MANUAL DE USO

StereoShutter

Versión 0.18.111.209 · noviembre de 2026

Tus gafas NVIDIA 3D Vision en los monitores de hoy: juegos en 3D con las gafas al ritmo exacto de la pantalla.



- Monitores de 120 a 360 Hz
- Asistente de ajuste en pantalla
- HDR: más luz en las gafas
- Siete idiomas

© 2026 murdavs · Todos los derechos reservados

Contenido

01 Lo más destacado 3
02 Qué necesitas 4
03 Instalación 5
04 Cómo funciona 6
05 Tu monitor 8
06 Ajustar las gafas 11
07 Jugar 21
08 Teclas 24
09 Ajustes de este juego 26
10 El ritmo del juego 27
11 HDR: más luz en las gafas 29
12 Juegos con geo-11 (DirectX 11) 33
13 Gafas Samsung SSG-5100GB (experimental) 34
14 StereoShutter Manager y los juegos DirectX 12 36
15 LightBoost y NVIDIA Surround 37
16 Avisos en pantalla 38
17 Ajustes de NVIDIA y de Windows 40
18 El archivo StereoShutter.ini 40
19 Herramientas, archivos y opciones 47
20 Avisar de un fallo 48
21 Lo que hay que saber 50
22 Riesgos, cómo deshacer y licencia 50

Lo básico, encima de un juego

Ctrl + Alt + K	Ctrl + Alt + S	Ctrl + Alt + Intro	Ctrl + T	Ctrl + Alt + F12
teclas y ajustes	cambiar los ojos	guardar	3D sí / no	cerrar el 3D

© 2026 murdavs

01 Lo más destacado

StereoShutter hace funcionar las gafas NVIDIA 3D Vision y su emisor en los ordenadores y monitores de hoy, sin el controlador 3D Vision que NVIDIA ya no incluye en sus controladores. Enseña a cada ojo su imagen del juego, en el momento justo, y le dice a las gafas cuándo abrir cada lente.

Tus gafas 3D Vision, otra vez

Funciona con los controladores gráficos de NVIDIA de hoy. Solo necesita el controlador USB del emisor, que NVIDIA sigue ofreciendo en su web.

Los monitores rápidos de hoy

En un monitor de 240 o 360 Hz pone un refresco negro entre ojo y ojo: imagen limpia y mucha más luz. También valen los de 120 a 180 Hz y los monitores 3D Vision, con LightBoost.

Asistente en pantalla

Cuatro pasos para ajustar las gafas a tu monitor: quitar la imagen fantasma, poner los ojos en su sitio, darle brillo y guardar.

Ajuste rápido en el juego

Una tecla saca las barras de ajuste encima del propio juego, para retocar sin salir de él.

Juegos con geo-11

La imagen 3D llega de geo-11, en los juegos DirectX 11 de 64 y de 32 bits, también con los arreglos hechos para 3DMigoto Loader. Sin capturar la pantalla.

Fotos 3D del juego

Una tecla guarda la imagen del juego en 3D: lado a lado para los programas de fotos 3D y los visores de realidad virtual, también en HDR, o en anaglifo rojo-cian.

Al ritmo de las gafas

Marca el paso del juego: una imagen nueva en cada vuelta de las gafas. Tras un tirón del ordenador o un cambio de ventana, un instante neutro en vez de una imagen en el otro ojo.

HDR: la luz de vuelta

Las gafas se quedan con mucha luz. En un monitor HDR, StereoShutter hace las imágenes más brillantes para devolvértela.

Paneles en 3D

El panel HDR (brillo y colores) y los ajustes de cada juego salen delante de la pantalla y se manejan con el ratón o con teclas.

Te dice lo que estorba

Si algo del ordenador puede estropear el 3D, lo avisa en pantalla, con lo que hay que hacer.

© 2026 murdavs

Avisar de un fallo

StereoShutter_Feedback graba una partida con todo lo necesario en un solo archivo de 5 MB como mucho, listo para mandarlo por correo.

Siete idiomas

Español, inglés, italiano, francés, alemán, portugués y ruso, según el idioma de Windows.

02 Qué necesitas

- Unas gafas NVIDIA 3D Vision (o 3D Vision 2) y su emisor USB de infrarrojos. Algunos monitores 3D Vision llevan el emisor dentro, y su señal le llega por el cable de vídeo, no por USB. StereoShutter no puede usar ese emisor: con esos monitores hace falta el emisor USB aparte.
- El controlador USB del emisor, de NVIDIA. En el Administrador de dispositivos de Windows se ve como «NVIDIA Stereoscopic 3D USB controller». StereoShutter habla con el emisor a través de él; no instala ni cambia ningún controlador.
- En lugar de esas gafas y su emisor, unas **Samsung SSG-5100GB** con un adaptador Bluetooth USB TP-Link UB500 y un monitor OLED a 240 o 360 Hz (soporte experimental). Lo explica «Gafas Samsung SSG-5100GB».
- Windows 10 u 11 y una tarjeta gráfica NVIDIA. Cuál, para jugar: «La tarjeta gráfica», más abajo.
- Un monitor que las gafas puedan seguir: cualquiera a una frecuencia de 99 a 185 Hz o de 198 a 555 Hz (120, 144, 240, 360 o 480 Hz, por ejemplo), o un monitor 3D Vision. Lo explica «Tu monitor».
- Para jugar, la capa 3D del juego: **geo-11**, en los juegos DirectX 11 de 64 y de 32 bits. Los arreglos 3D hechos con geo-11, juego a juego, están en HelixMod (helixmod.blogspot.com).
- Sin juego también se puede usar: el asistente de ajuste y la prueba del patrón funcionan solos.

Si no aparece el controlador del emisor. Descarga de la web de NVIDIA el paquete «NV3DVisionUSB» (nvidia.com/en-us/drivers/nv3dvisionusb/390_41/nv3dvisionusb-dch-driver/) sin ejecutarlo: el instalador de NVIDIA puede negarse a funcionar con un controlador gráfico reciente, y basta con el controlador. Es un archivo comprimido: extráelo con 7-Zip. Luego, en el Administrador de dispositivos, clic derecho sobre el emisor (sale como dispositivo desconocido) → Actualizar controlador → Buscar controladores en mi equipo → la carpeta extraída NV3DVisionUSB.Driver → Siguiente. NVIDIA lo pone en la sección Quadro, pero es solo el controlador USB del emisor y vale con cualquier tarjeta NVIDIA.

Juegos en línea y antitrampas. No se recomienda usar StereoShutter ni los arreglos 3D en juegos en línea ni en juegos con antitrampas. Las capas y los arreglos 3D se meten en el juego (archivos DLL y ganchos), y un antitrampas puede bloquearlos o castigar la cuenta, incluso para siempre, aunque solo se usen para ver en 3D. Úsalos en juegos de un jugador que lo permitan. Cerrar StereoShutter no quita lo que hay en la carpeta del juego: antes de jugar en línea, quita StereoShutter y el arreglo 3D siguiendo sus instrucciones. Nunca desactives ni te saltes un antitrampas.

© 2026 murdavs

La tarjeta gráfica

En 3D, el juego dibuja cada imagen para los dos ojos, así que pide más a la gráfica que en 2D. La tarjeta recomendada, o una superior, para jugar con calidad alta en la mayoría de los juegos con 3D:

Monitor	60 ciclos por segundo	90 ciclos por segundo
1920×1080 (también los monitores 3D Vision)	RTX 3070, 4060 Ti, 5060	RTX 4070 Super, 5070
2560×1440	RTX 3080 Ti, 4070 Super, 5070	RTX 4090, 5080
3440×1440	RTX 4070 Ti Super, 5070 Ti	RTX 4090*, 5090
3840×2160	RTX 4090, 5090	—

- 60 ciclos: monitores de 120, 240 y 360 Hz (de serie). 90 ciclos: de 180 Hz, o de 360 Hz eligiéndolo. A 144, 165, 300 y 480 Hz (72, 82, 75 y 80 ciclos), entre las dos columnas.
- Con una gráfica algo menor también funciona, bajando ajustes; los juegos más nuevos y pesados pueden pedir más. A 3840×2160, ninguna gráfica da 90 ciclos con margen.
- * Con la RTX 4090, la mayoría de los juegos van a 90; alguno baja en sus escenas más pesadas.
- Probado con una RTX 4090; el resto, calculado a partir de pruebas de rendimiento publicadas. Las películas y las fotos piden mucho menos.

03 Instalación

1. Copia los archivos de StereoShutter en la carpeta del juego: junto al .exe del juego y junto a su capa 3D, geo-11. Todos se llaman StereoShutter..., así que no tocan ni sustituyen nada del juego.
2. Ejecuta una vez **StereoShutter_geo-11_Setup** en esa carpeta (lo explica «Juegos con geo-11»). Desde entonces, StereoShutter arranca solo con el juego.
3. Pon en Windows la frecuencia (Hz) a la que vas a jugar y ejecuta **StereoShutter_Setup**, el asistente que ajusta las gafas («Ajustar las gafas»). Se hace una vez por cada monitor y frecuencia, y vale para todos los juegos.
4. Mira los tres ajustes de «Ajustes de NVIDIA y de Windows». Si alguno estorba, StereoShutter lo avisa en pantalla.
5. Arranca el juego como siempre. Unos segundos después de que su ventana se asiente, la imagen 3D aparece encima y las gafas se ponen en marcha. Al cerrar el juego se cierra todo.

> **«Windows protegió tu PC».** StereoShutter y sus herramientas no están firmados. Si Windows lo dice al abrir una, pulsa «Más información» y «Ejecutar de todas formas». Para que no lo diga: antes de descomprimir la descarga, clic derecho sobre el .zip → Propiedades → Desbloquear → Aceptar.

StereoShutter no instala nada en Windows ni deja nada funcionando en segundo plano. Cómo quitarlo: «Riesgos, cómo deshacer y licencia».

© 2026 murdavs

04 Cómo funciona

Antes de ajustar nada, merece la pena entender qué hacen las gafas. Son cuatro ideas sencillas.

Dos ojos, dos imágenes

Tus ojos están separados unos 6 centímetros, así que cada uno ve el mundo desde un sitio un poco distinto. Tu cerebro junta las dos vistas y de ahí sale la profundidad. Un juego en 3D hace lo mismo: dibuja dos imágenes, una para el ojo izquierdo y otra para el derecho.

Las gafas de obturador

La pantalla enseña la imagen del ojo izquierdo, luego la del derecho, y así sin parar. Cada lente de las gafas puede ponerse negra en un instante, como una persiana diminuta. Mientras la pantalla enseña la imagen izquierda, la lente derecha está cerrada (negra) y la izquierda abierta; luego, al revés. Va tan rápido (60 o 90 veces por segundo cada ojo en un monitor de 360 Hz) que no lo notas: cada ojo ve solo su imagen, y tu cerebro hace el resto.

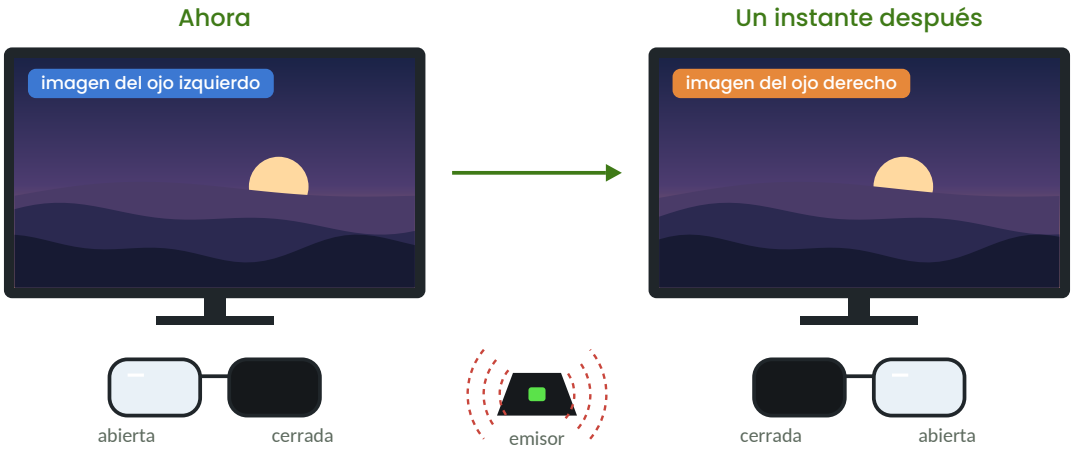


Figura 1. *La pantalla alterna las dos imágenes, y las gafas cierran el ojo que no debe verlas.*

El emisor

El emisor es la cajita USB con la luz verde. Manda destellos de luz infrarroja, que no se ve, para decir a las gafas cuándo cambiar de lente. StereoShutter le dice al emisor el momento exacto, siguiendo el reloj del propio monitor.

De dónde sale la imagen 3D

El juego dibuja las dos imágenes con su capa 3D: geo-11, en los juegos DirectX 11. La capa le pasa a StereoShutter las dos imágenes directamente, dentro de la tarjeta gráfica, sin capturar la pantalla. StereoShutter las enseña ojo a ojo, al ritmo del monitor, encima de la ventana del juego, y a la vez manda al emisor el ritmo de las gafas.

© 2026 murdavs

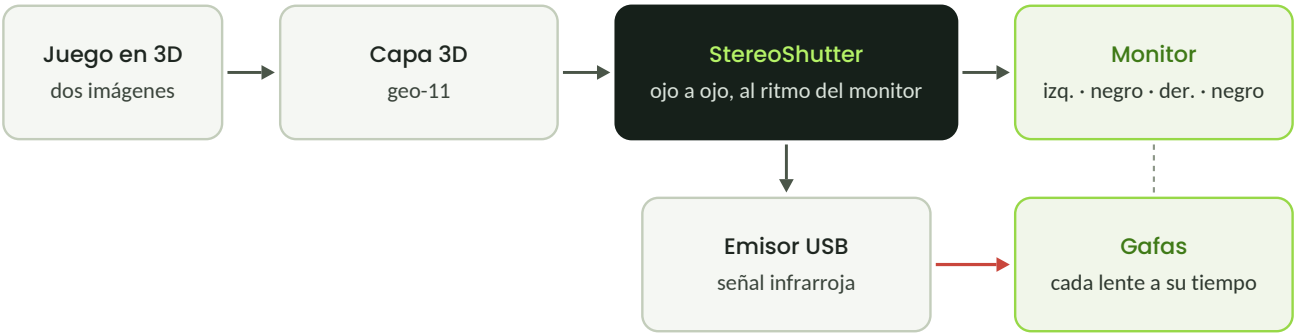


Figura 2. *El camino de la imagen, del juego a tus ojos.*

Palabras que vas a ver

Hz (hercios)	Veces por segundo. Un monitor de 360 Hz cambia de imagen 360 veces cada segundo: cada cambio es un **refresco**.
Ciclo	Una vuelta completa de las gafas: una vez el ojo izquierdo y una vez el derecho. A 360 Hz hay 60 ciclos por segundo (90 si se eligen).
µs (microsegundo)	Una millonésima de segundo; 1000 µs son 1 milisegundo. Las gafas se ajustan en microsegundos: en un monitor de 360 Hz, el turno de cada ojo dura unos 5555 µs.
Fase	Cuándo se abre cada lente, comparado con cuándo cambia la imagen del monitor. Se mueve con ← →.
Apertura	Cuánto tiempo se queda abierta cada lente en su turno. Más apertura, más luz. Se cambia con ↑ ↓.
Orden de los ojos	Qué lente se abre con qué imagen. Al revés, la profundidad sale del revés. Se cambia con S.
Imagen fantasma	Una copia tenue de la imagen del otro ojo. Sale cuando una lente está abierta mientras la pantalla enseña, aunque sea en parte, la imagen del otro ojo.
Patrón	Una imagen de prueba de StereoShutter: las barras blancas, para la imagen fantasma, y el rectángulo claro, para la profundidad.
Capa 3D	La pieza que hace 3D un juego y le pasa sus dos imágenes a StereoShutter: geo-11, con el arreglo del juego.
HDR	Imágenes con más luz que las normales, en un monitor que lo admite. La imagen normal se llama SDR. El brillo de una pantalla se mide en **nits**.

© 2026 murdavs

05 Tu monitor

Lo que hace StereoShutter depende del monitor y de la frecuencia que tenga en Windows (Configuración → Sistema → Pantalla → Pantalla avanzada). StereoShutter nunca la cambia: elígela antes de empezar.

