

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

Direct3D especifica que un adaptador de pantalla con soporte de aceleración para hardware D3D debe poder implementar niebla de vértice y niebla de tabla. Algunos juegos no aprovechan las posibilidades del hardware D3D y utilizan el soporte de niebla de tabla. Si selecciona esta opción, garantizará el correcto funcionamiento de estos juegos en el procesador gráfico NVIDIA.

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

Es probable que algunos juegos pensados para versiones anteriores de DirectX no funcionen correctamente en las versiones 6 o 7 de DirectX y con el soporte correspondiente activado en los controladores. Si selecciona esta opción, los controladores se ejecutarán en modo de compatibilidad DirectX5, de modo que los juegos con versiones anteriores funcionarán correctamente.

Utilice esta opción si desea ejecutar determinados juegos con versiones anteriores que no se inician o no funcionan como deberían.

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

Normalmente, el usuario desea mantener esta opción activada, a menos que la tarea que se deba ejecutar requiera una profundidad de Z-buffer específica. Si esta opción está desactivada, no funcionará ninguna aplicación cuyo Z-buffer activo no coincida con el de la configuración de hardware actual.

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

Ello permite al hardware utilizar un mecanismo diferente para la creación de buffers de profundidad en aplicaciones de 16 bits. Si se activa esta configuración, puede obtenerse una representación gráfica de imágenes 3D de calidad superior.

Activa el logotipo de NVIDIA en Direct3D.

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

El procesador gráfico 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.

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. Si se reduce el número de niveles de mipmap, a menudo puede eliminarse la alineación indebida de texturas o "seaming" (en detrimento del rendimiento).

Le permite seleccionar el método de mipmapping automático utilizado por el procesador gráfico.

Puede seleccionar el método de mipmapping bilineal o anisotrópico de 8 conectores. El método bilineal proporciona generalmente un mejor rendimiento, mientras que el método anisotrópico produce una imagen de calidad superior.

Le permite ajustar la inclinación del LOD (Nivel de detalle) de los mipmaps.

Una inclinación inferior proporcionará una mejor calidad de imagen, mientras que una 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".

Una lista de los parámetros personalizados (o "tweaks") que ha guardado. Si selecciona un elemento de la lista, se activará el parámetro. Para aplicar el parámetro, seleccione el botón "Aceptar" o "Aplicar".

Le permite 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 completada 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.

Borra la configuración personalizada seleccionada actualmente en la lista.

Restablece los valores predeterminados en todos los parámetros.

Muestra un cuadro de diálogo que le permite personalizar parámetros Direct3D adicionales.

Esta opción cambia 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 exigencias de las especificaciones Direct3D. Es probable que alguna aplicación de 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 zona entre la esquina superior izquierda y la parte central.

De este modo, el procesador gráfico puede utilizar 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 el PC. Cuanta más RAM del sistema haya instalada, más alto será el valor que podrá establecerse.

Esta configuración sólo se aplica a los adaptadores de pantalla PCI (o adaptadores de pantalla AGP que se ejecutan en modo de compatibilidad PCI).

Seleccione esta opción para desactivar la sincronización vertical.

Permite representar inmediatamente la imagen en la pantalla sin esperar a su sincronización con la retracción vertical del monitor. Con ello se obtienen unas velocidades de trama superiores a la velocidad de refresco del monitor, pero puede generar distorsiones visuales y seccionamiento de la imagen, de manera que se reduce su calidad.

Esta opción le permite determinar la cantidad de suavizado de líneas utilizada en una aplicación D3D determinada.

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.

Utilice esta opción para activar el suavizado de líneas en aplicaciones que no lo admiten directamente.

Tenga en cuenta que probablemente algunas aplicaciones que no admiten explícitamente el suavizado de líneas no se visualizarán correctamente o generarán una imagen gráfica irregular. Utilice esta opción con precaución. Desactívela si observa problemas de visualización con un juego o una aplicación que no admite suavizado de líneas.

Esta opción le permite limitar el número de tramas que la CPU puede preparar antes de que sean procesadas por el chip gráfico una vez desactivada la sincronización vertical.

