración de escritorio de pantallas múltiples seleccionada.

Esta función sólo está disponible en modo de pantallas múltiples.

Si esta casilla está activada, todas las ventanas (incluidas las casillas de diálogo y de mensaje) se limitan a una pantalla al mismo tiempo. Se pueden desplazar de una pantalla a otra, pero su tamaño no se puede modificar ni se pueden mover para ocupar más de una pantalla.

Esta función sólo está disponible en modo de pantallas múltiples.

Si esta casilla está activada, el tamaño y la posición de las ventanas de programa se guardan cuando se cierran y se restauran cuando se vuelven a abrir.

Esta función sólo está disponible en modo de pantallas múltiples.

Active esta casilla de verificación para que la tarjeta de gráficos Matrox acelere las funciones de DirectDraw cuando esté en modo de pantalla única. Esta característica puede mejorar el rendimiento de los programas que utilizan DirectDraw.

Con esta característica, no se puede ejecutar más de un programa DirectDraw a la vez. Para evitar esta limitación, desactive esta casilla de verificación.

Esta casilla de verificación estará disponible sólo si utiliza una tarjeta de gráficos MMS Matrox y se encuentra en modo de pantalla única.

Active esta casilla para que una memoria intermedia Z de 32 bits esté disponible para los programas que utilicen OpenGL. Frente a la memoria intermedia Z de 16 bits, una memoria intermedia Z de 32 bits permite cálculos de profundidad 3D más exactos, pero puede hacer que el rendimiento sea más lento.

No todos los programas OpenGL admiten una memoria intermedia Z de 32 bits.

DualHead

Utilice esta hoja de propiedades para controlar las características DualHead. Con las características DualHead, un solo procesador gráfico puede controlar dos pantallas simultáneamente.

Esta hoja de propiedades sólo está disponible si el hardware de gráficos Matrox admite DualHead.

Nota: Los controles DualHead sólo están disponibles si, al reiniciar Windows, una pantalla secundaria está conectada al hardware de gráficos que admite DualHead.

Nota: Con algunos programas y tipos de vídeo digital, puede tener problemas al ver vídeo digital con la pantalla secundaria. Por ejemplo, el vídeo digital puede aparecer como un color sólido o no reproducir nada. Para evitar estos problemas, puede ver el vídeo con la pantalla principal.

Para obtener información sobre los controles de esta hoja de propiedades, consulte la Ayuda relacionada con el contexto.

Consulte también...

- ∅ [DualHead desactivado](#)
- ∅ [Múltiples pantallas DualHead](#)
- ∅ [Clon DualHead](#)
- ∅ [Zoom DualHead](#)

DualHead desactivado

Seleccione esta opción para desactivar la pantalla secundaria del hardware de gráficos Matrox. Puede que necesite volver a reiniciar el PC para que este cambio surta efecto.

Desactive la pantalla secundaria si no la está utilizando. De esta manera, puede que mejore ligeramente el rendimiento de la pantalla principal.

Clon DualHead

Haga clic aquí para activar el modo "Clon DualHead". En este modo, puede utilizar la característica "Clon DualHead". Con la característica "Clon DualHead", puede ver una copia de la pantalla principal en la pantalla secundaria. Esto puede resultar útil para presentaciones o para juegos de TV.

En este modo, también puede utilizar la característica "Zoom DualHead".

Consulte también...

- ∅ [Utilizar Clon DualHead](#)
- ∅ [Zoom DualHead](#)
- ∅ [Clon DualHead -- Limitaciones](#)

Clon DualHead -- Limitaciones

Tenga en cuenta las limitaciones siguientes con la característica "Clon DualHead":

