

Essa opção é usada para ativar ou desativar a emulação de fog table.

O Direct3D especifica que um adaptador de vídeo com capacidade de aceleração de hardware D3D deve ser capaz de implementar vertex fog ou table fog. Alguns jogos não pesquisam corretamente os recursos de hardware D3D e esperam suporte da table fog. Escolher essa opção garantirá que os jogos serão executados corretamente no processador gráfico NVidia.

Esta opção permite que você desative os recursos DirectX mais recentes dos drivers.

Alguns jogos escritos para versões anteriores do DirectX talvez não funcionem corretamente com DirectX versão 6 ou 7 e com o suporte ativado nos drivers. Selecionar essa opção força a execução dos drivers em modo compatível com DirectX 5 para que jogos mais antigos funcionem de forma adequada.

Use essa opção se quiser executar determinados jogos mais antigos que não são iniciados ou executados como deveriam.

Força o hardware a ajustar automaticamente a densidade de seu Z-buffer à densidade requerida pelo aplicativo. Normalmente, convém manter essa opção ativada, a menos que seu trabalho exija uma densidade de Z-buffer específica. Se essa opção estiver ativada, os aplicativos cuja densidade do Z-buffer não corresponder à da configuração atual do hardware não funcionarão.

Ativa uma técnica alternativa para armazenagem de densidade em buffer.

Isso permite que o hardware utilize um mecanismo diferente para armazenamento de densidade em buffer para aplicativos de 16 bits. Ativar essa configuração pode gerar imagens 3D com renderização de alta qualidade.

Ativa o logotipo NVidia no Direct3D.

Ativar essa configuração exibirá o logotipo NVidia no canto inferior da tela durante a execução de aplicativos Direct3D.

O processador gráfico NVidia pode gerar automaticamente mapas mip para aumentar a eficiência de transferência de texturas entre o barramento e proporcionar a máxima eficiência dos aplicativos.

Entretanto, alguns aplicativos talvez não sejam exibidos corretamente quando a geração automática de mapas mip estiver ativada. Para corrigir qualquer problema, diminua o número de níveis de mapa mip gerados automaticamente até que as imagens sejam exibidas da forma apropriada. Reduzir o número de níveis de mapa mip freqüentemente elimina o desalinhamento da textura ou das "linhas" (prejudicando o desempenho).

Permite que você selecione o método de mapeamento mip automático utilizado pelo processador gráfico.

É possível selecionar o método bilinear ou de mapeamento mip anisotrópico de 8 taps, sendo que o método bilinear geralmente oferece a melhor eficiência, enquanto o método anisotrópico normalmente produz a melhor qualidade de imagem.

Permite que você ajuste o diferencial do nível de detalhamento (LOD, Level of Detail) para mapas mip.

Um diferencial mais baixo proporcionará uma qualidade de imagem melhor, enquanto um mais alto aumentará a eficiência do aplicativo. Você pode escolher entre cinco valores diferenciais predefinidos, variando de "Qualidade de Imagem Alta" a "Eficiência Alta".



Uma lista de configurações personalizadas (ou "ajustes finos") que você salvou. Selecionar um item da lista ativará a configuração. Para aplicá-la, clique no botão "OK" ou em "Aplicar".

Permite que você salve as configurações atuais (incluindo aquelas definidas na caixa de diálogo "Mais Direct3D") como "ajuste fino" personalizado. As configurações salvas serão acrescentadas à lista adjacente.

Uma vez encontradas as melhores configurações para um determinado jogo Direct3D, salvá-las como um ajuste fino personalizado permitirá que você configure de maneira mais rápida o Direct3D antes de começar o jogo e eliminará a necessidade de configurar cada opção individualmente.

Exclui a configuração personalizada atualmente selecionada na lista.

Restaura os valores padrão de todas as configurações.

Exibe uma caixa de diálogo que permite que as configurações Direct3D adicionais sejam personalizadas.

Essa opção altera o esquema de endereçamento da textura de hardware para elementos de textura (texels, texture elements).

Alterar esses valores mudará o local onde a origem do texel foi definida. Os valores padrão seguem as especificações doDirect3D. Alguns programas podem esperar que a origem do texel seja definida em outro local. A qualidade de imagem desses aplicativos será melhor se a origem do texel for redefinida. Use o controle deslizante para ajustar a origem do texel entre o canto superior esquerdo e o centro do texel.

