

Activa emulación de tablas de niebla. Direct3D especifica que una GPU de NVIDIA con aceleración de hardware Direct3D debe ser capaz de 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-búfer hasta la profundidad requerida por la aplicación.

Nota: A menos que la tarea que se ejecute requiera una profundidad de Z-búfer específica, es conveniente que esta opción esté activada. Si esta opción está desactivada, sólo funcionarán las aplicaciones cuya profundidad de Z-búfer coincida con las de configuración de hardware actual.

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

Al activar esta opción, se permite al hardware utilizar un mecanismo diferente de búfer de profundidad en aplicaciones de 16 bits, lo que puede producir mayor calidad en imágenes 3D.

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 bien. Para corregir cualquier problema, reduzca el número de niveles de mipmaps generados automáticamente hasta que las imágenes se visualicen bien. La reducción del número de niveles de mipmaps elimina frecuentemente la alineación indebida de texturas o 'seaming', pero en detrimento de algún rendimiento.

Ajusta el nivel de detalle (**LOD**) de los mipmaps.

Una inclinación inferior proporcionará una mejor calidad de imagen, mientras que una inclinación superior incrementará 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 los parámetros personalizados (o "tweaks") que ha guardado.

Para activar la 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. Los parámetros guardados se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

Una vez que haya completado la configuración óptima para un juego Direct3D determinado, y tras guardar dicha configuración como un "tweak" personalizado, podrá configurar rápidamente Direct3D antes de empezar el juego, lo que elimina la necesidad de configurar cada una de las opciones por separado.

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

Haga clic para restaurar todos los valores de configuración predeterminados.

Haga clic para mostrar un cuadro de diálogo donde pueda personalizar valores adicionales de configuración de Direct3D.

Mueva la barra de desplazamiento 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 de la barra de desplazamiento para ajustar el origen del texel en cualquier zona entre la esquina superior izquierda y la parte central.

Permite a la GPU NVIDIA utilizar la cantidad de memoria del sistema especificada (además de la memoria instalada en la propia tarjeta gráfica) para el almacenamiento de textura.

Nota: La cantidad máxima de memoria del sistema que puede reservarse para el almacenamiento de texturas se calcula según la cantidad de RAM física instalada en el PC. Cuanta más RAM del sistema haya instalada, más alto será el valor que podrá establecerse.

Esta configuración sólo se aplica a la tarjeta gráfica PCI (o a las tarjetas gráficas AGP que se ejecutan en modo de compatibilidad PCI).

Especifica cómo se gestiona la sincronización vertical en Direct3D.

- **Siempre desactivado.** Desactiva siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones Direct3D.
- **Desactivado como opción predeterminada.** Mantiene siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.
- **Activado como opción predeterminada.** Mantiene siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté desactivada.

Limita el número de tramas que la CPU puede preparar antes de que las tramas sean procesadas por el procesador gráfico cuando la sincronización vertical está desactivada.

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

Desactiva la compatibilidad del controlador para obtener mejores instrucciones utilizadas por ciertas CPU.

Algunas CPU admiten instrucciones 3D adicionales que complementan su unidad de procesamiento gráfico de NVIDIA y mejoran el rendimiento de juegos o aplicaciones 3D. Esta opción le permite desactivar la compatibilidad de estas instrucciones adicionales 3D en los controladores, lo que puede ser útil en las comparaciones del rendimiento o en la resolución de problemas.

Permite al controlador exportar formatos de píxel de estéreo de forma que las aplicaciones OpenGL puedan utilizar estéreo y desactivar las gafas de comunicación para estéreo.

Permite al controlador exportar formatos de píxel de superposición de forma que las aplicaciones OpenGL puedan utilizar superposiciones.

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

- Cuando la opción está activada (marcada), las aplicaciones OpenGL que crean múltiples ventanas utilizan memoria de vídeo más eficazmente y muestran un mejor rendimiento.
- Cuando la opción está desactivada (sin marcar), el controlador OpenGL asigna 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 de la lista para mostrar una lista de aplicaciones y seleccione una.

Determina si deben utilizarse como valores predeterminados las texturas de una profundidad de color específica en aplicaciones OpenGL.

- **Utilizar profundidad de color de escritorio** siempre aplica texturas que tengan la profundidad de color en la que se está ejecutando actualmente el escritorio de Windows.
- Las opciones **Utilizar siempre 16 bpp** y **Utilizar siempre 32 bpp** activan el uso de texturas de la profundidad de color especificada, independientemente de la configuración del escritorio.

Determina el modo de volteo gráfico del búfer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa. Puede elegir del método **transferencia de bloqueo** o **seleccionar automáticamente**.

La **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 desactivado.** Desactiva siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.
- **Desactivado como opción predeterminada.** Mantiene siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.
- **Activado como opción predeterminada.** Mantiene siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté desactivada.

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 la aplicación, con lo que se elimina la necesidad de configurar cada una de las opciones por separado.

Mueva la barra de desplazamiento para ajustar los valores de **brillo**, **contraste** o **gamma** para el canal de colores seleccionado.

Los controles 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 salida. Cuando trabaje con aplicaciones de procesamiento de imágenes, ajuste los valores de configuración de corrección del color para proporcionar una reproducción a color más adecuada de las imágenes (como fotografías) 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 de la lista para seleccionar el canal del color controlado por las barras de desplazamiento. Puede ajustar los canales **rojo**, **verde** o **azul** por separado, o los tres canales a la vez.

Digital Vibrance ofrece más control sobre la separación y la intensidad del color, lo que da como resultado unas imágenes más limpias y brillantes en todas sus aplicaciones.

Utilice la barra de desplazamiento para establecer estos 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.

Active esta opción si quiere aplicar automáticamente los ajustes de color que ha realizado durante su siguiente sesión de Windows (por ejemplo, después de reiniciar su ordenador).

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 los parámetros personalizados que ha guardado.

Para restaurar los parámetros guardados, seleccione un elemento de la lista.

Haga clic para guardar la configuración de color actual como un parámetro personalizado. Los parámetros guardados se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

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

Haga clic para restaurar todos los valores del color a la configuración de fábrica del hardware.

