

Esta 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 pode implementar tanto vertex fog quanto fog table. Alguns jogos não consultam corretamente os recursos de hardware D3D e consideram o suporte de fog table. A escolha desta 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.

Talvez alguns jogos produzidos para versões anteriores do DirectX não funcionem corretamente com o DirectX versões 6 ou 7 e com o suporte ativado nos drivers. A seleção desta opção força a execução dos drivers em modo compatível com o DirectX 5 para que jogos mais antigos funcionem de forma adequada.

Use esta opção se quiser executar alguns jogos mais antigos que não estão sendo 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 o trabalho exija uma densidade de Z-buffer específica. Se esta opção estiver desativada, os aplicativos cujas densidades do Z-buffer não correspondam à da configuração atual do hardware não funcionarão.

Ativa uma técnica alternativa para armazenamento de densidade em buffer.

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

Ativa o logotipo NVIDIA no Direct3D.

A ativação dessa 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 pelo barramento e proporcionar a máxima eficiência dos aplicativos.

Entretanto, alguns aplicativos talvez não sejam exibidos corretamente se mapas mip que foram gerados automaticamente estiverem ativados. Para corrigir qualquer problema, diminua o número de níveis de mapas mip gerados automaticamente até que as imagens sejam exibidas da forma apropriada. A redução do número de níveis de mapas mip elimina freqüentemente 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 uma melhor eficiência enquanto que o método anisotrópico normalmente produz uma imagem de melhor qualidade.

Permite que você ajuste o diferencial de LOD (Level of Detail) dos mapas mip.

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

Uma lista de configurações personalizadas (ou "ajustes finos") que você salvou. A seleção de um item da lista ativar 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 adicionais do Direct3D sejam personalizadas.

Esta opção altera o esquema de endereçamento da textura de hardware para elementos de textura (texels).

A alteração desses valores mudará o local definido como origem do texel. Os valores padrão seguem as especificações do Direct3D. Alguns programas podem considerar que a origem do texel foi 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 o armazenamento de texturas (além da memória instalada no próprio adaptador de vídeo).

Observação: A quantidade máxima de memória do sistema que pode ser reservada para o armazenamento de texturas é calculada com base na quantidade física de RAM 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 em modo compatível com PCI).

Selecione essa opção para desativar a sincronização vertical.

Permite que a imagem seja imediatamente renderizada na tela sem esperar pela sincronização ao retraço vertical do monitor. Isso possibilita velocidades de projeção mais altas que as taxas de atualização do monitor, mas isso pode gerar distorções resultantes da qualidade de imagem inferior.

Essa opção permite que você determine o grau de suavização a ser utilizado em um determinado aplicativo D3D.

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

Utilize essa opção para forçar a suavização em aplicativos que não suportam diretamente esse recurso.

Observe que alguns aplicativos que não suportam explicitamente a suavização não serão exibidos corretamente ou apresentarão 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 com a sincronização vertical desativada.

Em alguns casos, quanto maior for o número permitido de frames pré-renderizados, maior será o "atraso na entrada" em resposta aos dispositivos, tais como joysticks, gamepads ou teclados.

Reduza esse valor se houver um atraso perceptível na resposta aos 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 duas telas não será ativado.

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

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

Em muitos casos, a redução na qualidade da 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 da imagem.

Selecione essa opção para desativar o suporte do driver para as 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 aplicativos 3D. Essa opção permite que você desative o suporte a essas instruções 3D adicionais nos drivers. Isso pode ser útil para comparações de eficiência e para detecção e resolução de problemas.

Estas opções controlam a suavização de tela cheia 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. O método 1,5 x 1,5 oferece suavização com a melhor eficiência, enquanto que o método 2 x 2 fornece a melhor qualidade de imagem.

Permite que o driver exporte formatos pixel de estéreo. Os aplicativos OpenGL agora podem usar estéreo e, com isso, ativar as lentes do obturador de estéreo.

Permite que o driver exporte formatos de exposição pixel. Os aplicativos OpenGL agora podem usar exposição.

Essa opção permite que o OpenGL utilize a filtragem anisotrópica para melhorar a qualidade da imagem. Observe que a ativação deste recurso aprimora a qualidade da imagem em detrimento do desempenho.