Isso permite que o processador gráfico utilize até a quantidade de memória do sistema especificada para armazenagem de textura (além da memória instalada no próprio adaptador de vídeo).

**Observação:** A quantidade máxima de memória do sistema que pode ser reservada para armazenagem de textura é calculada com base na quantidade de RAM física instalada no computador. Quanto mais RAM no sistema, maior será o valor que você poderá definir.

Essa configuração aplica-se somente a adaptadores de vídeo PCI (ou adaptadores de vídeo AGP funcionando em modo compatível com PCI).

Selecione essa opção para desativar a sincronização vertical.

Também conhecida como "desativando VSYNC", permite que uma imagem seja imediatamente renderizada em tela sem esperar que a sincronização vertical trace novamente o monitor. Isso possibilita velocidades de projeção mais altas que as taxas de atualização do monitor, mas podem gerar aberrações e rupturas visuais resultando em uma qualidade de imagem inferior.



Essa opção permite que você determine a quantidade de suavização utilizada em um determinado aplicativo D3D.

A suavização é uma técnica utilizada para minimizar o efeito "quadriculado" que às vezes pode ser visto nas bordas de objetos 3D. A seleção pode variar entre a desativação completa da suavização e o maior valor possível para um determinado aplicativo.

Utilize essa opção para forçar a suavização de aplicativos que não suportem diretamente esse recurso.

Observe que alguns aplicativos que não suportam explicitamente a suavização talvez não sejam exibidos corretamente ou apresentem imagens irregulares. Tenha cuidado ao utilizar essa opção. Desative-a se houver problemas de exibição com algum jogo ou aplicativo que não suporte a suavização.

Essa opção permite que você limite o número de frames que a CPU pode preparar antes que eles sejam processados pelo chip gráfico quando a sincronização vertical estiver desativada.

Em alguns casos, quanto maior o número de frames pré-renderizados permitido, mais o "atraso na entrada" pode responder por dispositivos como joysticks, gamepads ou teclados.

Reduza desse valor se houver um atraso perceptível na resposta dos dispositivos de entrada conectados ao computador durante os jogos.

Permite que os drivers utilizem a extensão OpenGL **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Isso pode aumentar a eficiência de aplicativos de modelagem 3D que suportam essa extensão.

Permite a utilização de memória de vídeo local quando a extensão GL\_KTX\_buffer\_region estiver ativada.

Entretanto, se houver menos que 8 MB de memória de vídeo local disponível, o suporte à extensão para dois monitores não será ativado .

Essa configuração não terá efeito se a opção acima "Ativar extensão da região de buffer" estiver desativada.

Permitir a filtragem linear-mapa mip-linear rápida aumentará a eficiência do aplicativo mas comprometerá a qualidade de imagem.

Em muitos casos, a redução na qualidade de imagem pode ser imperceptível, de modo que convém aproveitar a eficiência extra obtida com esse recurso.

Essa opção permite que o OpenGL utilize a filtragem anisotrópica para melhorar a qualidade de imagem.

Selecione essa opção para desativar o suporte do driver para instruções avançadas utilizadas por determinadas CPUs.

Algumas CPUs suportam instruções 3D adicionais que complementam o processador gráfico NVidia e melhoram a eficiência em jogos ou em aplicativos 3D. Essa opção permite que você desative o suporte a essas instruções 3D adicionais dos drivers. Isso pode ser útil para comparações de eficiência e para detecção e resolução de problemas.



Essa opção ativará a suavização em toda a tela para o driver OpenGL. Suavização é uma técnica utilizada para suavizar as bordas dos objetos em uma cena reduzindo o efeito irregular "quadriculado" que algumas vezes pode surgir.

Essa opção determina se as texturas de uma densidade de cor específica deveria ser utilizada por padrão em aplicativos OpenGL.

**Utilizar densidade de cores da área de trabalho** sempre utilizará as texturas da densidade de cor atualmente aplicadas à área de trabalho do Windows.

As opções **Usar sempre 16 bpp** e **Usar sempre 32 bpp** forçarão a utilização de texturas da densidade de cores especificada, independente das configurações da área de trabalho.

