

Esta opção activa/desactiva a emulação da tabela de efeitos "fog" (nevoeiro).

O Direct3D especifica se um adaptador de vídeo com capacidade de aceleração do hardware Direct3D consegue implementar o efeito "fog" em vértice ou de tabela. Alguns jogos não questionam devidamente as capacidades do hardware Direct3D e esperam o suporte de efeitos "fog" de tabela. A selecção desta opção garante o funcionamento correcto desses jogos no processador gráfico NVIDIA.

Esta opção permite-lhe desactivar as funções do DirectX mais recentes dos controladores.

Alguns jogos destinados a versões anteriores do DirectX podem não funcionar devidamente com as versões 6 ou 7 do DirectX instaladas com o respectivo suporte activado nos controladores. A selecção desta opção obriga os controladores a serem executados no modo de compatibilidade do DirectX 5, para que os jogos mais antigos sejam executados correctamente.

Utilize esta opção para os jogos mais antigos que não arrancam nem funcionam correctamente.

Obriga o hardware a ajustar automaticamente a profundidade da respectiva memória intermédia em Z à profundidade exigida pela aplicação.

Esta opção deve permanecer activada, a não ser que o seu trabalho exija uma profundidade de memória temporária em Z específica. Se esta opção estiver desactivada, apenas funcionam as aplicações cuja profundidade da memória temporária em Z operacional corresponder à da configuração do hardware actual.

Activa uma técnica alternativa para a utilização da memória intermédia relativamente à profundidade.

O hardware pode, deste forma, utilizar um mecanismo diferente para a utilização da memória intermédia relativamente à profundidade nas aplicações de 16 bits. Ao activar esta definição, pode produzir imagens 3D com uma qualidade superior.

Activa o logótipo da NVIDIA no Direct3D.

Ao activar esta definição, aparece o logótipo da NVIDIA no canto inferior do ecrã durante a execução de aplicações Direct3D.

O processador gráfico NVIDIA consegue gerar automaticamente mapas mip para aumentar a eficácia das transferências de textura através do bus e melhorar o desempenho da aplicação.

No entanto, algumas aplicações podem não ser apresentadas correctamente quando activa os mapas mip gerados automaticamente. Para corrigir algum problema, reduza o número de níveis de mapas mip gerados automaticamente até que as imagens sejam apresentadas correctamente. A redução do número de níveis de mapas mip resulta muitas vezes na eliminação do alinhamento incorrecto da textura ou o aspecto (em detrimento do desempenho).

Permite-lhe seleccionar o método de mapeamento mip automático utilizado pelo processador gráfico.

Pode seleccionar o método de mapeamento mip anisotrópico de 8 batidas ou o método bilinear. O método bilinear fornece geralmente um melhor desempenho, enquanto que o método anisotrópico produz geralmente imagens de melhor qualidade.

Permite-lhe ajustar o bias LOD (Nível de detalhe) dos mapas de mip.

Um bias mais pequeno fornece imagens de melhor qualidade, enquanto que um bias maior melhora o desempenho da aplicação. Pode seleccionar entre cinco valores de bias predefinidos, variando desde "Melhor qualidade de imagem" a "Melhor desempenho."

Uma lista das definições personalizadas que tenha guardado. A selecção de um item da lista activa a definição. Para aplicar a definição, faça clique em OK ou Aplicar.

Permite-lhe guardar as definições actuais (incluindo as definidas na caixa de diálogo Mais Direct3D) como uma predefinição personalizada. As definições guardadas são adicionadas à lista adjacente.

Depois de encontrar as melhores definições para um determinado jogo Direct3D, a gravação das definições como uma predefinição personalizada permite-lhe configurar rapidamente o Direct3D antes de iniciar o jogo, eliminando a necessidade de definir cada uma das opções individualmente.

Elimina a definição personalizada actualmente seleccionada na lista.

Restaura todas as definições para os valores predefinidos.

Apresenta uma caixa de diálogo que lhe permite personalizar definições adicionais do Direct3D.

Esta opção altera o esquema de atribuição de textura do hardware para os elementos da textura.

A alteração destes valores muda o local onde é definida a origem do elemento da textura. Os valores predefinidos estão em conformidade com as especificações do Direct3D. Existe software em que a origem do elemento da textura pode ser definida noutro local. A qualidade da imagem dessas aplicações melhora, se a origem do elemento da textura for redefinida. Utilize o comando de cursor para ajustar a origem do elemento da textura algures entre o canto superior esquerdo e o centro do elemento da textura.

Isto permite ao processador gráfico utilizar a capacidade especificada de memória do sistema para armazenar a textura (além da memória instalada no próprio adaptador de vídeo).

Nota: A capacidade máxima de memória do sistema que pode ser reservada para armazenar a textura é calculada com base no valor de RAM física instalada no computador. Quanto maior for a RAM do sistema, maior é a capacidade de memória que pode definir.

Esta definição aplica-se apenas aos adaptadores de vídeo PCI (ou aos adaptadores de vídeo AGP a funcionar no modo de compatibilidade PCI).

Selecione esta opção para desactivar a sincronização vertical.

Permite que a imagem seja imediatamente apresentada no ecrã sem esperar que seja sincronizada para a posição vertical do monitor. Isto permite obter maiores percentagens de enquadramento em relação à percentagem de actualização do monitor, mas pode produzir imperfeições e artefactos visuais que reduzem a qualidade da imagem.

Esta opção permite-lhe determinar o valor de antialiasing utilizado numa determinada aplicação Direct3D.

