

Esta opção liga ou desliga a emulação de fog table.

O Direct3D especifica que um adaptador de vídeo com capacidade de aceleração de hardware Direct3D pode implementar tanto vertex fog quanto fog table. Alguns jogos não consultam corretamente os recursos de hardware Direct3D e contam com o suporte de fog table. A escolha desta opção garante que os jogos sejam executados corretamente no seu processador gráfico da NVIDIA.

Esta opção permite desativar os recursos DirectX mais atuais dos drivers.

Talvez alguns jogos produzidos para versões anteriores do DirectX não funcionem corretamente com o DirectX versões 6 ou 7 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 para 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.

A menos que seja imprescindível ao seu trabalho utilizar uma densidade específica de Z-buffer, é recomendável manter essa opção ativada. Se ela estiver desativada, somente os aplicativos cujas densidades de Z-buffer correspondam às da configuração atual do hardware funcionarão.

Ativa uma técnica alternativa para armazenamento de densidade em buffer.

Isto permite ao hardware usar um mecanismo diferente para armazenamento de densidade em buffer em aplicativos de 16 bits. A ativação desta configuração pode gerar imagens 3D com renderização de qualidade superior.

Ativa o logotipo da NVIDIA no Direct3D.

A ativação desta configuração exibe o logotipo da NVIDIA no canto inferior da tela durante a execução de aplicativos Direct3D.

O processador gráfico da NVIDIA pode gerar automaticamente mapas mip para aumentar a eficiência de transferência de texturas pelo barramento e proporcionar maior 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 adequada. A redução do número de níveis de mapas mip elimina freqüentemente o desalinhamento da textura ou das "linhas" (em detrimento do desempenho).

Permite selecionar o método de mapeamento mip automático utilizado pelo processador gráfico.

Você pode selecionar tanto o método bilinear quanto o de mapeamento mip anisotrópico de 8 taps. O método bilinear geralmente proporciona um melhor desempenho, enquanto o anisotrópico produz uma imagem de qualidade superior.

Permite ajustar o diferencial de LOD (Level of Detail) dos mapas mip.

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

Uma lista de configurações personalizadas (ou "ajustes finos") que você salvou. A seleção de um item na lista ativará a configuração. Para aplicar a configuração, clique em OK ou em Aplicar.

Permite salvar as configurações atuais (incluindo aquelas definidas na caixa de diálogo Mais Direct3D) como um "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 configurar 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 personalizar as configurações adicionais do Direct3D.

Esta opção altera o esquema de endereçamento da textura de hardware para elementos de textura (texels). A alteração destes valores muda o local definido como origem do texel. Os valores padrão seguem as especificações do Direct3D. Alguns programas podem esperar que a origem do texel tenha sido definida em outro local. A qualidade de imagem destes 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 ao processador gráfico utilizar 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 houver no sistema, maior será o valor que você poderá definir.

Esta configuração é aplicável somente a adaptadores de vídeo PCI (ou adaptadores de vídeo AGP em modo compatível com PCI).

Selecione esta opção para desativar a sincronização vertical.

Permite que a imagem seja imediatamente renderizada na tela sem esperar pela sincronização ao retraço vertical do monitor. Isto possibilita velocidades de projeção superiores às das taxas de atualização do monitor, mas pode gerar distorções resultantes da qualidade inferior da imagem.

Esta opção permite determinar o grau de suavização a ser utilizado em um determinado aplicativo Direct3D.

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 à seleção do valor máximo possível para um determinado aplicativo.

Utilize esta opção para forçar a suavização em aplicativos que não suportam diretamente este recurso.

Tenha cuidado ao utilizar esta opção. Alguns aplicativos que não suportam explicitamente a suavização podem ser exibidos incorretamente ou apresentar imagens irregulares. Desative a opção se houver problemas de exibição com um jogo ou aplicativo que não suporte a suavização.

Esta opção permite limitar o número de molduras que a CPU pode preparar antes que elas sejam processadas pelo chip gráfico com a sincronização vertical desativada.

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

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

Permite aos drivers utilizarem a extensão OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

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

Permite utilizar a 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.

Esta 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 aumenta o desempenho do aplicativo em detrimento da qualidade da imagem.

Em muitos casos, a perda na qualidade da imagem pode ser imperceptível, de modo que convém aproveitar o desempenho extra obtido com este recurso.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar a filtragem anisotrópica para melhorar a qualidade da imagem.