Frecuencia en Windows	Cómo se enseña cada ojo	Ciclos por segundo	Gafas
360 Hz	Imagen, imagen y negro (3 refrescos por ojo)	60	120 Hz
360 Hz, 90 ciclos	Imagen y un refresco negro (2 refrescos por ojo)	90	180 Hz
240 Hz	Imagen y un refresco negro	60	120 Hz
300 Hz	Imagen y un refresco negro	75	150 Hz
198 a 370 Hz	Imagen y un refresco negro	la cuarta parte	la mitad
480 Hz	Imagen, imagen y negro (sin probar aún en un monitor así)	80	160 Hz
371 a 555 Hz	Imagen, imagen y negro	la sexta parte	la tercera parte
99 a 185 Hz (120, 144, 165, 180)	Un refresco por ojo, con el parpadeo propio del monitor (ELMB, ULMB…) encendido	la mitad	como el monitor
Monitor 3D Vision	Un refresco por ojo, con LightBoost, a las frecuencias de la tabla de NVIDIA	la mitad	como el monitor
Monitor 3D Vision a otra frecuencia, desde 198 Hz (240 Hz)	Imagen y un refresco negro, sin LightBoost (sin probar aún)	la cuarta parte	la mitad
Otras (60, 75, 600 Hz…)	No valen: sale «Modo no compatible»	—	—

© 2026 murdavs

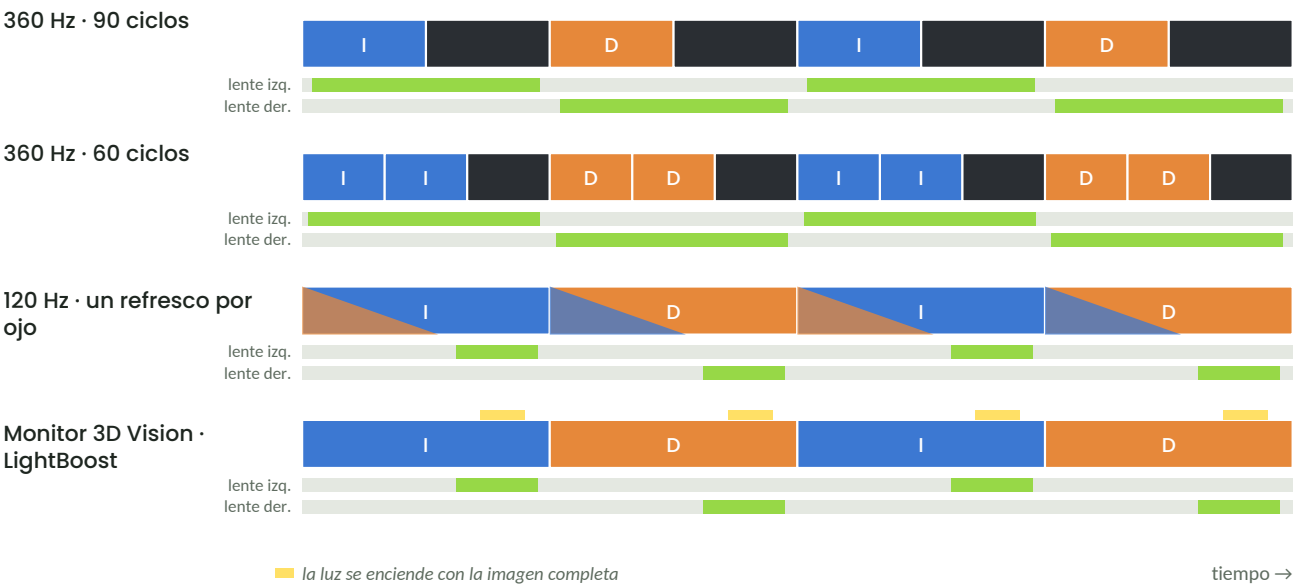


Figura 3. *Cómo enseña cada monitor los dos ojos, y cuándo se abre cada lente (en verde). A 120 Hz, la parte inclinada es la pantalla cambiando de un ojo al otro, de arriba abajo: la lente solo se abre después.*

De 198 a 555 Hz: imagen y negro

Es el mejor caso fuera de los monitores 3D Vision. StereoShutter enseña cada ojo durante un refresco y luego pone un refresco negro. Mientras entra el negro no hay nada del otro ojo que ver, así que las gafas pueden estar abiertas casi todo el turno: imagen limpia y mucha más luz. Si el monitor tiene su propio parpadeo para el movimiento (ELMB, ULMB…), déjalo apagado: el negro ya lo pone StereoShutter. De 371 a 555 Hz, y a 360 Hz con 60 ciclos, cada ojo enseña su imagen dos refrescos seguidos antes del negro.

¿240 o 360 Hz? A 360 Hz, StereoShutter da 60 ciclos por segundo, como a 240 Hz, pero cada ojo enseña su imagen dos refrescos seguidos: es lo más estable, y al juego le bastan 60 imágenes por segundo. Si el juego llega a unas 90 imágenes por segundo, a 360 Hz se pueden elegir 90 ciclos: movimiento más fino y nada de parpadeo. A 60 ciclos hay quien nota un ligero parpadeo.

A 360 Hz, también 90 ciclos

Para un juego que llega a 90 imágenes por segundo, a 360 Hz se pueden elegir 90 ciclos: imagen y negro. Se elige en «Ajustes de este juego» → Ciclos de las gafas (de 360 a 370 Hz), o para todos los juegos con refreshes_per_eye = 2 en StereoShutter.ini. Los valores de las gafas para 60 y para 90 ciclos se guardan aparte; si para 60 no hay nada guardado, se parte de los de 90. Por debajo de 360 Hz son siempre dos refrescos por ojo (75 ciclos a 300 Hz, 60 a 240 Hz); de 371 a 555 Hz, siempre tres: 80 ciclos a 480 Hz, 90 a 540 Hz.

De 99 a 185 Hz: un refresco por ojo

> **De 99 a 185 Hz, sin el parpadeo propio del monitor (ELMB, ULMB…) habrá imagen fantasma.** Enciéndelo en el menú del monitor antes de jugar. Si tu monitor no lo tiene y llega a 240 Hz o más, ponlo a esa frecuencia: ahí el negro entre los ojos lo pone StereoShutter.

Aquí cada refresco es de un ojo, sin negro entre medias, y el monitor cambia la imagen de arriba abajo: siempre hay un trozo de pantalla con la imagen del otro ojo. **Enciende el parpadeo propio de tu monitor** (ELMB, ULMB, DyAc o «reducción del desenfoque de movimiento», según la marca): apaga la pantalla mientras cambia la imagen y la enciende cuando está completa, y así no queda imagen fantasma. Sin él, las gafas solo pueden abrirse

© 2026 murdavs

un momento corto: se ve oscuro, y si se abren más, queda imagen fantasma arriba o abajo.

Monitores 3D Vision

Los monitores que se vendían para 3D Vision están en una tabla de NVIDIA que se instala con el controlador del emisor. StereoShutter la lee y usa los valores de NVIDIA para ese monitor, con LightBoost: la luz de fondo del monitor parpadea a la vez que las gafas y la imagen fantasma casi desaparece. No hay nada que ajustar: es el mejor caso. LightBoost solo funciona a las frecuencias y resoluciones de esa tabla. Un monitor 3D Vision a una frecuencia que no está en su tabla, desde 198 Hz (240 Hz), funciona como los demás monitores, con un refresco negro entre los ojos y las gafas ajustadas para él, sin LightBoost (sin probar aún en un monitor así).

Otras frecuencias

A 60 Hz, 75 Hz, 600 Hz o cualquier otra frecuencia que las gafas no pueden seguir, StereoShutter no arranca las gafas y enseña este aviso en rojo, con las frecuencias que sí valen. Cambia la frecuencia en Windows y vuelve a empezar.



Figura 4. *Una frecuencia que las gafas no pueden seguir.*

> **NVIDIA Surround** (varios monitores que Windows ve como uno): las gafas siguen a esa pantalla grande, a la frecuencia de sus monitores, y los textos de StereoShutter salen en el monitor del centro. El HDR de Windows no se enciende ahí. Con monitores 3D Vision, LightBoost necesita una preparación de una sola vez («LightBoost y NVIDIA Surround»).

¿Qué monitor? El principal de Windows, salvo que **[Output] monitor** diga otro («El archivo StereoShutter.ini»).

© 2026 murdavs

06 Ajustar las gafas

Este es el apartado más importante. Léelo con calma: cuando lo entiendas, todo lo demás es fácil. Para que el 3D se vea limpio y con luz hay que ajustar tres cosas, y el asistente te guía en las tres.

Fase

Cuándo se abre cada lente. Se mueve con ← y →, en microsegundos. Bien puesta, no hay imagen fantasma.

Apertura

Cuánto tiempo se queda abierta. Con ↑, más luz; con ↓, menos fantasma. Tiene un máximo.

Ojos

Qué lente va con qué imagen. Al revés, la profundidad sale del revés. Se cambia con S.

Cómo cambia la imagen el monitor

Un monitor no cambia toda la imagen de golpe. La dibuja línea a línea, de arriba abajo, como una persiana que baja, en unos pocos milisegundos. Mientras baja, la parte de arriba ya enseña la imagen nueva y la de abajo todavía la anterior. Esta es la clave de todo lo que viene.



Figura 5. La imagen nueva entra de arriba abajo: durante un momento conviven la anterior y la nueva.

La imagen fantasma

Si una lente está abierta mientras alguna parte de la pantalla enseña la imagen del otro ojo, ese ojo ve una copia tenue de la imagen equivocada: un borde doble, un «fantasma». Por cómo baja la persiana, el fantasma siempre sale arriba o abajo de la pantalla:

- **Fantasma arriba:** la lente se cierra tarde. La imagen del otro ojo ya está entrando por arriba y la lente sigue abierta.
- **Fantasma abajo:** la lente se abre pronto. Abajo todavía queda la imagen anterior, que es la del otro ojo.
- **Fantasma arriba y abajo a la vez:** la lente está abierta demasiado tiempo y coge los dos lados.

La fase: cuándo se abren las lentes

La fase adelanta o retrasa el momento en que las gafas cambian de lente, comparado con el momento en que el monitor empieza cada imagen. Se mide en microsegundos (µs) y puede ser negativa. Cada pulsación de ← o → la mueve 10 µs; con Mayús, 100 µs. ← la adelanta (las lentes se abren antes) y → la retrasa.

© 2026 murdavs

La figura es como un mapa de la pantalla en el tiempo. El tiempo corre hacia la derecha, y arriba está la parte de arriba de la pantalla. Cada franja de color es una imagen entrando de arriba abajo, por eso van inclinadas: azul, el ojo izquierdo; naranja, el derecho; gris oscuro, el refresco negro. El marco verde es el tiempo que la lente izquierda está abierta: el ojo izquierdo ve todo lo que cae dentro.

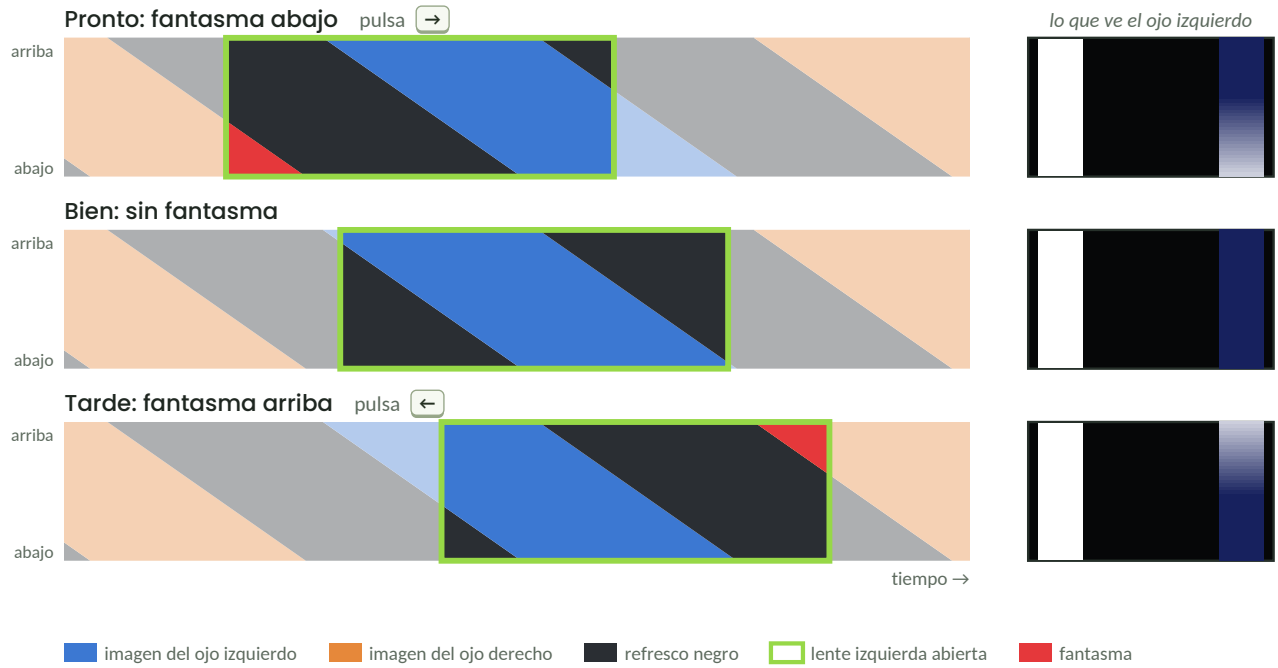


Figura 6. *La fase mueve el marco verde de la lente. Bien puesta, la lente solo coge imagen de su ojo y negro. A la derecha, lo que ve el ojo izquierdo en el patrón de barras.*

> **Regla fácil:** si la barra tenue tiene blanco arriba, pulsa ←; si lo tiene abajo, →. Si al pulsar asoma más blanco, ve hacia el otro lado. En realidad no hace falta saber la dirección: basta con buscar la posición en la que no queda blanco ni arriba ni abajo.

La apertura: cuánto tiempo se abren

La apertura es cuánto dura abierta cada lente en su turno. Cuanto más tiempo, más luz llega al ojo. Pero si dura demasiado, el marco verde se sale por los dos lados y coge la imagen del otro ojo: fantasma arriba y abajo a la vez. Lo bueno es la apertura más larga que no deja fantasma.

© 2026 murdavs

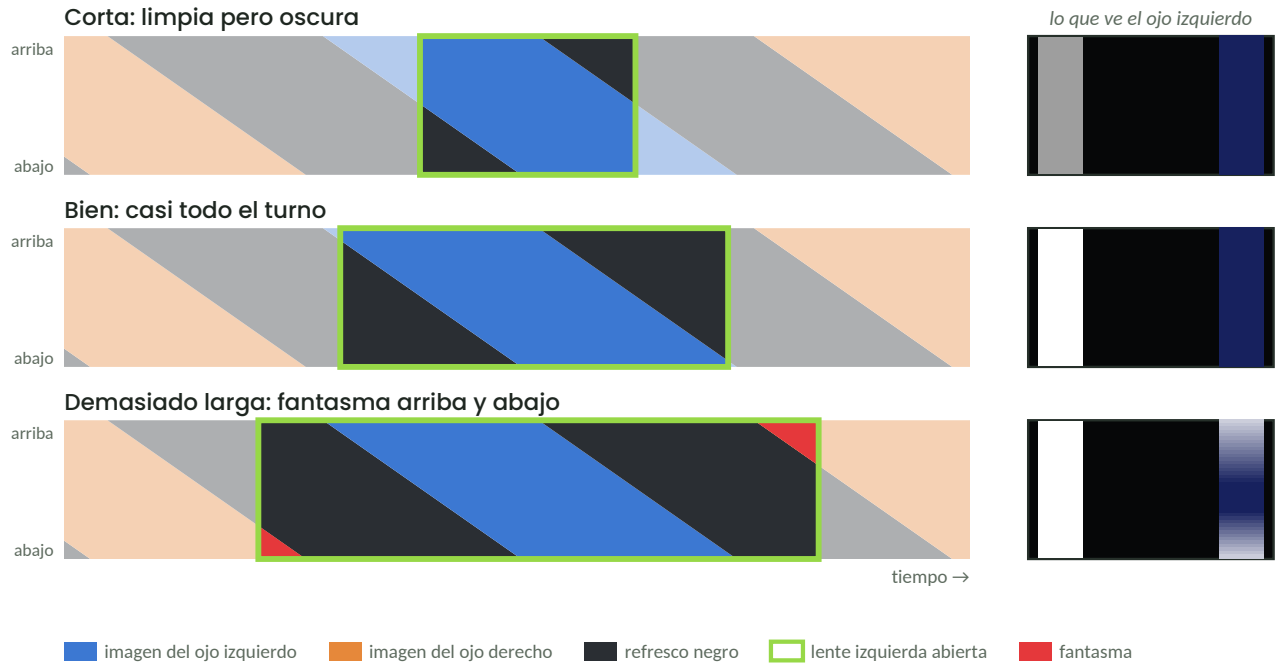


Figura 7. *Corta: limpia pero oscura. Bien: casi todo el turno. Demasiado larga: fantasma arriba y abajo.*

Además hay un máximo que no depende del monitor: el emisor necesita unos 450 µs de cada turno para mandar sus propias señales a las gafas. Sin ellos se salta turnos enteros, y se ven destellos brillantes de vez en cuando. Por eso las flechas se paran en ese máximo y la pantalla dice «máximo».

El turno de cada ojo y la apertura máxima. No hace falta aprenderlos: las flechas se paran solas en el máximo.

Monitor	Refrescos por ojo	Gafas	Turno de cada ojo	Apertura máxima
360 Hz	3 (imagen, imagen y negro)	120 Hz	8333 µs	unos 7880 µs
360 Hz, 90 ciclos	2 (imagen y negro)	180 Hz	5555 µs	unos 5100 µs
240 Hz	2 (imagen y negro)	120 Hz	8333 µs	unos 7880 µs
180 Hz	1	180 Hz	5555 µs	unos 5100 µs
144 Hz	1	144 Hz	6944 µs	unos 6490 µs
120 Hz	1	120 Hz	8333 µs	unos 7880 µs

Sin nada guardado, StereoShutter empieza con una apertura de partida, de StereoShutter.ini o calculada, y el paso 3 del asistente la ajusta a tu monitor.

El orden de los ojos: delante o hundido

Si las lentes se abren con las imágenes cambiadas (la lente izquierda con la imagen derecha), el 3D sale del revés: lo que tendría que salir de la pantalla se hunde. No hay imagen fantasma, pero algo se ve raro. Para comprobarlo, StereoShutter enseña un rectángulo claro que tiene que flotar delante de la pantalla, más cerca de ti que los cuatro cuadrados de las esquinas.

© 2026 murdavs

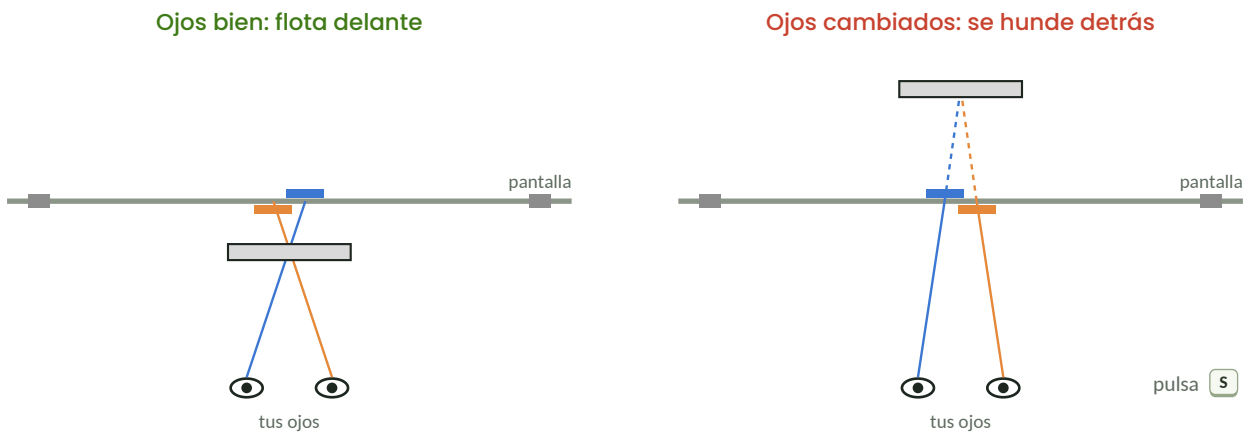


Figura 8. *Con los ojos bien, el rectángulo flota delante de la pantalla. Con los ojos cambiados, se hunde detrás.*

Se arregla cambiando los ojos: S en el asistente y en la prueba del patrón, y Ctrl + Alt + S encima de un juego. Que haga falta no es un fallo: depende del monitor y del camino de la imagen, y StereoShutter lo guarda.