En algunos casos, cuanto mayor sea el número de tramas previamente representadas permitido, mayor podrá ser el "retraso de entrada" en respuesta a dispositivos tales como 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.

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

Con ello se puede incrementar el rendimiento en aplicaciones de modelado 3D compatibles con esta extensión.

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

Sin embargo, si la memoria de vídeo local disponible es inferior a 8 MB, el soporte de extensión de planos duales no se activará.

Este parámetro no es efectivo si la opción "Activar extensión de área de buffer" está desactivada.

Con un filtro lineal de mipmap lineal rápido se incrementará el rendimiento de la aplicación, en detrimento de la calidad de imagen.

En muchos casos, la pérdida de calidad de imagen no es del todo perceptible, de modo que puede aprovecharse del rendimiento adicional que se obtiene al activar esta característica.

Esta opción permite a OpenGL utilizar el filtro anisotrópico para mejorar la calidad de las imágenes.

Seleccione esta opción para desactivar el soporte del controlador en instrucciones optimizadas utilizadas por determinadas CPU.

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

Estas opciones controlan el suavizado de líneas completas de un escenario para el controlador OpenGL. El suavizado de líneas es una técnica utilizada para difuminar los bordes de los objetos en un escenario y reducir el efecto "stairstep" dentado que a veces aparece. El método de 1.5 x 1.5 ofrece el suavizado de líneas con el mejor rendimiento, mientras que el método 2 x 2 suministra la mayor calidad de la imagen.

Permite que el controlador exporte formatos de píxel estereoscópicos. Ahora las aplicaciones OpenGL pueden utilizar estéreo y activar las gafas de persiana estereoscópicas.

Permite que el controlador exporte formatos de píxel con superposición. Ahora las aplicaciones OpenGL pueden utilizar superposición.

Esta opción permite a OpenGL utilizar el filtro anisotrópico para mejorar la calidad de las imágenes. Tenga en cuenta que la activación de esta característica mejorará la imagen a costa del rendimiento.

Cuando está activada, el controlador OpenGL asigna un buffer de fondo y un buffer de profundidad a la misma resolución que la pantalla.

El uso de la memoria es más efectivo para aplicaciones que crean muchas ventanas.

Cuando se desactiva, el controlador OpenGL asigna un buffer de fondo para cada ventana creada por una aplicación.

Esta característica mejora el rendimiento de las aplicaciones OpenGL que utilizan varias ventanas.

Establece los valores de configuración óptimos para la aplicación OpenGL seleccionada.

Esta opción 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 utilizará texturas de 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** activarán el uso de texturas de la profundidad de color especificada, independientemente de la configuración del escritorio.

Esta opción determina el modo de volteo gráfico del buffer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa. Puede seleccionar el método de transferencia de bloqueo, el método de volteo de página o la selección automática. La selección automática permite al controlador determinar el mejor método basado en la configuración del hardware.

Esta opción le permite especificar cómo se administra la sincronización vertical en OpenGL.

Siempre desactivada desactivará 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.

Le permite guardar la configuración actual como un "tweak" personalizado. Los parámetros guardados se añadirán posteriormente a la lista adyacente.

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

Los controles de la barra de desplazamiento le permiten ajustar los valores de brillo, contraste o gamma para el canal de colores seleccionado.

Los controles de corrección de color le ayudan a compensar las variaciones de luz entre una imagen de origen y su salida a través de un dispositivo de salida. Esta opción es útil al trabajar con aplicaciones de procesamiento de imágenes, ya que permite obtener una reproducción de color de las imágenes (como las fotografías) más precisa cuando éstas se visualizan en el monitor.

Además, muchos juegos con aceleración 3D pueden aparecer demasiado oscuros. 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.

Le permite seleccionar el canal de colores 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 le ofrece más control sobre la separación y la intensidad del color, lo que da como resultado unas imágenes más limpias y brillantes en su aplicación.

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

Si selecciona esta opción, al reiniciar Windows se restablecerán automáticamente los ajustes de color efectuados.

Nota: Si el PC se ejecuta en una red, el color se ajustará una vez haya iniciado Windows.

Una lista de los parámetros personalizados que ha guardado. Si selecciona un elemento de la lista, se activará el parámetro.