Selecione esta 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 da NVIDIA e melhoram o desempenho em jogos ou aplicativos 3D. Esta opção permite desativar o suporte a estas instruções 3D adicionais nos drivers. Isto pode ser útil para comparações de desempenho 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 o melhor desempenho, enquanto que o método 2 x 2 fornece uma imagem da melhor qualidade.

Permite ao driver exportar formatos de pixel em estéreo. Isto permite a aplicativos OpenGL usar estéreo e ativar as lentes do obturador estéreo.

Permite ao driver exportar formatos de pixel de exposição. Isto permite a aplicativos OpenGL usar exposições.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar 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 na mesma resolução do vídeo.

Essa é a maneira mais eficiente de utilizar a 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 melhorar o desempenho de aplicativos OpenGL que utilizam várias janelas.

Define as configurações ideais para o aplicativo OpenGL selecionado.

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

Utilize densidade de cores da área de trabalho sempre utiliza texturas da densidade de cor na qual sua área de trabalho do Windows está sendo executada no momento. As opções **Utilize sempre 16 bpp** e **Utilize sempre 32 bpp** forçam a utilização de texturas da densidade de cor 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 ao driver determinar o melhor método com base na configuração de hardware.

Esta opção permite especificar como o OpenGL tratará a sincronização vertical.

Sempre desativado Sempre desativa a sincronização vertical em aplicativos OpenGL.

Desativado por padrão Mantém a sincronização vertical desativada, a menos que um aplicativo solicite especificamente sua ativação.

Ativado por padrão Mantém a sincronização vertical ativada, a menos que um aplicativo solicite especificamente sua desativação.

Permite salvar as configurações atuais como um "ajuste fino" personalizado, que será depois adicionado à lista adjacente.

Uma vez encontradas as melhores configurações para um determinado aplicativo OpenGL, salvar estas configurações como ajuste fino personalizado permite configurar rapidamente o OpenGL antes de iniciar o programa e elimina a necessidade de configurar cada opção individualmente.

Os controles deslizantes permitem ajustar 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. Quando você estiver trabalhando com aplicativos para processamento de imagens, isto ajudará a obter 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 ficar 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 seleccionar, 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.

Uma representação gráfica da curva de cor. Esta curva mudará, em tempo real, à medida que você ajustar o contraste, brilho ou gama.

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

Observação: Se o seu computador estiver em execução em uma 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 na lista ativará a configuração.

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

Exclui a configuração de cor personalizada atualmente selecionada na lista.

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

Permite selecionar o modo de temporização do monitor:

Deteção automática Permite ao Windows receber as informações de temporização adequadas diretamente do monitor. Esta é a configuração padrão. Observe que alguns monitores antigos talvez não suportem este recurso.

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

Discrete Monitor Timings ou **DMT** é um padrão mais antigo que ainda é utilizado em alguns monitores. Ative esta opção se o monitor requerer DMT.

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

O ícone permite aplicar quaisquer das configurações personalizadas do Direct3D, OpenGL ou de cor imediatamente a partir de um menu pop-up. O menu também contém itens para restaurar as configurações padrão e acessar a caixa de diálogo Propriedades de vídeo.

Permite escolher o ícone que representará o utilitário QuickTweak na barra de tarefas do Windows.

Selecione o ícone desejado na lista. Em seguida, clique em OK ou em Aplicar para atualizar o ícone da barra de tarefas.

Ativa o Gerenciador da área de trabalho da NVIDIA.

O Gerenciador da área de trabalho da NVIDIA ativa as funcionalidades adicionais (como as teclas de atalho do gerenciamento da janela, recentralização de caixa de diálogo e zoom) quando as configurações de vários monitores do nView estão sendo utilizadas. O Gerenciador da 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 da área de trabalho da NVIDIA.

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

Fecha esta caixa de diálogo e mantém as alterações feitas para que elas sejam efetivadas quando você clicar no botão OK ou Aplicar na caixa de diálogo Propriedades adicionais.

Permite escolher o 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 para que não apareçam mensagens de confirmação ao carregar uma configuração 3D a partir do menu da barra de tarefas.

Selecione esta opção para exibir o menu da barra de tarefas com efeito 3D.

Estas opções permitem determinar o posicionamento da imagem no monitor de tela plana quando ela for utilizada com resoluções inferiores 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.