Antes de empezar

- Pon el monitor en Windows a la frecuencia a la que vas a jugar: lo que se ajusta vale para ese monitor a esa frecuencia.
- Cierra otros programas que manejan las gafas o el emisor, y SteamVR. Solo un programa puede manejar el emisor a la vez: si hay otro, StereoShutter no arranca y dice cuál cerrar.
- Enciende las gafas y siéntate como cuando juegas, de cara al emisor.
- Si vas a jugar con HDR, enciéndelo antes (la tecla H del asistente, y vuelve a abrirlo): los valores con HDR se guardan aparte.

El asistente, paso a paso

Abre **StereoShutter_Setup**. Ocupa el monitor de las gafas con el patrón y un panel con las instrucciones y las teclas. Debajo, la línea de estado dice los valores en uso: ojos, fase, apertura, frecuencia de las gafas y del monitor, y de dónde salen. Son cuatro pasos.

Paso 1 · La imagen fantasma (la fase)

Salen dos barras blancas sobre negro, de arriba abajo: la de la izquierda es la imagen del ojo izquierdo y la de la derecha, la del derecho. Sin gafas se ven las dos.

© 2026 murdavs

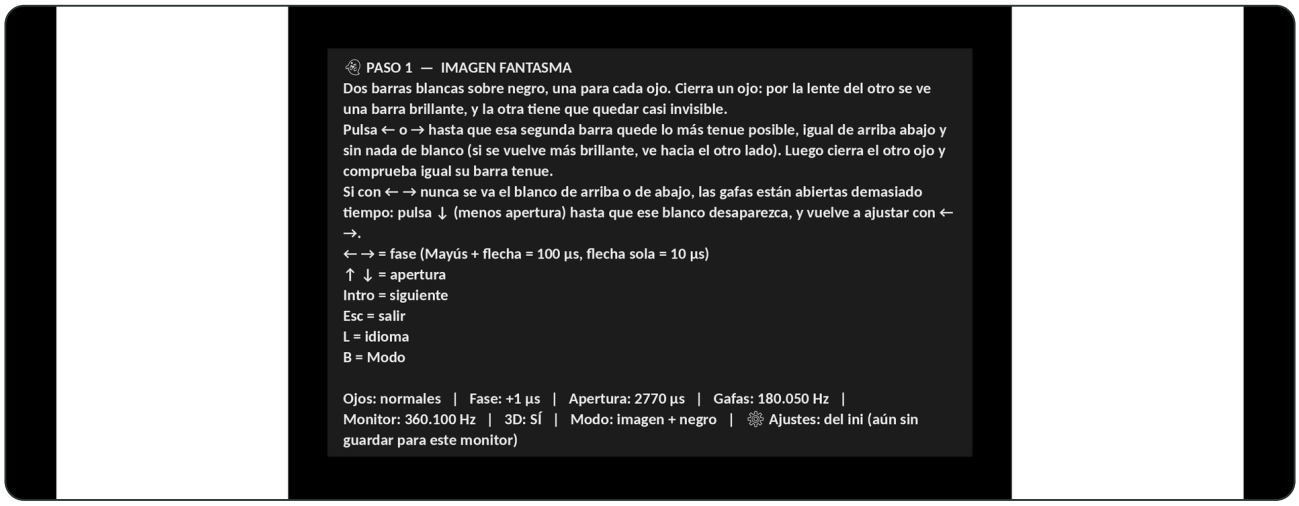


Figura 9. Paso 1: las dos barras y el panel del asistente, como se ven sin gafas.

1. Ponte las gafas y cierra un ojo, por ejemplo el derecho. Por la lente izquierda se ve brillante la barra de la izquierda; la de la derecha se ve muy apagada, de color azul oscuro: es la «barra tenue».
2. Pulsa ← o → hasta que en la barra tenue no quede nada de blanco, ni arriba ni abajo: toda del mismo azul oscuro. Si al pulsar asoma más blanco, ve hacia el otro lado. Con Mayús los pasos son más grandes.
3. Cierra el otro ojo y mira igual su barra tenue, que ahora es la de la izquierda.
4. Si el blanco de arriba o de abajo no se va nunca con ← →, la lente está abierta demasiado tiempo: pulsa ↓ hasta que se vaya y vuelve a buscar la fase.

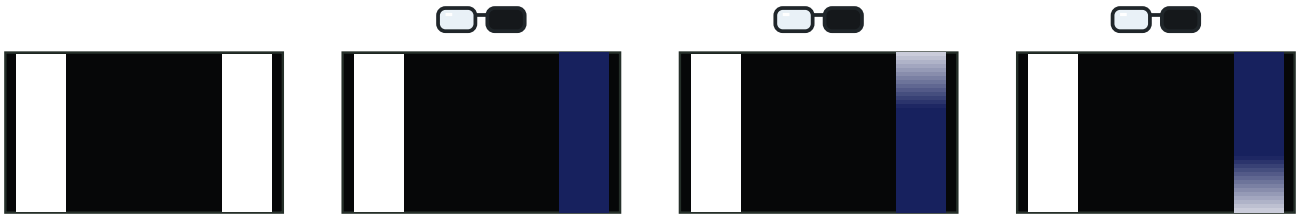


Figura 10. Por la lente izquierda, con el ojo derecho cerrado. La barra tenue se queda azul oscuro: lo que no tiene que haber es blanco.

La barra tenue nunca desaparece del todo ni se pone negra: con las gafas siempre se ve azul oscuro, y es normal. Lo que hay que vigilar es que no tenga nada de blanco. Intro pasa al paso 2.

> Con el ELMB del monitor encendido (o su propio parpadeo), su sincronía cambia cada vez que se enciende: si ninguna posición de las flechas quita el blanco de la barra tenue, pulsa R (apaga y enciende el ELMB) y prueba otra vez. A veces hacen falta varias.

Paso 2 · Los ojos

Sale el patrón de profundidad: fondo gris, cuatro cuadrados en las esquinas y un rectángulo claro. ¿El rectángulo flota delante de la pantalla? Pulsa Intro. ¿Se ve hundido detrás? Pulsa S y luego Intro. ¿Se ve doble o plano? Retroceso vuelve al paso 1: primero hay que quitar el fantasma.

© 2026 murdavs



Figura 11. *Paso 2: ¿flota el rectángulo delante de la pantalla? Sin gafas se ve doble, con un borde a cada lado.*

Paso 3 · El brillo (la apertura)

Vuelven las barras. Pulsa ↑ para abrir las lentes más tiempo (más luz) hasta que empiece a asomar blanco en la barra tenue, o hasta el máximo; entonces pulsa ↓ una o dos veces. Así queda la apertura más larga sin fantasma.

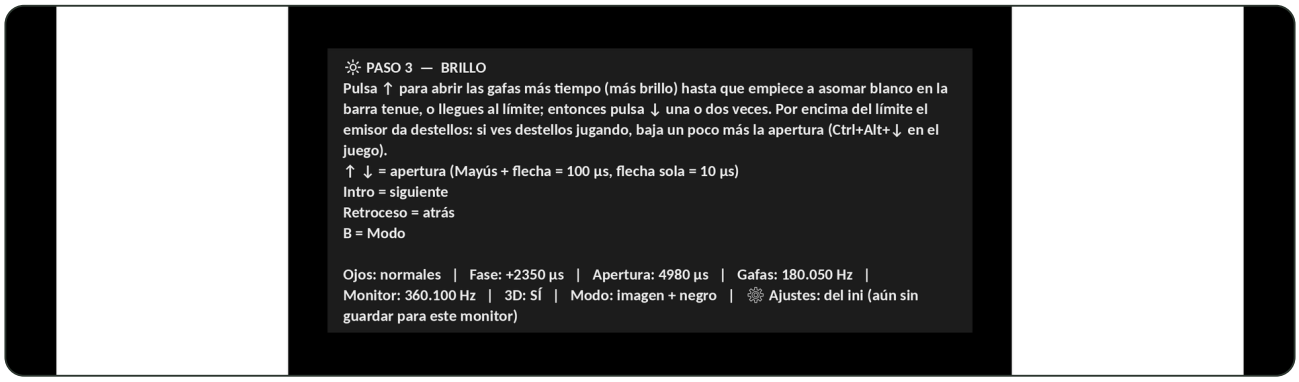


Figura 12. *Paso 3: más apertura hasta que asome blanco en la barra tenue, y luego un poco menos.*

Por encima del máximo el emisor daría destellos. Si alguna vez ves destellos jugando, baja un poco más la apertura (Ctrl + Alt + ↓ en el juego).

> En un monitor 3D Vision, a una frecuencia de su tabla, el paso 3 es distinto: parte de los valores de NVIDIA, que normalmente hay que dejar. Solo si asoma blanco en la barra tenue, baja con ↓ hasta que se vaya.

Paso 4 · Guardar

Intro guarda los valores para este monitor a esta frecuencia, y el asistente se cierra. Esc sale sin guardar; Retroceso vuelve atrás.

© 2026 murdavs

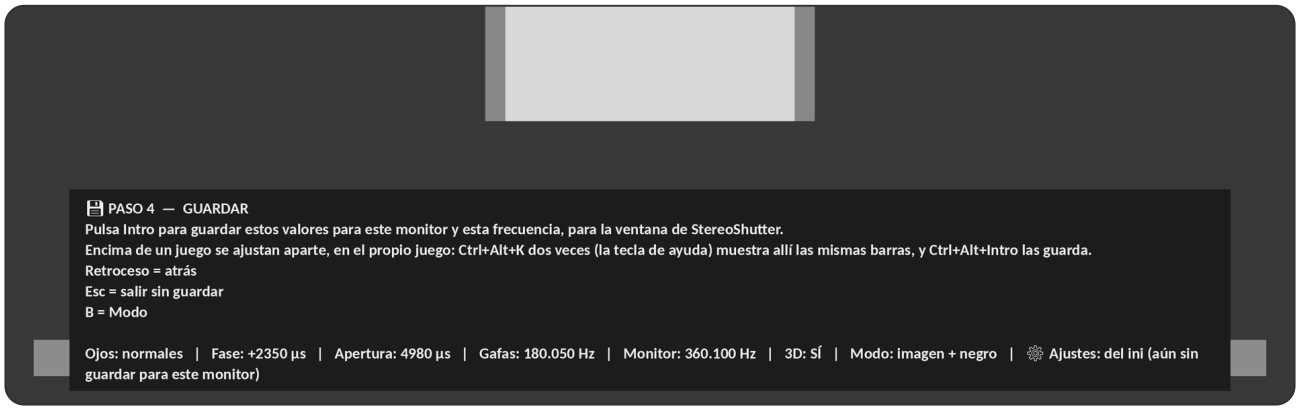


Figura 13. *Paso 4: guardar para este monitor y esta frecuencia.*

Lo que guarda el asistente es para la ventana de StereoShutter. Encima de un juego la fase puede necesitar otro valor, así que allí se ajusta aparte, en el propio juego, con el ajuste rápido (más abajo).

Las teclas del asistente

Tecla	Qué hace
← / →	Fase: 10 µs antes o después. Con Mayús, 100 µs.
↑ / ↓	Apertura: 10 µs más o menos. Con Mayús, 100 µs.
Intro	Paso siguiente; en el último, guardar.
Retroceso	Paso anterior.
S	Cambiar los ojos.
R	Apagar y encender el ELMB del monitor, si está encendido.
B	Con imagen y negro: cambia entre «imagen + negro» e «imagen doble» (la misma imagen en los dos refrescos). Es solo para comparar: lo bueno es imagen + negro.
H	Usar HDR desde el próximo arranque (en un monitor con HDR, si está apagado).
Re Pág / Av Pág	Brillo HDR, con la salida HDR.
L	Idioma de los textos.
Esc	Salir sin guardar.

La prueba del patrón

StereoShutter_Test enseña el patrón de profundidad durante 10 minutos, con un panel que dice las teclas y los valores en uso. Sirve para comprobar el ajuste con calma o para retocarlo: tiene las mismas teclas que el asistente, Intro guarda para este monitor y T apaga y enciende el 3D. Con Ctrl + Alt delante (Ctrl + Alt + S …), las teclas funcionan también con otra ventana delante.

© 2026 murdavs

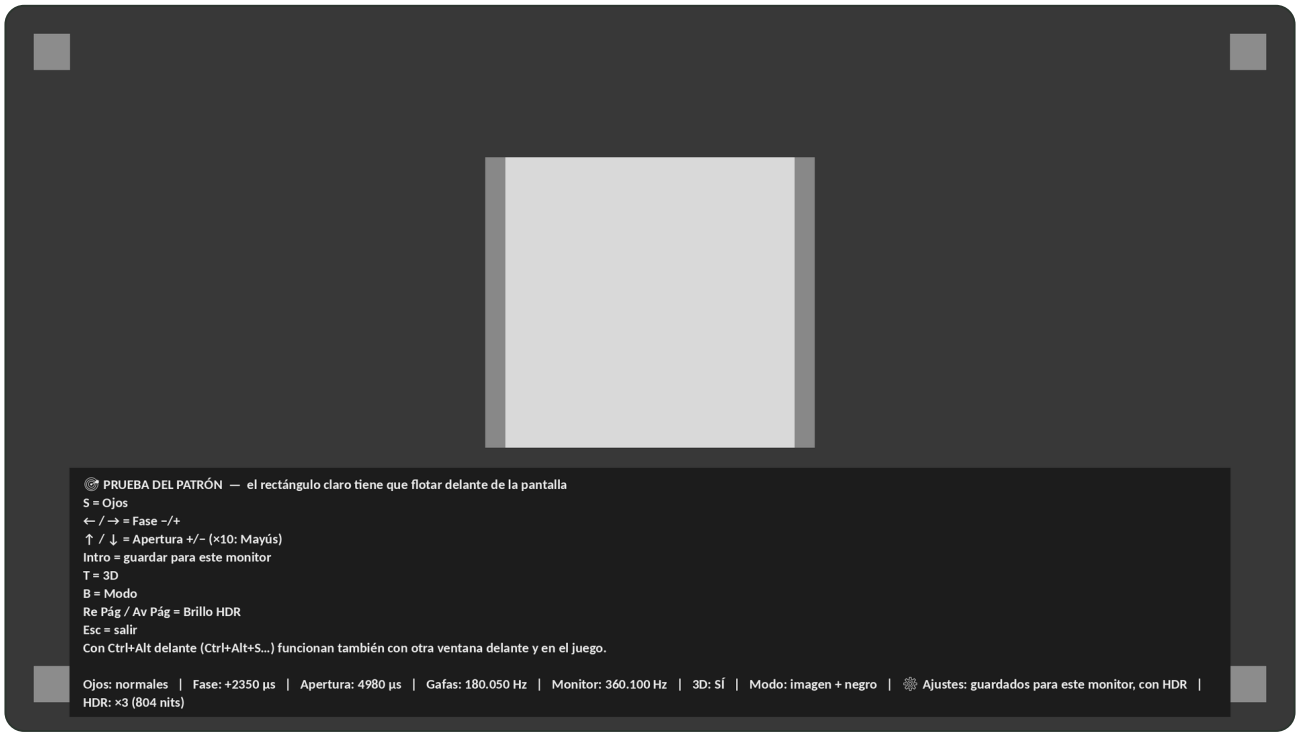


Figura 14. *La prueba del patrón, con sus teclas y los valores en uso.*

Dentro del juego: el ajuste rápido

Encima de un juego, la imagen pasa por otro camino que en la ventana de StereoShutter, y la fase puede necesitar otro valor (y otro más con HDR). Por eso los valores de encima de un juego se guardan aparte, y se ajustan en el propio juego con las mismas barras:

Jugando



pon antes el juego en pausa

Figura 15. *La tecla de ayuda encima de un juego: cada pulsación, lo siguiente.*

1. Pon el juego en pausa.
2. Pulsa la tecla de ayuda, Ctrl + Alt + K, hasta que salgan las barras: primero salen las teclas, luego «Ajustes de este juego» y luego el ajuste rápido.
3. Con un ojo cerrado, Ctrl + Alt + ← o Ctrl + Alt + → hasta que en la barra tenue no quede blanco (se queda azul oscuro: no desaparece). Luego, el otro ojo.
4. Para más luz: Ctrl + Alt + ↑ hasta que asome blanco en la barra tenue, y luego Ctrl + Alt + ↓ una vez. Con la salida HDR, Ctrl + Alt + Re Pág y Ctrl + Alt + Av Pág cambian además el brillo HDR.
5. Ctrl + Alt + Intro guarda y vuelve al juego. Ctrl + Alt + K vuelve sin guardar.

© 2026 murdavs

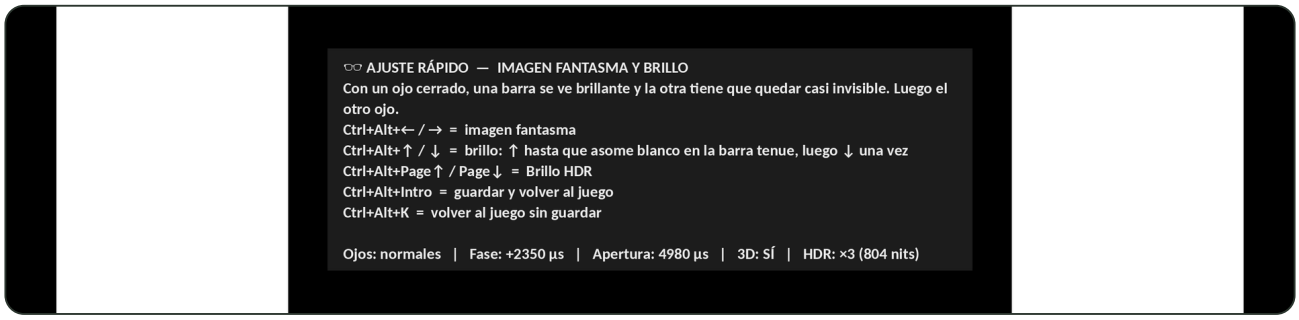


Figura 16. El ajuste rápido encima de un juego: las barras y sus teclas.