Antialiasing é uma técnica utilizada para minimizar o efeito de "degrau" que por vezes aparece ao longo das extremidades dos objectos 3D. Pode desactivar completamente o antialiasing ou pode activá-lo ao máximo para uma determinada aplicação.

Utilize esta opção para utilizar obrigatoriamente o antialiasing nas aplicações que não o suportam directamente.

Utilize esta opção com extrema precaução. Algumas aplicações que não suportam explicitamente o antialiasing podem não ser apresentadas correctamente ou apresentar imagens irregulares. Desactive esta opção se tiver problemas com a visualização de um jogo ou aplicação que não suporte o antialiasing.

Esta opção permite-lhe limitar o número de molduras que a CPU pode preparar antes de serem processadas pelo chip gráfico, quando a sincronização vertical está desactivada.

Em alguns casos, quanto maior for o número permitido de molduras pré-apresentadas, maior pode ser o “atraso de entrada” em resposta a dispositivos como, por exemplo, joysticks, comandos ou teclados.

Reduza este valor se detectar um atraso visível relativamente à resposta dos dispositivos de entrada ligados ao computador durante os jogos.

Permite aos controladores utilizar a extensão OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Deste modo, pode aumentar o desempenho das aplicações 3D que suportam esta extensão.

Permite a utilização da memória de vídeo local quando a extensão GL_KTX_buffer_region está activada.

No entanto, se houver menos do que 8 MB de memória de vídeo local disponível, o suporte de extensão dupla não será activado.

Esta definição não tem efeito se a opção “Activar extensão da região da memória intermédia” acima estiver desactivada.

Ao permitir a filtragem linear rápida de mapas mip melhora o desempenho da aplicação em detrimento da qualidade da imagem.

Em muitos casos, a perda de qualidade da imagem pode não ser visível; como tal, pode tirar partido da melhoria de desempenho activando esta função.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar a filtragem anisotrópica para obter uma melhor qualidade de imagem.

Selecione esta opção para desactivar o suporte do controlador para obter mais instruções utilizadas por determinadas CPUs.

Algumas CPUs suportam instruções 3D adicionais que complementam o processador gráfico NVIDIA e melhoram o desempenho dos jogos 3D ou aplicações. Esta opção permite-lhe desactivar o suporte dessas instruções 3D adicionais nos controladores. Isto pode ser útil na comparação do desempenho ou na resolução de problemas.

Estas opções controlam o antialiasing total do controlador OpenGL. O antialiasing é uma técnica utilizada para aperfeiçoar as extremidades dos objectos, reduzindo o efeito de "degrau" recortado que por vezes aparece. O método 1.5 x 1.5 oferece o antialiasing com o melhor desempenho enquanto que o método 2 x2 fornece a melhor qualidade de imagem.

Permite ao controlador exportar formatos de pixel estéreo. Esta opção permite que as aplicações OpenGL utilizem estéreo e activem os obturadores estéreo.

Permite ao controlador exportar formatos de sobreposição de pixels. Esta opção permite que as aplicações OpenGL utilizem sobreposições.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar a filtragem anisotrópica para obter uma melhor qualidade de imagem. Se activar esta função, obtém uma melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho.

Quando activado, o controlador OpenGL atribui uma memória intermédia de segundo plano e uma memória intermédia de profundidade à mesma resolução do ecrã.

É a utilização mais eficaz da memória de vídeo para as aplicações que criam várias janelas.

Quando desactivado, o controlador OpenGL atribui uma memória temporária de segundo plano e uma memória intermédia de profundidade a cada janela criada por uma aplicação.

Esta função pode melhorar o desempenho das aplicações OpenGL que utilizam várias janelas.

Programa as melhores definições para a aplicação OpenGL seleccionada.

Esta opção determina se as texturas de uma profundidade de cor específica devem ser utilizadas, por predefinição, pelas aplicações OpenGL.

A opção **Utilizar profundidade de cor do ambiente de trabalho** utiliza sempre texturas da profundidade de cor usadas actualmente pelo ambiente de trabalho do Windows.

As opções **Utilizar sempre 16 bpp** e **Utilizar sempre 32 bpp** obrigam à utilização de texturas da profundidade de cor especificada, independentemente das definições do ambiente de trabalho.

Esta opção determina o modo de alternância da memória intermédia para aplicações OpenGL de ecrã inteiro.

Pode seleccionar o método de transferência em bloco, o método de inversão de página ou selecção automática. A selecção automática permite ao controlador determinar o melhor método com base na configuração do hardware.

Esta opção permite-lhe especificar o modo de tratamento da sincronização vertical em OpenGL.

Sempre desactivada. Desactiva sempre a sincronização vertical nas aplicações OpenGL.

Desactivada por predefinição Mantém a sincronização vertical desactivada, a não ser que uma aplicação exija especificamente que seja activada.

Activada por predefinição Mantém a sincronização vertical activada, a não ser que uma aplicação exija especificamente que seja desactivada.

Permite-lhe guardar as definições actuais como uma predefinição personalizada, que depois é adicionada à lista adjacente.

Depois de encontrar as melhores definições para uma determinada aplicação OpenGL, a gravação das definições como uma predefinição personalizada permite-lhe configurar rapidamente o OpenGL antes de iniciar o programa, eliminando a necessidade de definir cada uma das opções individualmente.

Os comandos de cursor permitem-lhe ajustar a luminosidade, o contraste ou os valores gama do canal de cores seleccionado.