Estas opções permitem seleccionar o dispositivo de vídeo de saída (monitor, tela plana digital ou TV, dependendo dos dispositivos que o adaptador de vídeo suportar).

Abre uma janela onde 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 onde é possível especificar um determinado formato de saída de TV.

Esta lista permite selecionar o formato de saída de TV com base no país em que 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 garantirá que todas as mensagens de tela exibidas durante o processo de inicialização sejam mostradas no formato suportado pela televisão.

Permite especificar o tipo de sinal de saída enviado para a TV.

Se você tiver o cabo conector correto, a saída de vídeo S geralmente oferecerá uma saída com qualidade superior à saída de vídeo composto. Se você não tiver certeza do tipo de sinal a especificar, selecione 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 automaticamente retornará à sua posição padrão e você poderá iniciar os ajustamentos novamente. Uma vez posicionada a área de trabalho no local desejado, clique no botão OK ou Aplicar para salvar as configurações antes de terminar o intervalo de 10 segundos.

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

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

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

Utilize este controle para ajustar o valor do filtro de flutuação a ser aplicado ao sinal de TV.

Recomendamos a desativação completa do filtro de flutuação para reprodução de filme em DVD com um decodificador de hardware.

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

Utilize estes controles para ajustar a qualidade do vídeo ou a reprodução de DVD do seu monitor.

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

Permite ajustar as frequências do clock principal e da memória do processador gráfico da NVIDIA.

Define a velocidade do clock principal do processador gráfico da 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 diferem das padrões do fabricante antes de aplicá-las permanentemente.

A seleção desta opção garante 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 inicialização 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 dos controles serem reativados.

Recomendamos a execução de uma redefinição sempre que atualizar o BIOS do adaptador de vídeo com uma imagem mais atual do BIOS.

Permite seleccionar um dos quatro modos nView:

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

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

Faixa horizontal Este modo permite estender horizontalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois vídeos são combinados para formar uma grande superfície de exibição.

Faixa vertical Este modo permite estender verticalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois vídeos são combinados para formar uma grande superfície de exibição.

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

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

Faixa horizontal - nView Este modo permite estender horizontalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois vídeos são combinados para formar uma grande superfície de exibição, útil para exibir itens mais largos do que um único monitor.

Faixa vertical - nView Este modo permite estender verticalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois vídeos são combinados para formar uma grande superfície de exibição, útil para exibir itens mais largos do que um único monitor.

Uma representação gráfica da configuração de vídeo do nView.

Ao clicar no gráfico do monitor, você pode selecioná-lo como o vídeo atual. Quando você clicar no gráfico do monitor com o botão direito, serão exibidos vários itens para ajustar o dispositivo de vídeo associado.

Enquanto o modo cópia estiver em execução, esta opção permitirá executar o dispositivo de vídeo primário com uma resolução de área de trabalho superior à resolução do dispositivo secundário. Se a resolução física do dispositivo secundário for menor do 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 estiver selecionada. Isto permite congelar com eficiência a área de trabalho virtual em uma determinada posição, o que é útil para apresentações ou trabalhos com fins detalhes em aplicativos.

A ativação deste recurso bloqueia a posição panorâmica atual no vídeo de cópia secundário. Isto permite congelar com eficiência a área de trabalho virtual em uma determinada posição, o que é útil para apresentações ou trabalhos com fins detalhes em aplicativos.

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

A ativação deste recurso permite definir uma área de trabalho maior do que o permitido pelas medidas físicas dos vídeos combinados.

A visualização combinada faz uma panorâmica do maior espaço da área de trabalho quando o mouse é movido para fora da área visível.

Uma representação gráfica da configuração do dispositivo secundário do nView.

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

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

Aqui, você pode selecionar a área na tela do vídeo onde deseja aplicar o zoom. Uma vez selecionada, você poderá aplicar o zoom nesta parte da tela movendo o controle deslizante abaixo.

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

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

Permite seleccionar a proporção do aspecto (proporção do 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 nView. Observe que o modo cópia deve estar ativado para acessar estes recursos.

A ativação desta opção faz com que o software de exposição utilize o busmaster. É recomendado não deixar esta opção selecionada, a menos que tenha problemas com a reprodução de vídeo, como falha ou ausência de imagem.

Exibe o tipo de monitor que você está utilizando com o adaptador de vídeo selecionado.

