

Activa la emulación de tablas de niebla. Direct3D especifica que una GPU de NVIDIA con soporte de aceleración para hardware Direct3D debe poder implementar niebla de vértice y niebla de tabla.

**Nota:** Algunos juegos no consultan adecuadamente las capacidades del hardware Direct3D y esperan el soporte de niebla de tabla. Si activa esta opción, garantizará el correcto funcionamiento de estos juegos en la GPU de NVIDIA.

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

**Nota:** A menos que su trabajo requiera una profundidad de Z-búfer específica, es recomendable mantener activada esta opción. Si esta opción está desactivada, sólo podrán funcionar aquellas aplicaciones cuyo Z-búfer activo coincida con el de la configuración de hardware actual.

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

Activar esta opción permite al hardware usar un mecanismo distinto para la creación de búfers de profundidad en aplicaciones de 16 bits, que pueden producir un rendimiento de mayor calidad para la generación de aplicaciones 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 correctamente. Para corregir cualquier problema, reduzca el número de niveles de mipmaps generados automáticamente hasta que las imágenes se visualicen correctamente. Si se reduce el número de niveles de mipmap, a menudo puede eliminarse la alineación indebida de texturas o 'seaming', pero en detrimento del rendimiento.

Ajusta la inclinación del nivel de detalle (**LOD**) de los mipmaps.

Una inclinación inferior proporcionará una mejor calidad de imagen, mientras que una inclinación superior 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 esta 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 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, eliminando así la necesidad de configurar cada una de las opciones por separado.

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

Haga clic para restaurar toda la configuración a sus valores predeterminados.

Haga clic para ver un cuadro de diálogo donde podrá personalizar la configuración adicional de Direct3D.

Mueva el deslizador 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 de Direct3D. Es probable que algún software considere que el origen del texel debe definirse en otra parte. Si el origen del texel vuelve a definirse, mejorará la calidad de imagen de estas aplicaciones. Utilice el control de la barra de desplazamiento para ajustar el origen del texel en cualquier parte entre la esquina superior izquierda y la parte central del mismo.

Permite que la GPU de NVIDIA utilice la cantidad máxima de memoria del sistema especificada para el almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el adaptador de pantalla).

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

Esta configuración sólo se aplica a las tarjetas gráficas PCI, o adaptadores gráficos AGP que se ejecutan en modo de compatibilidad PCI).

Especifica cómo se administra la sincronización vertical en Direct3D.

- **Siempre desactivada.** Siempre desactiva la sincronización vertical en aplicaciones Direct3D.
- **Desactivada por defecto.** Mantendrá siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.
- **Activada por defecto.** Mantendrá 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 se procesen las tramas en el procesador gráfico cuando la sincronización vertical está desactivada.

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



Desactiva el soporte del controlador en instrucciones optimizadas utilizadas por determinadas CPU.

Algunas CPU soportan instrucciones 3D adicionales que complementan la GPU de NVIDIA y mejoran el rendimiento en juegos o aplicaciones 3D. Esta opción permite desactivar el soporte de estas instrucciones 3D en los controladores, lo cual puede ser útil para comparar el rendimiento o para solucionar problemas.

Permite al controlador exportar formatos de pixeles estereográficos de modo que las aplicaciones OpenGL puedan usar el efecto estereoscópico y activen las lentes del obturador estereoscópico.

Permite al controlador exportar formatos de pixel superpuestos de modo que las aplicaciones OpenGL puedan usar superposiciones.

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

- Cuando esta opción está activada (marcada), las aplicaciones OpenGL que crean múltiples ventanas usan memoria de video de modo más eficiente y muestran una mejoría en su rendimiento.
- Cuando esta opción está desactivada (sin marcar), el controlador OpenGL asigna un búfer posterior y un búfer de profundidad a cada ventana creada por una aplicación OpenGL.

Configura parámetros óptimos para la aplicación OpenGL seleccionada. Haga clic en la flecha del cuadro de lista para ver una lista de aplicaciones y luego seleccione una.

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

- **Utilizar profundidad de color de escritorio** siempre aplicará las texturas de la profundidad de color con las que se está ejecutando actualmente el escritorio de Windows.
- Las opciones **Utilizar siempre 16 bpp** y **Utilizar siempre 32 bpp** activarán 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 el método **transferencia de bloqueo** o la **selección automática**.

La **selección automática** le permite al controlador determinar el mejor método basándose en la configuración de su hardware.



Especifica cómo se administra la sincronización vertical en OpenGL.

- **Siempre desactivada.** Desactiva siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.
- **Desactivada por defecto.** Mantendrá siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.
- **Activada por defecto.** Mantendrá 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 se añadirá posteriormente a la lista adyacente.

Una vez completada la configuración óptima para una aplicación OpenGL determinada, y tras guardar dicha configuración como un "tweak" personalizado, podrá configurar rápidamente el OpenGL antes de iniciar la aplicación, eliminando así la necesidad de configurar cada opción por separado.

Mueva el deslizador si desea ajustar los valores de **Brillo**, **Contraste** o **Gamma** para el canal de colores seleccionado.

Esta configuración de corrección de color se utiliza para compensar las variaciones de luz entre una imagen de origen y su salida a través de un dispositivo de salida. Al trabajar con aplicaciones de procesamiento de imágenes, ajuste la configuración de corrección de color para proporcionar una reproducción de imágenes de color más exacta (como las fotografías) en su dispositivo de pantalla.

Además, muchos juegos con aceleración 3D pueden aparecer demasiado oscuros para jugar. Si se incrementa el valor de brillo y/o gamma a través de todos los canales, los juegos aparecerán más brillantes, con lo que aumentará su atractivo.

Haga clic en la flecha del cuadro de lista para seleccionar el canal de color controlado por los deslizadores. Puede ajustar los canales **Rojo**, **Verde** y **Azul** por separado, o los tres canales a la vez.

**Digital Vibrance** le brinda un mayor control sobre la separación e intensidad de colores, lo que da como resultado imágenes más brillantes y nítidas en todas sus aplicaciones.

Utilice el deslizador para fijar estos niveles de Digital Vibrance: **Desactivado, Bajo, Mediano, Alto y Máximo**

Una representación gráfica de la curva de color. Esta curva cambiará en tiempo real a medida que ajuste el contraste, el brillo o el valor gamma.

Active esta opción si desea aplicar automáticamente los ajustes de color que hizo durante la próxima sesión de Windows (es decir, tras reiniciar la computadora).

**Nota:** Si la PC está en una red, el color se ajustará una vez que haya iniciado Windows.

Muestra una lista de parámetros personalizados de color que ha guardado.