Os comandos da correcção de cores ajudam a compensar as variações de luminosidade entre a imagem de origem e o respectivo resultado num dispositivo de vídeo. Quando está a trabalhar com aplicações de processamento de imagens, estes comandos ajudam-no a obter uma reprodução de cores mais precisa das imagens (como fotografias) apresentadas no monitor.

Além disso, muitos jogos acelerados a 3D podem parecer demasiado escuros. Se aumentar a luminosidade e/ou o valor gama em igual proporção em todos os canais, os jogos parecem mais nítidos e mais fáceis de jogar.

Permite-lhe seleccionar o canal de cores controlado pelos comandos de cursor. Pode ajustar os canais de cor vermelha, verde ou azul individualmente ou todos de uma só vez.

O modo Vibração digital permite-lhe controlar melhor a separação e a intensidade das cores, o que resulta na obtenção de imagens mais nítidas e brilhantes em todas as aplicações.

Uma representação gráfica da curva de cores. Esta curva muda em tempo real à medida que ajusta o contraste, a luminosidade ou a gama.

Se seleccionar esta opção, os ajustes de cores efectuados são automaticamente restaurados quando reiniciar o Windows.

Nota: se o computador estiver a funcionar em rede, a cor é ajustada depois de iniciar sessão no Windows

Uma lista de definições de cor personalizadas que tenha guardado. A selecção de um item da lista activa a definição.

Permite-lhe guardar as definições de cor actuais como uma definição personalizada. As definições guardadas são adicionadas à lista adjacente.

Elimina a definição de cor personalizada actualmente seleccionada na lista.

Restaura todos os valores de cor para as predefinições de hardware.

Permite-lhe seleccionar o modo de temporização do monitor:

Detectar automaticamente. Permite ao Windows receber as informações de temporização adequadas directamente do próprio monitor. Esta é a predefinição. Alguns monitores antigos podem não suportar esta função.

General Timing Formula ou **GTF** é uma norma utilizada pela maioria dos novos monitores.

Discrete Monitor Timings ou **DMT** é uma norma antiga ainda utilizada em alguns monitores. Active esta opção se o monitor requerer DMT.

Adiciona o ícone QuickTweak da NVIDIA à barra de tarefas do Windows.

O ícone permite-lhe aplicar qualquer uma das definições personalizadas do Direct3D, OpenGL ou de cor "na barra deslizante" a partir de um menu de contexto adequado. O menu também contém itens para restaurar as predefinições e aceder à caixa de diálogo Propriedades do ecrã.

Permite-lhe seleccionar o ícone utilizado para representar o utilitário QuickTweak na barra de tarefas do Windows.

Selecione o ícone que pretende mostrar a partir da lista. Em seguida, faça clique em OK ou Aplicar para actualizar o ícone na barra de tarefas.

Activa o Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA.

O Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA activa funções adicionais—como teclas de atalho para gestão de janelas, centrar novamente as caixas de diálogo e ampliar/reduzir—quando as configurações de vários monitores nView estão a ser utilizadas. O Gestor do ambiente de trabalho também suporta múltiplos ambientes de trabalho para ajudá-lo a organizar melhor a área de trabalho da aplicação.

Abre a caixa de diálogo de configuração do Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA.

A caixa de diálogo de configuração do Gestor do ambiente de trabalho permite controlar todas as funções e definições do Gestor do ambiente de trabalho como, por exemplo, opções para centrar novamente as caixas de diálogo, selecções de teclas de atalho e definições de gestão de aplicações.

Fecha esta caixa de diálogo e mantém as alterações efectuadas para que sejam aplicadas quando fizer clique em OK ou Aplicar na caixa de diálogo Propriedades adicionais.

Permite-lhe determinar qual o botão do rato que apresenta o menu quando faz clique no ícone da barra de tarefas.

Activa ou desactiva as mensagens de confirmação.

Selecione esta opção se não pretender que as mensagens de confirmação sejam apresentadas quando carregar uma configuração 3D a partir do menu da barra de tarefas.

Selecione esta opção se pretender que o menu da barra de tarefas seja apresentado com um efeito 3D.

Estas opções permitem-lhe determinar a posição da imagem no ecrã plano quando utilizado a uma resolução inferior à máxima suportada.

Utilize os botões de seta para ajustar a posição do ambiente de trabalho no monitor.

Repõe a posição predefinida do ambiente de trabalho para a resolução actual e taxa de actualização.

Estas opções permitem-lhe seleccionar o dispositivo de vídeo (monitor, ecrã plano digital ou TV) dependendo dos dispositivos suportados pelo adaptador de vídeo.

Abre uma janela onde pode personalizar as definições do dispositivo de vídeo activo.

Indica o formato actual e as definições de país utilizadas para a saída de TV.

Abre uma janela onde pode especificar um determinado formato de saída de TV

Esta lista permite-lhe seleccionar o formato de saída de TV com base no país onde vive.

Nota: se o país em questão não aparecer na lista, seleccione o país mais próximo.

Torna o formato seleccionado a predefinição de arranque.

Quando inicia o computador apenas com um televisor ligado ao adaptador de vídeo, esta opção assegura que todas as mensagens de ecrã, apresentadas durante o processo de arranque, aparecem no formato suportado pelo televisor.

Permite-lhe especificar o tipo do sinal de saída enviado para o televisor.

Se tiver o cabo de conector adequado, a saída S-Video oferece, de um modo geral, melhor qualidade de imagem do que a saída de vídeo Composite. Se não tiver a certeza do tipo de sinal que deve especificar, seleccione a definição **Seleção automática**.

Utilize os botões de seta para ajustar a posição do ambiente de trabalho no televisor.