Quando ativado, o driver OpenGL aloca um buffer de back e um buffer de densidade com a mesma resolução do vídeo.

Este é um uso mais eficiente da memória de vídeo para aplicativos que criam muitas janelas.

Quando desativado, o driver OpenGL aloca um buffer de back e um buffer de densidade para cada janela criada por um aplicativo.

Este recurso pode aumentar o desempenho de aplicativos OpenGL que usam várias janelas.

Define as configurações ideais para o aplicativo OpenGL selecionado.

Esta opção determina se as texturas de uma densidade de cores específica devem ser utilizadas por padrão em aplicativos OpenGL.

A opção **Utilize densidade de cores da área de trabalho** sempre utilizará as texturas de densidade de cores atualmente aplicadas à área de trabalho do Windows.

As opções **Utilize sempre 16 bpp** e **Utilize sempre 32 bpp** utilizarão as texturas da densidade de cores especificada, independentemente das configurações da área de trabalho.

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

É possível selecionar o método de paginação ou a seleção automática no método de transferência de blocos. A seleção automática permite que o driver determine o melhor método com base na configuração de hardware.

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

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

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

Ativado 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 as melhores configurações para um determinado aplicativo OpenGL, salvar essas configurações como ajuste fino personalizado permitirá a você configurar 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, contraste ou gama do canal de cor selecionado.

Os controles de correção de cor ajudam a compensar as 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 imagens, pois eles fornecem uma reprodução mais exata das cores de imagens (por exemplo, fotografias) quando são exibidas no monitor.

Além disso, as imagens de jogos com aceleração 3D podem estar muito escuras, dificultando a visualização. Aumentar o valor de brilho e/ou de gama na mesma proporção em todos os canais dará aos jogos uma aparência mais clara, melhorando a visualização.

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

A Vibração digital oferece a você maior controle sobre a separação e a intensidade de cor, resultando em imagens mais claras e nítidas em todos os aplicativos.

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

A seleção dessa opção restaurará automaticamente os ajustes de cor que você fez quando o Windows foi reiniciado.

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

Uma lista de configurações personalizadas de cores que você salvou. A seleção de 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 de cores personalizada atualmente selecionada na lista.

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

Permite que você selecione o modo de timing do monitor:

Deteção 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 esta opção se o hardware exigir 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 pop-up. O menu também contém itens para a restauração das configurações padrão e para o acesso à 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. Clique em "OK" ou em "Aplicar" para atualizar o ícone da barra de tarefas.

Ativa o Gerenciador de área de trabalho NVIDIA.

O Gerenciador de área de trabalho NVIDIA ativa a funcionalidade avançada (como teclas de atalho de gerenciador de janela, recentralização de caixa de diálogo e zoom) ao usar as configurações TwinView multimonitor. O Gerenciador de área de trabalho também adiciona o suporte a várias áreas de trabalho para ajudá-lo a organizar melhor a área do seu aplicativo.

Abre a caixa de diálogo de configuração do Gerenciador de área de trabalho NVIDIA.

A caixa de diálogo de configuração do Gerenciador de área de trabalho controla todas as funções e configurações do Gerenciador de área de trabalho, como as opções de recentralização de caixa de diálogo, seleções de teclas de atalho e configurações de gerenciamento de aplicativo.

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 do botão do mouse que abrirá o menu quando você clicar no ícone da barra de tarefas.

Ativa e desativa as mensagens de confirmação.

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

Selecione esta 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 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.

Essas 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 determinado formato de saída de TV.

Esta 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.

Faz com que o formato selecionado seja o padrão para inicialização.

Quando você iniciar o computador com apenas uma TV conectada ao adaptador de vídeo, a opção garante que todas as mensagens de tela exibidas durante o processo de inicialização 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 geralmente oferece uma saída com qualidade superior à saída de vídeo composto. Se você não tem certeza sobre o tipo de sinal a especificar, escolha a configuração **Seleção automática**.

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

Observação: Aguarde por 10 segundos caso a imagem da TV fique embaralhada ou não apareça devido a um ajuste além do nível possível. 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 "Aplicar" para salvar as configurações antes do intervalo de 10 segundos terminar.

Redefine a posição padrão da área de trabalho 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 esse controle 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, o 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 do clock principal e da memória 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 de clock da interface de memória do adaptador de vídeo.