Clique nesse 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 inclui modos que não são suportados por seu monitor. Escolher um modo não apropriado para o seu monitor pode causar sérios problemas de exibição e danificar seu hardware.

Esta opção faz com que o driver OpenGL utilize um buffer de densidade de 16 bits, independentemente do formato de pixel escolhido pelo aplicativo.

Isto melhora o desempenho de limpeza do buffer de densidade e outras operações, mas diminui a precisão no buffer de densidade.

Quando esta opção estiver ativada, o OpenGL utilizará o recurso avançado de vários monitores do Windows 2000.

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

Mostra todas as exibições atuais do nView. Se mais de um dispositivo estiver conectado e o modo for alterado para outro que não seja o Padrão, selecione o vídeo atual.

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

Clique neste botão para definir ou alterar configurações relacionados ao dispositivo de saída para o vídeo atual.

Os controles de panorâmica permitem configurar as dimensões da área visível da tela em relação à sua área de trabalho atual. Isto oferece áreas de trabalho maiores do que aquelas que poderiam ser exibidas 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 da NVIDIA.

Clique para acessar recursos adicionais do seu adaptador gráfico da NVIDIA.

Clique para acessar o site da NVIDIA na Web e obter as informações e drivers mais atuais do seu adaptador gráfico da 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 é uma lista dos arquivos, incluindo suas descrições e versões, sendo utilizados pelo seu adaptador gráfico da NVIDIA.

A página de configurações Gerenciamento do aplicativo permite gerenciar o posicionamento da janela do aplicativo em vários monitores e áreas de trabalho.

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

Clique neste botão para adicionar um novo aplicativo à lista de aplicativos gerenciados pelo Gerenciador da área de trabalho.

Clique neste botão para remover o aplicativo atualmente selecionado da lista de aplicativos gerenciados pelo Gerenciador da área de trabalho.

Clique neste botão para limpar todas as entradas da lista de aplicativos.

Aviso: Isto redefine todas as personalizações feitas em seus aplicativos.

Selecionar esta opção faz com que a janela do aplicativo seja sempre iniciada no vídeo que você especificar.

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 da área de trabalho manterá o controle do tamanho e da posição da janela do aplicativo. Da próxima vez que você iniciar o aplicativo, o Gerenciador da área de trabalho restaurará a janela do aplicativo para o seu tamanho e posição previamente salvos.

Esta opção permite especificar que a maximização da janela do aplicativo faça com que apenas a tela que ele ocupa atualmente seja 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 separada especificada.

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

Insira o nome da área de trabalho separada do aplicativo 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 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) para uma posição correspondente em outro monitor.

Esta combinação de teclas move todas as janelas que estão exibidas com o aplicativo atualmente ativo para outra tela.

Esta combinação de teclas move todas as janelas de aplicativos para a tela onde o apontador do mouse está localizado.

Quando houver várias áreas de trabalho ativas, esta combinação de teclas alternará 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 da área de trabalho e o seu gerenciamento de 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 estiver dividida por 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 ocupava originalmente.

Ativar este recurso insere um submenu Gerenciador da área de trabalho da NVIDIA nos 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 do aplicativo sem a necessidade de abrir o painel de controle do Gerenciador da 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.

Selecionar esta opção permite ao Gerenciador da 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 dividem 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 passar para outro monitor, o Gerenciador da área de trabalho o moverá para preencher a tela da janela do aplicativo.

Clique neste botão para restaurar as configurações globais padrão do Gerenciador da área de trabalho e as teclas de atalho.

Observação: Isto não afeta as personalizações por aplicativo feitas na página Gerenciamento do aplicativo.

Clique em OK para aceitar e aplicar quaisquer alterações feitas no Gerenciador da área de trabalho e, em seguida, feche a janela do painel de controle.

Clique em Cancelar para fechar a janela do painel de controle do Gerenciador da área de trabalho sem salvar ou aplicar as alterações.

Aviso: Quaisquer alterações feitas nas configurações serão descartadas.

Clique em Aplicar para aplicar e salvar todas as alterações de configurações, deixando aberta a janela do painel de controle do Gerenciador da área de trabalho.

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

Esta é a lista de aplicativos em execução no momento em sua área de trabalho. Você pode selecionar um aplicativo nesta lista ou especificar um aplicativo diferente (como um que não esteja em execução) clicando no botão Procurar.