Nota: se a imagem do televisor ficar desordenada ou em branco devido ao sobreajustamento, aguarde 10 segundos. A imagem volta automaticamente à posição predefinida e pode voltar a fazer os ajustes. Depois de posicionar o ambiente de trabalho onde pretende, faça clique em OK ou Aplicar para guardar as definições num intervalo de 10 segundos.

Repõe a posição predefinida do ambiente de trabalho no televisor para a resolução actual.

Utilize estes comandos para ajustar a luminosidade e a saturação da imagem do televisor.

Utilize estes comandos para ajustar a luminosidade e o contraste da imagem do televisor.

Utilize este comando para ajustar o valor do filtro de oscilação que pretende aplicar ao sinal de TV.

Recomenda-se que desactive completamente o filtro de oscilação para a reprodução de filmes DVD a partir de um decodificador de hardware.

Define a resolução do ecrã e a profundidade de cor de saída para o televisor.

Utilize estes comandos para ajustar a qualidade de vídeo ou da reprodução DVD no monitor.

Pode controlar a luminosidade, o contraste, a tonalidade e a saturação independentemente para obter a qualidade de imagem ideal quando reproduz vídeos ou filmes DVD no computador.

Permite-lhe ajustar a velocidade de relógio da memória do processador gráfico NVIDIA.

Define a velocidade de relógio do processador gráfico NVIDIA.

Indica a velocidade de relógio em megahertz.

Define a velocidade de relógio da interface de memória no adaptador de vídeo.

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

Testa as novas definições de velocidade de relógio por questões de estabilidade antes de serem aplicadas.

Nota: deve testar todas as novas definições que diferem das predefinições do fabricante antes de as aplicar permanentemente.

A selecção desta opção assegura que todas as alterações efectuadas à velocidade de relógio são automaticamente aplicadas sempre que iniciar o Windows.

Nota: pode ignorar a definição de relógio automática no arranque, mantendo a tecla CTRL premida enquanto o Windows se inicia. Se o computador estiver ligado a uma rede, mantenha a tecla CTRL premida imediatamente a seguir de ter iniciado sessão no Windows.

Repõe todas as capacidades de ajuste do relógio e obriga a uma nova detecção do hardware gráfico antes que os comandos possam ser reactivados.

Recomenda-se que efectue uma redefinição sempre que activar o BIOS do adaptador de vídeo com uma imagem BIOS actualizada.

Permite-lhe seleccionar um dos quatro modos nView:

Padrão. Selecciona o modo padrão de ecrã simples. Utilize este modo se tiver apenas um dispositivo de vídeo ligado ao adaptador gráfico NVIDIA.

Clone. Este modo apresenta uma cópia exacta do ecrã principal no dispositivo secundário.

Expansão horizontal. Este modo permite-lhe expandir horizontalmente o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois dispositivos combinam-se de modo a formarem uma superfície de visualização expandida, em largura.

Expansão vertical. Este modo permite-lhe expandir verticalmente o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois dispositivos combinam-se de modo a formarem uma superfície de visualização expandida, em altura.

Padrão do nView – Selecciona o modo padrão de ecrã simples. Utilize este modo se tiver apenas um dispositivo de vídeo ligado ao adaptador gráfico NVIDIA.

Clone do nView – Este modo apresenta uma cópia exacta do ecrã principal no dispositivo secundário.

Expansão horizontal do nView – Este modo permite-lhe expandir horizontalmente o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois ecrãs combinam-se de modo a formarem uma superfície de visualização expandida, em largura, muito prática para ver itens maiores que a visualização simples.

Expansão vertical do nView – Este modo permite-lhe expandir verticalmente o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois ecrãs combinam-se de modo a formarem uma superfície de visualização expandida, em altura, muito prática para ver itens maiores que a visualização simples.

Uma representação gráfica da configuração de vídeo do nView.

Se fizer clique no gráfico do monitor, pode seleccioná-lo como ecrã actual. Se fizer clique com o botão direito do rato no gráfico do monitor, surgem várias opções que lhe permitem fazer ajustes no dispositivo de vídeo associado.

Quando trabalha no modo clone, esta opção permite-lhe executar o dispositivo de vídeo principal numa resolução superior à do dispositivo secundário. Se a resolução física do dispositivo secundário for inferior à do principal, o ambiente de trabalho do dispositivo secundário é expandido automaticamente à medida que o rato toca nas extremidades do ecrã.

Desactiva a função de expansão automática no dispositivo secundário, se a opção "Permitir ambiente virtual no dispositivo clone" estiver seleccionada. Isto permite-lhe 'imobilizar' o ambiente de trabalho virtual numa determinada posição, o que é prático para as apresentações ou trabalho pormenorizado em aplicações.

Ao activar esta função, bloqueia a posição de expansão actual no ecrã clone secundário. Isto permite-lhe 'imobilizar' o ambiente de trabalho virtual numa determinada posição, o que é prático para as apresentações ou trabalho pormenorizado em aplicações.

Activa a função de ambiente de trabalho virtual para o modo de expansão nView.

A activação desta função permite-lhe definir um ambiente de trabalho mais amplo do que as dimensões físicas permitidas pela combinação de ecrãs.

Se tentar mover o rato para fora da área visível, a vista combinada expande-se pela área mais ampla do ambiente de trabalho.

Uma representação gráfica da configuração do dispositivo secundário nView.

Se fizer clique no gráfico, pode configurar o dispositivo de saída ligado à saída secundária na placa gráfica compatível com nView, quando trabalha no modo clone.