Añade el icono de los valores de configuración de NVIDIA a la barra de tareas de Windows.

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

Haga clic para elegir el icono que quiera utilizar para representar la utilidad 'Valores de configuración de NVIDIA' en la barra de tareas de Windows.

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

Activa el administrador de escritorio de nView añadiendo la opción **Propiedades de nView** al menú del escritorio.
Haga clic con el botón derecho en el escritorio y después seleccione Propiedades de nView para mostrar el panel de propiedades del administrador de escritorio de nView.

Haga clic para abrir el panel de propiedades del administrador de escritorio de nView después de activar la opción **Activar administrador de escritorio**.

El panel de propiedades del administrador de escritorio nView le permite configurar diferentes funciones de dicho administrador para escritorios y pantalla (monitores) únicos y múltiples.

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

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

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

Seleccione el dispositivo de pantalla (monitor, panel plano digital o TV), según el dispositivo que su tarjeta gráfica basada en la GPU de NVIDIA admita.

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 abrir un cuadro de diálogo en la que pueda especificar un formato de salida TV determinado.

Esta lista le permite seleccionar el formato de salida del TV según el país en el que resida.

Nota: Si su país no está incluido en la lista, deberá seleccionar el más cercano.

Haga clic para especificar el tipo de señal de salida que se está enviando al TV.

- Si dispone del cable conector adecuado, la salida de S-Vídeo proporciona generalmente una salida de mejor calidad que la salida de vídeo compuesto.
- Si no tiene claro el tipo de señal que debe especificar, elija la configuración **Seleccionar automáticamente**.

Haga clic en los botones de flecha para ajustar la posición del escritorio en la TV.

Nota: Si la imagen del TV contiene interferencias o se queda en blanco debido a un sobreajuste, espere 10 segundos. La imagen vuelve automáticamente a su posición predeterminada, y luego puede volver a iniciar los ajustes. Cuando haya colocado el escritorio en la posición deseada, pulse **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 la TV para la resolución actual.

Mueva la barra de desplazamiento para ajustar el brillo de la imagen de TV.

##Mueva la barra de desplazamiento para ajustar el contraste de la imagen de TV.

Mueva la barra de desplazamiento para ajustar la saturación del color de la imagen de TV.

Mueva la barra de desplazamiento 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 pantalla (monitor).
Durante la reproducción de películas de vídeo o DVD a través de su ordenador, 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 su GPU de NVIDIA.

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

Indica la velocidad de reloj central en megahercios.

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

Indica la velocidad del 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.

Asegura que cualquier cambio efectuado en las frecuencias de reloj se apliquen 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 ordenador está conectado a una red, mantenga presionada la tecla **Ctrl** inmediatamente después de iniciar Windows.

Restablece todas las posibilidades de ajuste del 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 cambie la BIOS de su adaptador gráfico con una imagen BIOS actualizada.

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

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

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

El modo **Extensión vertical nView** le permite extender verticalmente el escritorio de Windows por dos pantallas. 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.

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

§ Haga clic en una imagen del monitor para seleccionarla como la actual.

§ Al hacer clic con el botón derecho en la imagen del monitor, aparece un menú emergente donde pueden hacerse cambios en las pantallas asociadas y acceder a la pestaña de 'Corrección del color'.

Haga clic para bloquear la posición panorámica actual en la pantalla secundaria del **modo Clonación**.
Esto le permite "congelar" de manera efectiva el escritorio virtual en una determinada posición, lo cual resulta útil para presentaciones o trabajos de aplicaciones con detalles finos.

Para seleccionar el área de la pantalla de vídeo que quiera ampliar, haga clic en el centro o en los iconos de flecha. Una vez seleccionada, puede ampliar esa parte de la pantalla moviendo la barra de desplazamiento del zoom mostrada a continuación.

Mueva la barra de desplazamiento para ampliar o reducir la parte seleccionada de la pantalla de reproducción de vídeo. Haga clic en la flecha de la lista y a continuación, seleccione la **pantalla principal o la secundaria**, según la pantalla donde quiera reproducir el vídeo en el modo de pantalla completa. Para desactivar el modo de pantalla completa, seleccione **Desactivar**. Obliga al software de superposición a utilizar el control del bus.

Nota: Se recomienda que deje esta opción sin marcar a menos que tenga problemas con la reproducción de vídeo, como corrupción de la imagen o ausencia de imagen de vídeo.

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

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

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

Especifica si la lista que aparece en 'Velocidad de actualización' contiene modos que no admite su pantalla.

Precaución: Si se elige un modo inapropiado para su pantalla puede causar problemas considerables en la pantalla y dañar su hardware.

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

Al iniciar su ordenador, aparecerá en la pantalla principal el cuadro del diálogo de inicio. La mayoría de las ventanas de la aplicación aparecen, de forma preestablecida, en la pantalla principal al abrirlas inicialmente. La pantalla principal contiene la esquina izquierda superior 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 la pantalla que usted quiera como la actual.

También puede hacer clic en la imagen del monitor anterior para seleccionarlo como la 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 pantallas que están conectadas a su 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 (pantalla) conectado al conector de pantalla secundaria que no se está detectando. 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 de 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.

Lista de los archivos, incluyendo sus descripciones y versiones, que la GPU de NVIDIA está utilizandoDesactiva el suavizado de líneas en aplicaciones 3D.

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

Activa el suavizado de líneas utilizando el 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 el grupo de las GPU GeForce.

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

Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4x.

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

Activa el uso del suavizado de líneas en modo 4x de 9 conectores (gausiano).

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

Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4xS. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen que el modo 4x pero a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

Nota: Esta configuración sólo afecta a las aplicaciones Direct3D. Cuando se ejecutan aplicaciones OpenGL, OpenGL utiliza la siguiente configuración de suavizado de líneas con capacidad (es decir, la configuración de opción que se encuentra inmediatamente antes de la configuración de 4xS).

Activa automáticamente la configuración óptima de suavizado de líneas para las aplicaciones 3D que lo admitan. Le permite seleccionar manualmente el modo de suavizado de líneas que se debe utilizar al ejecutar aplicaciones 3D.