Los ojos no salen en el ajuste rápido: encima de un juego se comprueban con el propio juego. Si la profundidad sale del revés, Ctrl + Alt + S, y Ctrl + Alt + Intro lo guarda.

Retoques con teclas, sin barras

Encima de un juego funcionan siempre estas teclas. Cada cambio sale un momento en pantalla con la línea de estado; nada se guarda hasta pulsar Ctrl + Alt + Intro.

Tecla	Qué hace
Ctrl + Alt + ← Ctrl + Alt + →	Fase: 10 µs antes o después (con Mayús, 100 µs).
Ctrl + Alt + ↑ Ctrl + Alt + ↓	Apertura: 10 µs más o menos (con Mayús, 100 µs).
Ctrl + Alt + S	Cambiar los ojos.
Ctrl + Alt + G	Volver a enganchar las gafas: manda otra vez su configuración al emisor, por si las gafas se han perdido.
Ctrl + Alt + Intro	Guardar estos valores para encima de un juego, en este monitor.

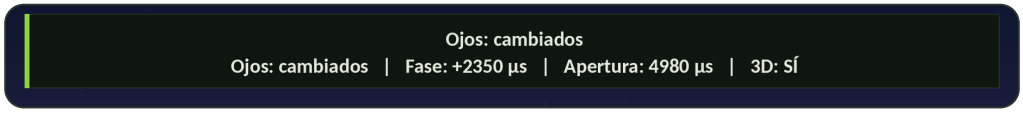


Figura 17. Tras Ctrl + Alt + S: los ojos cambiados, con la línea de estado.

Qué se guarda y dónde

- Lo que guardas (el asistente, Intro en la prueba del patrón o Ctrl + Alt + Intro en un juego) son tres cosas: la fase, la apertura y el orden de los ojos.
- Se guarda en un solo archivo para tu usuario de Windows: **%LOCALAPPDATA%\StereoShutter\monitors.json**. Vale para todos los juegos: las gafas se ajustan una vez por monitor y frecuencia, no una vez por juego.
- Cada monitor a cada frecuencia tiene su entrada, con cuatro partes: la ventana de StereoShutter, con HDR, encima de un juego y encima de un juego con HDR. Si una todavía no está guardada, se usa la más parecida.
- Cada vez que guardas, el archivo de antes queda como monitors.json.previous, en la misma carpeta.
- Para empezar de cero, borra monitors.json. Para deshacer lo último que guardaste, cámbialo por monitors.json.previous.

© 2026 murdavs



Figura 18. *Dónde se guarda cada cosa.*

La línea de estado dice de dónde salen los valores en uso: «guardados para este monitor» (con HDR, para el juego…), «tabla 3D Vision de NVIDIA» o «del ini (aún sin guardar para este monitor)». Sin nada guardado, StereoShutter arranca con los valores de StereoShutter.ini o con unos calculados, suficientes para ver en 3D pero no los mejores.

Monitores 3D Vision: los valores de NVIDIA

En un monitor 3D Vision, StereoShutter usa los valores de NVIDIA para ese monitor (fase 0 y la apertura de la tabla) y enciende LightBoost. Normalmente no hay que tocarlos. Si los cambias y guardas, los tuyos mandan desde entonces en ese monitor, y al empezar sale un aviso rojo: «Gafas con tus propios valores, no los de NVIDIA: bajo tu responsabilidad». El primer cambio de los valores de NVIDIA en cada sesión también se avisa en rojo. Para volver a los de NVIDIA, borra la entrada de ese monitor en monitors.json (el aviso dice dónde está).

El parpadeo propio del monitor (ELMB, ULMB…)

Algunos monitores pueden apagar la pantalla mientras cambia la imagen, para que el movimiento se vea más nítido: ELMB, ULMB o «reducción del desenfoque de movimiento», según la marca. Con un refresco por ojo (de 99 a 185 Hz) hace falta: sin él queda imagen fantasma. Su sincronía cambia cada vez que se enciende: si el asistente no consigue quitar el blanco de la barra tenue, la tecla R lo apaga y lo enciende para probar otra (si el monitor deja hacerlo desde el ordenador). Si al empezar el ELMB no está como cuando ajustaste las gafas, StereoShutter lo avisa. Con imagen y negro (240 o 360 Hz), déjalo apagado.

Si algo no sale bien

Lo que ves	Qué hacer
Imagen doble, sobre todo arriba	Las lentes se cierran tarde: fase con ← (en el juego, Ctrl + Alt + ←).
Imagen doble, sobre todo abajo	Las lentes se abren pronto: fase con → (en el juego, Ctrl + Alt + →).
Doble arriba y abajo, y no se quita con las flechas	Apertura demasiado larga: ↓ hasta que se vaya, y vuelve a buscar la fase.
La profundidad sale del revés	Cambia los ojos: S (en el juego, Ctrl + Alt + S) y guarda.
Destellos brillantes de vez en cuando	La apertura está en el límite del emisor: bájala un poco con ↓ (en el juego, Ctrl + Alt + ↓).
Todo muy oscuro	Más apertura (paso 3 del asistente), la salida HDR («HDR: más luz en las gafas») y el brillo del monitor al máximo.

© 2026 murdavs

Lo que ves	Qué hacer
Doble en todas partes, sin profundidad	Las gafas no van a la vez que la pantalla: Ctrl + Alt + G las vuelve a enganchar. Mira la luz del emisor, la batería de las gafas y que el monitor esté a la frecuencia del ajuste.
Aviso «Monitor a … Hz, gafas preparadas para … Hz»	El monitor ha cambiado de frecuencia (por ejemplo, un juego a pantalla completa a otra frecuencia): vuelve a la del ajuste, también en el juego.
Parpadeo	No es cosa del ajuste de las gafas: mira «El ritmo del juego» y «Avisos en pantalla».

07 Jugar

- Arranca el juego como siempre. StereoShutter arranca solo con él: lo arranca StereoShutter_host.dll, la DLL que conecta el instalador de geo-11.
- Si hace falta arrancarlo a mano, abre **StereoShutter_Play** antes que el juego: espera hasta 10 minutos a que el juego aparezca.
- El 3D empieza cuando la ventana del juego lleva 5 segundos sin cambiar de tamaño. Si cambia (otra resolución, minimizar…), la imagen se va y vuelve sola. Si el juego abre primero una ventana pequeña (la de carga) y luego la suya, o cambia de ventana mientras juegas, StereoShutter sigue a la ventana en la que dibuja el juego.
- Solo puede haber un StereoShutter a la vez.

Encima de un juego, mientras llega su imagen 3D, StereoShutter enseña negro; si tarda más de 2 segundos, el patrón con un aviso arriba. En los juegos con geo-11, además, espera a que el juego haga su imagen antes de ponerse encima: mientras el juego carga, se ve su propia ventana.

© 2026 murdavs



Figura 19. *Si la imagen 3D del juego tarda más de 2 segundos: el patrón, con este aviso.*

El aviso rojo del principio

Cuando las gafas se ponen en marcha sale un aviso rojo, «3D ACTIVADO», y debajo, en corto, lo que pueda estropear el 3D, con lo que hay que hacer. Debajo, en el recuadro verde, lo importante del arranque (por ejemplo, que el HDR de Windows se ha encendido) y dos teclas: Ctrl + Alt + K para las teclas y los ajustes, y Alt + Mayús + F10 para el panel HDR.

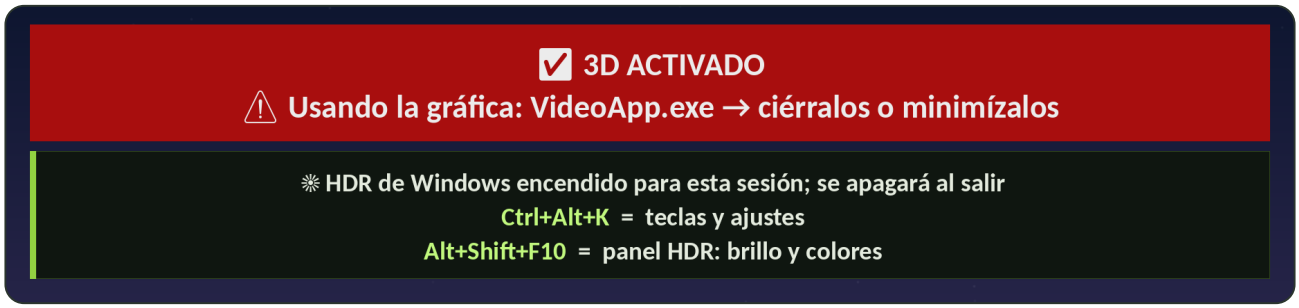


Figura 20. *El arranque: el aviso rojo, con un consejo, y las dos teclas.*

La página de teclas

La primera vez, la página de teclas sale sola después del aviso rojo. Luego, cuando quieras, con Ctrl + Alt + K. Las teclas con Ctrl + Alt funcionan aunque el juego tenga el teclado, también con otra ventana delante, y mientras StereoShutter funciona no llegan a otros programas. Ctrl + T, que no lleva Alt, solo funciona con el juego delante: con otra ventana delante, le llega a esa ventana (en un navegador, abre una pestaña nueva).

© 2026 murdavs

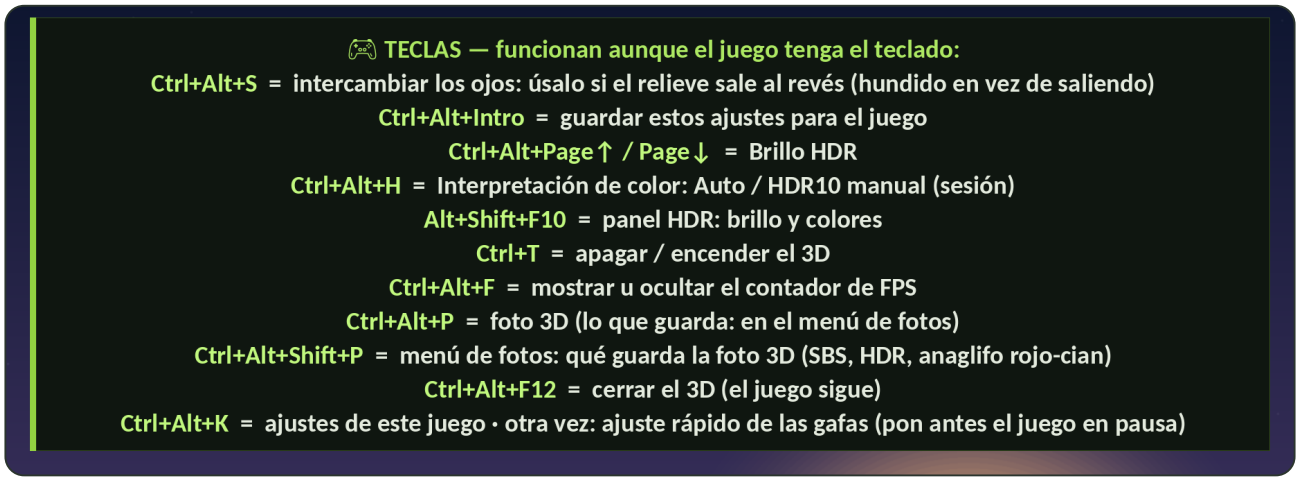


Figura 21. La página de teclas encima del juego.

La línea de estado

Cada vez que cambias algo sale un momento un recuadro con lo que has hecho y la línea de estado: **Ojos** (normales o cambiados), **Fase** y **Apertura** en µs, y **3D** (SÍ o NO).

El contador de FPS

Ctrl + Alt + F enciende y apaga un contador pequeño arriba a la izquierda: las imágenes por segundo del juego (fps) y las de StereoShutter (Hz). A 360 Hz, si no se pierde ninguna, dice 360. Con el StereoShutter.ini del paquete no sale al empezar (**[Output] fps_counter = no**); encima de un juego, Ctrl + Alt + Intro lo deja como lo dejó Ctrl + Alt + F, para ese juego.



Figura 22. El contador de FPS, con 90 ciclos: el juego hace 90 imágenes por segundo y StereoShutter enseña las 360.

Fotos 3D

Ctrl + Alt + P hace en el acto una foto 3D del juego y la guarda en la carpeta Imágenes\StereoShutter, con el nombre del juego, la fecha y la hora. Sale solo la imagen del juego, sin los textos de StereoShutter ni el contador de FPS, y con la luz que hace el juego, sin el brillo de más que StereoShutter pone para las gafas.
Ctrl + Alt + Mayús + P abre «Ajustes de este juego» en lo que guarda la foto:

- **SBS 3D**, marcada de serie: un JPG de 3840×1080 con los dos ojos uno al lado del otro, 1920×1080 cada uno, el izquierdo a la izquierda (lado a lado completo). Lo abren los programas de fotos 3D, los visores de realidad virtual y StereoShutter Photos.
- **SBS 3D HDR**: lo mismo en JPEG XR, con la luz HDR del juego: el formato de las capturas HDR de Windows, que se ve en HDR con un visor de imágenes HDR. Solo en juegos con HDR; en uno sin HDR se guarda el JPG en su lugar.
- **Anaglifo rojo-cian**: un JPG de 1920×1080 para las gafas de cartón rojo-cian, con los colores de Dubois, el método que mejor conserva el color y deja menos imagen fantasma.

© 2026 murdavs

Cada ojo entra entero en su 1920×1080, sin deformarse: un juego más ancho que 16:9 (21:9, por ejemplo) lleva bandas negras arriba y abajo, y uno más estrecho, a los lados. Si marcas varias, todas salen del mismo instante del juego. El aviso de arriba dice qué se ha guardado y dónde. La carpeta se puede cambiar en [Photo] folder de StereoShutter.ini; si su nombre lleva ; o #, va entre comillas dobles. La tecla de la foto vale también durante el ajuste rápido de las gafas: la foto es de la imagen del juego que hay detrás.

> Si en Windows está activado el **Acceso controlado a carpetas**, puede que no deje a StereoShutter guardar en Imágenes, y el aviso dirá que la foto no se ha guardado. Permite StereoShutter.exe en Seguridad de Windows (Protección antivirus y contra amenazas, Protección contra ransomware) o elige otra carpeta.

Terminar

Al cerrar el juego se cierra todo, y lo que StereoShutter cambió (el brillo del monitor, el HDR de Windows, LightBoost) vuelve a como estaba. Ctrl+Alt+F12 cierra el 3D antes, y el juego sigue. Ctrl+T, con el juego delante, apaga y enciende el 3D sin cerrar nada: con el 3D apagado se ve la imagen de un ojo y el emisor se para.

> **Los otros monitores.** Si quieres, StereoShutter los tapa de negro mientras juegas, para que no distraigan ni gasten gráfica: «Tapar los otros monitores» en «Ajustes de este juego». Vuelven en cuanto pasas a otro programa.

08 Teclas

Todas se pueden cambiar en la sección [Keys] de StereoShutter.ini. Retroceso es la tecla de borrar hacia atrás; en pantalla se llama Backspace. Encima de un juego, Re Pág y Av Pág salen como Page↑ y Page↓. Las teclas con Ctrl+Alt funcionan también con otra ventana delante; las que no llevan Alt (de serie, solo Ctrl+T), solo con el juego delante.

Encima de un juego

Tecla	Qué hace
Ctrl+Alt+K	Las teclas; otra vez, «Ajustes de este juego»; otra vez, el ajuste rápido de las gafas; otra vez, vuelta al juego.
Ctrl+Alt+S	Cambiar los ojos, si la profundidad sale del revés.
Ctrl+Alt+← Ctrl+Alt+→	Fase: 10 µs antes o después (con Mayús, 100 µs).
Ctrl+Alt+↑ Ctrl+Alt+↓	Apertura: más luz o menos fantasma (con Mayús, de 100 en 100 µs).
Ctrl+Alt+Intro	Guardar los valores de las gafas para el juego, y el contador de FPS como lo dejó Ctrl+Alt+F. Con un panel abierto, guardar el panel.
Ctrl+Alt+G	Volver a enganchar las gafas.
Ctrl+T	Apagar y encender el 3D, con el juego delante.
Ctrl+Alt+F	El contador de FPS.

© 2026 murdavs

Tecla	Qué hace
Ctrl + Alt + P	Hacer una foto 3D («Fotos 3D»).
Ctrl + Alt + Mayús + P	Elegir qué guarda la foto 3D: abre «Ajustes de este juego» en las fotos.
Ctrl + Alt + Re Pág Ctrl + Alt + Av Pág	Brillo HDR, más o menos (con la salida HDR).
Alt + Mayús + F10	Abrir y cerrar el panel HDR.
Ctrl + Alt + I Ctrl + Alt + M	En un panel: elegir el ajuste anterior o el siguiente.
Ctrl + Alt + J Ctrl + Alt + L	En un panel: bajar o subir el ajuste elegido.
Ctrl + Alt + Retroceso	En un panel: devolver el ajuste elegido a su valor.
Ctrl + Alt + H	Para un juego que manda HDR10 sin decirlo: leer su imagen como HDR10, o volver a automático, solo en esta sesión («HDR: más luz en las gafas»).
Ctrl + Alt + Fin	El límite de zonas claras, sí o no (solo con [Output] hdr_bfi_limit = static o scene; para esta sesión: «Monitores OLED»).
Ctrl + Alt + Inicio	El nivel del límite de zonas claras: 100, 85, 70 o 55 % (si estaba apagado, lo enciende).
Ctrl + Alt + R	Apagar y encender el ELMB del monitor (solo con [Monitor] relatch_elmb = yes).
Ctrl + Alt + F9	Marcar un momento mientras StereoShutter_Feedback graba una partida («Avisar de un fallo»).
Ctrl + Alt + F12	Cerrar el 3D. El juego sigue.

En la ventana de StereoShutter: el asistente y la prueba del patrón

Tecla	Qué hace
← / →	Fase.
↑ / ↓	Apertura (con Mayús, pasos diez veces más grandes).
Intro	Guardar para este monitor (en el asistente, paso siguiente).
Retroceso	Paso anterior del asistente.
S	Ojos.
T	3D sí o no (prueba del patrón).
B	Imagen + negro o imagen doble.
R	ELMB apagado y encendido (asistente).
H	HDR desde el próximo arranque.
Re Pág / Av Pág	Brillo HDR.
L	Idioma (asistente).
Esc	Salir.