Para restaurar la configuración guardada, 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 de color personalizada actualmente seleccionada en la lista.

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

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

- El icono le permite aplicar cualquiera de los parámetros de Direct3D, OpenGL o de color personalizados sobre la marcha desde un menú emergente conveniente.
- 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 desea utilizar para representar la configuración de NVIDIA en la barra de tareas de Windows.

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

Activa el administrador de escritorio de nView agregando la opción **Propiedades de nView** al menú de escritorio.

Haga clic con el botón derecho del ratón en el escritorio y luego escoja **Propiedades de nView** para ver el panel de propiedades del administrador de escritorio de nView.

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

El panel de propiedades del administrador de escritorio de nView permite configurar una gran variedad de características del administrador de escritorio tanto para uno como para varios escritorios y pantallas (monitores).

Estas opciones le permiten determinar la posición de la imagen en la pantalla plana al ejecutar aplicaciones 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 restaurar el escritorio en su posición predeterminada para la resolución y la frecuencia de regeneración actuales.

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

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

Haga clic para indicar el formato y la configuración del país actuales utilizados para la salida de TV.

Haga clic para abrir un cuadro de diálogo en el que puede especificar un formato de salida de TV determinado.

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

**Nota:** Si su país no figura en la lista, seleccione el más cercano.

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

- Si dispone del cable conector adecuado, la salida de **S-Video** proporcionará generalmente una salida de mejor calidad que la salida de video compuesto.
- Si no está seguro acerca del tipo de señal a especificar, elija la configuración **Seleccionar automáticamente**.



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

**Nota:** Si la imagen de TV contiene interferencias o se queda en blanco debido a un sobreajuste, espere 10 segundos. La imagen volverá automáticamente a su posición predeterminada y puede comenzar a efectuar los ajustes nuevamente. Cuando haya colocado el escritorio en la posición deseada, haga clic en **Aplicar** para guardar la configuración antes de que haya transcurrido el intervalo de 10 segundos.

Haga clic para restaurar la posición predeterminada del escritorio en la TV para la resolución actual.

Mueva el deslizador para ajustar el brillo de la imagen de TV.

#Mueva el deslizador para ajustar el contraste de la imagen de TV.

Mueva el deslizador para ajustar la saturación de color de la imagen de TV.

Mueva el deslizador 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 en video o DVD en su dispositivo de pantalla (monitor).

Durante la reproducción de películas de vídeo o DVD a través de su PC, puede controlar de forma independiente el brillo, el contraste, el matiz y la saturación para lograr una calidad óptima de las imágenes.

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



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

Indica la velocidad de reloj central en megaherzios.

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

Indica la velocidad de reloj de la interfaz de memoria en megaherzios.

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

**Nota:** Debe probar cualquier configuración nueva que sea distinta de la del fabricante antes de poder aplicarla de forma permanente.

Garantiza que todos los cambios efectuados en las frecuencias de reloj se aplicarán 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 la PC está conectada a una red, mantenga presionada la tecla **Ctrl** inmediatamente después de iniciar Windows.

Restablece todas las posibilidades de ajuste de reloj y activa una nueva detección del hardware para gráficos antes de poder volver a activar los controles.

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

**Estándar de nView** es un modo de una sola pantalla. Utilice este modo si tiene un solo dispositivo de pantalla conectado a su tarjeta gráfica basada en GPU de NVIDIA.



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

El modo **Expansión horizontal nView** le permite extender el escritorio de Windows a dos dispositivos de pantalla en forma horizontal. En este modo las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida, que resulta útil cuando visualiza elementos que son más anchos que una pantalla. El modo **Expansión horizontal nView** le permite extender el escritorio de Windows a dos dispositivos de pantalla en forma horizontal. En este modo las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida, que resulta útil al visualizar elementos que son más anchos que una pantalla.

El modo **Expansión vertical nView** le permite extender el escritorio de Windows a dos dispositivos de pantalla en forma vertical. En este modo las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie de pantalla expandida alta, que resulta útil cuando visualiza elementos que son más altos que una pantalla.

Muestra una representación gráfica de su configuración de pantalla nView.

- § Haga clic en la imagen de un monitor para seleccionarlo como la pantalla actual.
- § Cuando haga clic con el botón derecho del ratón en la imagen de un monitor, aparecerá un menú emergente desde el cual podrá hacer ajustes en los dispositivos de pantalla asociados y acceder a la ficha Corrección de color.

Haga clic para bloquear la posición de expansión actual en la pantalla **Modo clon** secundaria.

Esto le permite congelar efectivamente el escritorio virtual en una determinada posición, que resulta útil para presentaciones o trabajo de gran detalle en aplicaciones.

Para seleccionar el área de la pantalla de video donde desea hacer zoom, haga clic en el centro o en los iconos de flecha. Una vez seleccionada, puede ampliar esa parte de la pantalla moviendo el control deslizante de zoom que se encuentra a continuación.

Mueva el deslizador para ampliar o reducir la parte seleccionada de la pantalla de reproducción de video. Haga clic en la flecha del cuadro de lista y luego seleccione **Pantalla primaria** o **Pantalla secundaria**, dependiendo de dónde desee reproducir el video en modo de pantalla completa. Para desactivar el modo de pantalla completa, seleccione **Desactivar**.

Obliga al software de superposición a utilizar busmastering.

**Nota:** Se recomienda que deje esta opción sin marcar a menos que experimente problemas con la reproducción de video como, por ejemplo, distorsión en la imagen o ninguna imagen de video.



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

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

Enumera las frecuencias de regeneración disponibles para este monitor. Una frecuencia de regeneración superior reduce las fluctuaciones en su pantalla.

Especifica si la lista bajo Frecuencia de regeneración incluirá modos que no son compatibles con su pantalla.

**Precaución:** Seleccionar un modo inadecuado para su pantalla puede causar serios problemas y dañar su hardware.

Especifica que la pantalla correspondiente al icono que seleccionó anteriormente es la pantalla primaria.

Cuando inicie la computadora, aparece el cuadro de diálogo de inicio de sesión en la pantalla primaria. De manera predeterminada, la mayoría de las ventanas de aplicaciones aparecen en la pantalla primaria al abrirlas inicialmente. La pantalla primaria contiene la esquina superior izquierda del escritorio.

Muestra todas las pantallas nView actuales. Si hay más de un dispositivo conectado y usted cambió a un modo distinto de Estándar, podrá seleccionar la pantalla que desea como pantalla actual.

También puede hacer clic en la imagen del monitor anterior para seleccionarlo como la pantalla actual.

Haga clic para configurar o cambiar los parámetros relacionados con el dispositivo de salida usado para la pantalla actual.