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

Selecciona manualmente la velocidad del AGP utilizada por los subsistemas gráficos.

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.

Mueva la barra de deslizamiento para seleccionar manualmente la velocidad de AGP que debe utilizar el subsistema gráfico.

Seleccionar el método utilizado por el controlador para la gestión de la memoria de vídeo asignada por la memoria del sistema.

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

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

La función NVIDIA **PowerMizer** le 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 considere a las tarjetas gráficas con múltiples salidas como si fueran tarjetas individuales e independientes instaladas en el sistema.

Nota: Al activar esta opción, se selecciona una resolución independiente o una profundidad de color para cada dispositivo de pantalla conectado a la tarjeta gráfica de multipantalla.

Haga clic para abrir un cuadro de diálogo donde pueda personalizar la configuración adicional de estéreo y de superposición OpenGL.

Nota: Este botón sólo está disponible cuando se activa la opción **Activar cuatro búfers de estéreo API** en la primera lista 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 de colores 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 los modos de color de 16 bits y 32 bits.

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

Activa el estéreo en OpenGL.

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

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

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

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

Utilizar gafas de conmutación Active esta opción sólo si utiliza un adaptador ELSA 3D REVELATOR™ u otro adaptador compatible. Estos adaptadores convertirán la señal del monitor a un conector DIN estándar de 3 clavijas utilizado por la mayoría de los dispositivos de estéreo.

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

Monitor con entrelazado vertical del usuario: Active esta opción si ha conectado una pantalla plana autoestéreo a la tarjeta gráfica.

Utilizar modo Clonación de nView Active esta opción si dispone de hardware estéreo pasivo. Para utilizar esta opción, los proyectores deben estar conectados a una tarjeta gráfica de doble pantalla basada en una GPU de NVIDIA y tener el modo Clonación de nView activado desde la pestaña 'Modo de pantalla nView'. Una pantalla le mostrará la parte izquierda de la imagen, mientras que la otra mostrará la parte derecha.

Nota: Esta opción se encuentra disponible solamente en tarjetas gráficas de doble pantalla (o multipantalla).

Utilizar conector DIN interno: Active esta opción si su tarjeta gráfica tiene un conector DIN de 3 patillas incorporado. En este caso, no precisa adaptadores adicionales tales como los que se suministran con las gafas StereoGraphics. Puede conectar cualquier equipo de estéreo que utilice un conector DIN de tres clavijas directamente a la tarjeta gráfica.

Utilizar código de línea azul para los productos **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 con 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 pero en detrimento de una disminución en el rendimiento de las aplicaciones sin asignación de textura.

Las texturas se identifican al ejecutar aplicaciones 3D con el suavizado de líneas activado. Esto puede ayudar a mejorar la calidad de la imagen.

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el grado de filtración anisotrópica aplicada a las texturas. El mayor valor de configuración proporciona la mejor calidad de imagen mientras que el menor permite un rendimiento máximo.

Obliga a detectar un TV conectado a la tarjeta gráfica, incluso cuando el panel de control no muestra que uno está conectado. Esto es útil en situaciones cuando el modelo en particular de TV conectado no carga de forma apropiada las señales que permiten a la tarjeta gráfica detectar su presencia.

Para activar los valores de configuración del TV:

1. Haga clic en la casilla de verificación
2. Vuelva a iniciar el ordenador cuando se le indique. Una vez haya accedido de nuevo al sistema, puede utilizar los controles del TV.

Horizontal es el modo de escritorio 'predeterminado'.

La imagen vertical tiene una rotación de 90 grados.

La imagen horizontal invertida tiene una rotación de 180 grados.

La imagen vertical invertida tiene una rotación de 270 grados.

Puede utilizar el botón de flecha hacia la derecha (->) para ejecutar las siguientes opciones de rotación. O puede hacer clic en la flecha circular situada en la parte superior derecha y moverla en la dirección de la rotación.

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

Determina las opciones avanzadas de reproducción al utilizar múltiples pantallas y diferentes clases de GPU de NVIDIA.

Nota: Las opciones de pantalla múltiple con aceleración de hardware no son aplicables cuando se utiliza el modo Multiview de nView en Windows NT 4.0.

- **Modo de pantalla única:** Si sólo tiene una pantalla activada, ésta es la configuración predeterminada. También puede especificar esta configuración si tiene problemas con los modos de 'multipantalla' explicados a continuación.
- **Modo Clonación/Span de nView:** Ésta es la configuración predeterminada cuando la configuración de pantalla nView está en el modo Clonación o Span de nView. Si se están utilizando en el sistema tarjetas gráficas basadas en la GPU de NVIDIA con pantallas activas, esta configuración se reemplaza con una de los modos de 'multidispositivo' descritos a continuación.
- **Modo de compatibilidad multidispositivo:** Este modo se encuentra disponible si tiene dos o más dispositivos de pantalla activados al ejecutarse en el modo Dualview de nView o si utiliza diferentes clases de tarjetas basadas en la GPU de NVIDIA.

Nota: Cuando este modo entra en vigor, OpenGL funciona en el modo 'compatibilidad' para todas las pantallas. En este modo, cuando se utilizan diferentes clases de GPU, el grupo de funciones comunes más bajo de todas las GPU activas se utiliza en las aplicaciones OpenGL. El rendimiento de representación OpenGL es ligeramente menor que el del modo de pantalla única.

- **Modo de rendimiento multidispositivo:** Este modo se encuentra disponible si se tiene dos o más dispositivos de pantalla activados al ejecutarse en el modo Dualview de nView o si se utilizan diferentes clases de tarjetas basadas en la GPU de NVIDIA.

Nota: Cuando este modo entra en vigor, OpenGL funciona en el modo 'rendimiento' para todas las pantallas. De la misma forma que en el 'modo de compatibilidad', cuando se utilizan diferentes clases de GPU, el grupo de funciones comunes más bajo de todas las GPU activas se utiliza en las aplicaciones OpenGL. No obstante, la interpretación del rendimiento es 'más rápida' que en el modo de compatibilidad, aunque el cambiar o expandir dispositivos de pantalla se pueden producir artefactos de interpretación pequeños y transitorios.