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

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

Observação: Você deve testar as novas configurações que sejam diferentes dos padrões do fabricante antes de aplicá-las permanentemente.

A seleção dessa opção garantirá que quaisquer alterações feitas 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 login 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 atualizar o BIOS do adaptador de vídeo com uma imagem mais recente do BIOS.

Permite selecionar um dos quatro modos TwinView:

Padrão - Seleciona o modo de exibição único padrão. Utilize este modo se houver apenas um dispositivo de exibição conectado ao seu adaptador de vídeo NVIDIA.

Cópia - Este modo gera uma cópia exata do vídeo primário no dispositivo secundário.

Faixa horizontal - Este modo permite a você estender horizontalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de exibição. Neste modo, as duas exibições são combinadas para formar uma grande superfície de exibição.

Faixa vertical - Este modo permite a você estender verticalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de exibição. Neste modo, as duas exibições são combinadas para formar uma grande superfície de exibição.

Padrão - TwinView - Seleciona o modo de exibição único padrão. Utilize este modo se houver apenas um dispositivo de exibição conectado ao seu adaptador de vídeo NVIDIA.

Cópia - TwinView - Este modo gera uma cópia exata do vídeo primário no dispositivo secundário.

Faixa horizontal - TwinView - Este modo permite a você estender horizontalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de exibição. Neste modo, as duas exibições são combinadas para formar uma grande superfície de exibição, útil para exibir itens mais largos que um único monitor.

Faixa vertical - TwinView - Este modo permite a você estender verticalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de exibição. Neste modo, as duas exibições são combinadas para formar uma grande superfície de exibição, útil para exibir itens mais largos que um único monitor.

Uma representação gráfica da configuração do vídeo TwinView.

Ao clicar no gráfico do monitor, você pode selecioná-lo como o vídeo atual. Quando o gráfico do monitor é clicado com o botão direito, são exibidos vários itens que lhe permitem ajustar o dispositivo de vídeo associado.

Enquanto o modo cópia estiver em execução, esta opção permite executar o dispositivo de exibição primário com uma resolução de área de trabalho superior à resolução do dispositivo secundário. Se a resolução física do dispositivo secundário for menor que a do primário, a área de trabalho no dispositivo secundário mostrará a panorâmica automaticamente quando o cursor do mouse tocar a borda da tela.

O recurso de panorâmica automática será desativado no dispositivo secundário se a opção "Permitir área de trabalho virtual no dispositivo de cópia" estiver selecionada. Isto permite congelar efetivamente a área de trabalho virtual em uma certa posição. Em aplicativos, isso é muito útil para apresentações ou trabalhos com finos detalhes.

A ativação deste recurso bloqueará a posição panorâmica atual no vídeo selecionado no momento. Isto permite congelar efetivamente a área de trabalho virtual em uma certa posição. Em aplicativos, isso é muito útil para apresentações ou trabalhos com finos detalhes.

Ativa o recurso de área de trabalho virtual para o modo de divisão do TwinView.

Ativar este recurso permitirá que você defina uma área de trabalho maior que o permitido pelas medidas físicas das exibições combinadas.

A exibição combinada irá espalhar-se na maior área de trabalho na tentativa de mover o mouse para fora da área de exibição.

Uma representação gráfica da configuração do dispositivo TwinView secundário.

Clicar no gráfico permite a você configurar o dispositivo de saída conectado à saída secundária da placa de vídeo compatível com TwinView enquanto estiver executando o modo cópia.

Ativa os controles de zoom para permitir a você aumentar o zoom em uma área específica de saída de vídeo.

Aqui, você pode selecionar a área de vídeo em que deseja efetuar zoom. Uma vez selecionada, você pode efetuar zoom nessa parte da tela movendo o controle deslizante abaixo.

Permite a você aumentar ou diminuir o zoom na parte selecionada da tela de reprodução de vídeo.

Selecione o dispositivo de exibição no qual a reprodução de vídeo será exibida no modo tela cheia.

Permite a você selecionar a proporção do aspecto (tamanho horizontal para o tamanho vertical) da reprodução em tela cheia.

Ativar esta opção permite ao driver de vídeo determinar a melhor resolução para reprodução de vídeo em tela cheia.