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

**Nota:** Use esta función si conectó otras pantallas una vez abierto el panel de control.



Seleccione esta casilla si tiene un monitor (dispositivo de pantalla) conectado al conector de pantalla secundario que no está siendo detectado. Esto resulta útil para monitores más antiguos o monitores conectados con conectores BNC.

Haga clic para acceder a características adicionales de su GPU de NVIDIA.

Haga clic para acceder al sitio Web de NVIDIA y obtener la información más reciente y los controladores para su GPU de NVIDIA.

Esta información detalla los aspectos de hardware de la GPU de NVIDIA seleccionada actualmente.

Esta información detalla los aspectos seleccionados de su sistema que podrían afectar el rendimiento general de los gráficos.

Lista de los archivos, incluyendo sus descripciones y versiones, utilizadas por su GPU de NVIDIA.

Desactiva el suavizado de líneas en las aplicaciones de 3D.

**Nota:** Active esta opción si desea obtener el máximo rendimiento en sus aplicaciones.

Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 2x.

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



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

**Nota:** El suavizado de líneas Quincunx ofrece la calidad de un modo 4x más lento con un rendimiento muy parecido al modo 2x más rápido.

Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4x.

**Nota:** Este modo ofrece la mejor calidad de imagen posible pero en detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D.

Activa el suavizado de líneas usando el modo (Gaussiano) de 4x y 9 conectores.

**Nota:** Este modo ofrece la mejor calidad de imagen posible pero en detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D.

Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4xS. Este modo ofrece una calidad superior que el modo 4x pero con un leve detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D.

**Nota:** Esta configuración afecta sólo las aplicaciones de Direct3D. Cuando ejecuta aplicaciones de OpenGL, OpenGL utiliza la siguiente configuración de suavizado de línea, es decir, la configuración de la opción inmediatamente anterior a la configuración de 4xS.

Activa automáticamente los parámetros de suavizado de líneas óptimos para aquellas aplicaciones 3D que soporten suavizado de líneas. Permite seleccionar manualmente el modo de suavizado de líneas que utilizará cuando ejecute sus aplicaciones 3D.

Muestra información acerca de los parámetros AGP actuales en su computadora.

Selecciona manualmente la velocidad AGP utilizada por el subsistema de gráficos.

**Nota:** Si no está seguro de qué velocidad AGP utilizar, deje esta casilla sin marcar. El sistema determinará automáticamente la velocidad AGP óptima.

Desplace el deslizador para seleccionar manualmente la velocidad AGP que utilizará el subsistema de gráficos.



Seleccione el método a través del cual el controlador administra la memoria de video asignada desde la memoria del sistema.

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

Especifique la estrategia de administración de memoria del búfer de trama cuando utiliza el modo de búfer de trama dinámico.

La característica **PowerMizer** de NVIDIA le permite regular el consumo de potencia de su GPU.

Puede conservar la vida útil de la batería ajustando el **Máximo ahorro de potencia** o aprovechar el rendimiento de gráficos completo de su GPU seleccionando **Máximo rendimiento**.

Permite visualizar los adaptadores con salidas múltiples para que Windows los considere como tarjetas adaptadoras individuales instaladas en su sistema.

**Nota:** Activar esta opción permite seleccionar una resolución independiente y/o la profundidad del color para cada dispositivo de pantalla conectado a una tarjeta de gráfico de multipantalla.

Haga clic para abrir un cuadro de diálogo donde puede personalizar configuraciones adicionales OpenGL estereoscópicas y de superposición.

**Nota:** Este botón está activo sólo cuando la opción **Activar API estereoscópico de búfer cuádruple** está activada en el primer cuadro de la lista en este panel.

Activa superposiciones en OpenGL.

Algunas aplicaciones (por ejemplo, Softimage3D) requieren planos de superposiciones. Los planos de superposición se utilizan en las superficies de paleta además de un búfer de color normal (RGB). Las superposiciones son especialmente útiles para áreas con gráficos superpuestos que son independientes de las imágenes en 3D, como los menús y cursores. Las superposiciones cuentan con un soporte en modos de color de 16 y 32 bits.

**Nota:** Las configuraciones OpenGL estereoscópicas y de superposición no pueden usarse simultáneamente. Las superposiciones requieren memoria de gráficos incorporada y pueden no estar disponibles en todas las resoluciones. Le convendrá reducir la resolución o la profundidad del color, si tiene problemas para acceder a la función de superposición.

Activa el efecto estereoscópico en OpenGL.

Para ejecutar las aplicaciones estereoscópicas con lentes del obturador u otro hardware, el controlador de NVIDIA exporta los formatos de pixel estereográfico OpenGL y organiza la memoria que permite utilizar simultáneamente aplicaciones estereoscópicas y monoscópicas.

**Nota:** Active esta opción sólo si fuera necesario. Algunas aplicaciones eligen automáticamente un formato estéreo mientras que otras aplicaciones pueden presentar problemas de funcionamiento en el formato de pixel estereoscópico.

**Nota:** Las configuraciones OpenGL estereoscópicas y de superposición no pueden usarse simultáneamente. La visualización estereoscópica requiere memoria de gráficos incorporada y pueden no estar disponibles en todas las resoluciones. Le convendrá reducir la resolución o la profundidad del color, si tiene problemas de visualización estereoscópica.



El controlador de NVIDIA soporta una variedad de hardware estereoscópico. Si utiliza un hardware estereoscópico distinto del predeterminado, seleccione el modo de pantalla del cuadro de lista.

Utilice lentes del obturador: Active esta opción sólo si utiliza un ELSA 3D REVELATOR™ o un adaptador compatible. Estos adaptadores traducirán la señal del monitor a un conector DIN de 3 pines estandarizado utilizado por la mayoría de los dispositivos de hardware estereoscópicos disponibles.

**Nota:** ¡No necesitará utilizar el adaptador si su tarjeta de gráficos tiene un conector DIN de 3 pines incorporado!

**Utilice un monitor de interlace vertical:** Active esta opción si ha conectado una pantalla plana estereoscópica automática a su tarjeta de gráficos.

**Utilice el modo clon de nView:** Active esta opción si cuenta con hardware pasivo estereoscópico. Para usar esta opción, debe conectar los proyectores a una tarjeta de gráficos para pantalla doble en una GPU de NVIDIA y modo Clon de nView activado en la ficha Modo de pantalla de nView. Una pantalla mostrará el ojo izquierdo de la imagen y la otra el ojo derecho.