Activa comportamiento de fijación de textura de OpenGL.

La fijación de textura se refiere a cómo se manejan las coordenadas de textura cuando caen fuera del cuerpo de la textura. Éstas pueden fijarse en el borde o dentro de la imagen.

Enlaza el grado de rotación que usted especificó para la superposición de vídeo en la pantalla principal y secundaria. Esto significa que el grado de rotación que usted elija en el panel NVRotate se refleja en ambas pantallas, la principal y la secundaria.

El **Control de zoom** le permite acercar y alejar la imagen del vídeo representado.

Haga clic en el botón del menú desplegable para seleccionar la pantalla que quiera ampliar.

- El **Espejo de vídeo** establece la selección de zoom en la pantalla secundaria donde se representa el espejo de vídeo.
- La **Superposición de vídeo** establece la selección de zoom en la pantalla principal donde se representa el vídeo de superposición.
- **Ambas opciones** aplica la selección de zoom a ambas pantallas, la principal y la secundaria, donde se representa el vídeo.

Activa el cuadro de diálogo del indicador de temperatura.

Cuando el valor de la temperatura central de la GPU de NVIDIA coincide con el valor del umbral de reducción central, el cuadro de diálogo del indicador de temperatura aparece automáticamente describiendo la situación y las acciones que se han llevado a cabo para prevenir posibles daños en cualquier GPU de su sistema.

Ésta es la temperatura actual de la GPU de NVIDIA seleccionada en su sistema.

Ésta es la temperatura actual del área alrededor de la GPU de NVIDIA seleccionada en su sistema. Esta temperatura varía en gran medida según otras fuentes de calor localizadas cerca de la GPU.

Hacer clic en la unidad de temperatura (Fahrenheit o Celsius) en donde mostrar los valores de temperatura en este panel.

Éste es el valor al que la GPU se reducirá a sí misma para prevenir sobrecalentamiento.

Cuando este valor coincide con el de la temperatura central de la GPU y la opción 'Activar aviso del indicador de calor'... se activa en este panel, un cuadro de diálogo aparecerá automáticamente informando sobre las condiciones y las acciones que se han llevado a cabo para evitar un sobrecalentamiento y posibles daños a cualquier GPU en su sistema.

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

Esta información describe las capacidades relacionadas con AGP de su sistema.

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

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

Esta sección resume las capacidades de AGP que se encuentran disponibles actualmente para usarse en su sistema. Los elementos listados son funciones de AGP comunes al conjunto de chips de la placa base y a su GPU de NVIDIA.

##Esta configuración le permite ajustar manualmente la velocidad máxima de AGP a la cual opera su tarjeta gráfica.

Nota: Al ajustar esta configuración, puede producirse inestabilidad en su sistema si el ajuste se ha realizado para una configuración más rápida que la que se determinó adecuada para la configuración de su sistema en particular.

Marque este cuadro para activar 'Escritura rápida de AGP' (FW).

Marque este cuadro para activar 'Direccionamiento de ancho de banda de AGP' (SBA).

Marque este cuadro para activar la captura de búfer de instrucciones 2D.

Esta opción le permite controlar el máximo número de solicitudes de bus de AGP permitidos para la cola de subida.

Seleccione esta opción para permitir al sistema elegir la mejor configuración para el máximo número de solicitudes de bus de AGP.

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

Haga clic para probar la configuración de AGP especificada en este panel. Esta prueba puede determinar si los valores de configuración seleccionados causan problemas de estabilidad o de rendimiento.

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el grado de suavizado de líneas que va a utilizarse en las aplicaciones Direct3D y OpenGL. El suavizado de líneas es una técnica utilizada para minimizar el efecto ‘escalera’ que aparece a veces en los bordes de los objetos 3D. Puede optar entre desactivar completamente el suavizado de líneas y seleccionar la máxima cantidad posible para una aplicación determinada.

- **Desactivado.** Desactiva el suavizado de líneas en aplicaciones de 3D. Selecciónela si precisa el máximo rendimiento en las aplicaciones.
- **2x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 2x. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen y un alto rendimiento en aplicaciones 3D.
- **2xQ.** Activa una técnica patentada de suavizado de líneas disponible en el grupo de las GPU GeForce. El suavizado de líneas 2xQ (Quincunx) ofrece la calidad del modo 4x, más lento, con un rendimiento casi igual al del modo 2x, más rápido.
- **4x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4x. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen pero a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento en las aplicaciones 3D.
- **4xG.** Activar el uso del suavizado de líneas en el modo 4x de 9 conectores (gausiano). Este modo ofrece una calidad mayor de imagen pero a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.
- **4xS.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4xS. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen que el modo 4x pero a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D. Esta configuración sólo afecta a las aplicaciones Direct3D.
- **6xS.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 6xS. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen que el modo 4xS. Esta configuración sólo afecta a las aplicaciones Direct3D.
- **8x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 8x. Este modo ofrece mayor calidad de imagen que el modo 6xS de las aplicaciones Direct3D y modo 4x de las aplicaciones OpenGL.
- **16x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 16x. Este modo ofrece una mejor calidad de imagen que el modo 8x.

Nota: Es posible que algunas opciones no se encuentren disponibles debido a las limitaciones de su hardware. Consulte su guía del usuario NVIDIA.

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el grado de filtración anisotrópica y así mejorar la calidad de la imagen. Al activar esta opción, se mejora la calidad de la imagen a expensas de una disminución en el rendimiento.

- **Desactivado.** Desactiva la filtración anisotrópica.
- **1x.** Resulta en un rendimiento máximo.
- **2x.** Resulta en mejor calidad de imagen a expensas de una disminución en el rendimiento.
- **4x.** Resulta en mejor calidad de imagen a expensas de una disminución en el rendimiento.
- **8x.** Resulta en mejor calidad de imagen.

Nota: Es posible que algunas opciones no se encuentren disponibles debido a las limitaciones de su hardware. Consulte la documentación del usuario NVIDIA.