Ativar esta opção vincula o controle de zoom à página Controles de exposição para também controlar simultaneamente o fator de zoom no dispositivo de tela cheia.

Clicar neste botão permite acessar os recursos avançados de vídeo fornecidos pelo modo cópia do TwinView. Observe que o modo cópia deve estar ativado para acessar esses recursos.

A ativação desta opção faz com que o software de exposição utilize o busmaster. É recomendado que você não deixe essa opção selecionada a menos que tenha problemas com a reprodução de vídeo, tais como falha da imagem ou ausência de imagem no vídeo.

Exibe o tipo de monitor que você esta usando com o adaptador de vídeo selecionado.

Clique em um monitor para exibir as propriedades do dispositivo e dos drivers.

Relaciona as taxas de atualização disponíveis para o monitor. Uma alta frequência de atualização reduz a flutuação em sua tela.

Especifica se a lista abaixo de Frequência de atualização incluirá modos que não são suportados por seu monitor. Escolher um modo não apropriado ao seu monitor pode causar sérios problemas de exibição e danificar seu hardware.

A opção faz com que o driver OpenGL utilize um buffer de 16 bits de densidade independente do pixel escolhido pelo aplicativo. Isso melhora a eficiência de limpeza e operação do buffer de densidade, mas diminui a precisão no buffer de densidade.

Quando habilitado, o OpenGL usará o recurso Multimonitor Avançado do Windows 2000.

Utilize esta opção para selecionar em que monitor estará a parte superior esquerda da área de trabalho. O efeito mais óbvio desta opção é a troca das posições das imagens do monitor.

Mostra todas as exibições atuais do TwinView. Se mais de um dispositivo estiver conectado e o modo for alterado para outro que não o Padrão, selecione a tela que é a atual.

Você também pode clicar no gráfico do monitor no controle diretamente acima para selecioná-lo como tela atual.

Clique neste botão para configurar ou mudar ajustes relacionados ao dispositivo de saída para a tela atual.

Os controles de panorâmica permitem configurar as dimensões da área visível da tela em relação a sua área de trabalho atual. Isso oferece áreas de trabalho maiores do que você exibe em seu monitor, tela plana ou TV.

Clique para detectar todos os monitores conectados a este adaptador de vídeo. Use este recurso se tiver conectado qualquer monitor após abrir o Painel de controle.

Marque esta caixa se houver um monitor conectado ao conector de vídeo secundário que não foi detectado. Isto é útil para monitores antigos ou monitores conectados com conectores BNC.

Clique para acessar informações relacionadas ao seu adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

Clique para acessar recursos adicionais do seu adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

Clique para acessar o site da NVIDIA na Web para obter as informações e drivers mais recentes do seu adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

Estas informações detalham os aspectos de hardware do adaptador gráfico selecionado no momento.

Estas informações detalham os aspectos selecionados do seu sistema que podem afetar o desempenho geral dos gráficos.

Esta tabela relaciona os arquivos e informações de versão associadas atualmente em uso pelo seu adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

A página de configurações Gerenciamento de Aplicativos permite a você gerenciar o posicionamento da janela do aplicativo em várias telas e áreas de trabalho.

Esta é a lista de aplicativos atualmente gerenciados pelo Gerenciador de área de trabalho. Selecione um aplicativo da lista para definir as configurações de gerenciamento do aplicativo. Edite a lista utilizando os botões à direita "Adicionar" e "Remover".

Pressione este botão para adicionar um novo aplicativo à lista de aplicativos gerenciados pelo Gerenciador de área de trabalho.

Pressione este botão para remover o aplicativo atualmente selecionado da lista de aplicativos gerenciados pelo Gerenciador de área de Trabalho.

Pressione este botão para limpar todas as entradas da lista de aplicativos.

Aviso: isso redefinirá todas as personalizações feitas em seus aplicativos.

Selecionar esta opção fará com que a janela do aplicativo seja iniciada na tela que você especificou.

Este campo especifica a tela (monitor) em que o aplicativo atualmente selecionado será sempre iniciado se a opção "Sempre iniciar o aplicativo na tela número" estiver selecionada.

Se você selecionar esta opção, o Gerenciador de área de trabalho acompanhará o tamanho e a posição da janela do aplicativo. Da próxima vez que você iniciar o aplicativo, o Gerenciador de área de trabalho restaurará a janela do aplicativo em seu tamanho e posição previamente salvos.

