

Esta opção permite ativar ou desativar a emulação de tabela fog.

O Direct3D especifica que uma placa de vídeo com capacidade de aceleração de hardware D3D deve ser capaz de implementar vertex fog ou tabela fog. Alguns jogos consultam as capacidades D3D do hardware de modo incorreto, limitando o suporte apenas a tabela fog. Com a ativação desta opção, você garante que esses jogos serão executados corretamente com o processador gráfico NVidia.

Estas opções permitem o controle dos recursos de suavização do efeito escada dos drivers.

Suavização do efeito escada vem a ser um método para suavização de bordas em objetos tridimensionais, eliminando a aparência de degraus em sua exibição. Observe que a ativação da função de suavização do efeito escada não resulta automaticamente na geração de todas as imagens dos programas do Direct3D com bordas suavizadas. Para funcionar corretamente, a função de suavização deve ser suportada pelo aplicativo.

Esta opção permite a ativação do método de amostragem da suavização do efeito escada.

Você pode aqui definir valores situados entre o máximo desempenho do aplicativo e a melhor qualidade na reprodução de imagens.

Esta opção permite a seleção do método de auto-mapeamento MIP suportado pelo processador gráfico NVidia.

Você pode escolher o método de mapeamento MIP bilinear ou trilinear, onde o método bilinear geralmente permite um melhor desempenho do aplicativo, enquanto o trilinear normalmente garante uma maior qualidade da imagem.

Esta opção permite a definição do desvio LOD (grau de detalhe) dos mapas MIP.

Um desvio pequeno garante uma melhor qualidade da imagem, enquanto um desvio maior irá melhorar o desempenho do aplicativo. Você pode escolher entre cinco valores de desvio pré-definidos, que se situam entre "Melhor Qualidade de Imagem" e "Máximo desempenho".

Permite que o processador gráfico utilize a memória do sistema (adicionalmente à memória de vídeo disponível na própria placa de vídeo) até uma quantidade máxima determinada para o armazenamento de texturas.

**Observação:** A quantidade máxima de memória do sistema que pode ser reservada para o armazenamento de texturas é calculada com base na memória RAM instalada no computador. Quanto mais memória RAM o sistema tiver, maior o valor que poderá ser definido.

Esta configuração não tem utilidade alguma em sistemas que utilizem a placa de vídeo AGP.

Seu processador gráfico NVidia pode gerar mapas MIP automaticamente para aumentar a eficiência da transferência de texturas através do bus e melhorar o desempenho do aplicativo.

Todavia, alguns aplicativos podem não ser exibidos corretamente quando a geração automática de mapas MIP estiver ativada. Para corrigir esse problema, reduza o número de níveis de mapas MIP gerados automaticamente até que os gráficos sejam reproduzidos corretamente. A redução do número de níveis de mapas MIP elimina com frequência problemas de alinhamento em texturas ou "costuras" (o que, contudo, afeta negativamente a velocidade).

Esta opção permite o pontilhamento de mapas MIP trilineares .

Com a ativação do pontilhamento de mapas MIP, melhora-se o desempenho do aplicativo à custa de uma certa deterioração da qualidade da imagem. Em algumas situações a menor qualidade de imagem não é significativa, de modo que você talvez queira aproveitar o desempenho adicional que pode ser obtido ativando-se esta opção.



Esta opção permite ativar a quebra de página para aplicativos da OpenGL em tela inteira. Se esta opção estiver desativada, a OpenGL utiliza transferência de blocos de bits para a alternância do buffer anterior para o posterior.

Esta opção força o driver a aguardar pela VBlank após uma quebra de página.

Se esta opção permanecer desativada, serão possíveis velocidades de projeção mais altas do que a taxa de atualização do monitor. No entanto, poderão aparecer na tela objetos visuais e fissuras, o que prejudicará a qualidade da imagem. Ative esta opção para que o driver aguarde pela VBlank.