Clique neste botão para abrir uma caixa de diálogo de arquivo, onde você pode selecionar qualquer aplicativo do Windows a ser gerenciado pelo Gerenciador da área de trabalho.

Clique neste botão para aceitar o arquivo de programa que você selecionou para ser gerenciado pelo Gerenciador da área de trabalho.

Clique neste botão para não seleccionar um programa de aplicativo agora. A caixa de diálogo Novo aplicativo é fechada 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 chamar de Web uma área de trabalho para os seus navegadores da Web e de Correio uma outra para o seu programa de e-mail. O recurso de teclas de atalho do Gerenciador da área de trabalho permite alternar facilmente entre estas áreas de trabalho de aplicativo.

Clique em OK para aceitar o novo nome da área de trabalho. Não é possível clicar no botão até que você tenha inserido um nome de área de trabalho válido.

Clique em Cancelar para 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 totalmente as janelas em uma tela ou em outra quando movê-las arrastando-as 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 nView e que permita alternar entre aplicativos em áreas de trabalho diferentes.

A janela do alternador de tarefas é ativada ao pressionar 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, ou seja, para evitar que ela se divida por vários monitores.

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

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

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

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

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

Observação: As teclas de atalho ficam desativadas, enquanto as guias Zoom ou Teclas de atalho estiverem abertas, para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram na definição das novas.

Esta tecla de atalho alterna a função Zoom entre ativada e desativada.

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 segundos de atraso antes da alternância da 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 imediatamente alterações feitas no nível de ampliação da visualização de zoom utilizando a roda do mouse e mantendo pressionada alguma combinação das teclas CTRL, ALT e SHIFT.

Selecione que combinação das teclas CTRL, ALT e SHIFT deve ser pressionada para utilizar a roda do mouse para 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 guias Zoom ou Teclas de atalho estiverem abertas, para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram na definição das novas.

Esta opção desativa a suavização em aplicativos 3D.

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

Esta opção permite a suavização utilizando o modo 2x.

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

Esta opção ativa uma técnica de suavização patenteada disponível na família GeForce GPU.

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

Esta opção permite a suavização utilizando o modo 4x.

Ela oferece uma qualidade de imagem superior em detrimento do desempenho de aplicativos 3D.

Esta opção permite a suavização utilizando o modo 4x de 9 taps (Gaussiano).
Ela oferece uma qualidade de imagem superior em detrimento do desempenho de aplicativos 3D.

Esta opção permite a suavização utilizando o modo 6x.

Ela oferece uma qualidade superior àquela do modo 4x em um pequeno detrimento do desempenho de aplicativos 3D.

Observação: Esta configuração afeta somente os aplicativos Direct3D. Os aplicativos OpenGL, ao serem executados, utilizam a próxima configuração de suavização capacitada (por exemplo, a configuração de opção imediatamente anterior à configuração 6x).

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

Esta opção permite seleccionar manualmente o modo de suavização a ser utilizado durante a execução dos seus aplicativos 3D.

Informações sobre as configurações AGP atuais do seu computador.

Esta opção permite selecionar manualmente a taxa AGP utilizada pelo subsistema gráfico. Se não tiver certeza de qual taxa AGP utilizar, deixe esta caixa de seleção desmarcada. O sistema determina automaticamente a taxa AGP ideal.

Mova o controle deslizante para selecionar manualmente a taxa AGP a ser utilizada 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 utilizada em conjunto com o método especificado pelo modo de buffer de molduras atual.

Permite especificar a estratégia de gerenciamento de memória do buffer de molduras quando o modo de buffer de molduras 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.

Esta opção permite que adaptadores de vídeo com várias saídas sejam tratados pelo Windows como se fossem adaptadores individuais, separados, instalados no sistema. Isto permitirá seleccionar uma resolução e/ou densidade de cor independente para cada dispositivo de vídeo conectado ao adaptador de várias saídas.

A direção de dois vídeos com uma única configuração de memória/GPU coloca certas restrições nas configurações de vídeo. Os modos fornecidos na caixa de diálogo Propriedades de vídeo do Windows podem ser gerenciados pelo adaptador na configuração de um único vídeo. Quando os recursos do adaptador são compartilhados entre dois vídeos, alguns dos modos de resolução superiores não ficam disponíveis em vídeo algum. Nesse caso, é recomendável experimentar e selecionar uma combinação de modos de vídeo que possa ser corretamente gerenciada pelo adaptador de vídeo.