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

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

Restablece la configuración de hardware predeterminada de fábrica en los valores de color.

Le permite seleccionar el modo de temporización del monitor:

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

Fórmula de disposición general o **GTF** es un estándar utilizado por la mayor parte del hardware más reciente.

Disposiciones discretas del monitor o **DMT** es un estándar antiguo todavía utilizado por algún tipo de hardware. Si su hardware requiere DMT, active esta opción.

Añade el icono de NVIDIA QuickTweak 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 desplegable determinado. El menú también contiene elementos para restablecer parámetros predeterminados y acceder al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Le permite elegir el icono utilizado para representar la utilidad QuickTweak en la barra de tareas de Windows.

Seleccione el icono que desea visualizar en la lista. A continuación, elija "Aceptar" o "Aplicar" para actualizar el icono en la barra de tareas.

Activa el Administrador de escritorio NVIDIA.

El Administrador de escritorio NVIDIA habilita funciones avanzadas, como las teclas de método abreviado para gestión de ventanas, recentrado y ampliación de cuadros de diálogo, al utilizar configuraciones TwinView con varios monitores. El Administrador de escritorio admite asimismo varios escritorios para ayudarle a organizar mejor el espacio de trabajo de las aplicaciones.

Abre el cuadro de diálogo de la configuración del Administrador de escritorio NVIDIA.

Con el cuadro de diálogo de la configuración del Administrador de escritorio se controlan todas las funciones y parámetros del Administrador, como, por ejemplo, las opciones de recentrado de los cuadros de diálogo, las selecciones de las teclas de método abreviado y la configuración de la gestión de aplicaciones.

Cierra este cuadro de diálogo y guarda los cambios efectuados, los cuales serán efectivos a partir del momento en que seleccione el botón "Aceptar" o "Aplicar" en el cuadro de diálogo "Propiedades adicionales".

Le permite determinar el botón del ratón mediante el cual, tras hacer clic encima del icono de la barra de tareas, aparecerá el menú.

Activa o desactiva los mensajes de confirmación.

Seleccione esta opción si no desea visualizar los mensajes de confirmación al cargar una configuración 3D desde el menú de la barra de tareas.

Seleccione esta opción si desea visualizar el menú de la barra de tareas con un efecto 3D.

Estas opciones 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 el monitor.

Restablece el escritorio en su posición predeterminada para la resolución y la velocidad de refresco actuales.

Estas opciones le permiten seleccionar el dispositivo de pantalla de salida (monitor, pantalla plana digital o TV, según los dispositivos que admita el adaptador de pantalla).

Abre una ventana en la que puede personalizar la configuración del dispositivo de pantalla activo.

Indica el formato y la configuración nacional actual utilizados para la salida de TV.

Abre una ventana en la que puede especificar un formato de salida 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 está incluido en la lista, seleccione el más cercano.

Establece el formato seleccionado como valor predeterminado inicial.

Si se inicia el PC con sólo un TV conectado al adaptador de pantalla, todos los mensajes de pantalla visualizados durante el proceso de arranque saldrán en el formato adecuado admitido por su televisión.

Le permite 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 vídeo compuesto. Si no tiene claro el tipo de señal que debe especificar, elija la configuración **Seleccionar automáticamente**.

Utilice 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. A continuación, puede volver a iniciar sus ajustes. Cuando haya colocado el escritorio en la posición deseada, pulse el botón "Aceptar" o "Aplicar" para guardar la configuración antes de que haya transcurrido el intervalo de 10 segundos.

Restablece la posición predeterminada del escritorio en la TV para la resolución actual.

Utilice estos controles para ajustar el brillo y la saturación de la imagen de TV.

Utilice estos controles para ajustar el brillo y el contraste de la imagen de TV.

Utilice este control para ajustar la cantidad de filtro de fluctuación que desea aplicar a la señal de TV.

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

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

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

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

Le permite ajustar las frecuencias de reloj central y de memoria de su procesador gráfico NVIDIA.

Establece la velocidad de reloj central de su procesador gráfico NVIDIA.

Indica la velocidad de reloj central en megahercios.