Activa os comandos de zoom para que possa ampliar/reduzir uma área específica do ecrã de saída de vídeo.

Pode seleccionar aqui a área do ecrã de vídeo que pretende ampliar/reduzir. Depois de seleccionada, pode ampliar/reduzir essa parte do ecrã movendo o comando de cursor abaixo.

Permite-lhe ampliar/reduzir a parte seleccionada do ecrã de reprodução de vídeo.

Selecciona o dispositivo de vídeo em que as imagens serão reproduzidas no modo de ecrã inteiro.

Permite-lhe seleccionar a relação altura/largura (tamanho horizontal/vertical) da reprodução em ecrã inteiro.

A activação desta opção permite ao controlador de vídeo determinar a resolução ideal para a reprodução de vídeo em ecrã inteiro.

A activação desta opção liga o comando de zoom na página Comandos de sobreposição para que possa controlar simultaneamente o factor de zoom no dispositivo de ecrã inteiro.

Se fizer clique neste botão, pode aceder a funções de vídeo avançadas fornecidas pelo modo clone do nView. O modo clone deve estar activado para aceder a estas funções.

A activação desta opção obriga o software de sobreposição a utilizar 'busmastering'. Recomenda-se que deixe esta opção desmarcada a não ser que surjam problemas com a reprodução de vídeo como, por exemplo, corrupção de imagens ou falta total de imagens.

Mostra o tipo de monitor que está a utilizar com o adaptador de vídeo seleccionado.

Faça clique para mostrar as propriedades do dispositivo e do controlador para este monitor.

Apresenta uma lista das taxas de actualização disponíveis para este monitor. Uma frequência de actualização superior reduz o efeito de vibração do ecrã.

Especifica se a lista em Frequência de actualização inclui modos não suportados pelo monitor. A selecção de um modo inadequado para o monitor pode causar graves problemas de visualização e provocar danos no hardware.

Esta opção obriga o controlador OpenGL a utilizar uma memória intermédia com uma profundidade de 16 bits, independentemente do formato de pixels seleccionado pela aplicação.

Isto melhora o desempenho da memória temporária de profundidade, mas prejudica a respectiva precisão.

Quando esta função estiver activada, o OpenGL utiliza a função Windows 2000 Advanced Multi-Monitor.

Utilize esta opção para seleccionar o ecrã que contém o canto superior esquerdo do ambiente de trabalho. O efeito mais óbvio desta opção é o facto de trocar as posições das imagens do monitor.

Apresenta todos os ecrãs actuais do nView. Se existir mais do que um dispositivo ligado e se mudou para outro modo que não o Padrão, seleccione qual é o ecrã actual.

Também pode fazer clique no gráfico do monitor, no comando directamente acima para seleccioná-lo como ecrã actual.

Faça clique neste botão para configurar ou alterar definições relacionadas com o dispositivo de saída utilizado para o ecrã actual.

Os comandos de expansão permitem-lhe configurar as dimensões da área do ecrã visível em relação à área do ambiente de trabalho real. Isto permite visualizar ambientes de trabalho mais amplos no monitor, ecrã plano ou televisor.

Faça clique para detectar todos os ecrãs ligados a este adaptador de vídeo. Utilize esta função se ligou algum ecrã depois de ter aberto o painel de controlo.

Selecione esta caixa se tiver um monitor ligado ao conector de vídeo secundário que não esteja a ser detectado. Isto é útil para monitores antigos ligados com conectores BNC.

Faça clique para aceder a informações relacionadas com o adaptador gráfico NVIDIA.

Faça clique para aceder a funções adicionais do adaptador gráfico NVIDIA.

Faça clique para aceder ao website da NVIDIA e obter as informações mais recentes e os controladores para o adaptador gráfico NVIDIA.

Estas informações fornecem detalhes sobre o hardware do adaptador gráfico actualmente seleccionado.

Estas informações fornecem detalhes sobre o sistema que podem afectar o desempenho gráfico geral.

Esta tabela é uma lista dos ficheiros, incluindo as respectivas descrições e versões, que estão a ser utilizados pelo adaptador gráfico NVIDIA.

A página de definições da Gestão da aplicação permite-lhe gerir o posicionamento das janelas da aplicação em vários ecrãs e ambientes de trabalho, numa base aplicação a aplicação.

Trata-se da lista de aplicações geridas actualmente pelo Gestor do ambiente de trabalho. Selecciona uma aplicação a partir da lista para configurar as respectivas definições de gestão. Edite a lista utilizando os botões Adicionar e Remover à direita.

Faça clique neste botão para adicionar um novo programa de aplicação à lista de aplicações geridas pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Faça clique neste botão para remover a aplicação actualmente seleccionada da lista de aplicações geridas pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Faça clique neste botão para limpar todas as entradas da lista de aplicações.

Aviso: repõe todas as personalizações que tenha efectuado às aplicações.

A selecção desta opção obriga a janela da aplicação a ser sempre iniciada no ecrã que especificar.

Este campo especifica o ecrã (monitor) onde a aplicação actualmente seleccionada deve ser sempre iniciada, se a opção "Iniciar sempre esta aplicação no ecrã número" estiver seleccionada.

Se seleccionar esta opção, o Gestor do ambiente de trabalho mantém o registo do tamanho e da posição da janela da aplicação. A próxima vez que iniciar a aplicação, o Gestor do ambiente de trabalho restaura a janela da aplicação para a posição e tamanho anteriormente guardados.