Esta opção permite a você especificar que a maximização da janela do aplicativo fará com que apenas a tela em que ele ocupa atualmente será preenchida, em vez de toda a área de trabalho que pode estar dividida em várias telas.

Selecione esta opção para iniciar este aplicativo em uma área de trabalho de aplicativo individual especificada.

Por exemplo, você pode criar uma área de trabalho adicional separada para seu navegador da Web e uma para o leitor de e-mails, além da área de trabalho padrão do Windows.

Insira o nome para a área de trabalho do aplicativo separada aqui. Você também pode utilizar o botão suspenso para selecionar quaisquer áreas de trabalho já criadas para outros aplicativos.

Este campo estará disponível se você selecionar a opção "Iniciar o aplicativo em uma área de trabalho separada".

A página Teclas de atalho permite a você personalizar combinações de "teclas de atalho" que podem ser utilizadas para gerenciar o posicionamento das janelas dos aplicativos em sua área de trabalho.

Esta combinação de teclas move a janela ativa (focalizada) a uma posição correspondente em outro monitor.

Esta combinação de teclas move todas as janelas desta tela com o aplicativo atualmente ativo para a outra tela.

Esta combinação de teclas move todas as janelas de aplicativos da tela em que o cursor do mouse está localizado.

Quando houver várias áreas de trabalho ativas, esta combinação de teclas muda de uma área de trabalho para outra. Utilizando repetidamente esta combinação de teclas, você circulará pela lista de áreas de trabalho de aplicativos ativos.

A página Configurações globais contém opções que são globais para o Gerenciador de área de trabalho e para todos os aplicativos.

Escolher a maximização de um aplicativo em "toda a área de trabalho" significa que, ao maximizá-lo, toda a área de trabalho será maximizada mesmo se a última está dividida em vários monitores.

Escolher a maximização de um aplicativo em "tela atual" significa que, como padrão, maximizar um aplicativo fará com que ele preencha a tela que ocupa originalmente.

Ativar este recurso inserirá um submenu "Gerenciador de área de trabalho da NVIDIA" aos menus do sistema de todas as janelas de aplicativos de nível mais alto. Este submenu fornece um acesso rápido e fácil a todas as funções do Gerenciamento de aplicativos sem a necessidade de abrir o painel de controle Gerenciador de área de trabalho.

Um menu de sistema da janela do aplicativo é acessado clicando com o botão direito do mouse na janela de captura (barra de título) ou clicando no pequeno ícone do aplicativo à esquerda da janela de captura.

A seleção desta opção permite ao Gerenciador de área de trabalho evitar que janelas pop-up de nível superior sejam divididas ou apareçam em dois (ou mais) monitores pelo reposicionamento do pop-up para preencher apenas uma tela.

Selecione esta opção para sempre centralizar janelas pop-up de sistema na tela de sua escolha.

Selecione o monitor no qual deseja centralizar janelas pop-up. Este campo estará disponível apenas se você selecionar o botão "Centralizar pop-ups do sistema na tela número".

Esta opção faz com que as janelas pop-up de sistema (que se espalham por vários monitores) sejam centralizadas na tela em que está o cursor do mouse, que provavelmente é a tela em que você está.

Esta opção mantém as janelas pop-up de aplicativos na mesma tela da janela do aplicativo que o gerou. Se um pop-up "passa" para outro monitor, o Gerenciador de área de trabalho o moverá para preencher a tela da janela do aplicativo.

Pressione este botão para restaurar as configurações globais padrão do Gerenciador de área de trabalho e as teclas de atalho.

Observação: isso não afetará as personalizações por aplicativo feitas na página Gerenciamento de aplicativos.

Pressione o botão "OK" para aceitar e aplicar quaisquer mudanças feitas no Gerenciador de área de trabalho e, em seguida, feche a janela do painel de controle.

Pressione o botão "Cancelar" para fechar a janela do painel de controle Gerenciador de área de trabalho sem salvar ou aplicar as alterações.

Aviso: quaisquer mudanças nas configurações feitas serão descartadas.

Pressione o botão "Aplicar" para aplicar e salvar todas as mudanças de configurações, deixando aberta a janela do painel de controle Gerenciador de área de trabalho.