Establece la velocidad de reloj de la interfaz de memoria en el adaptador de pantalla.

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

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

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

Si selecciona esta opción, 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 el PC está conectado a una red, mantenga presionada la tecla <Ctrl> inmediatamente después de iniciar Windows.

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

Se recomienda ejecutar un reinicio cada vez que cambia la BIOS de su adaptador de pantalla por una imagen BIOS actualizada.

Le permite seleccionar uno de los cuatro modos TwinView:

Estándar - Selecciona el modo de presentación simple estándar. Utilice este modo si sólo tiene conectada una pantalla al adaptador gráfico NVIDIA

Clonar - Este modo envía al dispositivo secundario una copia exacta de la pantalla principal.

Extensión horizontal - Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación grande.

Extensión vertical - Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación grande.

Estándar TwinView - Selecciona el modo de presentación simple estándar. Utilice este modo si sólo tiene conectada una pantalla al adaptador gráfico NVIDIA.

Clonar TwinView - Este modo envía al dispositivo secundario una copia exacta de la pantalla principal.

Extensión horizontal TwinView - Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación. En este modo se combinan las dos pantallas para formar una gran superficie de presentación, útil para ver elementos más anchos que una única pantalla.

Extensión vertical TwinView - Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de presentación. En este modo, se combinan las dos pantallas para formar una superficie de presentación grande, que resulta útil para ver elementos más anchos que una única pantalla.

Una representación gráfica de la configuración de la pantalla TwinView.

Hacer clic en el gráfico del monitor le permitirá seleccionarlo como pantalla actual. Al hacer clic con el botón derecho en el gráfico del monitor, se presentan una serie de elementos que le permiten efectuar ajustes en el dispositivo de visualización asociado.

Cuando se trabaja en el modo de clonación, esta opción le permitirá trabajar con su dispositivo de pantalla principal a una resolución de escritorio superior a la que se utiliza en el dispositivo secundario. Si la resolución física del dispositivo secundario es inferior a la del principal, el escritorio de este dispositivo secundario realizará automáticamente una panorámica cuando el ratón toque los bordes de la pantalla.

Apaga la característica de panorámica automática en el dispositivo secundario si se ha seleccionado la opción "Permitir escritorio virtual en el dispositivo de clonación". Esto le permite "congelar" de manera efectiva el escritorio virtual en una determinada posición, lo cual resulta útil para presentaciones o trabajos de detalles finos en las aplicaciones.

Si activa esta característica podrá bloquear la actual posición de panorámica en la pantalla seleccionada en ese momento. Esto le permite "congelar" de manera efectiva el escritorio virtual en una determinada posición, lo cual resulta útil para presentaciones o trabajos de detalles finos en las aplicaciones.

Activa el modo de extensión TwinView del escritorio virtual.

Si activa esta característica podrá establecer un escritorio mayor que las dimensiones físicas permitidas por las pantallas combinadas.

Cuando intente mover el ratón fuera del área visible, la vista combinada se extenderá sobre el área de escritorio más amplia.

Una representación gráfica de la configuración del dispositivo secundario TwinView.

Hacer clic en el gráfico le permitirá configurar el dispositivo de salida conectado a la salida secundaria de su tarjeta gráfica provista de la función TwinView cuando se ejecute en el modo de clonación.

Habilita los controles del zoom para permitirle aumentar una determinada zona de la pantalla de vídeo.

Aquí puede seleccionar el área de la pantalla de vídeo que desea ampliar. Una vez seleccionada, puede ampliar esa parte de la pantalla desplazando los controles de la barra de desplazamiento inferior.

Le permite aumentar y reducir una parte determinada de la pantalla de reproducción de vídeo.

Selecciona el dispositivo de pantalla en que se va a reproducir el vídeo a pantalla completa.

Le permite seleccionar el coeficiente de aspecto (tamaño horizontal en relación al vertical) de la reproducción a pantalla completa.

Activar esta opción permite al controlador de vídeo determinar la resolución óptima para la reproducción de vídeo a pantalla completa.

Activar esta opción vincula el control de zoom de la página Controles de superposición para que controle simultáneamente el factor de zoom en el dispositivo de pantalla completa.