Esta opção permite-lhe especificar que a maximização da janela da aplicação faz com que preencha apenas o ecrã que ocupa actualmente, em vez de ocupar a totalidade do ambiente de trabalho, que se pode expandir por vários ecrãs.

Selecione esta opção para iniciar esta aplicação num ambiente de trabalho de uma aplicação designada em separado.

Além do ambiente de trabalho predefinido do Windows, pode, por exemplo, criar ambientes de trabalho separados para o Web browser e para a leitura de correio electrónico.

Introduza aqui o nome do ambiente de trabalho da aplicação em separado. Pode utilizar também o botão de lista pendente para seleccionar outros ambientes de trabalho que já tenha criado para outras aplicações.

Este campo só está disponível se seleccionar a opção "Iniciar esta aplicação num ambiente de trabalho separado".

A página de teclas de atalho permite-lhe personalizar as combinações de teclas de atalho que pode utilizar para gerir a posição das janelas da aplicação no ambiente de trabalho.

Esta combinação de teclas desloca a janela actualmente activa (em foco) para uma posição correspondente noutra monitor.

Esta combinação de teclas desloca todas as janelas que se encontram no ecrã com a aplicação actualmente activa para outro ecrã.

Esta combinação de teclas desloca todas as janelas da aplicação para o ecrã onde se encontra o ponteiro do rato.

Quando dispõe de vários ambientes de trabalho da aplicação activos, esta combinação de teclas muda de um ambiente de trabalho para outro. A utilização repetida desta combinação irá percorrer a lista de ambientes de trabalho da aplicação activos.

A página de definições gerais contém as opções globais do Gestor do ambiente de trabalho e o respectivo tratamento de todas as aplicações.

Ao optar por maximizar uma aplicação para "o ambiente de trabalho total" significa que ao maximizá-la, ocupará a totalidade do ambiente de trabalho, mesmo que a última expanda vários monitores.

Ao optar por maximizar uma aplicação para o "respectivo ecrã actual" significa que, por predefinição, ao maximizar uma aplicação irá preencher apenas o ecrã ocupado anteriormente.

A activação desta função insere um submenu Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA nos menus do sistema de todas as janelas da aplicação de nível superior. Este submenu permite aceder rápida e facilmente a todas as funções Gestão da aplicação, sem ser necessário abrir o painel de controlo do Gestor do ambiente de trabalho.

Pode aceder a um menu do sistema da janela da aplicação fazendo clique com o botão direito do rato na legenda da janela (barra de título) ou no pequeno ícone da aplicação na extremidade esquerda da legenda da janela.

A selecção desta opção permite ao Gestor do ambiente de trabalho evitar que as janelas de contexto de nível superior se expandam ou se dividam por dois (ou mais) monitores, reposicionando as janelas de modo a caberem no ecrã.

Selecione esta opção para centrar janelas de contexto do sistema no ecrã à sua escolha.

Selecione o monitor onde pretende que as janelas de contexto sejam centradas. Este campo está apenas disponível quando selecciona o botão "Centrar janelas de contexto do sistema no ecrã número".

Esta opção centra as janelas de contexto do sistema, que expandem vários monitores, no ecrã onde se encontra o cursor do rato, uma vez que muito provavelmente é o ecrã que está a visualizar.

Esta opção mantém as janelas de contexto da aplicação no mesmo ecrã que a janela da aplicação que as gerou. Se uma janela de contexto “se difundir” para outro monitor, o Gestor do ambiente de trabalho desloca-a de modo a caber no ecrã da janela da aplicação.

Faça clique neste botão para restaurar as predefinições gerais do Gestor do ambiente de trabalho e as teclas de atalho.

Nota: isto não afecta as personalizações de aplicação que possa ter efectuado na página da Gestão da aplicação.

Faça clique em OK para aceitar e aplicar todas as alterações efectuadas às definições do Gestor do ambiente de trabalho e, em seguida, fechar a janela do painel de controlo.

Faça clique em Cancelar para fechar a janela do painel de controlo do Gestor do ambiente de trabalho sem guardar ou aplicar nenhuma das alterações.

Aviso: todas as alterações que possa ter efectuado às definições serão rejeitadas.

Faça clique em Aplicar para aplicar e guardar todas as alterações efectuadas às definições e para deixar a janela do painel de controlo do Gestor do ambiente de trabalho aberta.

Esta caixa de diálogo permite-lhe seleccionar uma nova aplicação que vai ser gerida pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Trata-se da lista de programas da aplicação actualmente em execução no ambiente de trabalho. Pode seleccionar uma aplicação a partir desta lista ou especificar uma aplicação diferente—como, por exemplo, uma que não esteja a ser executada actualmente—fazendo clique no botão Procurar.

Faça clique neste botão para abrir uma caixa de diálogo de um ficheiro, a partir da qual pode seleccionar qualquer aplicação do Windows que pretenda que seja gerida pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Faça clique neste botão para aceitar o ficheiro de programa seleccionado como nova aplicação a ser gerida pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Faça clique neste botão se não quiser seleccionar um programa de aplicação agora. A caixa de diálogo Nova aplicação fecha-se sem alterar quaisquer definições.

Esta caixa de diálogo permite-lhe introduzir o nome de um novo ambiente de trabalho de aplicação.

Introduza aqui um nome para o novo ambiente de trabalho de aplicação. Pode optar também entre os nomes de ambiente de trabalho que especificou para outras aplicações.

Pode optar, por exemplo, por chamar "Web" ao ambiente de trabalho para os Web browsers e "Correio" para o programa de correio electrónico. A função Teclas de atalho do Gestor do ambiente de trabalho permite-lhe alternar facilmente entre estes ambientes de trabalho de aplicação.