© 2026 murdavs

> Con Ctrl + Alt delante, las teclas de la ventana de StereoShutter funcionan también con otra ventana delante.
> En la ventana de StereoShutter, Ctrl + Alt + K enseña y quita la lista de teclas.

09 Ajustes de este juego

Un panel con los ajustes que tiene sentido cambiar en cada juego, cada uno con una explicación corta. Se abre encima del juego pulsando dos veces Ctrl + Alt + K (la primera salen las teclas). Pon antes el juego en pausa. Sale delante de la pantalla, en 3D, a la profundidad de los menús.



Figura 23. *Ajustes de este juego: las dos páginas del panel.*

- Con el ratón: clic y arrastra en la barra de un ajuste. Los botones de abajo cambian de página, devuelven el ajuste a como estaba, guardan o cierran.
- Con el teclado: Ctrl + Alt + I y Ctrl + Alt + M eligen, Ctrl + Alt + J y Ctrl + Alt + L cambian, Ctrl + Alt + Retroceso devuelve el ajuste elegido al valor guardado y Ctrl + Alt + Intro guarda.
- Se guarda en el StereoShutter.ini de la carpeta del juego: cada juego tiene los suyos. Esc cierra; si había cambios sin guardar, lo recuerda.
- El contador de FPS, la profundidad de los menús, el idioma y lo que guarda la foto 3D cambian al momento. Los demás cuentan desde el próximo arranque del juego, y hasta entonces el panel los marca con ↻.
- Un ajuste que aquí no se puede cambiar sale en gris, y el panel dice por qué.
- Otra pulsación de Ctrl + Alt + K pasa al ajuste rápido de las gafas.

Ajuste	Qué hace	Cuándo
Ciclos de las gafas	A 360 Hz: 60 ciclos (imagen, imagen y negro), lo más estable, o 90 ciclos (imagen y negro), más fluido si el juego llega a 90 imágenes por segundo. Solo se elige de 360 a 370 Hz, y no en monitores 3D Vision.	↻

© 2026 murdavs

Ajuste	Qué hace	Cuándo
Salida HDR	Imagen más brillante a través de las gafas. Necesita un monitor con HDR.	↻
Contador de FPS	Las imágenes por segundo del juego, arriba a la izquierda.	al momento
Teclas al empezar	Si la página de teclas sale al empezar: nunca, la primera vez o siempre.	↻
Profundidad de los menús	Cuánto salen de la pantalla este panel y el panel HDR, de 0 (a la altura de la pantalla) a 2.	al momento
Ojos en juegos con geo-11	geo-11 manda el ojo derecho en la mitad izquierda; «Normal» lo pone bien. Cámbialo solo si en esos juegos los ojos salen al revés.	↻
Tapar los otros monitores	Pone en negro los otros monitores mientras juegas en 3D. Vuelven al pasar a otro programa.	↻
Idioma	El idioma de los textos de StereoShutter. Auto: el de Windows.	al momento
Brillo del monitor al máximo	Sube el brillo del monitor al máximo mientras juegas (las gafas quitan mucha luz) y lo devuelve al salir.	↻
Foto 3D: SBS	Que Ctrl + Alt + P guarde el JPG de 3840×1080 con los dos ojos uno al lado del otro.	al momento
Foto 3D: SBS en HDR	Que guarde el JPEG XR de 3840×1080 con la luz HDR del juego (en juegos con HDR).	al momento
Foto 3D: anaglifo rojo-cian	Que guarde el JPG de 1920×1080 para gafas rojo-cian.	al momento

10 El ritmo del juego

Piensa en las gafas como en un tiovivo que no para: en cada vuelta, el ojo izquierdo ve una imagen y luego el derecho. Las vueltas por segundo dependen del monitor: 60 a 360 Hz (90 si las eliges) y 60 a 240 Hz.

- En cada vuelta cabe una imagen del juego, y los dos ojos ven esa misma imagen. Lo mejor es un juego que haga justo una imagen por vuelta.
- **Más imágenes que vueltas:** las de más se tiran, y hacerlas tiene la tarjeta gráfica tan ocupada que las imágenes de StereoShutter llegan tarde: el 3D parpadea.
- **Imágenes a su aire, sin ir a la par de las vueltas:** de vez en cuando una vuelta se queda sin imagen nueva y el movimiento da un saltito.
- **Menos imágenes que vueltas** (una escena pesada): no parpadea; el movimiento solo es menos fluido.

StereoShutter marca el paso

StereoShutter tiene un portero: deja pasar las imágenes del juego una a una, cada una justo cuando le toca su vuelta. Mientras el portero trabaja, el juego hace tantas imágenes como vueltas, nunca más: 60 por segundo a 360 y a 240 Hz (90 a 360 Hz con 90 ciclos). Cuenta las vueltas del monitor que uses, así que no hay que cambiar nada al cambiar de monitor. Nunca hace al juego más lento de lo que puede ir: una imagen que llega tarde pasa

© 2026 murdavs

enseguida.

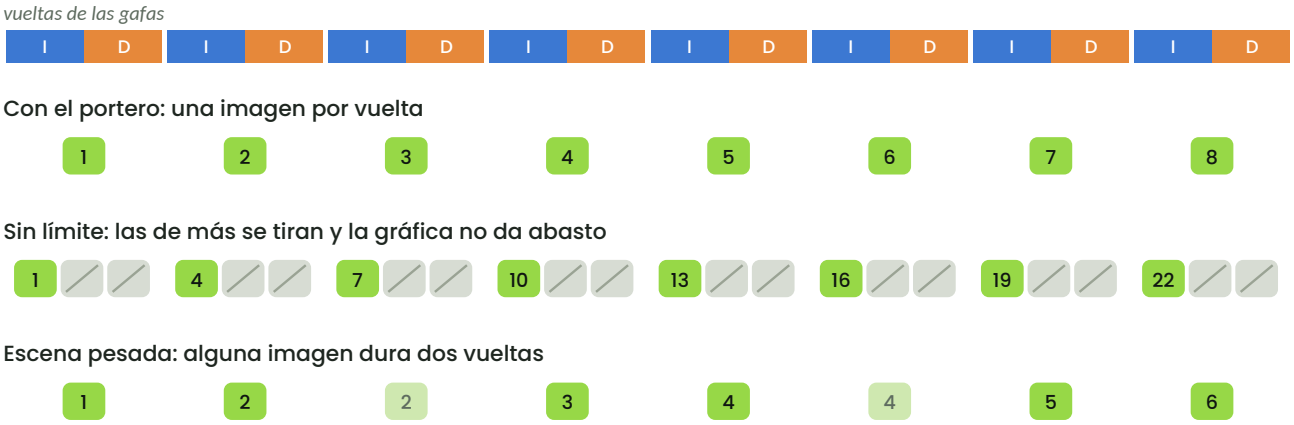


Figura 24. *Las vueltas de las gafas y las imágenes del juego.*

En una escena pesada que el juego no puede seguir, con imagen y negro (240 y 360 Hz) el portero se aparta: cada ojo enseña la imagen más nueva y el juego va tan rápido como puede. Cuando la escena se aligera, vuelve. Con un refresco por ojo se queda siempre.

Tirones y cambios de ventana

Si el ordenador entero se para un momento (el juego se congela al cargar, el controlador tarda en contestar), las imágenes que pueden llegar tarde a la pantalla salen sin ojos: la del ojo izquierdo en los dos, o negro, hasta que la pantalla se pone al día. Lo mismo cuando otra ventana se pone delante del juego o se quita: Windows cambia cómo compone la pantalla y durante un cuarto de segundo todo se mueve dos refrescos. En vez de un destello con los ojos cambiados, ves un instante sin 3D, y el 3D vuelve solo. Con tres refrescos por ojo, además, cada imagen se presenta una vez para sus dos refrescos y el negro sale de una imagen que ya está negra (**[Output] present_hold = auto**): la tarjeta gráfica trabaja un tercio y la pantalla enseña lo mismo.

El límite de FPS del juego

Sin el portero (en los primeros segundos, cuando StereoShutter no enseña el juego, o en un juego sin StereoShutter_host.dll), el juego va a su aire. Si tiene su propio límite de imágenes por segundo, ponlo una vez en 60 (en 90 si a 360 Hz usas 90 ciclos) y olvídate. Las imágenes que el juego haga de más que las vueltas de las gafas no se ven: el informe lo dice.

En los juegos con geo-11, el portero es StereoShutter_host.dll. Sin ella no hay portero: limita las imágenes por segundo del juego con su propio límite (60; 90 a 360 Hz con 90 ciclos).

El margen de la gráfica

StereoShutter prepara sus imágenes un poco antes de que el monitor las necesite. Si alguna vez la tarjeta gráfica no las tiene a tiempo, se nota un parpadeo, y StereoShutter da más margen él solo y lo avisa en rojo:

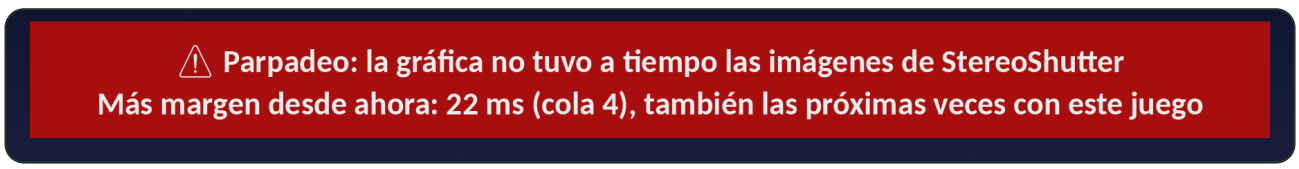


Figura 25. *Un parpadeo: StereoShutter da más margen a la gráfica desde ese momento, también las próximas veces con ese juego.*

© 2026 murdavs

El margen sube encima de la misma imagen, desde el ojo siguiente: el 3D no se va. Se queda para las próximas veces con ese juego, y el aviso lo dice: StereoShutter lo apunta en el StereoShutter.ini del juego, en la línea queue_auto_start. Y vuelve a bajar solo: tras 10 minutos de juego en ese nivel sin que falte margen, contados también entre partidas (la línea queue_auto_calm), el siguiente arranque empieza un nivel más abajo, con menos retraso; si ese nivel parpadea, vuelve a subir al momento. Un parón del ordenador entero no cuenta como una gráfica lenta: ningún margen lo tapa. Para que todo vuelva a empezar desde el principio, borra la línea queue_auto_start. Si ni con el margen máximo llega, el aviso dice que bajes los gráficos del juego o limites sus FPS. Lo que más ayuda: el límite de FPS, cerrar los programas que usan la gráfica y no tener vídeos abiertos.

Un juego que llena la gráfica

Un juego tan pesado que tiene la tarjeta gráfica al máximo y hace muy pocas imágenes por segundo puede retrasar tanto las imágenes de StereoShutter que ni el margen máximo basta: el 3D parpadea todo el rato. Para eso está **[Output] engine = auto**, que ya trae el StereoShutter.ini del paquete (si el de un juego es de antes y no tiene esa línea, añádela). Si pasa, StereoShutter se reserva una parte de la gráfica para sus imágenes y lo avisa en rojo: el juego sigue igual de lento, pero sin parpadeo. Lo mismo hace cuando un tirón del juego retiene la gráfica más tiempo que todo el margen. Cuando la reserva ha aguantado dos minutos de juego sin parpadeo, se queda para las próximas veces con ese juego (la línea engine_auto_start = copy; bórrala para volver a empezar como siempre); si parpadea antes, vuelve al camino de siempre para el resto de la partida y lo avisa en rojo. Y baja los gráficos del juego: en 3D lo dibuja todo dos veces.

11 HDR: más luz en las gafas

Las gafas dejan pasar solo parte de la luz: cada ojo está cerrado la mitad del tiempo y las lentes son oscuras. En un monitor con HDR, StereoShutter puede hacer sus imágenes más brillantes que el blanco del escritorio y devolver esa luz.

Encenderlo

- En el asistente o en la prueba del patrón, en un monitor con HDR, sale la oferta: H lo deja encendido desde el próximo arranque. Después, vuelve a pasar el asistente con HDR: los valores con HDR se guardan aparte.
- O en «Ajustes de este juego» → Salida HDR, o en StereoShutter.ini, **[Output] hdr = yes**.
- Si el HDR de Windows está apagado en ese monitor, StereoShutter lo enciende mientras funciona y lo apaga al terminar (la pantalla se queda negra un momento). Si ya estaba encendido, lo deja.
- Antes de encender el HDR, StereoShutter sube el brillo del monitor al máximo: con el HDR encendido, algunos monitores ya no dejan cambiarlo desde el ordenador.

Cuánta luz

El blanco de las imágenes es el blanco que Windows da al escritorio con HDR (el control «Brillo del contenido SDR») por el brillo HDR de StereoShutter, de 1 a 8 (lo normal, 3), y nunca más que el máximo del monitor, su pico.

© 2026 murdavs

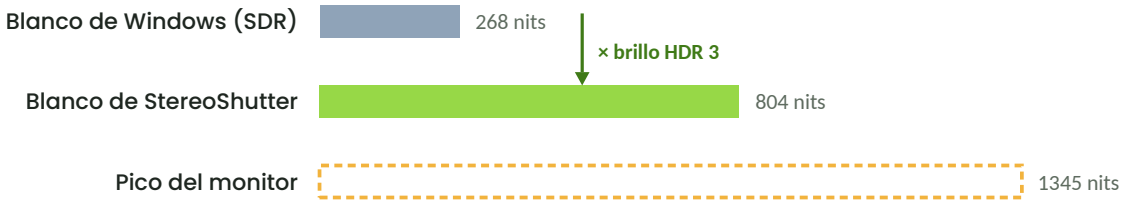


Figura 26. El blanco de StereoShutter: el blanco de Windows por el brillo HDR, hasta el pico del monitor.

Más luz, paso a paso

1. En el menú del monitor: el modo HDR con el pico más alto, y su brillo al máximo si lo tiene.
2. En Windows: Configuración → Sistema → Pantalla → HDR, el control «Brillo del contenido SDR». Es el blanco que multiplica StereoShutter: más alto, más luz.
3. En StereoShutter: en la prueba del patrón con HDR, Re Pág hasta que el panel diga «max» (el blanco ya está en el pico del monitor) e Intro para guardarlo. Jugando: Ctrl + Alt + Re Pág y Ctrl + Alt + Av Pág, y Ctrl + Alt + Intro lo guarda.
4. Si el juego tiene su propio HDR encendido, un brillo de 1,5 a 2 deja sitio a sus luces fuertes hasta el pico.
5. La otra palanca es la apertura de las gafas (paso 3 del asistente): el HDR se suma a ella, no la sustituye.

Juegos con o sin su propio HDR

Lo más sencillo: el HDR del propio juego apagado, y el HDR automático de Windows también. StereoShutter hace el HDR él mismo a partir de la imagen normal del juego. Si juegas con el HDR del juego encendido, también funciona: sus luces fuertes se conservan hasta el pico del monitor y, cada vez que el juego enciende su HDR, arriba sale un aviso corto, como en una televisión: «3D · HDR10 activo» o «3D · HDR scRGB activo». Si StereoShutter lo nota por la imagen antes de que el juego lo diga, sale antes otro aviso, más largo, que dice cómo la lee.



Figura 27. El aviso de HDR: el juego llega en HDR10 y la salida HDR lo enseña entero.

Ctrl + Alt + H es para un juego que manda HDR10 sin decirlo, como algunos que encienden su HDR a través del controlador de NVIDIA: si se ve con los colores raros, hace que StereoShutter lea su imagen como HDR10, solo en esta sesión; otra vez, vuelve a automático. Para siempre: **[Input] picture** en StereoShutter.ini. Si el aviso ya dice que el HDR está activo, déjalo en automático.

Lo normal con el HDR del juego

- **El monitor no cambia de modo** al encender el HDR del juego. Con la salida HDR, el HDR de Windows y el monitor ya están en HDR desde antes de empezar: lo que cambia es lo que manda el juego. Que StereoShutter lo ha tomado como HDR lo dice el aviso de arriba.

© 2026 murdavs

- **Puede verse más apagado que sin su HDR.** Los juegos en HDR suelen dejar las superficies normales por debajo del blanco del escritorio y guardar la luz para los brillos: la imagen parece más oscura y sus brillos, más fuertes. Para aclararla, sube «Medios tonos» por encima de 1 en el panel HDR (más abajo): aclara los tonos intermedios sin tocar el blanco ni los brillos. «Brillo» lo sube todo, y más brillos acaban apretados contra el pico. Ese ajuste se guarda aparte, solo para los juegos que llegan en HDR.

El panel HDR

Alt + Mayús + F10 abre encima del juego el panel HDR, delante de la pantalla, con 14 ajustes en dos páginas. Pon antes el juego en pausa. Se maneja como «Ajustes de este juego»: con el ratón (clic y arrastra) o con Ctrl + Alt + I y Ctrl + Alt + M (elegir) y Ctrl + Alt + J y Ctrl + Alt + L (cambiar). Ctrl + Alt + Intro guarda, Ctrl + Alt + Retroceso devuelve el ajuste elegido a su valor neutro, y Alt + Mayús + F10 o Esc lo cierran.



Figura 28. *El panel HDR, sus dos páginas.*

Arriba dice el blanco de salida (el brillo y sus nits), el pico del monitor y qué imagen llega del juego: entrada normal, HDR10 o scRGB, y cómo lo sabe. Mientras no llega la imagen del juego, los ajustes están en gris.

Se guardan dos aspectos distintos: uno para los juegos que llegan sin HDR y StereoShutter pasa a HDR, y otro para los que ya llegan en HDR. El panel cambia el que toca en cada momento, y se guarda en el StereoShutter.ini del juego. En la tabla, entre paréntesis, el valor neutro: el de Restablecer.