Al hacer clic en este botón accederá a las funciones de vídeo avanzadas que ofrece el modo de clonación de TwinView. Para poder acceder a estas características, el modo de clonación debe estar activado.

Activar esta opción provoca que el software de superposición utilice el control de bus. Se recomienda que deje esta opción sin marcar a menos que tenga problemas con la reproducción de vídeo, como la corrupción de la imagen o su no formación en absoluto.

Muestra el tipo de monitor que está utilizando con el adaptador de vídeo seleccionado.

Haga clic para visualizar las propiedades del controlador y del dispositivo para este monitor.

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

Especifica si la lista que aparece en Frecuencia de refresco contiene modos que no admite su monitor. Elegir un modo que sea inadecuado para su monitor puede provocar graves problemas en la pantalla y puede dañar el equipo.

Esta opción obliga al controlador OpenGL a utilizar un buffer de 16 bits de profundidad independientemente del formato de pixel elegido por la aplicación.

Esto mejora el rendimiento del buffer de profundidad y las operaciones pero con menos precisión del buffer de profundidad.

Cuando esté habilitado, OpenGL utilizará la característica Multimonitor avanzado de Windows2000.

Utilice esta opción para seleccionar qué pantalla contiene la esquina superior izquierda del escritorio. El efecto más obvio de esta opción es que intercambia la posición de las imágenes del monitor.

Muestra todas las pantallas TwinView actuales. Si se conecta más de un dispositivo y ha conmutado a un modo distinto del Estándar, seleccionará qué pantalla es la actual.

También puede hacer clic en el gráfico del monitor, en el control que se encuentra justo encima, para seleccionarlo como pantalla actual.

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

Los controles de panorámica le permiten configurar las dimensiones del área de pantalla visible en relación con el área real de su escritorio. Esto es útil para escritorios que mayores de lo que se podría presentar normalmente en el monitor, panel plano o TV.

Haga clic para detectar todas las pantallas conectadas a este adaptador de vídeo. Utilice esta función si ha conectado alguna pantalla después de abrir el Panel de control.

Seleccione esta casilla de verificación si tiene conectado un monitor al conector de la pantalla secundaria, y no se detecta. Esta opción es útil para monitores antiguos o para aquellos conectados mediante conectores BNC.

Haga clic para acceder a información relacionada con el adaptador gráfico basado en NVIDIA.

Haga clic para acceder a características adicionales del adaptador gráfico basado en NVIDIA.

Haga clic para acceder al sitio web de NVIDIA para obtener la información y los controladores más recientes dirigidos a su adaptador gráfico basado en NVIDIA.

En esta información se detallan los aspectos del hardware del adaptador gráfico actualmente seleccionado.

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

En esta tabla se muestra una lista de archivos e información de la versión asociada actualmente utilizados por el adaptador gráfico basado en NVIDIA.

La página de valores Administración de la aplicación le permite colocar las ventanas de la aplicación en varias pantallas o escritorios, según la aplicación.

Esta es la lista de aplicaciones que gestiona el Administrador de escritorio. Seleccione una aplicación de la lista para configurar sus valores de administración de la aplicación. Modifique la lista utilizando los botones "Agregar" y "Quitar" que aparecen a la derecha.

Pulse este botón para agregar un nuevo programa de aplicación a la lista de aplicaciones que gestiona el Administrador de escritorio.

Pulse este botón para quitar la aplicación seleccionada actualmente de la lista de aplicaciones que gestiona el Administrador de escritorio.

Pulse este botón para borrar todas las entradas de la lista de aplicación.

Advertencia: esto borrará todos los valores personalizados que existan para sus aplicaciones.

La selección de esta opción provocará que la ventana de aplicación comience siempre en la pantalla que haya especificado.

Este campo especifica la pantalla (monitor) donde comenzará siempre la aplicación seleccionada actualmente, si se ha seleccionado la opción "Iniciar siempre esta aplicación en el número de pantalla".

Si ha seleccionado esta opción, el Administrador de escritorio realizará el seguimiento del tamaño y la posición de la ventana de aplicación. La próxima vez que inicie la aplicación, el Administrador de escritorio restaurará la ventana a su tamaño y posición anteriores.