Permite a la aplicación Direct3D seleccionar su propia velocidad de actualización. La siguiente lista está desactivada cuando esta opción está activada.

Permite al controlador cambiar la frecuencia de actualización de las aplicaciones Direct3D. La siguiente lista está activada cuando esta opción está activada.

Esta lista le permite anular velocidades de actualización individualmente para cada resolución.

Predeterminado quiere decir que se está utilizando la velocidad de actualización de la aplicación. Cualquier otro valor significa establecer un valor de velocidad de actualización en aplicaciones Direct3D de pantalla completa.

Para anular una velocidad de actualización

1. En la columna velocidad de actualización, haga clic en la palabra **Predeterminado** en la línea que contiene la resolución donde desea cambiar la velocidad de actualización. Aparece una lista de valores.
2. Seleccione una velocidad de actualización y haga clic en **Aplicar**.

Mejora la calidad de la imagen aplicando un contenido de frecuencia alta.

Ajusta el consumo de energía de la batería con relación al rendimiento.

Ajustar el consumo de energía desde la fuente de alimentación de CA con relación al rendimiento.

Ésta es la fuente de alimentación que se está utilizando actualmente.

Éste es el nivel actual de energía con relación al rendimiento.

Éste es el nivel actual de carga de la batería.

Utilice esta barra de desplazamiento para ajustar el nivel que se adapte al tamaño de pantalla de su TV. Por ejemplo, si ve un borde negro en la pantalla del TV, puede utilizar la barra de desplazamiento para agrandar la pantalla de TV y así quitar dicho borde.

Nota: La configuración del extremo derecho (mueva la barra de desplazamiento hacia la derecha) es óptima para ver los DVD.

Digital Vibrance le permite controlar la separación y la intensidad de color de las imágenes para conseguir una reproducción de vídeo más brillante y claro.

Algunas películas (imágenes de vídeo) pueden parecer oscuras en su reproducción. Usted puede aumentar el valor de Gamma para dar más brillo a la imagen.

Este panel proporciona funciones para crear y utilizar resoluciones de visualización personalizadas.

Haga clic para agregar el modo personalizado introducido en el área 'editar modo', a la lista de 'Modos personalizados'.

Haga clic para modificar la entrada actual seleccionada en la lista "Modos personalizados".

Haga clic para probar el modo personalizado en el área editar modo. Esta prueba intentará establecer el modo en la pantalla seleccionada y verificará que se configuró correctamente.

Haga clic para eliminar la entrada actual seleccionada en la lista "Modos personalizados".

Marque esta casilla para permitir que los modos menores que los del escritorio estándar de Windows se establezcan en la pantalla seleccionada. Esto puede producir que el área visible de la pantalla aparezca posiblemente ampliada o en panorámica en el escritorio, según las capacidades de la pantalla.

Ajustar la dimensión horizontal (o el número de píxeles en el ancho) del modo de pantalla que se está personalizando.

Ajustar la dimensión vertical (o el número de píxeles en la altura) del modo de pantalla que se está personalizando.

Ajustar la velocidad de actualización vertical del modo de pantalla que se está personalizando.

Ajustar el número de colores visualizados (también llamados bpp o bits per píxel) del modo de pantalla que se está personalizando.

Elija uno de los modos estándar de pantalla de Windows para utilizarlo como un punto inicial en el área editar modo.

Muestra los modos de pantalla personalizados actualmente disponibles.

Muestra los modos de pantalla actualmente disponibles que pueden establecerse en los dispositivos específicos de visualización relacionados con la pantalla seleccionada. Esta lista solamente tendrá modos que pueden mostrarse físicamente en esta pantalla y pueden tener menores dimensiones que aquellos modos que pueden establecerse en el panel de configuración de propiedades de pantalla de Windows.

Marque esta casilla para activar la configuración óptima en la visualización del contenido de vídeo en la TV.

Ajusta la disposición del monitor manteniendo el coeficiente de aspecto actual.

Muestra una representación gráfica de la configuración de su pantalla ClearView. Haga clic en una imagen del monitor y muévela para cambiar el orden de visualización.

Esta opción selecciona la configuración de la pantalla. Las opciones permitidas son las siguientes:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Seleccione la pantalla que quiere utilizar como la preferida. La pantalla preferida se puede actualizar en cualquier momento utilizando la barra de desplazamiento 'Actualización de pantalla preferida'.

Utilice el ratón para seleccionar la pantalla preferida. La pantalla donde se encuentra ahora el cursor del ratón se considerará la preferida para fines de actualización.

Utilice esta barra de desplazamiento para especificar el número de veces que se actualizará la pantalla preferida en comparación con las no preferidas.

- § 1x especifica que la pantalla preferida se actualiza solamente una vez por ciclo.
- § 2x especifica que la pantalla preferida se actualiza dos veces por ciclo y las no preferidas solamente una vez durante un ciclo.
- § 3x especifica que la pantalla preferida se actualiza 3 veces por ciclo.

Le ayuda a seleccionar la configuración del reloj para lo siguiente:

- § Estándar (2D), que sólo afecta a las aplicaciones 2D o
- § Rendimiento (3D), que sólo afecta a las aplicaciones 3D.

La selección de la configuración del reloj de rendimiento determina la rapidez de ejecución de las aplicaciones 3D.

La selección de la configuración del reloj estándar determina la rapidez de ejecución de las aplicaciones 2D.

Determina la configuración máxima del reloj que es segura en el sistema en este instante. La configuración máxima del reloj determinada aquí puede variar en las ejecuciones consecutivas y depende de lo bien que el sistema maneja la prueba de estrés de detección automática.

Permite que se cree una superposición en los modos Span. (Algunos sistemas no permiten crear superposiciones cuando está activado el modo Span; esta opción permite contrarrestar esta limitación).

Al empujar hacia dentro este gráfico tipo alfiler, el menú emergente permanece abierto. Si se suelta dicho alfiler, el menú emergente se cierra automáticamente, y se abre cuando la ventana del panel de control pierde enfoque.