Essa opção determina o modo de paginação do buffer para aplicativos OpenGL de tela cheia.

É possível selecionar entre o método de transferência de blocos, o método de paginação ou a seleção automática. A seleção automática permite que o driver determine o melhor método com base na configuração de hardware.

Essa opção permite que você especifique como o OpenGL tratará a sincronização vertical.

**Sempre desativada** manterá a sincronização vertical sempre desativada em todos os aplicativos OpenGL.

**Desativada por padrão** manterá a sincronização vertical desativada, a menos que o aplicativo solicite sua ativação.

**Ativada por padrão** manterá a sincronização vertical ativada, a menos que o aplicativo solicite sua desativação.

Permite que você salve as configurações atuais como um "ajuste fino" personalizado. As configurações salvas serão acrescentadas à lista adjacente.

Uma vez encontradas a melhor configuração para um determinado aplicativo OpenGL, salvá-la como ajuste fino personalizado permitirá que você configure de maneira mais rápida o OpenGL antes de iniciar o programa e elimina a necessidade de configurar cada opção individualmente.

Os controles deslizantes permitem que você ajuste os valores de brilho, de contraste ou de gama do canal de cor selecionado.

Os controles de correção de cor ajudam a compensar variações de luminância entre uma imagem de origem e sua saída em um dispositivo de vídeo. Isso é útil quando você estiver trabalhando com aplicativos para processamento de imagem, pois eles auxiliam na reprodução exata das cores da imagem (como no caso de fotografias) ao exibi-las no monitor.

Além disso, muitos jogos com aceleração 3D podem aparecer muito escuros para jogar. Aumentar o valor de brilho e/ou de gama igualmente entre todos os canais dará aos jogos uma aparência mais clara, melhorando sua visualização.

Permite que você selecione o canal de cor controlado pelo controles deslizantes. Você pode ajustar os canais vermelho, verde ou azul individualmente ou todos de uma vez.

Representação gráfica da curva de cor. Essa curva mudará em tempo real à medida que você ajustar contraste, brilho ou gama.



Selecionar essa opção restaurará automaticamente os ajustes de cor que você fez quando o Windows for reiniciado.

**Observação:** Se o computador estiver funcionando em rede, as cores serão ajustadas depois que o logon no Windows for efetuado.

Uma lista de configurações personalizadas de cores que você salvou. Selecionar um item da lista ativará a configuração.

Permite que você salve as configurações de cor atuais como uma configuração personalizada. As configurações salvas serão acrescentadas à lista adjacente.

Exclui a configuração personalizada de cores atualmente selecionada na lista.

Restaura todos os valores de cores às configurações padrão de fábrica do hardware.

# IDH\_DISPMODES{0}><< Permite que você selecione o modo de timing do monitor:

**Detecção automática** permite que o Windows receba as informações apropriadas sobre o timing diretamente do monitor. Essa é a configuração padrão. Observe que alguns monitores antigos talvez não suportem esse recurso.

**General Timing Formula** ou **GTF** é o padrão utilizado pela maioria dos componentes de hardware recentes.

**Discrete Monitor Timings** ou **DMT** é um padrão mais antigo que ainda é utilizado em alguns componentes de hardware. Ative essa opção se o hardware requerer DMT.

Acrescenta o ícone NVidia QuickTweak à barra de tarefas do Windows.

O ícone permite que você aplique Direct3D, OpenGL ou configurações personalizadas de cores, "imediatamente", a partir de um menu popup. O menu também contém itens para restaurar as configurações padrão e para acessar a caixa de diálogo Propriedades de Vídeo.

Permite que você escolha o ícone que representará o utilitário QuickTweak na barra de tarefas do Windows. Selecione o ícone desejado na lista. Depois clique em "OK" ou em "Aplicar" para atualizar o ícone da barra de tarefas.

Fecha essa caixa de diálogo e mantém as alterações feitas para que elas passem a vigorar quando você clicar no botão "OK" ou "Aplicar" na caixa de diálogo "Propriedades adicionais".



Possibilita a seleção de qual botão do mouse abrirá o menu quando você clicar no ícone da barra de tarefas.

Ativa e desativa as mensagens de confirmação.