Esta opción le permite especificar que si maximiza la ventana de la aplicación sólo se rellenará la pantalla que ocupa actualmente, y no todo el escritorio, que puede estar ocupando varias pantallas.

Seleccione esta opción para iniciar la aplicación en un escritorio de aplicación con otro nombre.

Por ejemplo, puede crear un escritorio adicional independiente para el navegador de Web y uno para el lector de correo electrónico, además del escritorio predeterminado de Windows.

Escriba el nombre que se asignará al escritorio de aplicación independiente. También puede utilizar el botón desplegable para seleccionarlo entre los escritorios que ya se han creado para otras aplicaciones.

Este campo sólo está disponible si ha marcado la opción "Iniciar esta aplicación en un escritorio independiente".

La página Teclas de método abreviado le permite personalizar las combinaciones de “teclas de método abreviado” que puede utilizar para administrar la colocación de ventanas de aplicación en su escritorio.

Esta combinación de teclas mueve la ventana activa en ese momento (centrada) a la posición correspondiente en otro monitor.

Esta combinación de teclas desplaza a otra pantalla todas las ventanas que aparecen en la que tiene la aplicación activa en estos momentos.

Esta combinación de teclas desplaza todas las ventanas de aplicación a la pantalla en la que está situado el puntero del ratón.

Cuando tiene activos varios escritorios de aplicación, esta combinación de teclas cambiará de uno a otro. Utilizar repetidamente esta combinación hará que se pase de manera cíclica por la lista de escritorios de aplicación activos.

La página Valores globales contiene las opciones globales para el Administrador de escritorio y su gestión de todas las aplicaciones.

Elegir maximizar una aplicación a “todo el escritorio” significa que rellenará todo el escritorio, incluso aunque este ocupe varios monitores.

Elegir maximizar una aplicación a su “pantalla actual” significa que, de manera predeterminada, se rellenará sólo la pantalla que ocupaba originalmente.

Habilitar esta característica insertará un submenú "Administrador de escritorio NVIDIA" en los menús del sistema de todas las ventanas de aplicación de alto nivel. Este submenú permite un acceso rápido y fácil a todas las funciones de Administración de la aplicación, sin necesidad de abrir el panel de control del Administrador de escritorio.

Se accede a un menú de la ventana de aplicación haciendo clic con el botón derecho en el título de la ventana (barra de título) o haciendo clic en un icono de aplicación pequeño que se encuentra en el extremo izquierdo del título de la ventana.

Seleccionar esta opción hará que el Administrador de escritorio impida que las ventanas emergentes de alto nivel se dividan o partan entre dos o más monitores, resituándolas para que quepan en una pantalla.

Elija esta opción para centrar ventanas emergentes que ocupen todo el sistema en la ventana de su elección.

Seleccione el monitor en que desea centrar las ventanas emergentes. Este campo sólo está disponible cuando haya marcado el botón "Centrar cuadros emergentes en la pantalla número".

Esta opción provoca que las ventanas emergentes que ocupan todo el sistema (que se dividen en varios monitores) se centren en la pantalla que contenga el cursor del ratón, ya que es más probable que sea ésta la que esté mirando.

Esta opción conserva las ventanas emergentes de aplicación en la misma pantalla que la ventana de aplicación que las generó. Si un cuadro emergente se “extravía” a otro monitor, el Administrador de escritorio se desplazará para situarse en la pantalla de la ventana de aplicación.

Pulse este botón para restaurar los valores globales y las teclas de método abreviado del Administrador de escritorio.

Nota: esto no afectará a las personalizaciones por aplicación que haya realizado en la página del Administrador de aplicación.

Pulse el botón "Aceptar", aplique los cambios que haya realizado en la configuración del Administrador de escritorio y cierre la ventana del panel de control.

Pulse el botón "Cancelar" para cerrar la ventana del panel de control del Administrador de escritorio sin guardar ni aplicar ninguno de los cambios.

Advertencia: se desecharán los cambios en la configuración que haya realizado.

Pulse el botón "Aplicar" para hacer efectivos y guardar todos los cambios realizados en la configuración, y abandone la ventana del panel de control del Administrador de escritorio que está abierta.