**Nota:** Esta opción sólo está disponible en las tarjetas de gráficos de pantallas dobles (o de multipantalla).

Utilice un conector DIN incorporado a la placa: Active esta opción si su tarjeta de gráficos tiene un conector DIN de 3 pines incorporado. En este caso, no se necesita un adaptador adicional como los que se incluyen con las lentes StereoGraphics. Puede conectar cualquier dispositivo de hardware estereoscópico usando el conector DIN de 3 pines directamente a la tarjeta de gráficos.

**Usar código de línea azul para StereoGraphics StereoEyes:** Active esta opción si usa un adaptador que se incluye con StereoGraphics StereoEyes o productos compatibles. Estos adaptadores traducen la señal del monitor a un conector DIN estandarizado de 3 pines usado por la mayoría de los dispositivos de hardware estereoscópicos disponibles.

**Nota:** ¡No necesitará utilizar el adaptador si su tarjeta de gráficos tiene un conector DIN de 3 pines incorporado!

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

**Nota:** En general, necesitará activar esta opción sólo en monitores de interlace verticales y en modo pasivo.

Esta opción reserva la mayor cantidad de memoria posible para que la utilicen los mapas de textura. Esto puede aumentar el desempeño para aplicaciones intensivas de textura, pero en detrimento del desempeño de aplicaciones sin texturas.



Hace más nítidas las texturas al ejecutar aplicaciones 3D con el suavizado de líneas activado. Esto puede ayudar a mejorar la calidad de la imagen.

Mueva el deslizador para fijar el grado de filtración anisotrópica aplicada a las texturas. La configuración máxima proporciona la mejor calidad de imagen, mientras que el ajuste mínimo permite el máximo rendimiento.

Fuerza la detección de un televisor conectado a la tarjeta de gráficos, aunque el panel de control no muestre que haya uno actualmente conectado. Esto es muy útil en situaciones donde el modelo de TV en particular conectado no cargue correctamente las señales que permiten que la tarjeta de gráficos detecte su presencia.

Para activar la configuración de TV:

1. Haga clic en la casilla de activación
2. Reinicie su computadora cuando se le indique. Una vez que vuelva a iniciar sesión, puede usar los controles de TV.

Horizontal es el modo de escritorio 'predeterminado'.

Vertical produce una rotación de 90 grados.

Horizontal invertido produce una rotación de 180 grados.

Vertical invertido produce una rotación de 270 grados.

Puede usar el botón de la flecha derecha (->) para efectuar las opciones de rotación que aparecen a continuación. O bien puede hacer clic en la flecha circular en el extremo derecho y moverla en la dirección de la rotación.



Puede usar el botón de la flecha izquierda (<-) para efectuar las opciones de rotación que aparecen a continuación.

Determina las opciones de generación avanzada al usar múltiples pantallas y/o diferentes clases de GPU de NVIDIA.

**Nota:** Las opciones de aceleración de hardware de multipantalla no se aplican al usar el modo Multiview de nView en Windows NT 4.0.

- **Modo de una sola pantalla:** Si tiene sólo una pantalla activa, ésta es la configuración predeterminada. También puede especificar este parámetro si tiene problemas con los modos de 'Multidispositivo' que se explican a continuación.
- **Modo Clon/Expansión de nView:** Éste es el parámetro predeterminado cuando la configuración de pantalla nView está fijada en el modo Clon o en el modo Expandir nView. Si las múltiples tarjetas de gráficas de GPU de NVIDIA en su sistema se utilizan con pantallas activas, este parámetro se reemplazará por uno de los modos de 'Multidispositivo' descritos a continuación.
- **Modo de compatibilidad multidispositivo:** Este modo está disponible si tiene dos o más dispositivos de pantalla activos al ejecutarse el modo Dualview de nView o si está utilizando diferentes clases de tarjetas basadas en GPU de NVIDIA.

**Nota:** Cuando esté vigente este modo, OpenGL funciona en el modo de 'compatibilidad' para todas las pantallas. En este modo, cuando se utilizan diferentes clases de GPU, la característica común mínima establecida para todas las GPU activas está expuesta a las aplicaciones de OpenGL. El rendimiento de generación de OpenGL es ligeramente inferior cuando se está en el modo de una sola pantalla.

- **Modo de rendimiento multidispositivo:** Este modo está disponible si tiene dos o más dispositivos de pantalla activos al ejecutarse el modo Dualview de nView o si está utilizando diferentes clases de tarjetas basadas en GPU de NVIDIA.

**Nota:** Cuando esté vigente este modo, OpenGL funciona en el modo de 'rendimiento' para todas las pantallas. Como en el 'Modo de compatibilidad', cuando se utilizan diferentes clases de GPU, la característica común mínima establecida para todas las GPU activas está expuesta a las aplicaciones de OpenGL. Sin embargo, el rendimiento de generación es 'más rápido' que en el 'Modo de compatibilidad', aun cuando el cambio o expansión de los dispositivos de pantalla puede producir artefactos que generen voltajes transitorios menores.

Activa el comportamiento de agarre de textura OpenGL conformante.  
El agarre de textura se refiere a cómo se administran las coordenadas de textura cuando caen fuera del cuerpo de la textura. Éstas se pueden agarrar al borde o dentro de la imagen.

Vincula el grado de rotación que usted especificó para la superposición de video en la pantalla primaria a la secundaria. Esto significa que el grado de rotación que escogió en el panel NVRotate se refleja tanto en el dispositivo de pantalla primario como en el secundario.

**Control de zoom** permite hacer zoom en el video generado.

Haga clic en el botón de menú desplegable para seleccionar la pantalla donde se hará zoom.

- **Espejo de video** fija la selección de zoom a la pantalla secundaria en la cual se genere el espejo de video.
- **Superposición de video** fija la selección de zoom a la pantalla primaria en la cual se genere la superposición de video.
- **Ambos** aplica la selección de zoom tanto a la pantalla primaria como a la secundaria en la cual se genere el video.

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

Cuando la temperatura central de la GPU de NVIDIA alcance el valor del umbral de desaceleración central, el cuadro de diálogo del indicador de calor aparecerá automáticamente, describiendo la situación y las acciones que se han tomado para evitar posibles daños en alguna 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 que rodea la GPU de NVIDIA seleccionado en su sistema. Esta temperatura varía considerablemente, dependiendo de las demás fuentes de calor situadas cerca de la GPU.



Haga clic en la unidad de temperatura (Fahrenheit o Centígrados) en la cual mostrar los valores de temperatura de este panel.

Éste es el valor en el cual la GPU funcionará más lentamente para evitar el sobrecalentamiento. Cuando este valor alcance el valor de temperatura central de la GPU y esté activada la opción **Activar advertencia de indicador de calor...** en este panel, aparecerá un cuadro de diálogo automáticamente advirtiéndole la condición de que las acciones que se han adoptado evitarán el posible sobrecalentamiento y daños a cualquier GPU de su sistema.