Marque essa opção se você não quiser que apareçam mensagens de confirmação quando você carregar uma configuração 3D a partir do menu da barra de tarefas.

Selecione essa opção se quiser exibir o menu da barra de tarefas com efeito 3D.

Essas opções permitem que você determine o posicionamento da imagem no monitor de tela plana quando ele estiver funcionando com resolução inferior à máxima suportada.

Utilize os botões de seta para ajustar a posição da área de trabalho no monitor.

Redefine a área de trabalho para sua posição padrão de acordo com a resolução atual e com a taxa de atualização.

Essa opções permitem que você selecione o dispositivo de vídeo de saída (monitor, tela plana digital ou TV, dependendo dos dispositivos que o adaptador de vídeo suporta) .

Abre uma janela em que é possível personalizar as configurações do dispositivo de vídeo ativo.



Indica o formato atual e as configurações do país utilizadas pela saída de TV.

Abre uma janela em que é possível especificar um formato de saída de TV em particular.

Essa lista permite que você selecione o formato de saída de TV com base no país em que você vive.

**Observação:** Se o país não estiver na lista, selecione o mais próximo de sua localização.

Torna esse formato o padrão para iniciação

Quando você iniciar o computador com apenas uma TV conectada ao adaptador de vídeo, essa opção garante que todas as mensagens de tela exibidas durante o processo de iniciação sejam mostradas no formato correto suportado pela televisão.

Permite que você especifique o tipo de sinal de saída enviado para a TV.

Se você tiver o cabo conector correto, a saída de vídeo S em geral proporcionará uma qualidade de saída mais alta que a de vídeo composto. Se você não tiver certeza sobre qual tipo de sinal especificar, escolha a configuração **Seleção automática**.

Utilize os botões de seta para ajustar a posição da área de trabalho na TV.

**Observação:** Se a imagem na TV ficar confusa ou não aparecer devido a um ajuste além do nível possível, simplesmente aguarde 10 segundos. A imagem voltará automaticamente à posição padrão. Depois disso, você pode reiniciar os ajustes. Uma vez posicionada a área de trabalho no local desejado, clique no botão "OK" ou em "Aplicar" para salvar as configurações antes que o intervalo de 10 segundos chegue ao fim.

Redefine a área de trabalho à sua posição padrão na TV de acordo com a resolução atual.

Utilize esses controles para ajustar o brilho e a saturação da imagem da TV.



Utilize esses controles para ajustar o brilho e o contraste da imagem da TV.

Utilize esses controles para ajustar o valor do filtro de flutuação que você deseja aplicar ao sinal de TV.

Recomendamos que você desative completamente o filtro de flutuação para reprodução de filme em DVD a partir de um decodificador de hardware .

Define a resolução e a densidade de cores da tela da saída para a TV.

Utilize esses controles para ajustar a qualidade do vídeo ou da reprodução de DVD do monitor.

É possível controlar de forma independente o brilho, o contraste, a matiz e a saturação para obter a melhor qualidade de imagem ao reproduzir vídeos ou filmes em DVD no computador.

Permite que você ajuste as frequências de clock da memória e principal do processador gráfico NVidia.

Define a velocidade do clock principal do processador gráfico NVidia.

Indica a velocidade do clock principal em megahertz.

Define a velocidade do clock da interface de memória do adaptador de vídeo.



Indica a velocidade do clock da interface de memória em megahertz.

Testa a estabilidade das novas configurações de frequência do clock antes de aplicá-las.

**Observação:** Teste quaisquer novas configurações diferentes dos padrões do fabricante antes de aplicá-las de forma permanente.

Selecionar essa opção garantirá que quaisquer alterações que você fizer às frequências do clock sejam aplicadas automaticamente quando o Windows for reiniciado.

**Observação:** Você pode ignorar a configuração automática do clock durante a iniciação mantendo a tecla <Ctrl> pressionada enquanto o Windows é iniciado. Se o computador estiver conectado a uma rede, pressione a tecla <Ctrl> imediatamente após efetuar logon no Windows.

Redefine todos os recursos de ajuste do clock e refaz a detecção do hardware gráfico antes de os controles serem reativados.

Recomendamos que você execute uma redefinição sempre que acelerar o BIOS do adaptador de vídeo com uma imagem de BIOS atualizada.