Este diálogo le permite seleccionar una nueva aplicación que será gestionada por el Administrador de escritorio.

Esta es la lista de programas de aplicación que se están ejecutando en esos momentos en el escritorio. Puede seleccionar una aplicación de esta lista o especificar una aplicación diferente, por ejemplo una que no esté en ejecución, pulsando el botón "Examinar".

Pulse este botón para abrir un cuadro de diálogo de archivo, donde podrá seleccionar cualquier aplicación de Windows que desee gestionar con el Administrador de escritorio.

Pulse este botón para aceptar el archivo de programa que haya seleccionado como nueva aplicación que tiene que gestionar el Administrador de escritorio.

Pulse este botón si no desea seleccionar en este momento un programa de aplicación. Se cerrará el cuadro de diálogo Nueva aplicación sin cambiar ningún valor.

Este cuadro de diálogo le permite introducir el nombre de un nuevo escritorio de aplicación.

Escriba aquí un nombre para el nuevo escritorio de la aplicación. También puede seleccionar entre distintos nombres de escritorio que haya especificado para otras aplicaciones.

Por ejemplo, puede que desee disponer de un escritorio denominado "Web" para sus navegadores de Internet, "Correo" para el programa de correo electrónico, etc. La característica "Teclas de método abreviado" del Administrador de escritorio le permite cambiar sin problemas de uno de estos escritorios a otro.

Pulse el botón "Aceptar" para hacer efectivo el nuevo nombre que se asignará a su escritorio. No podrá pulsar este botón hasta que haya escrito un nombre válido.

Pulse el botón "Cancelar" si no desea introducir el nombre del escritorio en ese momento.

Esta combinación de teclas activa una serie de rectángulos convergentes animados para ayudarle a localizar el cursor del ratón.

Active esta opción para ajustar las ventanas por completo en una ventana o la otra al moverlas arrastrándolas con el ratón.

Estas opciones afectan a los elementos de la interfaz de usuario de su sesión de cliente de Windows; por ejemplo, el comportamiento de la barra de tareas y de las ventanas de cambio de tarea.

Seleccione esta opción para activar un conmutador de tareas alternativo correctamente centrado de acuerdo con la configuración de TwinView actual, y que permite conmutar entre aplicaciones ubicadas en diferentes escritorios.

La ventana del conmutador de tareas se activa pulsando Alt+Tab.

Si selecciona esta opción forzará a la ventana del conmutador de tareas para que aparezca siempre en el monitor especificado.

Seleccione el monitor en el que desea que aparezca la ventana del conmutador de tareas. Solo se pueden seleccionar los monitores actualmente activos.

Seleccione esta opción para restringir la barra de tareas a un único monitor; es decir, para impedir que se extienda en múltiples monitores.

Estas opciones determinan la forma en que el Administrador de escritorio gestiona la posición y ubicación de las ventanas emergentes, incluyendo los cuadros de diálogo de mensaje y los cuadros de diálogo de aplicación.

Seleccione esta opción para activar la función de Zoom. La función de Zoom muestra en un monitor una vista ampliada del área de la pantalla situada bajo el cursor del ratón. La vista ampliada aparece en el monitor opuesto al cursor del ratón; si mueve el cursor del ratón de un monitor a otro, la vista ampliada cambiará al otro monitor automáticamente.

La función de Zoom solo será operativa si tiene varios monitores conectados, y ha seleccionado modo de expansión horizontal o vertical.

Activa esta opción para llevar a cabo la ampliación mediante escalado filtrado (interpolado).

Las siguientes teclas de método abreviado se utilizan para controlar la función de zoom. Igual que en el caso de la pestaña "Teclas de método abreviado", puede definir una tecla de método abreviado haciendo clic en un campo y a continuación pulsando la combinación de teclas que prefiera.

Nota: las teclas de método abreviado están desactivadas cuando están abiertas las páginas "Zoom" o "Teclas de método abreviado", para impedir que las teclas de método abreviado existentes interfieran con la definición de otras nuevas.

Esta tecla de método abreviado activa y desactiva la función Zoom.

Esta tecla de método abreviado aumenta el nivel de aumento de la vista de zoom.