- n Esta característica no está disponible si en el sistema no hay exactamente dos pantallas (controladas por el hardware DualHead).
- n Esta característica no está disponible si un monitor digital está conectado al hardware de gráficos Matrox. (Los monitores digitales suelen ser monitores de panel plano.)
- n Con esta característica, puede que las pantallas principal y secundaria tengan que utilizar la misma configuración de monitor (específicamente, las mismas frecuencias de actualización). En este caso, el monitor con la configuración máxima inferior determinará la configuración utilizada por ambos monitores.
- n Si está utilizando esta característica y la pantalla secundaria es una TV, la frecuencia de actualización vertical de la pantalla secundaria (y posiblemente de la pantalla principal) está determinada por el estándar de TV seleccionado en la hoja de propiedades **Monitor** (60 Hz para NTSC, 50 Hz para PAL). Dependiendo del modelo del hardware de gráficos, podrá utilizar el control **Frecuencia de actualización** de la hoja de propiedades **Configuración** para cambiar la frecuencia de actualización vertical de la pantalla principal.
- n Si está utilizando esta característica y la pantalla secundaria es un monitor de PC, la hoja de propiedades **Monitor** no está disponible. En este caso, puede utilizar el control **Frecuencia de actualización** de la hoja de propiedades **Configuración** para cambiar la frecuencia de actualización vertical de ambas pantallas.
- n Mientras utilice esta característica, la característica "escritorio virtual" de Matrox no está disponible.

ADVERTENCIA: Si selecciona una frecuencia de actualización vertical no admitida por ambas pantallas, una de estas puede aparecer distorsionada o inservible.

Múltiples pantallas DualHead

Haga clic aquí para añadir una pantalla adicional al escritorio de Windows.

Después de activar este modo, configure el escritorio de múltiples pantallas con la hoja de propiedades **Configuración**. De manera especial, compruebe que **Escritorio de múltiples pantallas** () está activado y, a continuación, mueva la corredera **Área del escritorio**.

En este modo, también puede utilizar la característica "Zoom DualHead".
Consulte también...

- ∅ [Múltiples pantallas DualHead -- Limitaciones](#)
- ∅ [Modos de escritorio](#)
- ∅ [Zoom DualHead](#)

Utilizar Clon DualHead

Active esta casilla de verificación para ver una copia de la pantalla principal en la pantalla secundaria.

Esta casilla de verificación está disponible sólo cuando está seleccionado el botón **Clon DualHead**.

Consulte también...

∅ [Clon DualHead](#)

Zoom DualHead

Con la característica "Zoom DualHead", puede utilizar la pantalla secundaria para ver un área acercada de la pantalla principal.

Estos controles sólo están disponibles mientras se utilizan los modos **Múltiples pantallas DualHead** o **Clon DualHead**.

Nota: Con la característica "Zoom DualHead", la resolución utilizada por la pantalla secundaria se basa en la capacidad máxima de esta pantalla, y en el tamaño del área de zoom seleccionada en la pantalla principal. Esta característica tratará de utilizar una resolución compatible que sea superior (en concreto, la siguiente resolución disponible) al área de zoom seleccionada. Si se fuerza a la característica para que utilice una resolución de pantalla menor que el área de zoom seleccionada, puede que se empeore el aspecto del área de zoom que aparezca en la pantalla secundaria (es posible que los detalles de la imagen queden distorsionados).

Consulte también...

- ∅ [Zoom DualHead - Activar \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Desactivar \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Seleccionar zona \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Seguir puntero del ratón \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Fotograma a portapapeles \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Fotograma a archivo \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Área de zoom suavizada \(teclas de acceso rápido\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Seguir puntero del ratón \(casilla de selección\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead - Área de zoom suavizada \(casilla de selección\)](#)
- ∅ [Zoom DualHead -- Limitación](#)

Zoom DualHead - Activar (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Utilice la tecla directa **Activar** para seleccionar una zona de la pantalla principal que se mostrará como pantalla completa en la pantalla secundaria.

Zoom DualHead - Desactivar (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Utilice la tecla directa **Desactivar** para desactivar la característica "Zoom DualHead" y poder utilizar la pantalla secundaria para otra característica DualHead.

Zoom DualHead - Seleccionar zona (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Si define más de una zona de Zoom DualHead, utilice la tecla directa **Seleccionar zona** para seleccionar una de las zonas.