Ajuste	Qué hace	Valores
Brillo	El blanco de las imágenes, en veces el blanco de Windows.	1 a 8 (3)
Exposición	Toda la imagen más clara o más oscura, como en una cámara.	−4 a 4 EV (0)
Medios tonos	Aclara u oscurece los tonos intermedios, sin tocar el negro ni el blanco.	0,5 a 2 (1)
Contraste	Más o menos diferencia entre las zonas claras y las oscuras.	0,5 a 2 (1)
Sombras	Levanta u oscurece las zonas oscuras.	−1 a 1 (0)
Saturación	Colores más apagados o más vivos.	0,5 a 2 (1)

© 2026 murdavs

Ajuste	Qué hace	Valores
Gamma SDR	Cómo se leen los grises de un juego sin HDR: 2,2 como en un monitor normal; sRGB aclara las sombras. Solo para juegos sin HDR.	1,6 a 3, o sRGB (2,2)
Compresión de luces	Dónde empiezan a suavizarse las luces fuertes. Solo con «Luces altas» en soft.	10 a 90 % (50 %)
Luces altas	soft: las luces que pasarían del pico se aprietan debajo de él, conservando el color. clip: se cortan en el pico.	soft · clip
Ganancia roja, verde y azul	Corrige el color: más o menos de cada uno.	0,25 a 4 (1)
Blanco de referencia	El blanco de base, en nits, en lugar del de Windows; el brillo lo multiplica.	auto, o 80 a 1000 nits
Pico de pantalla	El máximo del monitor, en nits, en lugar del que dice el monitor.	auto, o 80 a 10 000 nits

Monitores OLED: el brillo que «respira»

Muchos OLED suben y bajan su brillo según lo que hay en pantalla. Con el 3D, la pantalla alterna imagen y negro muchas veces por segundo, y ese ajuste del monitor no para de corregir: el brillo «respira» despacio (se nota sobre todo mirando una escena quieta). La solución está en el menú del monitor: apaga su aumento dinámico del brillo («Dynamic Brightness Boost» en los ASUS; otras marcas le dan otros nombres) o enciende el ajuste que mantiene el brillo uniforme («brillo uniforme» o parecido), y juega con la salida HDR de StereoShutter, que devuelve la luz de forma estable. Si el modo HDR que usas no deja cambiarlo, prueba sus otros modos HDR.

El límite de zonas claras

Otra cosa distinta: con salida HDR y negros entre las imágenes, una zona grande muy clara (un cielo, arena, nieve) se enciende y se apaga en cada ojo, y el limitador de brillo del propio OLED puede parpadear con ella, incluso sin las gafas. Para eso está **[Output] hdr_bfi_limit**, apagado de serie. Con **scene**, StereoShutter baja solo la parte clara de cada par, lo justo para que la luz media del par no pase de la luminancia a pantalla completa del monitor; las imágenes que ya están por debajo no se tocan, lo oscuro no cambia nunca y los dos ojos reciben lo mismo. Con **static**, baja la parte clara siempre lo mismo (hdr_bfi_limit_gain). Ctrl + Alt + Fin lo enciende y lo apaga y Ctrl + Alt + Inicio cambia su nivel (100, 85, 70 y 55 %), para esa sesión.

> **Juegos con geo-11:** el HDR de Windows tiene que estar encendido antes de que el juego haga su imagen. StereoShutter_host.dll se encarga al empezar el juego. Si StereoShutter se abre con el juego ya en marcha, deja el HDR de Windows como está y lo dice: enciéndelo antes de arrancar el juego.

© 2026 murdavs

12 Juegos con geo-11 (DirectX 11)

geo-11 hace 3D los juegos DirectX 11: es su d3d11.dll en la carpeta del juego, con el arreglo 3D de cada juego. Puede pasar su imagen 3D a otro programa por lo que llama el canal Katanga. StereoShutter la recoge y la enseña a las gafas dentro de la ventana del juego. Cada juego necesita su arreglo hecho para geo-11: un arreglo de 3Dmigoto hecho para 3D Vision no funciona tal cual, hay que adaptarlo a geo-11. Vale para juegos de 64 y de 32 bits: en un juego de 32 bits, geo-11 y su arreglo son los de 32 bits, y la DLL de StereoShutter es StereoShutter_host32.dll.

1. Copia los archivos de StereoShutter en la carpeta del juego, junto al .exe del juego y la d3d11.dll de geo-11. Al actualizar, cambia también StereoShutter_host.dll (y StereoShutter_host32.dll): StereoShutter solo se conecta con las de su misma descarga.

2. Con el juego cerrado, ejecuta una vez **StereoShutter_geo-11_Setup**. Pone en los archivos de geo-11 las dos líneas que hacen falta: en d3dx.ini (en su sección [System]), **proxy_d3d11 = StereoShutter_host.dll**, o **StereoShutter_host32.dll** en un juego de 32 bits (lo sabe por la d3d11.dll de geo-11), y en d3dxdm.ini, **direct_mode = katanga_vr**. Si geo-11 y el juego no son del mismo tipo (32 o 64 bits), lo dice y no cambia nada. Además deja el arreglo listo: quita la pantalla completa exclusiva (**full_screen = 0**) y el perfil 3D Vision en el controlador (**create_profile = 0**), que suelen conservar los arreglos adaptados de 3D Vision; pone lo que necesitan algunos juegos (**[Host] geo11_load_redirect**), y en dos versiones conocidas de geo-11 arregla un fallo de su d3d11.dll que a veces cierra el juego al empezar el 3D. Antes dice qué va a cambiar y espera a que pulses Intro; si eso quita otra DLL que va detrás de geo-11, pide escribir REPLACE. De cada archivo que cambia guarda antes una copia (….before-StereoShutter). Si StereoShutter ya está puesto, ofrece quitarlo (UNDO), y lo devuelve todo como estaba.

3. Arranca el juego como siempre. StereoShutter_host.dll arranca StereoShutter solo, antes de que el juego haga su ventana, y el 3D empieza solo.

StereoShutter_host.dll (StereoShutter_host32.dll en los juegos de 32 bits) va detrás de geo-11: pasa todas las llamadas del juego a Windows sin cambiarlas, pone la imagen de StereoShutter dentro de la ventana del juego, arranca StereoShutter, hace de portero («El ritmo del juego») y le dice a StereoShutter cuándo el juego pone su imagen en HDR. No dibuja nada ni toca las imágenes del juego.

- Sin StereoShutter_host.dll también funciona, de otra forma: StereoShutter enseña la imagen en una ventana suya encima de la del juego, y el juego sigue teniendo el ratón y el teclado. Entonces no hay portero ni cuenta de las imágenes del juego: ponle al juego su propio límite de FPS. Si StereoShutter toma otra ventana por la del juego, escribe el juego en **[Input] game_window**.
- **Arreglos hechos para 3DMigoto Loader** (su guía arranca el juego con 3DMigoto Loader.exe, desde una carpeta suya): deja el arreglo como está, copia los archivos de StereoShutter en esa carpeta y ejecuta allí StereoShutter_geo-11_Setup, que la prepara igual y lo dice. Para jugar, abre primero **StereoShutter_Play** y luego el juego con 3DMigoto Loader: StereoShutter enseña la imagen de geo-11 en una ventana suya encima del juego, sin portero (ponle al juego su límite de FPS). En una carpeta sin el juego ni el loader, el instalador dice dónde van los archivos y no cambia nada.
- En los juegos de 32 bits, StereoShutter_host32.dll hace lo mismo que StereoShutter_host.dll, salvo [Host] fullscreen_compat y [Host] nvapi_hdr_route, que son solo para juegos de 64 bits.

© 2026 murdavs

- geo-11 solo pasa su imagen 3D cuando la ventana del juego tiene un ancho y un alto pares. Si el patrón se queda y la imagen del juego no llega nunca, prueba otra resolución.
- Si los ojos salen al revés en los juegos con geo-11: «Ojos en juegos con geo-11» en «Ajustes de este juego».
- Si un juego se cierra en sus primeras imágenes, pon **[Host] pace_hook = no** en StereoShutter.ini: el 3D sigue, sin portero (dale al juego su límite de FPS).
- Con **[Report] enabled = yes**, StereoShutter_host.dll escribe StereoShutter_host.log a su lado: dice si arrancó, si arrancó StereoShutter y qué vio.
- Si el juego se cierra al encender su propio HDR, prueba en el ini del arreglo **[System] allow_platform_update = 2**; la línea está en d3dx.ini o en uno de los .ini de la carpeta ShaderFixes. Con 2, geo-11 le da al juego lo que pide para su HDR. Ponlo solo en ese juego: si con 2 falla otra cosa, déjalo como estaba y juega con el HDR del juego apagado (la salida HDR de StereoShutter sigue dando HDR).
- Si la imagen sale gris, como un mapa de profundidad, los .ini del arreglo no son de la misma versión que la d3d11.dll de geo-11 que tienen al lado: pon juntos todos los archivos de un mismo arreglo.
- Si el juego sigue en pantalla completa exclusiva (la imagen de StereoShutter no sale encima), busca full_screen en los .ini de la carpeta ShaderFixes: algunos arreglos la ponen ahí, en un archivo que d3dx.ini incluye, y el instalador no lo mira. Ponlo a 0. Una herramienta para el juego también puede forzarla.
- Tirones pequeños la primera vez que pasas por un sitio, con el arreglo recién puesto o cambiado: es normal. geo-11 prepara cada efecto la primera vez que el juego lo usa y lo guarda, y las siguientes veces ya no pasa. No es el parpadeo del 3D: los ojos no se cruzan.
- Si la profundidad cambia sola todo el rato, es la convergencia automática que traen algunos arreglos, no StereoShutter: se apaga con la tecla que diga el arreglo.
- Las demás opciones de StereoShutter_host.dll están en la sección [Host] («El archivo StereoShutter.ini»).

13 Gafas Samsung SSG-5100GB (experimental)

StereoShutter también mueve las gafas activas **Samsung SSG-5100GB**, las de las teles 3D de Samsung. Son gafas Bluetooth: no hay emisor de NVIDIA. Las gafas NVIDIA 3D Vision siguen funcionando como siempre.

> **Soporte experimental.** Es nuevo en esta versión y se sigue afinando: vale solo para las gafas, el adaptador y el tipo de monitor que se indican aquí, y el resultado puede cambiar de un equipo a otro. Las gafas NVIDIA 3D Vision no cambian.

Qué hace falta

- Unas gafas **Samsung SSG-5100GB**.
- Un adaptador Bluetooth USB **TP-Link UB500** con el controlador oficial de TP-Link instalado. Mientras el 3D está en marcha, el adaptador trabaja solo para las gafas; StereoShutter le devuelve su controlador al cerrarse.
- Un **monitor OLED a 240 Hz o a 360 Hz**. Los dos dan 60 ciclos por segundo: a 240 Hz, cada ojo recibe una imagen y un refresco negro; a 360 Hz, la imagen dos veces y un refresco negro, que da más luz.

© 2026 murdavs

Ajustarlas, en StereoShutter Manager

1. Conecta el UB500 e instala su controlador. Ten las gafas cerca del adaptador, y la tele con la que se usaban, apagada.
2. En el Manager abre **Gafas**, elige **Samsung 3D (Bluetooth)**, elige el monitor, confirma que es OLED y guarda.
3. Pulsa **Probar gafas** y di que sí cuando Windows pida permiso de administrador: StereoShutter prepara el adaptador para las gafas y le devuelve su controlador al acabar.
4. Espera la cuenta atrás de la pantalla y pulsa un momento el botón de las gafas. La primera vez, o si las gafas se han usado con una tele, mantén el botón unos dos segundos para que se unan a StereoShutter. No añadas las gafas en el Bluetooth de Windows.
5. Cierra un ojo y luego el otro: Ctrl + Alt + ← y Ctrl + Alt + → mueven la fase, Ctrl + Alt + ↑ y Ctrl + Alt + ↓ la apertura, hasta que cada ojo vea solo su barra (con Mayús, diez veces el paso). Ctrl + Alt + F12 acaba la prueba; de vuelta en el Manager, guarda el ajuste que trae.

Desde entonces todos los juegos usan ese perfil general, también cuando se arrancan fuera del Manager. Un juego puede tener un perfil propio.

En los juegos

- Los arreglos de **StereoShutter Engine** (DirectX 12) funcionan con estas gafas igual que con las de NVIDIA.
- Un juego con **geo-11** necesita **StereoShutter_host.dll 0.18.32** o posterior junto a StereoShutter.exe (StereoShutter_host32.dll en un juego de 32 bits), las de esta descarga: le pasan a StereoShutter la imagen del juego en pares completos, que es lo que necesitan estas gafas.
- Ctrl + Alt + K dentro del juego enseña las teclas, luego los ajustes y luego las dos barras para un ajuste rápido; Ctrl + Alt + Intro lo guarda para ese juego.

Conviene saber

- Más apertura da más luz, pero deja pasar más imagen del otro ojo. En algunos monitores queda un poco, que cambia con el ángulo desde el que se mira.
- Solo un StereoShutter a la vez.
- El firmware del adaptador se toma del controlador de TP-Link instalado. No va en la descarga.
- No valen otros modelos de Samsung, otras gafas 3D Bluetooth ni otros adaptadores.

Sin el Manager. En el StereoShutter.ini de un juego, **[Emitter] backend = bluetooth** elige estas gafas y **[Glasses] profile = game** hace que el juego use su propia elección; la sección **[Bluetooth]** lleva el monitor y los refrescos por ojo. **StereoShutter.exe --settings** abre la ventana de StereoShutter para elegir, guardar y probar las gafas sin el Manager; su botón «Recuperar USB» le devuelve el controlador al adaptador si una interrupción lo dejó sin él.

© 2026 murdavs

14 StereoShutter Manager y los juegos DirectX 12

StereoShutter Manager es un programa aparte: se descarga por separado, lleva sus propias versiones y no va en este ZIP. Reúne los juegos, sus arreglos 3D y las gafas, y descarga StereoShutter él solo: con él no hay que copiar nada a mano.

- **Encuentra los juegos instalados** y enseña los arreglos 3D que hay para cada uno: los de geo-11 publicados en HelixMod, con las instrucciones y los créditos de sus autores, y los de StereoShutter Engine para juegos DirectX 12.
- **Instala, actualiza y quita un arreglo**, y guarda copia de lo que cambia, para poder volver atrás.
- **Las gafas:** un perfil general para todos los juegos (NVIDIA 3D Vision, o Samsung SSG-5100GB como soporte experimental), con las barras de prueba y la calibración; un juego puede tener el suyo.
- **Fotos y vídeo:** descarga, actualiza y abre StereoShutter Player y StereoShutter Photos.
- **Sin cuenta** para lo que es gratis: los arreglos gratuitos, las gafas, el Player y Photos.

Cómo se usa

1. Extrae el ZIP del Manager en una carpeta donde puedas escribir y abre **StereoShutterManager.exe**. Windows 10 u 11 de 64 bits. Busca sus propias actualizaciones y pregunta antes de reiniciarse para aplicar una.

2. **Biblioteca** lista los juegos instalados que ha encontrado (Steam, Epic, Ubisoft Connect, GOG, EA y otros lanzadores) y enseña cuáles tienen arreglo 3D. **Volver a buscar** busca otra vez después de instalar o mover un juego, **Añadir juego** deja elegir a mano el ejecutable de un juego y **Buscar juegos** (Ctrl + F) filtra la lista.

3. Para instalar un arreglo, abre el juego (**Ver ficha**), lee las instrucciones de su autor y pulsa **Instalar fix**, con el juego cerrado. En un arreglo de geo-11 de HelixMod, elige **StereoShutter** como salida cuando el Manager lo pregunte. Guarda copia de lo que cambia.

4. **Gafas**, arriba, lleva el perfil general que usan todos los juegos: elige **NVIDIA 3D Vision 2** o **Samsung 3D (Bluetooth)**, guarda y pulsa **Probar gafas** para ajustarlas con las dos barras. Un juego que necesite otros valores guarda los suyos: en su página, **Usar ajustes propios**; **Usar perfil general** vuelve atrás.

5. **Jugar** arranca el juego cuando su arreglo está listo.

6. Para quitar un arreglo: en la página del juego, **Desinstalar fix**, con el juego cerrado. El Manager devuelve los archivos que guardó. **Reparar fix** repone los archivos dañados o que falten de un arreglo, e **Historial de copias** recupera ajustes guardados antes.

7. **Fotos y vídeo** descarga, actualiza y abre StereoShutter Player y StereoShutter Photos.

Antes de instalar un arreglo, lee el aviso sobre el multijugador y el anti-cheat de este manual. La guía completa del Manager va dentro de su descarga.

© 2026 murdavs

Juegos DirectX 12: StereoShutter Engine

Los arreglos de **StereoShutter Engine** traen juegos DirectX 12 en 3D geométrico: cada ojo se dibuja desde su propia cámara, con el dibujado del propio juego, y con trazado de rayos, DLSS Super Resolution y DLSS Frame Generation en los dos ojos donde el juego los tiene. Se instalan desde el Manager, completos. Con gafas de obturador su imagen pasa por StereoShutter, como cuenta este manual; tienen además salidas propias: Leia SR nativo, lado a lado y arriba-abajo para teles y proyectores 3D, anaglifo, entrelazado, damero y Katanga.

> El resto de este manual es el de StereoShutter instalado a mano.

15 LightBoost y NVIDIA Surround

Los monitores 3D Vision tienen LightBoost: con la señal adecuada, su luz de fondo parpadea a la vez que las gafas y solo se enciende cuando la imagen ya está completa. Quita mucha imagen fantasma.

- En un monitor 3D Vision, a una frecuencia de la tabla de NVIDIA, StereoShutter pide al controlador de NVIDIA la señal de LightBoost mientras funciona, y la quita al terminar. No guarda nada.
- Viene encendido. **[Monitor] lightboost = no** lo apaga.
- Si al terminar no volviera la señal de antes (por ejemplo, si el ordenador se cuelga), cambia la frecuencia del monitor en Windows, ejecuta **StereoShutter_Undo_LightBoost** o reinicia.

LightBoost en NVIDIA Surround

En NVIDIA Surround, con monitores 3D Vision, LightBoost se prepara una sola vez, antes de jugar, con **StereoShutter_LightBoost_Surround_Setup**:

1. Pon NVIDIA Surround como juegas, a 120 o 144 Hz: las frecuencias 3D de tu monitor en la tabla de NVIDIA.
2. Guarda tu trabajo y cierra los juegos, StereoShutter, el panel de control de NVIDIA, el navegador y los demás programas.
3. Ejecuta StereoShutter_LightBoost_Surround_Setup. Explica qué va a hacer, y no cambia nada hasta que escribas YES y pulses Intro.
4. Las pantallas se quedan negras varias veces, unos segundos. No toques el ratón ni el teclado hasta que la ventana diga DONE (menos de un minuto).

Después, juega como siempre: al empezar sale «LightBoost: SÍ en NVIDIA Surround». Se queda así, también tras reiniciar, hasta que lo quites o cambies Surround o su frecuencia. Para quitarlo, cuando ya no juegues en Surround: **StereoShutter_LightBoost_Surround_Undo**. Si el ordenador se cuelga o se reinicia a mitad, ejecuta después el Undo: el archivo StereoShutter_lightboost_surround.json le dice qué devolver.