Esta caixa de diálogo permite selecionar um novo aplicativo para ser gerenciado pelo Gerenciador de área de trabalho.

Esta é a lista de aplicativos em execução no momento em sua área de trabalho. Você pode selecionar um aplicativo desta lista ou especificar um aplicativo diferente (como um que não está em execução) pressionando o botão "Procurar".

Pressione este botão para abrir uma caixa de diálogo de arquivo, do qual você pode selecionar qualquer aplicativo Windows a ser gerenciado pelo Gerenciador de área de trabalho.

Pressione este botão para aceitar o arquivo de programa selecionado para ser gerenciado pelo Gerenciador de área de trabalho.

Pressione este botão se você não quiser selecionar um aplicativo agora. A caixa de diálogo Novo aplicativo fechará sem alterar qualquer configuração.

Esta caixa de diálogo permite digitar o nome de uma nova área de trabalho.

Digite aqui um nome para a nova área de trabalho de aplicativo. Você também pode selecionar dentre os nomes de áreas de trabalho já especificados para outros aplicativos.

Por exemplo, você pode ter uma área de trabalho chamada "Web" para seus navegadores da Web, "Mail" para seu programa de e-mail etc. O recurso "Teclas de atalho" do Gerenciador de área de trabalho permite alternar entre essas várias áreas de trabalho de aplicativo.

Pressione o botão "OK" para aceitar o novo nome da área de trabalho. Você não poderá pressionar o botão até que um nome válido seja inserido para a área de trabalho.

Pressione o botão "Cancelar" se você não deseja digitar um nome de área de trabalho agora.

Esta combinação de teclas ativa uma série de retângulos convergentes animados para ajudá-lo a localizar o cursor do mouse.

Ative esta opção para abrir completamente as janelas em uma tela ou a outra quando movê-las arrastando com o mouse.

Estas opções afetam os elementos de interface de usuário de sua seção cliente do Windows, como o comportamento das janelas da barra de tarefas e do alternador de tarefas.

Selecione esta opção para ativar outra janela do alternador de tarefas que esteja corretamente centralizada de acordo com a configuração do TwinView e que permita alternar entre aplicações em áreas de trabalho diferentes.

A janela do alternador de tarefas é ativada pressionando Alt+Tab.

Selecionar esta opção faz com que a janela do alternador de tarefas sempre apareça no monitor especificado.

Selecione o monitor no qual deseja que o alternador de tarefas apareça. Apenas monitores atualmente ativos podem ser selecionados.

Selecione esta opção para restringir a barra de tarefas a um único monitor, em outras palavras, para evitar que ela se espalhe por vários monitores.

Estas opções determinam como o Gerenciador de área de trabalho gerencia a posição e a localização das janelas pop-up, incluindo caixas de diálogo de mensagens e de aplicativos.

Selecione esta opção para ativar o recurso Zoom. O recurso Zoom exibe em um monitor uma visualização aumentada da área da tela onde se posiciona o cursor do mouse. A visualização ampliada aparece no monitor oposto ao cursor do mouse; mover o cursor do mouse pelos monitores faz a visualização ampliada mudar automaticamente para outro monitor.

O recurso Zoom funcionará apenas quando existirem vários monitores conectados e com os modos de divisão horizontal ou vertical selecionados.

Ative esta opção para efetuar a ampliação utilizando uma escala filtrada (interpolada).

As teclas de atalho a seguir são utilizadas para controlar o recurso de Zoom. Assim como as teclas de atalho da guia "Teclas de atalho", defina uma tecla de atalho clicando em um campo e pressionando a combinação de teclas de sua escolha.

Observação: as teclas de atalho ficam desativadas enquanto as páginas "Zoom" ou "Teclas de atalho" estiverem abertas para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram na definição de novas teclas de atalho.

Esta tecla de atalho liga e desliga a função Zoom.

Esta tecla de atalho aumenta o nível de ampliação da visualização de zoom.

Esta tecla de atalho diminui o nível de ampliação da visualização de zoom.

Este parâmetro especifica quantas vezes por segundo a visualização de zoom é atualizada quando o mouse não é movimentado. (A visualização de zoom é atualizada automaticamente sempre que o mouse é movimentado.) Observe que aumentar este número pode afetar de forma adversa o desempenho do sistema ou do aplicativo.