Faça clique em OK para aceitar o novo nome para o ambiente de trabalho. ´Só pode fazer clique no botão depois de introduzir um nome de ambiente de trabalho válido.

Faça clique em Cancelar se não quiser introduzir um nome de ambiente de trabalho agora.

Esta combinação de teclas activa uma série de rectângulos convergentes animados para ajudá-lo a localizar o cursor do rato.

Active esta opção para ajustar janelas totalmente num ecrã ou quando as move arrastando-as com o rato.

Estas opções afectam os elementos de interface de utilizador da sessão de cliente do Windows como, por exemplo, o comportamento das janelas da barra de tarefas e do alternador de tarefas.

Selecione esta opção para activar uma janela do alternador de tarefas que esteja correctamente centrada de acordo com a configuração nView actual e que permita a comutação entre aplicações em ambientes de trabalho diferentes.

A janela do alternador de tarefas é activada premindo ALT+TAB.

A selecção desta opção obriga a janela do alternador de tarefas a aparecer no monitor especificado.

Selecione o monitor onde pretenda que a janela do comutador de tarefas apareça. Só pode seleccionar monitores actualmente activos.

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

Estas opções determinam o modo como o Gestor do ambiente de trabalho gere a posição e a colocação de janelas de contexto, incluindo caixas de diálogo de mensagens e de aplicação.

Selecione esta opção para activar a função Zoom. A função Zoom mostra num monitor uma vista ampliada da área do ecrã no cursor do rato. A vista ampliada aparece no monitor oposto ao cursor do rato; ao mover o cursor do rato pelos monitores, a vista ampliada muda automaticamente para o outro monitor.

A função Zoom funciona apenas quando existem vários monitores ligados e quando seleccionou os modos de expansão vertical ou horizontal.

Active esta opção para efectuar a ampliação utilizando o dimensionamento (interpolado) filtrado.

Utilize as seguintes teclas de atalho para controlar a função Zoom. Tal como no separador Teclas de atalho, defina uma tecla de atalho fazendo clique num campo e, em seguida, numa combinação de teclas à sua escolha.

Nota: as teclas de atalho são desactivadas enquanto os separadores Zoom e Teclas de atalho estiverem abertos, para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram com a definição das novas teclas de atalho.

Esta tecla de atalho activa e desactiva a função Zoom.

Esta tecla de atalho aumenta o nível de ampliação da vista Zoom.

Esta tecla de atalho diminui o nível de ampliação da vista Zoom.

Este parâmetro especifica quantas vezes por segundo a vista Zoom é actualizada, quando não se move o rato. (A vista Zoom é automaticamente actualizada sempre que move o rato). Se aumentar este número, pode afectar de modo adverso o desempenho da aplicação ou do sistema.

Este parâmetro corresponde ao número de milissegundos de atraso antes de mudar a vista Zoom de um monitor para outro. Este atraso destina-se a evitar que a vista Zoom apareça entre monitores, se o cursor do rato se expandir por momentos para o monitor com a vista Zoom. Pode definir este parâmetro para zero para não haver atraso algum.

Selecione esta aplicação para activar a alteração do nível de ampliação da vista Zoom utilizando a roda do rato e mantendo premida a combinação das teclas CTRL, ALT e SHIFT.

Selecione a combinação das teclas CTRL, ALT e SHIFT que deve manter premida para utilizar a roda do rato para alterar o nível de ampliação da vista Zoom.

A página de teclas de atalho permite-lhe personalizar as combinações de teclas de atalho que pode utilizar para gerir a posição das janelas da aplicação no ambiente de trabalho.

Nota: as teclas de atalho são desactivadas enquanto os separadores Zoom e Teclas de atalho estiverem abertos, para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram com a definição das novas teclas de atalho.

Esta opção desactiva o antialiasing em aplicações 3D.

Seleccione esta opção se pretender o desempenho máximo das aplicações.

Esta opção activa o antialiasing utilizando o modo 2x.

Oferece uma melhor qualidade de imagem e um melhor desempenho em aplicações 3D.

Esta opção activa uma técnica de antialiasing patenteada disponível na família GPU GeForce.

Quincunx antialiasing oferece a qualidade do modo de antialiasing 4x mais lento praticamente com o mesmo desempenho do modo de antialiasing 2x mais rápido.

Esta opção activa o antialiasing utilizando o modo 4x.

Oferece a melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.

Esta opção activa o antialiasing utilizando o modo 4x, 9-tap (Gaussian).
Oferece a melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.

Esta opção activa o antialiasing utilizando o modo 6x.

Oferece melhor qualidade do que o modo 4x, com um desempenho ligeiramente inferior, em aplicações 3D.

Nota: esta definição só afecta aplicações Direct3D. Se executar aplicações OpenGL, o OpenGL utiliza a próxima definição de antialiasing compatível (i.e., a definição da opção imediatamente precedente à definição 6x.)

Esta opção activa automaticamente as definições de antialiasing ideais para as aplicações 3D que suportam antialiasing.

Esta opção permite-lhe seleccionar manualmente o modo de antialiasing a utilizar em aplicações 3D.

Informações acerca das definições AGP actuais do computador.

Esta opção permite seleccionar manualmente a taxa AGP utilizada pelo subsistema gráfico. Se não tiver a certeza da taxa AGP que deve utilizar, deixe esta caixa de verificação desmarcada. O sistema determina, em seguida, a taxa AGP ideal.