Uma lista das configurações (ou "ajustes finos") salvos pelo usuário. A seleção de um item da lista ativa a respectiva configuração. Para utilizar a configuração desejada, pressione o botão "OK" ou "Aplicar".

Salva as configurações atuais (inclusive as configurações na janela de diálogo "Opções avançadas do Direct3D") como "ajuste fino" definido pelo usuário. As configurações salvas são então inseridas na lista adjacente.

Após determinar as configurações ótimas para um determinado jogo do Direct3D, é possível salvá-las como ajuste fino definido pelo usuário, de modo a configurar rapidamente o Direct3D antes de iniciar o jogo e não mais ser necessário configurar sempre novamente cada uma das opções individuais.

Salva as configurações atuais como ajuste definido pelo usuário. As configurações salvas são então inseridas na lista adjacente.

Após definir as configurações ótimas para um determinado aplicativo da OpenGL, é possível salvá-las como ajuste fino definida pelo usuário, de modo a configurar rapidamente a OpenGL antes do início do programa e não mais ser necessário configurar sempre novamente cada uma das opções individuais.

Exclui o ajuste definido pelo usuário selecionado atualmente na lista.

Restaura todas as configurações aos valores padrão.

Exibe uma janela de diálogo que permite configurações adicionais do Direct3D definidas pelo usuário.



Essa opção altera o esquema de endereçamento de texturas do hardware para texels (elementos de textura).

A alteração desses valores modifica a origem da definição do texel. Os valores padrão correspondem às especificações do Direct3D. Alguns componentes de software esperam que a origem do texel seja definida em uma nova posição. A qualidade da imagem desses aplicativos melhora quando a origem do texel é redefinida. Com o controle deslizante, é possível posicionar a origem do texel em qualquer ponto entre o canto superior esquerdo e o centro do texel.

Esta opção permite limitar o número de quadros a serem preparados pela CPU antes que eles sejam processados pelo chip gráfico (com a desativação do VSYNC).

Em alguns casos, quanto maior o número permitido de quadros pré-renderizados, maior pode ser o retardo de entrada (ou input lag) em resposta a dispositivos de entrada como joysticks, gamepads ou teclados.

Reduza esse valor se durante o jogo for detectado um certo retardo no tempo de resposta aos dispositivos de entrada conectados ao computador.

Restaura todas as configurações aos valores padrão.

Permite o ajuste da qualidade da imagem das texturas exibidas em aplicativos da OpenGL.

**Melhor qualidade de imagem** gera texturas com a melhor qualidade de exibição possível.

**Máximo desempenho** gera texturas com qualidade de imagem reduzida para que o aplicativo seja executado mais rapidamente.

**Combinar** define uma combinação ótima das duas funções acima. Esta é a configuração padrão.

Esta configuração permite que o driver possa utilizar a extensão da OpenGL chamada **GL\_KTX-buffer\_region**.  
Desse modo, é possível melhorar o desempenho dos aplicativos de modelagem 3D que suportam essa extensão.

Permite o uso da memória de vídeo local se a extensão `GL_KTX_buffer_region` estiver ativa. Contudo, se houver menos de 8MB de memória de vídeo local disponível, o suporte de extensão de planos duplos não será ativado.

Permite a determinação do tamanho máximo da memória de texturas PCI.

O aumento desse valor em sistemas PCI com bastante memória pode melhorar consideravelmente o desempenho de alguns aplicativos da OpenGL.

**Observação:** A quantidade máxima da memória do sistema que pode ser reservada para o armazenamento de texturas da OpenGL depende da quantidade de memória RAM instalada em seu computador. Quanto mais memória RAM houver, maior será o valor máximo permitido.

Esta configuração não tem utilidade alguma em sistemas equipados com a placa de vídeo AGP.

Os controles deslizantes permitem o ajuste do brilho, do contraste ou dos valores de gama do canal de cor escolhido.