Si la tecla directa incluye una tecla modificadora (por ejemplo, [Ctrl] o [Alt]), puede utilizar las teclas de dirección para seleccionar una zona. Para hacerlo: (1) Pulse la tecla directa sin dejar de pulsar la tecla modificadora. (2) Utilice las teclas de dirección para señalar una zona. (3) Deje de pulsar la tecla modificadora para seleccionar una zona señalada.

Nota: Mientras esté pulsando una tecla modificadora, puede pulsar [Eliminar] para suprimir la zona señalada de la lista de zonas.

Zoom DualHead - Seguir puntero del ratón (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Utilice la tecla directa **Seguir puntero del ratón** para controlar si el área acercada sigue el puntero del ratón en la pantalla principal mientras se utiliza la característica "Zoom DualHead".

Zoom DualHead - Fotograma a portapapeles (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Utilice la tecla directa **Fotograma a portapapeles** para copiar en el portapapeles de Windows el área de zoom en uso. A continuación, podrá pegar la imagen en cualquier programa que admita archivos de mapa de bitios (BMP).

Zoom DualHead - Fotograma a archivo (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Utilice la tecla directa **Fotograma a archivo** para guardar en un archivo el área de zoom en uso. A continuación, podrá utilizar esta imagen con cualquier programa que admita archivos de mapa de bitios (BMP).

Zoom DualHead - Área de zoom suavizada (teclas de acceso rápido)

Puede definir una tecla programable (combinación de teclas) para esta función con sólo hacer clic en la casilla y pulsar una tecla o combinación de teclas.

Utilice la tecla directa **Área de zoom suavizada** para activar/desactivar el filtrado digital mientras utiliza la característica "Zoom DualHead". El filtrado es apropiado para uso general, mientras que un zoom sin filtrado es más adecuado para la edición de imágenes.

Zoom DualHead - Seguir puntero del ratón (casilla de selección)

Para la característica "Zoom DualHead", active esta casilla de verificación si desea que el área acercada de la pantalla secundaria seguir el puntero del ratón en la pantalla principal.

Zoom DualHead - Área de zoom suavizada (casilla de selección)

Para la característica "Zoom DualHead", active esta casilla de verificación si desea que el filtrado digital aplicado al área acercada aparezca en la pantalla secundaria. El filtrado proporciona un aspecto más uniforme y es conveniente para el uso general, mientras que el zoom no filtrado es más apropiado para la edición de imágenes.

Zoom DualHead -- Limitación

La característica "Zoom DualHead" no reproduce vídeo digital que esté utilizando la característica de superposición de vídeo del hardware de gráficos Matrox. Muchos programas de reproducción de vídeo utilizan esta función de superposición de vídeo. Si se utiliza la función "Zoom DualHead" en una región en la que se emplea superposición de vídeo basada en hardware, la región aparece como un color lleno en la pantalla secundaria.

Múltiples pantallas DualHead -- Limitaciones

Existen limitaciones para la característica "Múltiples pantallas DualHead":

- n Puede seleccionar sólo una paleta de colores de 16 o 32 bitios.
- n No está disponible la característica de zoom de Matrox (PixelTOUCH).
- n El puntero del ratón se dibuja por completo mediante el software. Como resultado, puede que el puntero parpadee o desaparezca mientras se encuentra en el área de la pantalla que se está volviendo a trazar rápidamente (por ejemplo una pantalla de vídeo).
- n El reproducción de vídeo digital puede ser limitado.
- n Puede que se reduzca ligeramente el rendimiento de la pantalla principal.
- n La resolución de pantalla máxima tanto para la pantalla principal como para la secundaria está limitada por la resolución de pantalla máxima de la pantalla secundaria.

Escritorio de múltiples pantallas -- Más información

En el modo múltiples pantallas, el controlador de pantalla puede utilizar hasta 16 procesadores gráficos Matrox y controlar 17 pantallas. Una tarjeta gráfica puede tener más de un procesador gráfico, y un procesador gráfico que admita DualHead puede admitir 2 pantallas separadas al mismo tiempo. Para utilizar el modo múltiples pantallas, el controlador de pantalla debe admitir todo el hardware de gráficos instalado en el PC.