Mova o comando de cursor para seleccionar manualmente a taxa AGP a utilizar pelo subsistema gráfico.

Permite seleccionar o método através do qual o controlador gere a memória de vídeo atribuída a partir da memória do sistema.

Permite especificar a quantidade de memória do sistema utilizada em conjunto com o método especificado pelo modo de memória intermédia de enquadramento actual.

Permite especificar a estratégia de gestão de memória intermédia de enquadramento quando utilizar o modo de memória intermédia de enquadramento dinâmica

O NVIDIA PowerMizer permite controlar o consumo de energia do GPU. Pode preservar a duração da bateria definindo Poupança máxima de energia ou tirar o máximo partido do desempenho gráfico do GPU seleccionando Desempenho máximo.

Esta opção permite que os adaptadores de vídeo com várias saídas sejam tratados pelo Windows como se fossem adaptadores individuais e separados instalados no sistema. Deste modo, é possível seleccionar uma resolução e/ou profundidade de cor independente para cada dispositivo de vídeo ligado ao adaptador com várias saídas.

A utilização de dois ecrãs com uma única configuração GPU/de memória coloca certas restrições nas definições do ecrã. Os modos fornecidos na caixa de diálogo Propriedades do ecrã do Windows podem ser tratados pelo adaptador de vídeo numa única configuração de vídeo. Se os recursos do adaptador forem partilhados entre dois ecrãs, alguns dos modos de melhor resolução não aparecem nos ecrãs. Nesse caso, recomenda-se que experimente e seleccione uma combinação de modos de ecrã que possam ser correctamente utilizados pelo adaptador de vídeo.

Faça clique neste botão para personalizar estéreo adicional do OpenGL e definições de sobreposição. Este botão só está disponível se activar a opção "Activar API estéreo com quatro memórias intermédias " na primeira caixa de listagem neste painel.

Activa as sobreposições no OpenGL. Alguns aplicações (como, por exemplo, Softimage3D) requerem planos de sobreposição. Os planos de sobreposição são utilizados como uma superfície de paleta para além da memória intermédia a cores (RGB) normal. As sobreposições são especialmente úteis para sobrepor áreas de desenho independentes da própria imagem a 3D como, por exemplo, menus e cursores. As sobreposições são suportadas nos modos a cores de 16 bits e de 32 bits.

Nota: não é possível utilizar o estéreo OpenGL e as sobreposições simultaneamente. As sobreposições requerem memória gráfica adicional na placa e podem não estar disponíveis em todas as resoluções. Se tiver problemas ao aceder à funcionalidade de sobreposição, reduza a resolução ou a profundidade de cor.

Activa o estéreo no OpenGL. Para executar aplicações estéreo com obturadores ou outro hardware, o controlador NVIDIA exporta formatos de pixel estéreo do OpenGL e organiza a memória para permitir a utilização em simultâneo de aplicações estereoscópicas e monoscópicas.

Nota: Active esta opção apenas se for necessário. Algumas aplicações seleccionam automaticamente um formato estéreo enquanto que outras aplicações podem não funcionar correctamente num formato de pixel estéreo.

Nota: não é possível utilizar o estéreo OpenGL e as sobreposições simultaneamente. A visualização em estéreo requer memória gráfica adicional na placa e pode não estar disponível em todas as resoluções. Se tiver problemas com a visualização em estéreo, reduza a resolução ou a profundidade de cor.

O controlador NVIDIA suporta vários tipos de hardware estéreo. Se não utilizar o hardware estéreo predefinido, seleccione um modo de ecrã da caixa de listagem.

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

Nota: Não é preciso utilizar o adaptador se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos integrado!

Selecione esta opção quando ligar um ecrã plano estéreo automático à placa gráfica.

Selecione esta opção se tiver hardware estéreo passivo.

Para utilizar esta opção, é preciso ligar os projectores a uma placa gráfica de duas cabeças baseada num GPU NVIDIA como, por exemplo, o Quadro2 MXR (ou um GeForce2 MX /GeForce2 Go) e activar o modo clone do nView a partir do respectivo painel. Uma cabeça mostra o olho esquerdo da imagem e a outra o olho direito.

Esta opção apenas está disponível em placas com várias cabeças.

Se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos integrado, seleccione esta opção para activar a função. Neste caso, não é preciso adaptadores suplementares como os enviados com os obturadores ELSA 3D REVELATOR™ ou StereoGraphics®. Pode ligar qualquer hardware estéreo, utilizando o conector DIN de 3 pinos, directamente à placa gráfica.

Selecione esta opção se utilizar um adaptador enviado com StereoGraphics®, StereoEyes® ou produtos compatíveis. Estes adaptadores traduzem o sinal do monitor para o conector DIN de 3 pinos normalizado que é utilizado pela maioria do hardware estéreo disponível.

Nota: Não é preciso utilizar o adaptador se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos integrado!

<http://www.stereographics.com/html/se.htm>Se não puder ver um efeito estéreo, seleccione esta opção para trocadas imagens esquerda e direita. Geralmente, só é preciso activar esta opção relativamente a monitores verticais entrelaçados e no modo passivo.

Esta opção utiliza a memória que for possível em mapas de textura. Isto pode melhorar o desempenho das aplicações intensivas de alta textura em detrimento de uma redução mínima no desempenho das aplicações que não envolvem texturas.

Esta opção obriga à utilização da filtragem trilinear, independentemente de ser ou não solicitada por uma aplicação. Isto pode melhorar a qualidade de imagem na maioria das aplicações 3D.