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

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

Esta sección proporciona capacidades de identificación del fabricante y AGP del chipset de la placa principal.

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

Esta sección resume las capacidades AGP realmente disponibles para usar en su sistema. Los elementos enumerados en las características AGP son comunes para el chipset de la placa principal y para su GPU de NVIDIA.

#Este parámetro permite ajustar manualmente la velocidad máxima de AGP a la cual funcionarán los gráficos y tarjetas.

**Nota:** Ajustar este parámetro puede hacer que el sistema se vuelva inestable si se fija un parámetro más rápido de lo que se determinó seguro para la configuración de su sistema particular.



Marque esta casilla para activar las escrituras rápidas de AGP.

Marque esta casilla para activar el direccionamiento de bandas laterales de AGP (SBA).

Marque esta casilla para activar el caché de comandos de 2D.

Esta opción permite controlar el número máximo de peticiones de bus AGP pendientes que se permite depositar en la cola.

Seleccione esta opción para permitir que el sistema escoja la mejor configuración para el número máximo de peticiones de bus AGP pendientes.

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

Haga clic para probar la configuración AGP especificada en este panel. Esta prueba puede determinar si las configuraciones seleccionadas causan problemas de estabilidad o rendimiento.

Mueva el deslizador para seleccionar el grado de suavizado de líneas a utilizar en aplicaciones de Direct3D y OpenGL. El **suavizado de líneas** es una técnica utilizada para minimizar el efecto 'stairstep' 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 las aplicaciones de 3D. Seleccione esta opción si desea obtener el máximo rendimiento en sus aplicaciones.
- **2x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 2x. Este modo ofrece una calidad de imagen mejorada y alto rendimiento en aplicaciones 3D.
- **2xQ.** Activa una técnica de suavizado de líneas patentada disponible en la familia GeForce GPU. El suavizado de líneas 2xQ Quincunx ofrece la calidad de un modo 4x más lento con un rendimiento muy parecido al modo 2x más rápido.
- **4x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4x. Este modo ofrece la mejor calidad de imagen posible pero en detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D.
- **4xG.** Activa el suavizado de líneas usando el modo (Gaussiano) de 4x y 9 conectores. Este modo ofrece la mejor calidad de imagen posible pero en detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D.
- **4xS.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 4xS. Este modo ofrece una calidad superior que el modo 4x pero con un leve detrimento del rendimiento en aplicaciones 3D. Esta configuración afecta sólo las aplicaciones de Direct3D.
- **6xS.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 6xS. Este modo ofrece una calidad de imagen superior al modo 4xS. Esta configuración afecta sólo las aplicaciones de Direct3D.
- **8x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 8x. Este modo ofrece una imagen de mejor calidad que el modo 6xS para las aplicaciones Direct3D y el modo 4x para las aplicaciones OpenGL.
- **16x.** Activa el suavizado de líneas utilizando el modo 16x. Este modo ofrece una calidad de imagen superior al modo 8x.

**Nota:** Es posible que haya algunas opciones no disponibles debido a su limitación de hardware. En la Guía del usuario de NVIDIA encontrará más detalles.



Mueva el deslizador para fijar el grado de filtración anisotrópica a fin de mejorar la calidad de la imagen. Activar esta opción mejora la calidad de la imagen pero en detrimento del rendimiento.

- **Desactivado.** Desactiva la filtración anisotrópica.
- **1x** Mejora el rendimiento máximo.
- **2x.** Mejora la calidad de la imagen pero en detrimento del rendimiento.
- **4x.** Mejora la calidad de la imagen pero en detrimento del rendimiento.
- **8x.** Mejora la calidad de la imagen al máximo.

**Nota:** Es posible que haya algunas opciones no disponibles debido a su limitación de hardware. En la documentación del usuario de NVIDIA encontrará más detalles.

Permite que la aplicación Direct3D seleccione su propia frecuencia de regeneración. Cuando esta opción esté activada, el siguiente cuadro de lista quedará desactivado.

Permite al controlador anular la frecuencia de regeneración para las aplicaciones Direct3D. Cuando esta opción esté activada, el siguiente cuadro de lista también quedará activado.

Este cuadro de lista permite anular individualmente las velocidades de regeneración para cada resolución.

**Por defecto** significa que se usa la frecuencia de regeneración de la aplicación. Cualquier otro valor significa que hay que fijar la frecuencia de regeneración en el valor de las aplicaciones Direct3D de pantalla completa.

Para anular la frecuencia de regeneración

1. En la columna Frecuencia de regeneración, haga clic en la opción **Por defecto** en la línea que contiene la resolución a la cual desea cambiar la frecuencia de regeneración. Aparecerá una lista de valores.
2. Seleccione una frecuencia de regeneración y haga clic en **Aplicar**.

Hace más nítida la calidad de la imagen amplificando el contenido de alta frecuencia.

Ajusta el consumo de potencia de la batería en relación con el rendimiento.

Ajusta el consumo de potencia de la fuente de alimentación de C/A en relación con el rendimiento.

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



Éste es el nivel de potencia actual en relación con el rendimiento.

Éste es el nivel actual de carga de la batería.

Utilice este deslizador del tamaño de pantalla de TV moviéndolo al nivel que ajusta el tamaño de la pantalla de TV. Por ejemplo, si ve un borde negro en la pantalla de TV, puede usar el deslizador para agrandar la pantalla de TV a fin de eliminar dicho borde.

**Nota:** El ajuste del extremo derecho (mueva el deslizador a la derecha hasta el final) es óptimo para ver DVD.

Digital Vibrance permite controlar la separación de color y la intensidad de las imágenes, lo que produce imágenes de reproducción de video más brillantes y claras.

Algunas películas (imágenes de video) podrían aparecer oscuras durante la reproducción. Puede aumentar el valor Gamma para aumentar el brillo de la imagen.

Este panel proporciona características para crear y usar resoluciones personalizadas de pantalla.

Haga clic para agregar el modo personalizado ingresado en el área de edición de modo a la lista de Modos personalizados.

Haga clic para modificar lo seleccionado actualmente en la lista de Modos personalizados.



Haga clic para probar el modo personalizado en el área de edición de modo. Esta prueba intentará configurar el modo en la pantalla seleccionada y verificar su configuración correcta.

Haga clic para eliminar lo seleccionado actualmente en la lista de Modos personalizados.

Seleccione este cuadro para permitir establecer modos más pequeños que los modos de escritorio tradicionales de Windows en la pantalla seleccionada. Esto puede hacer que el área visible de la pantalla aparezca tal vez ampliada o que se expanda por el escritorio, según las capacidades de la pantalla.