Le permite seleccionar manualmente la resolución pan-scan de un determinado dispositivo de pantalla. Si selecciona una resolución pan-scan, el controlador entrará en el modo pan-scan con la resolución determinada, cuando es posible.

Nota: Esta configuración continuará durante el reinicio del sistema.

Marque esta casilla cuando su monitor (dispositivo de pantalla) admita la rotación nativa.

Nota: Si su pantalla no admite la rotación nativa, la función de rotación se desactivará al marcar este cuadro.

Marque esta casilla para anular la configuración anisotrópica seleccionada por la aplicación con la configuración anisotrópica seleccionada por el usuario para aplicaciones 3D.

Marque este cuadro para activar Escaneado doble.

- § El Escaneado doble mejora enormemente la calidad de la imagen en resoluciones inferiores, lo cual es mejor para vídeos de pantalla completa o juegos de ordenador.
- § El Escaneado doble requiere la duplicación del ancho de banda del monitor. Para resoluciones y velocidades de actualización más altas, el controlador volverá automáticamente al modo estándar cuando el modo escaneado doble exceda las limitaciones del monitor.

Le permite añadir más de un modo personalizado con todas las intensidades de color compatibles.

Le permite añadir más de un modo personalizado con todas las velocidades de actualización compatibles.

Muestra las configuraciones disponibles para las resoluciones de pantalla del monitor (pantalla). Mueva la barra de desplazamiento para seleccionar una resolución diferente de pantalla.

Muestra las configuraciones disponibles de color para la resolución de la pantalla del monitor (dispositivo de pantalla) seleccionada actualmente. Haga clic en el control para seleccionar una configuración diferente de color.

Muestra eventos especiales de la GPU (unidades de procesamiento gráfico) de NVIDIA que han ocurrido y han sido registrados por el controlador del dispositivo. También pueden ver estos eventos con el visualizador de registro de eventos.

Especifique las funciones de píxel que se van a usar en las superposiciones en OpenGL.

- **Superposición indexada por colores (8bpp):** Usar superposiciones con paleta de 8 bits.
- Superposiciones RGB (formato RGB555) Usar superposiciones (RGB555) de 16 bits.
- **Indexado de colores (8bpp) y formato RGB555:** Permita que la aplicación utilice superposiciones (RGB555) con paleta de 8 ó de 16 bits.

Nota: Las superposiciones precisan 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 la corrección gamma para el suavizado de líneas. El suavizado de líneas corregido con gamma considera las variaciones en las capacidades de visualización del color de los dispositivos de salida cuando se presentan líneas suaves.

Activa este sistema como el principal. Cuando se activa esta opción, la tarjeta gráfica se utiliza como la principal que genera la señal de sincronización de bloqueo de la imagen.

Borde de subida. Al activarse, esta opción indica que el borde de subida se utiliza para detectar la sincronización.

##Borde de bajada. Al activarse, esta opción indica que el borde de bajada se utiliza para detectar la sincronización.

Retraso de sincronización ($\mu\text{seg.}$). Cuando está en el modo principal, esta opción especifica la cantidad de tiempo de espera (en microsegundos) que la tarjeta de bloqueo de la imagen debe esperar hasta generar el impulso de sincronización.

Actualizar (Hz). Cuando está en el modo principal, ésta es la velocidad (en Hz) a la que la tarjeta gráfica genera los impulsos de sincronización de salida.

Sincronización y estado de conexión. Estos gráficos muestran el estado actual de la tarjeta de bloqueo de la imagen. A continuación, se presentan las descripciones individuales:

- **Sincr. lista.** Señal de sincronización desde la GPU que sale
- **Intercambio listo.** Señal entre las GPU que se utiliza para sincronizar todas las GPU en la cadena tipo margarita
- **Disposición.** La disposición de un bit de sincronización se refiere a la presencia de una sincronización de disposición a través de los puertos del bloqueo de la imagen.
- **Sincr. de estéreo.** Sincronización desde la tarjeta VGA. Si no hay bloqueo de la imagen o sincronización local, se utiliza esta sincronización.
- **Entrada.** Conector de entrada para la sincronización del bloqueo de la imagen
- **Salida.** Conector de salida para la sincronización de bloqueo de la imagen
- **Sincr. local.** Señal de sincronización recibida desde el conector BNC

Conexión de prueba. Haga clic para cuestionar las opciones de sincronización y verifica las conexiones. Se muestran los resultados y el estado actual.

Haga clic para ejecutar una serie de pruebas internas que calibran la tarjeta gráfica para obtener valores óptimos de configuración en la sincronización de imágenes. Se muestran los resultados y el estado actual.

Haga clic para identificar los monitores asociados (dispositivos de visualización).

Haga clic en la flecha de la lista y seleccione o bien la pantalla principal o la secundaria, dependiendo de la pantalla en la que desea ver el vídeo de superposición.

Utilice esta opción para seleccionar el par de pantallas donde aparecerá el escritorio. El primer icono representa su pantalla principal y el segundo su pantalla secundaria. La lista muestra todos los pares de pantallas que se pueden utilizar conjuntamente.

Utilice esta opción para seleccionar la forma en que debe aparecer el escritorio.

§ **Pantalla única** significa mostrar el escritorio solamente en la pantalla principal.

§ **Dualview** significa mostrar dos escritorios diferentes, uno en cada pantalla.

§ **Clonación** significa reproducir el mismo escritorio en dos pantallas.

§ **Extensión horizontal** significa mostrar un escritorio expandido horizontalmente en dos pantallas.

§ **Extensión vertical** significa mostrar un escritorio expandido verticalmente en dos pantallas.

Permite la superposición del escritorio en las pantallas nView en los modos extensión vertical u horizontal. Esta opción le permite repetir una parte de la imagen a lo largo de los bordes de pantallas cercanas cuando se utilizan múltiples visualizadores para formar un único escritorio en el modo Span (extensión).

Especifica el número de píxeles horizontales que van a superponerse cuando se utilice la superposición del escritorio en el modo Span (extensión) horizontal.