Si un juego cambia la frecuencia al arrancar, LightBoost se apaga y el aviso rojo lo dice. Con **[Monitor] lightboost_surround = auto** (de serie), StereoShutter vuelve a poner la frecuencia al empezar el 3D, y las pantallas se quedan negras un momento.

© 2026 murdavs

Riesgo: estas dos herramientas cambian la configuración de pantalla a través del controlador de NVIDIA, y cualquier cambio así puede colgar o reiniciar el ordenador. Úsalas bajo tu responsabilidad. El valor try de [Monitor] lightboost_surround no se recomienda.

16 Avisos en pantalla

StereoShutter mira al empezar, y luego cada 30 segundos, lo que puede estropear el 3D, y lo dice en un aviso rojo arriba, con un triángulo delante de cada cosa y lo que hay que hacer. Cada cosa se avisa como mucho dos veces por sesión; la segunda dice que es la última.



Figura 29. Un aviso rojo mientras se juega, con lo que hay que hacer.

Aviso	Qué significa y qué hacer
Usando la gráfica: ...	Otros programas usan la tarjeta gráfica. Ciérralos o minimízalos (navegadores, vídeos, programas de chat o de IA).
Windows redibuja una pantalla sin parar	Hay algo animado en alguna pantalla: cierra vídeos, navegadores y ventanas animadas.
En marcha: ...	Programas que se meten en el dibujo de los juegos (contadores de FPS, grabadores, superposiciones). Ciérralos si el 3D parpadea.
Panel de NVIDIA: ...	Un ajuste global de NVIDIA estorba al 3D: sincronización vertical forzada apagada o «rápida», modo de energía, límites de FPS o G-SYNC. El aviso dice qué poner («Ajustes de NVIDIA y de Windows»).
NVIDIA: el modo de baja latencia «Ultra» global...	Pon «Activado» o «Desactivado» en la configuración global. «Ultra» solo para un juego sí vale.
HAGS está activado y StereoShutter no ha podido tener la clase de tiempo real...	Di que sí cuando Windows pida derechos de administrador al arrancar StereoShutter, o desactiva HAGS y reinicia Windows («Ajustes de NVIDIA y de Windows»).
Parpadeo: la gráfica no tuvo a tiempo...	StereoShutter da más margen él solo (con [Output] engine = auto, también se reserva una parte de la gráfica), y lo deja así para las próximas veces con ese juego. Si ya está en el máximo, baja los gráficos del juego o limita sus FPS.
Parpadeo también con la parte de la gráfica reservada...	La reserva no ayudó en este juego: la imagen vuelve al camino de siempre hasta el final de la partida, y no se apunta nada para la próxima vez.
Monitor a ... Hz, gafas preparadas para ... Hz	El monitor cambió de frecuencia: vuelve a la del ajuste, también en el juego.
Gafas con tus propios valores, no los de NVIDIA	En un monitor 3D Vision estás usando valores tuyos. Para volver a los de NVIDIA, borra la entrada de ese monitor en monitors.json.

© 2026 murdavs

Aviso	Qué significa y qué hacer
ELMB del monitor: ...	El ELMB no está como cuando ajustaste las gafas: déjalo como estaba en el menú del monitor, o vuelve a ajustar las gafas.
LightBoost apagado en NVIDIA Surround	Falta la preparación de una vez (StereoShutter_LightBoost_Surround_Setup), o el juego cambió la frecuencia: el aviso dice cuál.
El monitor no aceptó el brillo	Súbelo en el menú del monitor (o empieza con el HDR de Windows apagado).
HDR de Windows sin activar durante el juego...	Juegos con geo-11: enciende el HDR de Windows antes de arrancar el juego.
Entrada HDR · salida SDR	El juego llega en HDR y la salida HDR está apagada: actívala para la próxima vez.
Diagnóstico: esta partida se graba...	Se está grabando la partida para «Avisar de un fallo». Ctrl + Alt + F9 marca el momento de un fallo.

Pantallas que paran el arranque

Estas salen en lugar del 3D, en una pantalla negra con el título en rojo. Se cierran solas (la del emisor, cuando vuelve el emisor), y Esc las cierra ya:

- **Modo no compatible:** el monitor está a una frecuencia que las gafas no pueden seguir («Tu monitor»).
- **Gafas sin configurar para este modo:** no hay nada guardado para este monitor a esta frecuencia y no se puede empezar sin el asistente: pasa StereoShutter_Setup.
- **No se encuentra el emisor 3D Vision:** desconecta el cable USB del emisor, espera 5 segundos y vuelve a conectarlo. StereoShutter lo busca cada segundo y sigue solo cuando vuelve.



Figura 30. El emisor no está conectado: StereoShutter espera a que vuelva.

© 2026 murdavs

17 Ajustes de NVIDIA y de Windows

Tres cosas que mirar. StereoShutter las mira al empezar y avisa en pantalla.

1. **Windows: la programación de GPU acelerada por hardware (HAGS), activada o desactivada.** Configuración de Windows → Sistema → Pantalla → Configuración de gráficos. La generación de fotogramas de los juegos la necesita. Con ella activada, cada vez que StereoShutter arranca pide a Windows derechos de administrador para un ayudante suyo, que lo pone en la clase de tiempo real de la tarjeta gráfica mientras corre, para que sus imágenes pasen antes que las del juego: di que sí. Si dices que no, funciona igual, pero sus imágenes pueden llegar tarde y las gafas parpadear. **[Output] hags_realtime = no** no lo pide nunca. Después de cambiarla, reinicia Windows.

2. **NVIDIA: el modo de baja latencia global en «Activado» o «Desactivado», nunca «Ultra».** Panel de control de NVIDIA → Administrar la configuración 3D → Configuración global. «Ultra» global actúa también sobre StereoShutter y le hace perder refrescos; «Ultra» solo para un juego sí vale.

3. **NVIDIA: G-SYNC apagado en el monitor de las gafas** (tecnología del monitor: frecuencia de actualización fija). Las gafas necesitan una frecuencia fija.

Lo demás lo hace StereoShutter: guarda en el controlador de NVIDIA un perfil pequeño solo para StereoShutter.exe (sin baja latencia para él, sin límite de FPS, con su propia sincronización vertical y con máximo rendimiento), para que la configuración global no le estorbe. No toca nada de los juegos. Si prefieres que no lo haga: **[Output] nvidia_profile = no**.

> **En el juego:** la sincronización vertical (V-Sync) desactivada. El 3D se pone encima de la ventana del juego, también a pantalla completa.
>
> **Mientras juegas:** deja el juego delante; con otra ventana delante, Windows compone la pantalla y el 3D puede parpadear. Cierra o minimiza lo que dibuja todo el rato (navegadores, vídeos, programas de chat o de IA), el lanzador del juego y las demás ventanas que queden detrás de él, y los programas que se meten en los juegos (superposiciones, grabadores, contadores de FPS).

18 El archivo StereoShutter.ini

StereoShutter.ini, junto a StereoShutter.exe, guarda los ajustes, cada uno con su explicación encima. Edítalo con StereoShutter cerrado (con el Bloc de notas, por ejemplo); los cambios cuentan desde el siguiente arranque. Una línea que empieza por ; es un comentario. Si falta una línea, se usa su valor de serie: en las tablas, el que va en negrita, o entre paréntesis.

© 2026 murdavs

Un mismo archivo para varios monitores

Cualquier sección puede tener una versión para un monitor o para una frecuencia: una sección con el mismo nombre, @ y el monitor o la frecuencia. Sus líneas cambian las de la sección normal cuando ese es el monitor en uso:

```
[Output @ 120 Hz]          el monitor está a 120 Hz
[Output @ DISPLAY2]         el monitor DISPLAY2 de Windows, o parte de su nombre
[Input @ DISPLAY2 360 Hz]   las dos cosas
```

Si valen varias, manda la última del archivo. No sirve para lo que hace falta antes de saber el monitor: [Output] monitor y own_window, [Input] katanga y game_window, [Monitor] profiles y nvidia_table, ni las secciones [Display], [Report] y [Host]. Lo que StereoShutter escribe en el archivo va a la sección de la que salió el valor.

[Output] · La salida

Opción	Valores	Para qué
`mode`	**glasses** · image_only	glasses: con el emisor. image_only: solo la imagen, sin el emisor, para comprobarla.
`monitor`	**primary** · surround · parte de su nombre · DISPLAY2	El monitor de las gafas. primary: el principal; surround: la pantalla de NVIDIA Surround.
`queue`	**auto** · 2 a 8	Cuántas imágenes prepara por delante. auto empieza en 3 y sube sola si la gráfica no llega a tiempo, y lo que sube se queda para ese juego; tras 10 minutos de juego tranquilo, vuelve a bajar («El ritmo del juego»). Más: más margen, pero la imagen llega un poco más tarde.
`fps_counter`	**yes** · no	yes: el contador de FPS sale desde el principio. no (lo del paquete): solo con su tecla; encima de un juego, Ctrl+Alt+Intro guarda cómo lo dejó.
`own_window`	**no** · yes	Encima de un juego: no, una capa dentro de la ventana del juego; yes, una ventana propia encima de la del juego.
`cover_monitors`	**no** · others · 2, 3 · parte de un nombre	Tapar de negro los otros monitores mientras corre el 3D: others, todos; o los que digas, con sus números de pantalla de Windows. Al principio, cada uno enseña 5 segundos su número y su nombre.
`reflex`	**status** · yes · no	NVIDIA Reflex, solo en las imágenes de StereoShutter. status: solo lee el estado del controlador, sin cambiar nada. yes: Reflex encendido. no: nada de Reflex.
`nvidia_profile`	**yes** · no	El perfil propio de StereoShutter.exe en el controlador de NVIDIA.
`hdr`	**no** · yes	La salida HDR.
`hdr_brightness`	1 a 8 (2)	El brillo HDR: el blanco, en veces el de Windows. Lo normal es 3, el valor de Restablecer del panel HDR.
`hdr_format`	**scrgb** · hdr10	Cómo sale la imagen HDR: scrgb (16 bits) o hdr10 (10 bits).
`hdr_bfi_limit`	**off** · static · scene	El límite de zonas claras, solo con salida HDR y negros entre las imágenes («Monitores OLED»).

© 2026 murdavs

Opción	Valores	Para qué
`hdr_bfi_limit_nits`, `hdr_bfi_limit_knee`, `hdr_bfi_limit_gain`	**auto** · números	La luz media permitida (auto: la del monitor a pantalla completa), dónde empieza a bajar (0,6) y la ganancia de static (0,6).
`hdr_gamma`, `hdr_saturation`, `hdr_highlights`, `hdr_exposure`, `hdr_midtones`, `hdr_contrast`, `hdr_shadows`, `hdr_highlight_knee`, `hdr_red_gain`, `hdr_green_gain`, `hdr_blue_gain`, `hdr_paper_white_nits`, `hdr_peak_nits`	los del panel HDR	Los ajustes del panel HDR («HDR: más luz en las gafas»). auto: el valor neutro.
`gpu_priority`	−7 a 7 (7)	La prioridad de las imágenes de StereoShutter en la tarjeta gráfica: 7, por delante del trabajo del juego; 0, la normal.
`gpu_priority_class`	**high** · normal	La prioridad de todo StereoShutter en la gráfica.
`hags_realtime`	**auto** · no	Con HAGS: auto, al arrancar pide derechos de administrador para un ayudante que pone a StereoShutter en la clase de tiempo real de la gráfica; no, no lo pide nunca.
`cpu_priority`	**max** · time_critical · normal	La prioridad en el procesador mientras enseña el juego.

[HDR.SDR] y [HDR.Native] · Los dos aspectos del panel HDR

Opción	Valores	Para qué
`las 14 líneas del panel`	como en [Output]	Para los juegos sin HDR ([HDR.SDR]) y para los que llegan en HDR ([HDR.Native]). Lo que falta se toma de [Output]. Las escribe el panel al guardar.

[Input] · La imagen del juego

Opción	Valores	Para qué
`source`	**auto** · pattern · game	Qué se enseña. auto: encima de un juego, su imagen 3D (negro hasta que llega; si tarda más de 2 segundos, el patrón), y en la ventana de StereoShutter, el patrón. pattern: siempre el patrón. game: la imagen del juego también en la ventana de StereoShutter.
`picture`	**auto** · sdr · scrgb · hdr10	Qué es la imagen del juego: auto lo averigua. A mano, solo si los colores salen mal.
`pace_game`	**auto** · yes · no	El portero: auto, lo decide StereoShutter; yes, siempre; no, nunca (el juego va a su aire).
`pace_lead_ms`	**0** · 0,5 a 10	Con cuánta antelación debe estar lista cada imagen del juego. 0: media vuelta, lo más seguro.
`pace_lead_auto`	**yes** · no	Que esa antelación se ajuste sola según llegan las imágenes del juego.

© 2026 murdavs

Opción	Valores	Para qué
`pace_divider`	1 a 4 (1)	Con el portero siempre: una imagen del juego cada N vueltas. 2, para un juego que no llega: ritmo parejo, pero lo que se mueve puede verse algo doble.
`eyes`	**same_frame** · newest · auto	De qué imagen del juego sale cada ojo. same_frame: los dos de la misma. newest: cada ojo, la más nueva (sin portero). auto: lo elige con el portero.
`link`	**live** · pairs	Cómo llega la imagen de la capa: live, tal como la capa la dibuja; pairs, sus parejas completas, un poco más tarde. Las capas antiguas solo tienen pairs.
`katanga`	**auto** · no · yes	El canal de geo-11: auto, cuando está; no, nunca; yes, solo ese.
`katanga_eyes`	**right_left** · left_right	Qué ojo va en cada mitad de la imagen de geo-11 (lo cambia «Ojos en juegos con geo-11»).
`game_window`	**vacío** · el .exe · parte del título	Sin StereoShutter_host.dll: cuál es la ventana del juego. Vacío: la que esté delante.
`nvapi_hdr`	**auto** · yes · no	Para juegos antiguos que encienden su HDR a través del controlador de NVIDIA: si cuenta lo que dice el controlador. no: ni se lee mientras se juega.
`nvapi_hdr_reads`	**needed** · always	Cuándo se lee mientras se juega: needed, solo si la imagen del juego no dice sus colores; always, cada segundo. Una lectura lenta del controlador hace esperar a las imágenes de StereoShutter.
`pattern`	**depth** · bars · colors	El patrón de la prueba: el rectángulo, las barras, o rojo para el ojo izquierdo y azul para el derecho.

[Monitor] · El monitor

Opción	Valores	Para qué
`brightness`	**max** · keep	max: el brillo del monitor al máximo mientras funciona, y de vuelta al terminar. keep: no se toca.
`read_elmb`	**yes** · no	Leer el ELMB del monitor al empezar y al terminar.
`relatch_elmb`	**no** · yes	yes: apagar y encender el ELMB al empezar, y Ctrl + Alt + R lo repite. Cambia el monitor.
`lightboost`	**yes** · no	LightBoost en los monitores 3D Vision.
`lightboost_surround`	**auto** · no · try	LightBoost en NVIDIA Surround («LightBoost y NVIDIA Surround»). try no se recomienda: puede reiniciar el ordenador.
`profiles`	**auto** · un archivo	Dónde se guardan los valores de las gafas. auto: %LOCALAPPDATA%\StereoShutter\monitors.json.
`nvidia_table`	**StereoShutter_nvtimings.json** · none	Una copia de la tabla 3D Vision de NVIDIA, solo para monitores que falten en la del controlador. No viene con el programa.

© 2026 murdavs

[Emitter] · El emisor y las gafas

Opción	Valores	Para qué
`sync_offset_us`, `open_duration_us`	µs	La fase y la apertura de partida, para un monitor sin nada guardado. La apertura solo cuenta si las gafas van a la frecuencia de rate_hz; si no, se calcula: la mitad del turno con imagen y negro, un 30 % con un refresco por ojo.
`swap_eyes`	**no** · yes	Los ojos cambiados de partida. Lo guardado por monitor manda.
`clean_start`	**yes** · no	Que las gafas arranquen cuando la imagen ya va estable.
`disable_on_exit`	**yes** · no	Apagar el emisor al terminar.
`rate_hz, open_delay_us, w_us`	números	Valores del emisor: déjalos como vienen.

[BFI] · Imagen y negro

Opción	Valores	Para qué
`mode`	**black** · double	Con 2 refrescos por ojo: black, imagen y negro (lo bueno); double, la imagen dos veces.
`refreshes_per_eye`	**3** · 2	3: imagen, imagen y negro (60 ciclos a 360 Hz), desde 360 Hz; por debajo, 2 (75 ciclos a 300 Hz). 2: imagen y negro (90 ciclos a 360 Hz). De 371 a 555 Hz siempre 3. Lo cambia «Ciclos de las gafas».
`sync_offset_us`, `open_duration_us`, `swap_eyes`	opcionales	Valores de partida propios para imagen y negro, si no hay nada guardado.

[Display] · Textos y paneles

Opción	Valores	Para qué
`language`	**auto** · en · es · it · fr · de · pt · ru	El idioma de los textos (auto: el de Windows).
`hdr_panel_depth`	0 a 2 (0,4)	Cuánto salen de la pantalla los paneles.
`hdr_panel_mouse`	**auto** · yes · no	El ratón en los paneles. no: solo el teclado.

[Photo] · La foto 3D

Opción	Valores	Para qué
`sbs`	**yes** · no	La foto SBS: JPG de 3840×1080.
`hdr`	**no** · yes	La foto SBS en HDR: JPEG XR de 3840×1080 (solo juegos con HDR).
`anaglyph`	**no** · yes	El anaglifo rojo-cian: JPG de 1920×1080.
`folder`	una carpeta	Dónde se guardan las fotos (se crea si no está). Vacío: Imágenes\StereoShutter. Sin unidad (C:), junto al ini. Entre comillas dobles si lleva ; o #.

© 2026 murdavs

[Test], [Report], [Timing], [Diagnostics]

Opción	Valores	Para qué
`[Test] seconds`	1 a 3600 (10)	Lo que dura la prueba del patrón al abrir StereoShutter.exe solo, en segundos. StereoShutter_Test dura siempre 10 minutos.
`[Report] enabled`	**no** · yes	Un informe de cada sesión en la carpeta StereoShutter_reports, junto al programa. Si algo va mal, es lo que hay que mirar o enviar. El asistente y la prueba del patrón escriben el suyo siempre.
`[Timing] reflex_low_latency`	**yes** · no	Con reflex = yes, si se pide el modo de baja latencia de Reflex.
`[Diagnostics] temporal_trace`	**no** · yes	Datos de tiempos muy detallados, solo para buscar un problema.