Este parâmetro é o número de milésimos de segundo de atraso antes de mudar a visualização de zoom de um monitor para outro. Este atraso é utilizado para evitar que a visualização de zoom apareça entre os monitores se o cursor do mouse passar rapidamente pelo monitor com a visualização de zoom. Este parâmetro pode ser definido como zero para que não haja atraso.

Selecione esta opção para ativar a alteração do nível de ampliação de zoom imediatamente pressionando algumas combinações de Ctrl/Alt/Shift e utilizando a roda do mouse.

Selecione que combinação de Ctrl, Alt e Shift deve ser pressionada para utilizar a roda do mouse a fim de alterar o nível de ampliação da visualização de zoom.

A página Teclas de atalho permite personalizar combinações de teclas de atalho que podem ser utilizadas para gerenciar o posicionamento das janelas dos aplicativos em sua área de trabalho.

Observação: as teclas de atalho ficam desativadas enquanto as páginas "Zoom" ou "Teclas de atalho" estiverem abertas para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram na definição de novas teclas de atalho.

Esta opção desativará a suavização em aplicativos 3D.

Selecione esta opção se for necessário um desempenho máximo dos seus aplicativos.

Esta opção permitirá a suavização usando o modo 2x.

Ela oferece qualidade de imagem avançada e alto desempenho em aplicativos 3D.

Esta opção ativará uma técnica de suavização patenteada disponível na família GeForce3 GPU.

O Quincunx Antialiasing oferece a qualidade do modo 4x AA mais lento com desempenho bastante semelhante ao do modo 2x AA mais rápido.

Esta opção permitirá a suavização usando o modo 4x.

Ela oferece a qualidade de imagem mais alta possível em detrimento do desempenho de aplicativos 3D.

Esta opção ativará automaticamente as configurações ideais de suavização para os aplicativos 3D que suportam a suavização.

Esta opção permitirá que você selecione manualmente o modo de suavização a ser usado durante a execução dos seus aplicativos 3D.

Informações sobre as configurações AGP atuais do seu computador.

Esta opção permitirá que você selecione manualmente a taxa AGP usada pelo subsistema gráfico. Se não tiver certeza de qual taxa AGP usar, deixe esta caixa de seleção desmarcada. O sistema determinará automaticamente a taxa AGP ideal.

Mova o controle deslizante para selecionar manualmente a taxa AGP a ser usada pelo subsistema gráfico.

Permite seleccionar o método pelo qual o driver gerencia a memória de vídeo alocada na memória do sistema.

Permite especificar a quantidade de memória do sistema usada em conjunto com o método especificado pelo modo de buffer de estruturas atual.

Esta opção permite especificar a estratégia de gerenciamento de memória do buffer de estruturas quando o modo de buffer de estruturas "Dinâmico" é utilizado.

O Nvidia PowerMizer permite regular o consumo de energia de seu GPU. Você pode conservar a duração da bateria definindo Economia de energia máxima ou se beneficiar do desempenho gráfico total de seu GPU selecionando Desempenho máximo.

A seleção desta opção permitirá que qualquer adaptador de vídeo compatível com TwinView seja reconhecido pelo Windows como dois dispositivos de vídeo separados. Isso lhe permite usar a funcionalidade de área de trabalho estendida oferecida pelo Windows usando um único adaptador gráfico. O Windows tratará seu GPU compatível com TwinView como se ele fosse dois adaptadores separados.

Esta opção permite especificar o número máximo de solicitações que o mestre pode enfileirar no destino. Para que o driver determine a densidade da fila de solicitação, escolha "Seleção automática"

Esta opção permite ativar transações de gravação rápidas na interface AGP se este recurso for suportado por seu conjunto de chips.

Esta opção ativará o recurso de combinação de gravação do seu conjunto de chips AGP para aplicativos 3D.

Esta opção ativará o cache de buffer de comando quando você trabalhar com aplicativos não-acelerados 3D.

Permite utilizar o estéreo como suportado pela API do OpenGL.

Permite seleccionar o modo de estéreo a ser usado quando os aplicativos OpenGL forem utilizados.

Inverte a saída do estéreo de forma que a exibição de cada olho é trocada.