O controle de correção de cores pode ajudar no equilíbrio dos diferentes valores de brilho entre a imagem de saída e sua exibição em um dispositivo de vídeo. Esse recurso é importante para obter uma reprodução de cores mais exata no trabalho com programas de processamento de imagens (como fotos, por exemplo) quando estas são exibidas em seu monitor.

Alguns jogos executados com aceleração 3D podem ser reproduzidos na tela em tons muito escuros. Com o aumento do brilho e/ou do valor de gama igualmente em todos os canais, esses jogos serão executados em tons mais claros, o que aumentará a sua satisfação com eles.



Permite a seleção do canal de cor ajustável com o controle deslizante. Os canais vermelho, verde ou azul podem ser ajustados individualmente ou os três simultaneamente.

Uma representação gráfica da curva de cores. .Essa curva altera-se em tempo real durante o ajuste do contraste, brilho e do valor de gama.

A seleção desta opção irá restaurar automaticamente na reinicialização do Windows todos valores de cores aqui definidos.

**Observação:** Caso seu computador esteja conectado a uma rede, o ajuste de cores ocorrerá após você efetuar logon sob o Windows.

Uma lista dos ajustes de cores armazenados pelo usuário. A seleção de um item da lista irá ativar o respectivo ajuste.

Armazena os ajustes de cores atuais como ajuste definido pelo usuário. As configurações salvas serão então inseridas na lista adjacente.

Exclui o ajuste de cor definido pelo usuário selecionado atualmente na lista.

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

Permite a seleção entre dois modos de sincronização de monitores:

**Auto-detecção** permite que o Windows receba as informações de sincronização corretas diretamente do monitor. Esta também é a configuração padrão. É possível que alguns monitores mais antigos não suportem esta função.

**General Timing Formula** ou **GTF** é o padrão usado nas máquinas mais modernas.

**Discreet Monitor Timings** ou **DMT** é um padrão mais antigo ainda encontrado em alguns equipamentos. Esta função deve ser ativada caso o hardware exija o modo DMT.



Utilize esta opção para desativar o cache de cursores através dos drivers.

Caso o ponteiro do mouse seja exibido incorretamente ou trave em determinados aplicativos, o problema pode ser corrigido com a desativação do cache de cursores.

Qualquer alteração nesta configuração somente terá efeito após a reinicialização do Windows.

Esta opção evita a interpolação de pixels de imagens alongadas de mapas de bits.

Selecione este item se os mapas de bits do driver de vídeo não devem ser "suavizados" ao serem ampliados.

Qualquer alteração nesta configuração somente terá efeito após a reinicialização do Windows.

Esta opção desativa a aceleração de hardware GDI no desenho de curvas.

Se esta opção estiver ativada, o hardware é evitado e o driver de vídeo é forçado a usar o mecanismo interno do Windows para a geração de círculos, elipses, arcos, etc.

Qualquer alteração nesta configuração somente terá efeito após a reinicialização do Windows.

Acrescenta o ícone do Nvidia QuickTweak na barra de tarefas do Windows.

O ícone permite o uso imediato de todas as configurações do Direct3D, da OpenGL e dos ajustes de cores definidos pelo usuário a partir de um conveniente menu instantâneo. O menu ainda contém opções para restaurar as configurações padrão e acessar a caixa de diálogo Exibir propriedades.

Permite a seleção do ícone a ser usado para representar as ferramentas do QuickTweak na barra de tarefas do Windows.

Selecione na lista o ícone que preferir. A seguir clique em "OK" ou "Aplicar" para atualizar o ícone na barra de tarefas.

Esta opção permite desativar o suporte por driver para o conjunto avançado de instruções de determinadas CPUs.

Algumas CPUs suportam ainda outras instruções 3D que complementam o processador gráfico NVidia e que melhoram o desempenho de jogos ou aplicativos 3D. Esta opção permite que você desativa nos drivers o suporte para essas instruções 3D adicionais, o que pode ser útil em análises comparativas de desempenho e na resolução de problemas.

Esta opção permite desativar o intervalo de espera da VBlank.