Especifica el número de píxeles verticales que van a superponerse cuando se utilice la superposición del escritorio en el modo Span (extensión) vertical.

Permite la combinación proyectada en las pantallas 'basadas en proyectores'. Esta opción le permite compensar los artefactos de luminancia cuando el resultado de las múltiples pantallas basadas en proyectores se superpone para formar una sola imagen de pantalla perfecta.

Para seleccionar los bordes de la pantalla que desea incluir en la combinación proyectada, haga clic en los botones de flecha a lo largo de los bordes de la imagen de la pantalla.

Especifica el número de píxeles de los bordes de la pantalla horizontal que van a utilizarse en la combinación proyectada.

Especifica la reducción gradual de la luminosidad que se utiliza para introducir el valor de luminosidad horizontal a lo largo de los bordes combinados de pantalla horizontal.

Intervalo: de 0 a 255 píxeles. La utilización de una gran reducción gradual ayuda a reducir las líneas visibles a lo largo de los bordes de la pantalla y simplifica la alineación del visualizador, aunque esto puede disminuir la calidad de la imagen.

Especifica el valor de la luminosidad objetivo para los bordes combinados de la pantalla horizontal.

Intervalo: de 0 a 255 píxeles. Cuanto mayor sea el número especificado, más clara será la imagen en los bordes combinados.

Especifica el número de píxeles de los bordes de la pantalla vertical que van a utilizarse en la combinación proyectada.

Especifica la reducción gradual de la luminosidad que se utiliza para introducir el valor de luminosidad vertical a lo largo de los bordes combinados de pantalla vertical.

Intervalo: de 0 a 255 píxeles. La utilización de una gran reducción gradual ayuda a reducir las líneas visibles a lo largo de los bordes de la pantalla y simplifica la alineación del visualizador, aunque esto puede disminuir la calidad de la imagen.

Especifica el valor de la luminosidad objetivo para los bordes combinados de la pantalla vertical.

Intervalo: de 0 a 255 píxeles. Cuanto mayor sea el número especificado, más clara será la imagen en los bordes combinados.

Exporta los valores de configuración de superposición del escritorio y combinación de proyecto desde el cuadro de diálogo a un archivo.

Importa los valores de configuración de superposición del escritorio y combinación de proyecto desde un archivo y llena el cuadro de diálogo con dichos valores de configuración.

Fuerza la compatibilidad del interpretador de mezcla de vídeo Seleccione esta opción si no ve el vídeo de pantalla completa en el dispositivo seleccionado de pantalla completa

Activa o desactiva el escalado a alta resolución del escritorio. Al activar el escalado a alta resolución del escritorio, mejora la calidad de la imagen del escritorio.

Cuando se está en el modo principal, ésta es la velocidad (en Hz) a la que se reciben los impulsos del generador de sincronización externo a través del conector BNC.

Cuando se está en el modo principal, éste es el modo de vídeo relacionado con el generador de sincronización externo.

Cuando se está en el modo principal, éste es el número de impulsos del generador de sincronización externo que se recibe antes de enviar el impulso de sincronización a los dispositivos esclavos.

Mueva la barra de desplazamiento para seleccionar mejoras en los valores de configuración de rendimiento y calidad de las aplicaciones Direct3D y OpenGL.

- **Alto rendimiento:** el resultado es el mejor rendimiento de sus aplicaciones.
- **Rendimiento** le ofrece el mejor rendimiento para sus aplicaciones con buena calidad de imagen.
- **Calidad** es la configuración predeterminada que resulta en la mejor calidad de imagen para sus aplicaciones.

Optimizar los gráficos en la TV para una aplicación en particular.

Centrar los gráficos en la TV.Optimizar la TV para la reproducción de DVD.Optimizar la TV para los gráficos del escritorio.Optimizar la TV con los valores de configuración personalizados.

Permite que la aplicación seleccione su propia velocidad de actualización. La siguiente lista está desactivada cuando esta opción está activada.

Permite al controlador anular la frecuencia de actualización de las aplicaciones. La siguiente lista está activada cuando esta opción está activada.

Esta lista le permite anular velocidades de actualización individualmente para cada resolución.

Predeterminado quiere decir que se está utilizando la velocidad de actualización de la aplicación. Cualquier otro valor significa establecer un valor de velocidad de actualización para las aplicaciones.

Para anular una velocidad de actualización

1. En la columna velocidad de actualización, haga clic en la palabra **Predeterminado** en la línea que contiene la resolución donde desea cambiar la velocidad de actualización. Aparece una lista de valores.
2. Seleccione una velocidad de actualización y haga clic en **Aplicar**.

Cuando se anula una velocidad de actualización, Microsoft Windows registrará dicho valor como el especificado por la aplicación pero el monitor (dispositivo de visualización) utilizará la velocidad de actualización anulada.

Haga clic para pedir las opciones de sincronización y verificar las conexiones. Se muestran los resultados y el estado actual.

Activa este sistema como el secundario. Cuando se activa esta opción, la tarjeta gráfica se utiliza como la secundaria que se sincroniza con la señal de sincronización del bloqueo de la imagen.

Especifica si hay que incluir o no los modos no compatibles con su pantalla.

Precaución: Si se elige un modo inapropiado para su pantalla, puede causar problemas considerables en la pantalla y dañar su hardware.

Haga clic para mostrar todos los modos personalizados disponibles para la resolución actual de la pantalla seleccionada.

Muestra las velocidades de actualización disponibles para la resolución de la pantalla del monitor (dispositivo de visualización) seleccionada actualmente. Haga clic en la opción para seleccionar una velocidad de actualización diferente.

Muestra la última resolución de pantalla, junto con sus colores y la velocidad de actualización del último cambio realizado.

Haga clic para ajustar automáticamente el ancho de resolución personalizada. El valor del ancho debe ser un múltiplo de 8.