Una vez activado el modo múltiples pantallas, mueva la corredera **Área del escritorio** (en la hoja de propiedades **Configuración** de Matrox) para configurar el escritorio de pantallas múltiples.

En el modo múltiples pantallas, todas las pantallas utilizan la misma paleta de colores y la misma resolución de pantallas. La resolución de pantalla máxima que se puede seleccionar está determinada por la pantalla con mayor resolución máxima.

Si una pantalla del escritorio de múltiples pantallas no admite la resolución de pantalla seleccionada, utilizará una pantalla virtual. Con una "pantalla virtual", partes del "área de visualización" están fuera de la pantalla. Puede mover el puntero del ratón a los bordes de la pantalla para mover la parte visible de la pantalla virtual. Esta característica de pantalla virtual es similar al uso de la característica zoom (PixelTOUCH) de Matrox.

Nota: La característica "pantalla virtual" no está disponible con la pantalla secundaria del hardware de gráficos que admite DualHead. Si una pantalla secundaria es parte del escritorio de múltiples pantallas, la resolución máxima que se puede seleccionar está limitada por la resolución máxima de la pantalla secundaria.

Nota: En modo múltiples pantallas, la reproducción de vídeo digital puede ser más limitada que en el modo pantalla única. Específicamente, puede que algunos programas de reproducción de vídeo no funcionen o reproduzcan con mala calidad. Es posible que pueda ejecutar el programa o mejorar la calidad de reproducción cerrando el programa, cambiando al modo pantalla única, y volviendo a iniciar el programa. Si tiene hardware de gráficos Matrox que admita DualHead, las limitaciones de la reproducción de vídeo pueden aplicarse únicamente a la pantalla secundaria de este hardware.

ADVERTENCIA: La configuración de software del monitor ayuda a determinar la resolución máxima para cada pantalla. Si la configuración de software del monitor no está seleccionada correctamente para todas las pantallas y selecciona una resolución de pantalla no admitida, pueden aparecer una o más pantallas distorsionadas o inservibles. Para obtener más información sobre la selección de la configuración de software del monitor, consulte la guía PowerDesk en línea ([online.doc](#)).

Consulte también...

∅ [DualHead](#)

Modos de la paleta de grises

Cuando trabaje con un software para imágenes médicas, puede que necesite especificar la paleta que debe usar el controlador de pantalla de Matrox. Seleccione una de las siguientes:

- n **Paleta de grises lineal fija** -- Ésta es una paleta fija con 256 tonos de gris en progresión lineal. Esta paleta cumple la norma DICOM (Digital Imaging and Communications in Medicine). Su controlador de pantalla Matrox establece esta paleta de colores y los programas no pueden cambiar esta paleta. Dado que esta paleta no proporciona equivalentes en gris de los colores estándar de Windows (16 colores básicos más 4 colores reservados), el color de los iconos y otros gráficos estándar de Windows puede no mostrarse correctamente.
- n **Paleta de grises no lineal fija** -- Ésta es una paleta fija con 256 tonos de gris en progresión no lineal. Esta paleta cumple la norma DICOM. Su controlador de pantalla Matrox establece esta paleta de colores y los programas no pueden cambiar esta paleta. Dado que esta paleta proporciona equivalentes en gris de los colores estándar de Windows, el color de los iconos y otros gráficos estándar de Windows deben mostrarse correctamente. No obstante, los colores no estándar de Windows podrían mostrarse incorrectamente.
- n **Paleta de grises programable** -- Esta paleta es parcialmente personalizable con tonos de gris para los colores estándar de Windows y otros 236 tonos de gris. Los tonos de gris adicionales se personalizan por un programa. Esta paleta no cumple la norma DICOM. Dado que esta paleta proporciona equivalentes en gris para todos los colores mostrados por Windows en una paleta de 256 colores, el color de los iconos y otros gráficos de Windows normalmente deben mostrarse correctamente.

Para que los cambios surtan efecto, debe reiniciar el PC.

No hay ningún tema de ayuda asociado a este elemento.