É também conhecida como "Desativação de VSYNC" e pode gerar imediatamente uma imagem na tela sem precisar esperar por uma sincronização com o retraço vertical do feixe de elétrons no monitor. Desse modo é possível obter velocidades de projeção mais altas do que a taxa de atualização do monitor. No entanto, é possível que apareçam objetos visuais e fissuras na tela, afetando a qualidade da imagem.

Fecha esta caixa de diálogo e salva as alterações realizadas, de maneira que se tornarão ativas quando você clicar o botão "OK" ou "Aplicar" na caixa de diálogo "Outras propriedades".



Fecha esta caixa de diálogo sem salvar as alterações realizadas.

Esta opção permite a desativação das funções do DirectX 6 dos drivers.

Alguns jogos que foram escritos para versões mais antigas do DirectX eventualmente não funcionam corretamente quando, na instalação do DirectX 6, tiver sido ativado no driver o suporte ao DirectX 6. A ativação desta opção obriga que os drivers sejam executados no modo de compatibilidade do DirectX 5, de modo que jogos mais antigos possam ser executados sem problemas.

Utilize esta opção quando quiser executar certos jogos mais antigos, os quais de outro modo não poderiam iniciar ou funcionar corretamente.

Permite que você determine com qual tecla do mouse o menu é aberto quando o ícone da barra de tarefas é clicado.

Ativa ou desativa as mensagens de confirmação.

Esta opção deve ser ativada caso você não deseje a exibição de mensagens de confirmação ao carregar uma configuração do Direct3D ou da OpenGL a partir do menu.

Esta opção permite definir se o menu da barra de tarefas deve ser exibido com aparência tridimensional.

Esta opção permite definir o local onde uma imagem deve aparecer em um vídeo de tela plana ao se trabalhar com uma resolução menor que a máxima resolução suportada.

Selecione este item se você quiser que a opção selecionada seja ativada a cada nova reinicialização do Windows.

As teclas de direção permitem ajustar a posição da área de trabalho no monitor.



Repõe a área de trabalho na posição padrão relativa à resolução e à taxa de atualização usadas.

Estas opções permitem seleccionar os dispositivos de saída (monitor de vídeo comum, de tela plana ou aparelho de TV, dependendo dos dispositivos que sua placa de vídeo suporta).

Abre uma janela onde você pode ajustar os parâmetros para o dispositivo de vídeo ativo.

Indica o formato atual e as configurações do país que serão utilizadas na saída para TV.

Abre uma janela na qual você pode especificar um formato especial de saída para TV.

Esta lista permite que você selecione o formato de saída para TV com base no país onde você se encontra.

**Observação:** Caso seu país não se encontre na lista, você deve selecionar o país mais próximo de sua localização.

Torna o formato selecionado o padrão na inicialização do Windows.

Ao ligar o computador com apenas um aparelho de TV ligado a ele, esta opção garante que todas as mensagens de tela exibidas durante o processo de inicialização irão aparecer no formato correto, suportado por seu aparelho de TV.

As teclas de direção permitem ajustar a posição da área de trabalho no aparelho de TV.

**Observação:** Se a imagem da TV ficar distorcida ou falhar em função de valores errados, aguarde apenas dez segundos. A imagem irá em seguida retornar automaticamente à posição padrão. Você pode, então, introduzir novos valores. Após a área de trabalho estar posicionada no local desejado, clique dentro de no máximo 10 segundos em "OK" ou "Aplicar" para salvar as configurações.



Repõe a área de trabalho na TV na posição padrão de acordo com a resolução utilizada.

Permite o ajuste da nitidez e da saturação da imagem.

Ajusta o valor do filtro de oscilação que deve ser usado para o sinal de TV.

É recomendável desconectar completamente o filtro de oscilação do decodificador de hardware para a projeção de filmes em DVD.

Permite a seleção da resolução do monitor e da profundidade das cores para a saída em um aparelho de TV.