Esta tecla de método abreviado disminuye el nivel de amplificación de la vista de zoom.

Este parámetro especifica cuántas veces por segundo se actualiza la vista de zoom, cuando el ratón no se mueve. (La vista de zoom se actualiza automáticamente siempre que se mueve el ratón.) Tenga en cuenta que si aumenta esta cifra, el rendimiento del sistema o de la aplicación puede quedar afectado negativamente.

Este parámetro es el número de milisegundos de demora de la conmutación de la vista de zoom de un monitor al otro. Esta demora está diseñada para impedir que la vista de zoom “estalle” de un monitor a otro si el cursor del ratón se desvía brevemente al monitor que muestra la vista de zoom. Este parámetro puede establecerse en cero si no se desea ninguna demora.

Seleccione esta opción para activar el cambio del nivel de amplificación de la vista de zoom sobre la marcha, pulsando una combinación de Ctrl/Alt/Mayús y utilizando la rueda del ratón.

Seleccione la combinación de Ctrl, Alt y Mayús que se debe pulsar y mantener para poder utilizar la rueda del ratón para cambiar el nivel de amplificación de la vista de zoom.

La página Teclas de método abreviado le permite personalizar las combinaciones de “teclas de método abreviado” que puede utilizar para administrar la colocación de ventanas de aplicación en su escritorio.

Nota: las teclas de método abreviado están desactivadas cuando están abiertas las páginas “Zoom” o “Teclas de método abreviado”, para impedir que las teclas de método abreviado existentes interfieran con la definición de otras nuevas.

Esta opción desactivará el suavizado de líneas en aplicaciones 3D.
Selecciónela si precisa el máximo rendimiento en las aplicaciones.

Esta opción activará el suavizado de líneas en modo 2x.

Ofrece una mejor calidad de imagen y un alto rendimiento en aplicaciones 3D.

Esta opción activará una técnica patentada de suavizado de líneas disponible en la familia de procesadores gráficos GeForce3.

El suavizado de líneas Quincunx ofrece la calidad del modo 4x AA, más lento, con un rendimiento muy próximo al del modo rápido 2x AA.

Esta opción activará el suavizado de líneas en modo 4x.

Ofrece la máxima calidad de imagen posible, a expensas de una pequeña disminución en el rendimiento de las aplicaciones 3D.

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

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

Información acerca de la actual configuración de AGP del equipo.

Esta opción permite seleccionar manualmente la velocidad de AGP que utiliza el subsistema gráfico. Si no está seguro de la velocidad de AGP que debe utilizar, no marque esta casilla de verificación. De este modo, el sistema determinará automáticamente la velocidad de AGP óptima.

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

Permite seleccionar el método utilizado por el controlador para la gestión de la memoria de vídeo asignada por la memoria de sistema.

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

Esta opción permite especificar la estrategia de gestión de la memoria del búfer de trama cuando se utiliza el modo de búfer de trama "Dinámico"

Nvidia PowerMizer 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.

La selección de esta opción permite que Windows vea cualquier adaptador de pantalla compatible con TwinView como dos dispositivos de pantalla independientes. De esta forma se puede utilizar la funcionalidad de escritorio que ofrece Windows con un único adaptador gráfico. Windows tratará a su GPU equipada con TwinView como si fueran dos adaptadores independientes.

Esta opción permite especificar el máximo número de solicitudes que el maestro puede enviar a la cola de destino. Si desea que el controlador pueda determinar la profundidad de la cola de solicitudes, elija "Seleccionar automáticamente"

Esta opción permite activar las transacciones de escritura rápida en la interfaz AGP, si el conjunto de chips admite esta característica.

Esta opción permite activar la característica de escritura del conjunto de chips de AGP para las aplicaciones 3D.

Esta opción activa el almacenamiento en caché del búfer de comandos cuando se ejecutan aplicaciones sin aceleración 3D.

Activa el uso del estéreo admitido por el API de OpenGL

Permite seleccionar el modo estéreo que se debe utilizar cuando se ejecutan aplicaciones OpenGL.

Invierte la salida estéreo, cambiando la vista correspondiente a cada ojo.