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

- **Detección automática** es la configuración ‘predeterminada’; permite a Windows recibir la información de disposición adecuada directamente del propio monitor. **Nota:** Es posible que algunos monitores antiguos no admitan esta función.
- **Fórmula de disposición general (GTF)** es un estándar utilizado por la mayor parte de los nuevos monitores y dispositivos de pantalla.
- **Disposiciones discretas del monitor (DMT)** es un estándar antiguo todavía utilizado por algún tipo de monitor. Active esta opción si su monitor o dispositivo de visualización requiere DMT.
- Las **Disposiciones de vídeo coordinadas estándar (CVT)** se convirtieron en VESA estándar en marzo de 2003. CVT admite resoluciones más altas mejor que otras disposiciones estándar.
- La **Disposición fija de coeficiente de aspecto** obliga a la imagen presente a retener el coeficiente de aspecto del modo en vez del coeficiente de aspecto del monitor. **Nota:** El controlador puede colocar bordes negros alrededor de la imagen visualizada, según sea necesario.

Haga clic en la flecha hacia abajo para especificar dónde aplicar estos valores de configuración de la corrección del color.

- **Todos** aplica los valores de configuración a su escritorio de Windows y a la reproducción de vídeo.
- **Escritorio** aplica estos valores de configuración de corrección del color a su escritorio de Windows.
- **Superposición / VMR** aplica estos valores de configuración de la corrección del color a la reproducción de vídeo utilizando una superposición.
- **Vídeo de pantalla completa** aplica estos valores de configuración de la corrección del color a la reproducción de vídeo de pantalla completa.

Haga clic en la flecha hacia abajo para seleccionar el canal del color afectado por las barras de desplazamiento o el control de curva. Puede ajustar los canales rojo, verde y azul por separado o el canal de composición a la vez.

Una representación gráfica de la curva de corrección del color. Los valores de entrada se muestran a lo largo del eje 'x' y los valores de salida ajustados a lo largo del eje 'y'. Los valores numéricos se muestran en los cuadros de edición vecinos.

- En **Modo estándar**, esta curva cambia dinámicamente a medida que se cambia el contraste, el brillo o la gamma con las barras de desplazamiento.
- En **Modo avanzado** puede modificar esta curva en tiempo real arrastrando los puntos del control con el ratón, cambiando los valores en los cuadros de edición o utilizando las teclas de flechas. Puede introducir puntos de control adicionales al hacer clic con el botón izquierdo del ratón a lo largo de la curva o al pulsar la tecla 'Insertar'. Puede eliminar puntos de control al arrastrarlos fuera de sus límites o al utilizar la tecla 'Supr' y puede seleccionar múltiples puntos de control utilizando la selección de arrastrar y las teclas de modificación 'Mayús' y 'Control'.
- En el **Modo de perfil ICC**, se muestran las curvas de corrección del color cargadas desde el perfil ICC. Utilice una aplicación profesional de publicación para ejecutar la coordinación de colores según la información disponible en el perfil ICC.

Muestra el valor de entrada de la posición actual del ratón o punto de control en el gráfico de curvas.

Muestra el valor de salida de la posición actual del ratón o punto de control en el gráfico de curvas.

Muestra una lista de perfiles disponibles de corrección del color.

- El **Modo estándar** le permite especificar los valores de configuración de la corrección del color utilizando las barras de desplazamiento de Contraste, Brillo y Gamma.
- El **Modo avanzado** le permite especificar los valores de configuración de la corrección del color insertando, arrastrando y eliminando manualmente los puntos de control a lo largo de la curva que aparece en el gráfico. Cuando esta opción está desactivada, los valores de configuración que aparecen en las barras de desplazamiento no son aplicables.
- El **Modo de perfil ICC** utiliza las curvas de corrección del color importadas desde el perfil ICC especificado. Seleccione el modo de perfil ICC y haga clic en el botón 'Importar' para cargarlo. Cuando esta opción está desactivada, los valores de configuración que aparecen en las barras de desplazamiento no son aplicables.

Los **Parámetros personalizados** que ha guardado también aparecen en esta lista. Para activar un perfil de 'Parámetros personalizados', selecciónelo en la lista.

Haga clic para especificar el nombre del archivo del perfil ICC que hay que utilizar.

Haga clic para conmutar la edición del menú de pantalla.

Muestra la lista de pantallas ocultas cuando está activada la edición del menú de pantalla.

Utilice estas opciones para determinar la posición de la imagen en la pantalla de panel plano al ejecutar resoluciones inferiores a la resolución máxima admitida por el panel plano. Las opciones de “escalado” se encuentran disponibles en los paneles planos que admiten múltiples resoluciones nativas.

- **Escalado del adaptador de pantalla.** Active esta opción si desea que se escalen las imágenes de resolución más baja para que se ajusten al panel plano. Por ejemplo, si su panel plano tiene una resolución máxima de 1400x1050, una imagen con una resolución de 1024x768 se escalará para que aparezca en la pantalla con una resolución de 1400x1050. El adaptador de pantalla se utilizará para esta operación de ‘estirado de píxel’.
- **Salida centrada.** Active esta opción si desea visualizar imágenes de resolución más baja “tal como están” en el centro del panel plano. Por ejemplo, si su panel plano tiene una resolución máxima de 1400x1050, una imagen con una resolución de 1024x768 aparecerá en el centro de la pantalla con una resolución de 1024x768 con un recuadro negro.
- El **Escalado del monitor** es similar al **Escalado del adaptador de pantalla**, excepto que utiliza el método predeterminado de ‘estirado de píxel’ de la pantalla plana en vez del adaptador de pantalla.
- **Escalado fijo del coeficiente de aspecto.** (Nota: La disponibilidad de esta opción depende de la configuración de su pantalla). Active esta opción si desea que las imágenes de resolución más baja se escalen para adaptarse al panel plano a la vez que conservan el coeficiente de aspecto de la imagen. Por ejemplo, si su panel plano tiene una resolución máxima de 1680x1050, una imagen con una resolución de 1024x768 se escalará para que aparezca en la pantalla con una resolución de 1400x1050 con un recuadro negro.

Utilice esta opción para obligar al ventilador de la GPU de NVIDIA a funcionar permanentemente al máximo e ignorar el modo de temperatura o rendimiento de la GPU. En este modo, el ventilador genera un nivel constante de ruido.