Ajusta la dimensión horizontal (o el número de píxeles de ancho) del modo de pantalla a personalizar.

Ajusta la dimensión vertical (o el número de píxeles de alto) del modo de pantalla a personalizar.

Ajusta la frecuencia de regeneración vertical del modo de pantalla a personalizar.

Ajusta el número de colores en pantalla (llamado también bpp o bits por pixel) del modo de pantalla a personalizar.

Selecciona uno de los modos de pantalla estándar de Windows como punto de partida en el área de edición de modo.



Enumera los modos de pantalla personalizados disponibles actualmente.

Enumera los modos de pantalla disponibles actualmente que pueden configurarse en los dispositivos de pantalla particulares relacionados con la pantalla seleccionada. Esta lista sólo contiene modos que pueden presentarse físicamente en esta pantalla y pueden ser de menor dimensión que los modos que pueden fijarse en el panel de configuraciones de propiedades de pantalla en Windows.

Seleccione este cuadro para activar las configuraciones óptimas para ver contenido de video en TV.

Ajusta la sincronización del monitor manteniendo la relación de aspecto actual.

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

Esta opción selecciona la configuración de 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 a usar como la preferida. Puede regenerarse la pantalla preferida según se necesite usando el deslizador **Regenerar pantalla preferida**.

Use el ratón para seleccionar la pantalla preferida. La pantalla donde está actualmente el ratón se trata como la preferida para fines de regeneración.



Use este deslizador para especificar el número de veces que se regenera una pantalla preferida comparada con las demás.

- § 1x especifica que la pantalla preferida se regenera solamente una vez por ciclo.
- § 2x especifica que la pantalla preferida se regenera dos veces por ciclo, en tanto que las demás se regeneran sólo una vez por ciclo.
- § 3x significa que la pantalla preferida se regenera tres veces por ciclo.

Ayuda a seleccionar las configuraciones de reloj para lo siguiente:

- § Estándar (2D), lo cual sólo afecta a las aplicaciones bidimensionales o
- § Rendimiento (3D), lo cual sólo afecta a las aplicaciones tridimensionales.

La selección de la configuración de rendimiento del reloj determina la velocidad con que se ejecuten las aplicaciones 3D.

La selección de la configuración estándar del reloj determina la velocidad con que se ejecuten las aplicaciones 2D.

Determina la configuración máxima del reloj que es segura en el sistema en este instante. Puede variar la configuración máxima del reloj determinada aquí en ejecuciones consecutivas y depende de lo bien que el sistema maneje las pruebas de tensión de autodetección.

Permite crear una superposición estando en modos de expansión. (Algunos sistemas no pueden crear superposiciones estando activado el modo Expansión; esta opción le permite contrarrestar esa limitación.)

Al empujar este gráfico de alfiler, el menú emergente queda abierto cuando esté puesto el alfiler. Si lo suelta, se cierra automáticamente el menú emergente y se abre cuando la ventana del panel de control pierde enfoque.

Le permite seleccionar manualmente la resolución de exploración-expansión para una pantalla dada. Si selecciona una resolución de exploración-expansión, el controlador ingresará a un modo de exploración-expansión con la resolución dada, siempre que sea posible.

**Nota:** Esta configuración permanecerá durante los reinicios del sistema.



Seleccione este cuadro si el monitor (dispositivo de pantalla) es compatible con la rotación nativa.

**Nota:** Si la pantalla no es compatible con la rotación nativa, al seleccionar esta casilla se desactivará la rotación.

Seleccione este cuadro para anular las configuraciones anisotrópicas seleccionadas por la aplicación y cambiarlas por las seleccionadas por el usuario para aplicaciones 3D.

Seleccione este cuadro para activar Expansión doble.

- § La expansión doble mejora mucho la calidad de la imagen con resoluciones menores, lo cual es muy útil para video de pantalla completa o juegos de computadora.
- § La expansión doble exige el doble del ancho de banda del monitor. Para resoluciones y frecuencias de regeneración más altas, el controlador volverá automáticamente al modo estándar cuando el modo de doble expansión exceda las limitaciones del monitor.

Permite agregar más de un modo personalizado con todas las profundidades de color compatibles.

Permite agregar más de un modo personalizado con todas las velocidades de regeneración compatibles.

Muestra las configuraciones de resolución de pantalla disponibles para el monitor (dispositivo de pantalla). Mueva el deslizador para seleccionar una resolución de pantalla diferente.

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

Indica los eventos especiales de NVIDIA GPU que han ocurrido y ha registrado el controlador del dispositivo. También puede ver estos eventos con el visualizador del registro de eventos.



Especifique los formatos de pixel a usar para superposiciones en OpenGL.

- **Superposiciones identificadas con color (8 bpp):** Use superposiciones de paleta de 8 bits.
- **Superposiciones RGB (formato RGB555):** Use superposiciones de 16 bits (RGB555).
- **Identificados con color (8 bpp) y formato RGB555:** Permite que la aplicación use superposiciones de paleta de 8 bits o de 16 bits (RGB555).

**Nota:** Las superposiciones requieren memoria de gráficos incorporada y pueden no estar disponibles en todas las resoluciones. Le convendrá reducir la resolución o la profundidad del color, si tiene problemas para acceder a la función de superposición.

Habilita la corrección gamma para líneas suavizadas. Las líneas suavizadas con corrección gamma consideran variaciones en las capacidades de presentación del color de los dispositivos de salida al representar líneas lisas.

Activa este sistema como maestro. Cuando está activada esta opción, se usa la tarjeta de gráficos como maestra que genera la señal de sincronización de bloqueo de tramas.

Borde creciente. Al estar activada, esta opción indica que se usa el borde creciente para detectar sinc.

#Borde decreciente. Al estar activada, esta opción indica que se usa el borde decreciente para detectar sinc.

Retardo de sincronización ( $\mu\text{s}$ ). Cuando está en modo maestro, esta opción especifica la cantidad de tiempo (en microsegundos) que debe esperar la tarjeta de bloqueo de trama hasta generar el pulso de sincronización.

Regeneración (Hz). Cuando está en modo maestro, ésta es la frecuencia (en Hz) con la cual genera la tarjeta de gráficos los pulsos de sincronización de salida.