[Host] · StereoShutter_host.dll, en los juegos con geo-11

Opción	Valores	Para qué
`autostart`	**yes** · no	Que la DLL arranque StereoShutter con el juego.
`color_space_hook`	**yes** · no	Que le diga a StereoShutter cuándo el juego pone su imagen en HDR.
`pace_hook`	**yes** · no	Contar las imágenes del juego y hacer de portero. no: si un juego se cierra al empezar.
`frame_statistics`	**yes** · no	Algunos juegos van muy lentos con su ventana tapada del todo: les contesta como si se viera.
`visible_game_strip`	**0** · auto	auto: deja ver una tira de 1 píxel de la ventana del juego si aun así va lento. Puede tomar por eso una pantalla de carga o una pausa y hacer parpadear el 3D: entonces, 0.
`fullscreen_compat`	**no** · yes	Para juegos que piden pantalla completa exclusiva: les da una ventana sin bordes del tamaño de la pantalla. Solo en juegos de 64 bits.
`nvapi_hdr_route`	**no** · yes	Para juegos que encienden su HDR a través del controlador de NVIDIA, si lo necesitan. Solo con [Output] monitor = primary, y en juegos de 64 bits.
`nvapi_primary_first`	**no** · yes	Con lo anterior: el monitor principal, el primero de la lista.
`geo11_load_redirect`	**no** · yes	Algunos juegos necesitan el ajuste load_library_redirect de geo-11, que geo-11 apaga cuando lleva una DLL detrás: yes lo hace la DLL.

Opciones avanzadas: déjalas como vienen

Opción	Valores	Para qué
`[Output] engine`	**draw** · copy · auto	Qué parte de la tarjeta gráfica pone cada imagen en pantalla. auto: draw, y copy si la gráfica no tiene a tiempo las imágenes o un tirón del juego la retiene; se queda para ese juego cuando ha aguantado 2 minutos («El ritmo del juego»).

© 2026 murdavs

Opción	Valores	Para qué
`[Output] final_cache`	**auto** · yes · no	Guardar cada imagen HDR ya hecha para no volver a dibujarla.
`[Output] present_hold`	**auto** · yes · no	Con tres refrescos por ojo: cada imagen se presenta una vez para sus dos refrescos y el negro sale de una imagen que ya está negra («El ritmo del juego»).
`[Output] queue_raise, queue_auto_gpu_done`	**auto** · in_place · restart; exact · seen	Cómo sube queue = auto (sobre la misma imagen, sin perder el 3D) y cómo sabe que la gráfica llegó tarde.
`[Output] gpu_priority_absolute, gpu_priority_scope`	**off** · 16 · 17 · auto; output · pipeline	Una prioridad absoluta en la gráfica.
`[Output] queue_auto_start, engine_auto_start, queue_auto_calm, queue_auto_calm_needed, queue_auto_lowered`	las escribe StereoShutter	Dónde empiezan queue = auto y engine = auto en ese juego, si tuvieron que cambiar. Bórralas para volver a empezar como siempre.
`[Input] katanga_acquire, pair_acquire, pair_release, katanga_phase_probe, pace_lead_fit`	varios	Cómo se recoge la imagen del juego.
`[Emitter] timing_source, exact_rate`	—	Se mantienen por compatibilidad; no cambian nada.
`[Diagnostics] dx12_debug_layer, source_hold_probe`	**no** · yes	Solo para buscar un problema.
`[Diagnostics] drift_guard, plan_pull, pace_retry`	**yes** · no	Las protecciones contra los tirones; no las apagues salvo para buscar un problema.

[Keys] · Las teclas

Cada tecla de «Teclas» tiene su línea: toggle_3d, relock, swap_eyes, phase_minus, phase_plus, open_plus, open_minus, save, help, quit, fps_counter, hdr_brighter, hdr_darker, input_picture, hdr_panel, hdr_panel_prev, hdr_panel_next, hdr_panel_minus, hdr_panel_plus, hdr_panel_reset, photo, photo_menu, hdr_bfi_limit_toggle, hdr_bfi_limit_level y elmb. Se escriben así: Ctrl+Alt+S, F9, Ctrl+Alt+Left, Shift+F12 (los nombres, en inglés: Left, Right, Up, Down, PageUp, PageDown, Enter, Backspace…). Vacío o none: sin tecla. Además: help_at_start (once, always o never: la página de teclas al empezar; con once, StereoShutter escribe never después de la primera vez), phase_step_us y open_step_us (cuánto mueve cada pulsación: 10 µs), y mark (marca un fallo en el informe; sin tecla de serie, salvo en la partida que se graba para «Avisar de un fallo»: Ctrl + Alt + F9).

© 2026 murdavs

19 Herramientas, archivos y opciones

Cada herramienta es un programa pequeño con su icono: abre StereoShutter en una ventana, dice qué va a hacer y al final espera a que pulses Intro.

Herramienta	Qué hace
`StereoShutter_Setup`	El asistente para ajustar las gafas. Escribe su informe.
`StereoShutter_Test`	La prueba del patrón, 10 minutos. Escribe su informe.
`StereoShutter_Play`	Arranca StereoShutter a mano para un juego; espera al juego hasta 10 minutos.
`StereoShutter_geo-11_Setup`	Pone StereoShutter en geo-11 en esta carpeta y deja el arreglo listo, o lo quita.
`StereoShutter_Undo_LightBoost`	Devuelve la señal de antes si LightBoost se quedó puesto.
`StereoShutter_LightBoost_Surround_Setup`	Prepara LightBoost en NVIDIA Surround, una vez.
`StereoShutter_LightBoost_Surround_Undo`	Lo quita.
`StereoShutter_Feedback`	Graba la próxima partida para avisar de un fallo. Tiene su propia ventana («Avisar de un fallo»).

Archivo	Qué es
`StereoShutter.exe`	El programa.
`StereoShutter.ini`	Los ajustes.
`StereoShutter.ini.…-backup-….bak`	Copias del ini de antes de que StereoShutter escribiera en él por su cuenta o con la H del asistente. Se pueden borrar.
`StereoShutter_host.dll`	Solo para juegos con geo-11 («Juegos con geo-11»).
`StereoShutter_host32.dll`	Lo mismo, para los juegos de 32 bits con geo-11.
`….before-StereoShutter`	Copias de los archivos de geo-11 de antes de que StereoShutter_geo-11_Setup los cambiara.
`StereoShutter_reports\`	Los informes: con [Report] enabled = yes, y siempre los del asistente y la prueba.
`StereoShutter_feedback\`	Los archivos ZIP de «Avisar de un fallo».
`StereoShutter_diagnostic.json`	Solo mientras una partida está por grabar o se está grabando.
`StereoShutter_lightboost_pending.json`	Solo mientras LightBoost está puesto, o si no se pudo quitar.
`StereoShutter_lightboost_surround.json`	Lo que hizo la preparación de LightBoost en Surround, hasta que se deshace.

© 2026 murdavs

Archivo	Qué es
`StereoShutter_LICENSE.txt`, `StereoShutter_THIRD_PARTY.txt`	La licencia y los avisos del material de otros.
`%LOCALAPPDATA%\StereoShutter\monitors.json`	Los valores de las gafas guardados (y monitors.json.previous).

StereoShutter.exe también acepta opciones; StereoShutter.exe --help las lista todas. Las más útiles:

Opción	Qué hace
`--setup`	El asistente.
`--play`	Para jugar: espera al juego y termina con él.
`--seconds N`	Lo que dura la prueba del patrón.
`--monitor NOMBRE`	El monitor de las gafas: parte de su nombre, o DISPLAY2.
`--hdr · --no-hdr`	Con o sin la salida HDR, esta vez.
`--hdr-brightness X`	El brillo HDR, esta vez.
`--swap-eyes`	Los ojos cambiados, esta vez.
`--pattern bars`	El patrón de barras (o depth, colors).
`--no-lightboost`	Sin LightBoost, esta vez.
`--report`	Escribir el informe, esta vez.
`--no-save`	Una prueba: Intro y Ctrl+Alt+Intro no guardan nada.
`--list`	Solo mirar: monitores, emisor y tiempos, y terminar.
`--version`	La versión.

20 Avisar de un fallo

Si el 3D o las gafas hacen algo raro en un juego, **StereoShutter_Feedback** prepara un archivo con lo necesario para encontrar la causa, listo para enviarlo por correo a info@stereoshutter.com. Graba solo la próxima partida; después todo queda como antes y no se queda nada funcionando.

1. Abre **StereoShutter_Feedback** (está junto a StereoShutter.exe, en la carpeta del juego) y pulsa «Grabar la próxima partida». Luego pulsa «Entendido, cerrar esta ventana».
2. Abre el juego como siempre y juega hasta que aparezca el fallo. Cuando empieza el 3D, el aviso de la pantalla dice que la partida se graba.
3. Cuando veas el fallo, pulsa Ctrl + Alt + F9: queda marcado, y de ese momento se guarda el detalle segundo a segundo. Puedes marcar más de uno.

© 2026 murdavs

4. Cierra el juego. Se abre sola una ventana con el archivo listo: pulsa «Enviar por correo a info@stereoshutter.com», cuenta en el correo qué viste y cuándo, y envíalo.

Tu programa de correo se abre con el archivo ya adjunto. Si no puede (por ejemplo, si usas el correo en el navegador), se abren un correo nuevo y una ventana de carpeta con el archivo seleccionado: arrástralo al correo. Si tu programa de correo responde que el correo se canceló, se abre la ventana de carpeta con el archivo seleccionado, por si no salió: envía el archivo como adjunto desde el correo que usas siempre. El archivo se queda en la carpeta StereoShutter_feedback, junto a StereoShutter, hasta que lo borres.

Qué lleva el archivo

- El informe de StereoShutter de esa partida, con sus tiempos y los momentos que marques.
- Los ajustes de StereoShutter y los valores de las gafas guardados.
- Los registros de StereoShutter y de la capa 3D del juego que haya en la carpeta.
- La versión de Windows, el procesador, la memoria, la tarjeta gráfica y su controlador, y los monitores.
- Las versiones de los archivos de StereoShutter y de los archivos gráficos de la carpeta.
- Lo que Windows anotó sobre programas que se cerraron por un error o sobre el controlador gráfico reiniciado durante esa partida.
- **Como mucho, 5 MB**, para que se pueda mandar por cualquier correo. En una partida larga se queda con lo importante: el principio, el final, lo que fue pasando (avisos y cambios) y, segundo a segundo, los dos minutos antes y los 30 segundos después de cada fallo marcado.

> **Nunca lleva** tu nombre, el nombre del ordenador, tus archivos, direcciones de red ni números de serie: se quitan de cada texto antes de guardar el archivo. «Ver qué contiene» lo abre para que lo mires. Nada se envía solo: el correo lo envías tú.

Si algo no sale como esperabas

- Si el juego no llegó a abrirse, o se abrió pero su 3D no arrancó, abre StereoShutter_Feedback otra vez y pulsa «El 3D no arrancó: preparar el archivo».
- Si no abres ningún juego en 24 horas, la grabación se cancela sola. «Cancelar la grabación» la cancela antes.
- Si la partida se corta (StereoShutter o el ordenador se paran), el archivo se prepara la próxima vez que abras StereoShutter_Feedback o que termine una partida.
- Si al cerrar el juego hay otro programa a pantalla completa delante, la ventana espera a que lo cierres.
- Mientras se graba, StereoShutter escribe su informe completo y StereoShutter_host.dll su registro. Al preparar el archivo, lo que se escribió solo por la grabación se quita de la carpeta (si ya tenías los informes activados, se queda).

© 2026 murdavs

21 Lo que hay que saber

StereoShutter hace todo lo que puede hacer un programa. Estas son sus limitaciones, para que sepas qué esperar.

- **Un programa, no el controlador.** El 3D Vision de NVIDIA vivía dentro del controlador gráfico y cambiaba de ojo justo en el refresco, sin que nada se metiera en medio. StereoShutter es un programa: entrega cada imagen a Windows, que la pone en pantalla. Mide el reloj del monitor y lo sigue al microsegundo, pero si otra cosa ocupa la tarjeta gráfica en el peor momento, una imagen llega un refresco tarde y durante un instante un ojo ve la del otro: un destello, o parpadeo si pasa a menudo. Por eso avisa de lo que estorba: el trato es que él vigila y tú dejas libre la gráfica.
- **El juego necesita su ritmo:** el portero de StereoShutter o el límite de FPS. Sin ninguno de los dos, el 3D parpadea.
- **Con HAGS activada**, StereoShutter necesita la clase de tiempo real de la gráfica: Windows pide derechos de administrador cada vez que arranca.
- **De 99 a 185 Hz (un refresco por ojo)** hace falta el parpadeo propio del monitor (ELMB, ULMB…): sin él se ve más oscuro y queda imagen fantasma arriba o abajo.
- **Las gafas se comen luz:** cada ojo está cerrado la mitad del tiempo. El HDR y el brillo del monitor al máximo devuelven una parte.
- **Algunos OLED** hacen que el brillo «respire» con el 3D, o parpadean con zonas grandes muy claras («HDR: más luz en las gafas»).
- **NVIDIA Surround:** el HDR de Windows no se enciende ahí.
- **geo-11 sin StereoShutter_host.dll:** no hay portero ni cuenta de las imágenes del juego; el juego necesita su propio límite de FPS.

22 Riesgos, cómo deshacer y licencia

Tu monitor: lee esto. Mientras funciona, StereoShutter pone el brillo del monitor al máximo y, con la salida HDR, hace sus imágenes más brillantes que el escritorio: más o menos la luz de un juego en HDR. El monitor mantiene sus propios límites y protecciones. Aun así, **una pantalla OLED se gasta con el brillo y con el tiempo**, y algo brillante que se queda siempre en el mismo sitio (el marcador de un juego) puede dejar marca, como con cualquier juego en HDR. Deja encendidos los cuidados del propio monitor, baja el brillo HDR o juega sin HDR si dudas, haz descansos y no dejes StereoShutter funcionando con una imagen quieta. **Lo usas bajo tu responsabilidad: el autor no se hace responsable de ningún daño** al monitor, a las gafas, al emisor ni a nada más.

© 2026 murdavs

Juegos en línea y antitrampas. No se recomienda usar StereoShutter ni los arreglos 3D en juegos en línea ni en juegos con antitrampas. Las capas y los arreglos 3D se meten en el juego (archivos DLL y ganchos), y un antitrampas puede bloquearlos o castigar la cuenta, incluso para siempre, aunque solo se usen para ver en 3D. Úsalos en juegos de un jugador que lo permitan. Cerrar StereoShutter no quita lo que hay en la carpeta del juego: antes de jugar en línea, quita StereoShutter y el arreglo 3D siguiendo sus instrucciones. Nunca desactives ni te saltes un antitrampas.

Qué toca StereoShutter

- Solo lee sus propios archivos, la tabla de NVIDIA (sin cambiarla) y el brillo y el ELMB del monitor. No instala nada ni cambia controladores.
- Mientras funciona cambia, y devuelve al terminar: el brillo del monitor, el HDR de Windows (solo si estaba apagado) y LightBoost en los monitores 3D Vision. Si StereoShutter se cerrara de golpe (un cuelgue), puede quedar así: vuelve a poner el brillo en el menú del monitor, apaga el HDR en la configuración de pantalla de Windows si lo encendió StereoShutter, y cambia la frecuencia del monitor (o ejecuta StereoShutter_Undo_LightBoost).
- Escribe en su StereoShutter.ini lo que guardas y, por su cuenta, lo que aprenden queue = auto y engine = auto («El ritmo del juego») y que la página de teclas ya salió una vez. Antes de escribir lo que aprenden queue y engine, o la H del asistente, guarda una copia del ini al lado.
- Las herramientas de LightBoost en Surround cambian la configuración de pantalla a través del controlador de NVIDIA: pueden colgar o reiniciar el ordenador.
- Encima de un juego, StereoShutter solo lee la imagen 3D que geo-11 comparte con él. StereoShutter_host.dll pasa las llamadas del juego sin cambiarlas; si algo falla dentro de ella, esa parte se para y el juego sigue.
- Con HAGS activada, su ayudante (el mismo StereoShutter.exe, con derechos de administrador) solo pone a StereoShutter en la clase de tiempo real de la gráfica mientras corre, y se va con él.
- StereoShutter_Feedback solo lee lo que dice «Avisar de un fallo» y deja el archivo en esta carpeta. No envía nada: el correo lo envías tú.
- Si algo se cuelga: desconecta el emisor y vuelve a conectarlo.

Cómo deshacer y cómo quitarlo

- Para empezar de cero con las gafas: borra %LOCALAPPDATA%\StereoShutter\monitors.json. Para deshacer lo último guardado: cámbialo por monitors.json.previous.
- Para quitarlo: si usaste LightBoost en NVIDIA Surround, ejecuta antes StereoShutter_LightBoost_Surround_Undo. En los juegos con geo-11, StereoShutter_geo-11_Setup lo quita de geo-11 (UNDO). Luego borra sus archivos y carpetas (todos se llaman StereoShutter…) y la carpeta %LOCALAPPDATA%\StereoShutter.

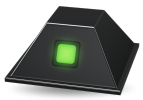
Licencia

StereoShutter es gratis para todos. © 2026 murdavs. Todos los derechos reservados. Puedes usarlo en todos los ordenadores que quieras y pasarlo a otros, gratis, con el paquete completo y sin cambios. No se puede vender, cambiar ni descompilar; el código no se publica. Sin garantía: lo usas bajo tu responsabilidad. Los términos completos están en StereoShutter_LICENSE.txt.

StereoShutter_THIRD_PARTY.txt dice qué material de otros se usa o se ha leído, de dónde sale y con qué condiciones.

Marcas

NVIDIA, 3D Vision, LightBoost, GeForce, G-SYNC y Reflex son marcas de NVIDIA Corporation; Windows y DirectX, de Microsoft. Se nombran solo para decir con qué funciona StereoShutter, que no está hecho ni respaldado por ellos. Los demás nombres son de sus dueños.



StereoShutter 0.18.111.209

© 2026 murdavs · Todos los derechos reservados