Clique neste botão para personalizar configurações adicionais de exposição e estéreo do OpenGL. Observe que este botão fica disponível somente quando a opção Ativar estéreo API de 4 buffers, na primeira caixa de listagem deste painel, estiver ativada.

Ativa exposições no OpenGL. Alguns aplicativos (por exemplo, Softimage3D) requerem telas de exposição. As telas de exposição são utilizadas como uma superfície com paletas além do buffer normal de cores (RGB). As exposições são especialmente úteis para sobrepor áreas de desenho que são independentes da própria imagem 3D, como menus e cursores. Elas são suportadas em modos de cores de 16 e 32 bits.

Observação: Não é possível utilizar exposições e estéreo do OpenGL simultaneamente. As exposições necessitam de memória gráfica adicional incorporada e podem não estar disponíveis em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade de cor ou da resolução se tiver problemas de acesso à funcionalidade de exposição.

Ativa o estéreo no OpenGL. Para executar os aplicativos de estéreo com lentes do obturador ou outro hardware, o driver da NVIDIA exporta os formatos de pixel em estéreo e organiza a memória para permitir que aplicativos estereoscópicos e monoscópicos sejam utilizados simultaneamente.

Observação: Ative esta opção se for necessário. Alguns aplicativos automaticamente selecionam um formato de estéreo enquanto outros aplicativos talvez não funcionem corretamente em um formato de pixel em estéreo.

Observação: Não é possível utilizar exposições e estéreo do OpenGL simultaneamente. A visualização do estéreo necessita de memória gráfica adicional incorporada e pode não estar disponível em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade de cor ou da resolução se tiver problemas de visualização do estéreo.

O driver da NVIDIA suporta uma variedade de hardware de estéreo. Se você utilizar um hardware de estéreo que não seja o padrão, selecione o modo de exibição na caixa de listagem.

Selecione esta opção somente se você utilizar um ELSA 3D REVELATOR™ ou um adaptador compatível. Estes adaptadores converterão o sinal do monitor para DIN de 3 pinos padronizado, que é utilizado pela maioria de hardware de estéreo disponível.

Observação: Não é necessário utilizar o adaptador se a sua placa gráfica tiver um conector embutido DIN de 3 pinos!

Selecione esta opção se você tiver conectado uma tela plana de estéreo automático à sua placa gráfica.

Selecione esta opção se você tiver um hardware de estéreo passivo.

Para utilizar esta opção, é necessário conectar os projetores a uma placa gráfica de duas cabeças com base em uma GPU da NVIDIA, como a Quadro2 MXR (ou uma GeForce2 MX / GeForce2 Go) e ativar o modo fechado no painel do nView. Uma cabeça mostrará o olho esquerdo da imagem, a outra o olho direito.

Esta opção está disponível somente em placas de várias cabeças.

Se a sua placa gráfica tiver um conector embutido DIN de 3 pinos, selecione esta opção para ativar o recurso. Neste caso, não é necessário adaptadores adicionais, como aqueles enviados com os obturadores ELSA 3D REVELATOR™ ou StereoGraphics®. É possível conectar qualquer hardware de estéreo utilizando o conector DIN de 3 pinos diretamente na placa gráfica.

Selecione esta opção se você utilizar um adaptador enviado com StereoGraphics® StereoEyes® ou produtos compatíveis. Estes adaptadores convertem o sinal do monitor para o de 3 pinos padronizado. O conector DIN utilizado pela maioria dos hardware de estéreo disponível.

Observação: Não é necessário utilizar o adaptador se a sua placa gráfica tiver um conector embutido DIN de 3 pinos!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Caso não seja possível visualizar um efeito de estéreo, selecione esta opção para trocar as imagens da esquerda e da direita. Em geral, é necessário ativar esta opção somente em monitores entrelaçados verticais e em modo passivo.

Esta opção coloca de lado o máximo de memória possível para ser utilizada por mapas de textura. Isto pode aumentar o desempenho em aplicativos com uso intensivo de texturas em detrimento de um menor desempenho em aplicativos sem textura.

Esta opção forçará o uso de filtragem trilinear, independentemente de um aplicativo requisitá-la ou não. Isto pode melhorar a qualidade da imagem na maioria dos aplicativos 3D.