Estado de sinc y conexión. Estos gráficos muestran el estado actual de la tarjeta de bloqueo de tramas. A continuación aparecen las descripciones individuales:

- **Sinc lista** Señal de sincronización de la GPU que sale
- **Cambio listo**. Señal entre una GPU y otra que se usa para sincronizar todas las GPU en la serie concatenada
- **Sincronización**. El bit de sincronización de tiempo se refiere a la sincronización mediante los puertos de bloqueo de tramas.
- **Sinc estereofónica**. Sincronización de la tarjeta VGA. Si no hay bloqueo de tramas ni sincronización interna, se usará esta sincronización.
- **Entrada**. Conector de entrada para la sincronización del bloqueo de tramas
- **Salida**. Conector de salida para la sincronización del bloqueo de tramas
- **Sinc. interna** Señal de sincronización recibida del conector BNC



Probar enlace. Haga clic para consultar las opciones de sincronización y verificar las conexiones. Aparecen los resultados y el estado actual.

Haga clic para ejecutar una serie de pruebas internas que calibran la tarjeta de gráficos según las configuraciones óptimas de sincronización de trama. Aparecen los resultados y el estado actual.

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

Haga clic en la flecha del cuadro de lista y seleccione pantalla Primaria o Secundaria, dependiendo de la pantalla en la cual prefiera ver el video de superposición.

Use esta opción para seleccionar el par de pantallas donde aparecerá el escritorio. El primer icono representa la pantalla primaria y el segundo la secundaria. La lista muestra todos los pares de pantalla que pueden usarse juntos.

Use esta opción para seleccionar cómo debe aparecer el escritorio.

- § **Pantalla única** significa que aparezca el escritorio solamente en la pantalla primaria.
- § **Dualview** significa que aparezcan dos escritorios diferentes, uno en cada pantalla.
- § **Clon** significa reproducir el mismo escritorio en dos pantallas.
- § **Expansión horizontal** significa que aparezca un escritorio ampliado horizontalmente abarcando dos pantallas.
- § **Expansión vertical** significa que aparezca un escritorio ampliado verticalmente abarcando dos pantallas.

Activa Superposición de escritorios abarcando pantallas nView en modo de expansión horizontal o vertical. Esta opción le permite repetir una parte de la imagen de pantalla a lo largo de los bordes de pantallas vecinas al utilizar varias pantallas para formar un solo escritorio en modo de expansión.

Especifica el número de píxeles horizontales que se superpondrán al usar la superposición de escritorios en modo de expansión horizontal.



Especifica el número de píxeles verticales que se superpondrán al usar la superposición de escritorios en modo de expansión vertical.

Activa Difuminado proyectado abarcando pantallas de 'proyección'. Esta opción le permite compensar artefactos de luminancia cuando se superpone la salida de varios dispositivos de proyección para formar una sola imagen de pantalla sin uniones.

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

Especifica el número de píxeles desde los bordes horizontales de pantalla a usar en Difuminado proyectado

Especifica la reducción de la gradiente usada para introducir el valor Luma horizontal a lo largo de los bordes horizontales difuminados de pantalla.

**Gama de valores Luma:** 0 a 255 pixeles. Al utilizar una gran reducción disminuyen las uniones visibles a lo largo de los bordes de pantalla y se simplifica la alineación de pantalla, pero puede sacrificarse un poco la calidad de la imagen.

Especifica el valor Luma deseado para los bordes difuminados horizontales de pantalla.

**Gama de valores Luma:** 0 a 255 píxeles. Cuanto mayor sea el número que especifique, tanto más brillante aparecerá la imagen en los bordes difuminados.

Especifica el número de píxeles desde los bordes verticales de pantalla a usar en Difuminado proyectado.

Especifica la reducción de la gradiente usada para introducir el valor Luma vertical a lo largo de los bordes verticales difuminados de pantalla.

**Gama de valores Luma:** 0 a 255 pixeles. Al utilizar una gran reducción disminuyen las uniones visibles a lo largo de los bordes de pantalla y se simplifica la alineación de pantalla, pero puede sacrificarse un poco la calidad de la imagen.



Especifica el valor Luma deseado para los bordes difuminados verticales de pantalla.

**Gama de valores Luma:** 0 a 255 píxeles. Cuanto mayor sea el número que especifique, tanto más brillante aparecerá la imagen en los bordes difuminados.

Exportar las configuraciones de Superposición de escritorios y Difuminado proyectado desde el cuadro de diálogo a un archivo.

Importa las configuraciones de Superposición de escritorios y Difuminado proyectado desde un archivo y las usa para rellenar el cuadro de diálogo.

Fuerza la compatibilidad con el Generador de mezcla de video. Seleccione esta opción si no se ve el video de pantalla completa en el dispositivo de pantalla seleccionado.

Activa o desactiva el escalamiento del escritorio de alta resolución. Mejora la calidad de la imagen de escritorio si se activa el escalamiento del escritorio de alta resolución.

Cuando esté en modo maestro, esta es la velocidad (en Hz) con la cual se reciben los impulsos del generador de sinc. externo a través del conector bayoneta (BNC).

Al estar en modo maestro, éste es el modo de video relacionado con el generador de sinc. externo.

Al estar en modo maestro, éste es el número de impulsos del generador de sinc. externo a recibir antes de retransmitirlos a los dispositivos esclavos.



Mueva el deslizador para seleccionar las configuraciones de rendimiento y las mejoras de calidad en aplicaciones Direct3D y OpenGL.

- **Alto rendimiento** contribuye a lograr el óptimo rendimiento de sus aplicaciones.
- **Rendimiento** le brinda el mejor rendimiento de sus aplicaciones con una buena calidad de imagen.
- **Calidad** es la configuración predeterminada que produce la mejor calidad de imagen para sus aplicaciones.

Optimiza los gráficos en el televisor para una aplicación particular.

Centra los gráficos en el TV.

Optimiza el TV para la reproducción de DVD.

Optimiza la reproducción de TV para gráficos del escritorio.

Optimiza el TV con configuraciones personalizadas.

Permite que la aplicación seleccione su propia frecuencia de regeneración. Cuando esta opción esté activada, el siguiente cuadro de lista quedará desactivado.

Permite que el controlador anule la frecuencia de regeneración para las aplicaciones. Cuando esta opción esté activada, el siguiente cuadro de lista también quedará activado.



Este cuadro de lista permite anular individualmente las velocidades de regeneración para cada resolución.

**Predeterminado** significa que se usa la velocidad de regeneración de la aplicación. Cualquier otro valor significa que hay que fijar la frecuencia de regeneración en el valor de las aplicaciones.

Para anular la velocidad de regeneración

1. En la columna Frecuencia de regeneración, haga clic en la palabra **Predeterminada** en la línea que contiene la resolución a la cual desea cambiar la frecuencia de regeneración. Aparecerá una lista de valores.
2. Seleccione una frecuencia de regeneración y haga clic en **Aplicar**.

Cuando se anule una frecuencia de regeneración, Microsoft Windows informará de la frecuencia de regeneración según lo que especifique la aplicación, pero el monitor (dispositivo de pantalla) usará la frecuencia de regeneración anulada.

Haga clic para consultar las opciones de sincronización y verificar las conexiones. Aparecen los resultados y el estado actual.

Activa este sistema como esclavo. Cuando está activada esta opción, se usa la tarjeta de gráficos como esclava que se sincroniza con la señal de sincronización de bloqueo de tramas.

Especifica si se incluirán los modos no compatibles con su pantalla.

**Precaución:** Seleccionar un modo inadecuado para su pantalla puede causar serios problemas y dañar su hardware.

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

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

Muestra la última resolución, colores y frecuencia de regeneración de la pantalla desde el último cambio que se haya efectuado.

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



Haga clic para seleccionar el modo de sincronización de visualización de la pantalla:

- **Detección automática** es la configuración 'predeterminada', y permite a Windows recibir la información de sincronización adecuada directamente del propio monitor. **Nota:** Es posible que algunos monitores antiguos no admitan esta característica.
- **Fórmula de sincronización general (GTF)** es un estándar utilizado por la mayoría de los monitores y dispositivos de pantalla nuevos.
- **Sincronizaciones discretas del monitor (DMT)** es un estándar antiguo todavía utilizado por algunos monitores. Active esta opción si su monitor o dispositivo de pantalla requiere DMT.
- **Estándar de sincronizaciones de video coordinado (CVT)** se convirtió en el estándar VESA en marzo de 2003. CVT soporta resoluciones mayores de mejor manera que los demás estándares de sincronización.
- **Sincronización de relación de aspecto fija** fuerza la imagen visualizada a conservar la relación de aspecto del modo en vez de la relación de aspecto del monitor. **Nota:** El controlador puede colocar bordes negros alrededor de la imagen visualizada, según sea necesario.

Haga clic en la flecha descendente para especificar si se aplicarán estas configuraciones de corrección de color.

- **Todo** aplica las configuraciones de su escritorio de Windows y reproducción de video.
- **Escritorio** aplica estas configuraciones de corrección de color al escritorio de Windows.
- **Superposición/VMR** aplica estas configuraciones de corrección de color a la reproducción de video utilizando la superposición.
- **Video de pantalla completa** aplica estas configuraciones de corrección de color a la reproducción de video de pantalla completa.

Haga clic en la flecha descendente para seleccionar el canal de color afectado por los deslizadores o la curva de control. Puede ajustar los canales rojo, verde o azul por separado, o el compuesto todo de una sola la vez.

Una representación gráfica de la curva de corrección de color. Los valores de entrada y los de salida ajustados aparecen a lo largo del eje X e Y respectivamente. Los valores numéricos aparecen en los cuadros de edición adyacentes.

- En el **Modo estándar**, esta curva cambia dinámicamente a medida que se ajustan los deslizadores de Contraste, Brillo o Gamma.
- En el **Modo avanzado**, puede modificar esta curva en tiempo real arrastrando los puntos de control con el ratón, cambiando los valores en los cuadros de edición o bien mediante las teclas de flecha. Puede insertar puntos de control adicionales haciendo clic con el botón izquierdo del ratón a lo largo de la curva o bien pulsando la tecla Ins. Puede borrar los puntos de control arrastrándolos fuera de los bordes o usando la tecla Supr y puede seleccionar múltiples puntos de control usando la selección de arrastre y las teclas modificadoras Mayús y Control.
- En el **modo Perfil de ICC**, aparecerán las curvas de corrección de color cargadas del perfil ICC. Utilice una aplicación de publicación profesional para efectuar la equivalencia de colores basándose en la información del perfil ICC.

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

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

Muestra una lista de perfiles de corrección de color disponibles.

- El **Modo estándar** permite especificar las configuraciones de corrección de color usando los deslizadores de Contraste, Brillo y Gamma.
- El **Modo avanzado** permite especificar las configuraciones de corrección de 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 activada, las configuraciones que aparecen en los deslizadores no son válidas.
- El **modo Perfil de ICC** Usa las curvas de corrección de color importadas del perfil ICC especificado. Seleccione el modo de perfil de ICC y haga clic en el botón Importar para cargar el perfil. Cuando esta opción está activada, las configuraciones que aparecen en los deslizadores no son válidas.

Las **Configuraciones personalizadas** que ha guardado también aparecen en esta lista. Para activar el perfil de Configuraciones personalizadas, selecciónelo de la lista.

Haga clic para especificar el nombre de archivo del perfil ICC que se ha de utilizar.

Haga clic para alternar la edición de menús de pantalla.

Muestra la lista de pantallas ocultas cuando está activada la edición de menús de pantallas.



Utilice estas opciones para determinar la posición de la imagen en la pantalla plana al ejecutar aplicaciones con resoluciones inferiores a la resolución máxima admitida para la pantalla plana. Las opciones de "escalamiento" están disponibles para pantallas planas compatibles con múltiples resoluciones nativas.

- **Escalamiento del adaptador de pantalla.** Active esta opción si desea el escalamiento de imágenes de menor resolución para ajustarse a la pantalla plana. Por ejemplo, si la pantalla plana tiene una resolución máxima de 1400x1050, una imagen con una resolución de 1024x768 se escalará para aparecer en la pantalla con una resolución de 1400x1050. Para esta operación de "extensión de píxeles" se usará el adaptador de pantalla.
- **Salida centralizada.** Active esta opción si desea mostrar imágenes de menor resolución "tal cual" en el centro de la pantalla plana. Por ejemplo, si la pantalla plana 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 y con bordes negros.
- El **Escalamiento del monitor** es similar al **Escalamiento del adaptador de pantalla**, salvo que usa el método predeterminado de "extensión de píxeles" de la pantalla plana en vez del adaptador de pantalla.
- **Escalamiento de relación de aspecto fijo.** (**Nota:** La disponibilidad de esta opción depende de la configuración de su pantalla). Active esta opción si desea el escalamiento de las imágenes de menor resolución para que quepan en la pantalla plana, y al mismo tiempo conservar la relación de aspecto de la imagen. Por ejemplo, si la pantalla plana tiene una resolución máxima de 1680x1050, una imagen con una resolución de 1024x768 se escalará para aparecer en la pantalla con una resolución de 1400x1050 y con bordes negros.

Use esta opción para forzar el ventilador de la GPU de NVIDIA para que funcione permanentemente al nivel máximo e ignore la temperatura de la GPU o el modo de rendimiento. En este modo, el ventilador genera un nivel de ruido constante.

