

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

O Direct3D determina que um adaptador de vídeo que possua aceleração D3D por hardware deve implementar vertex fog ou table fog. Alguns jogos não consultam as capacidades D3D por hardware de maneira adequada e utilizam apenas suporte por table fog. Selecione essa opção para garantir que tais jogos serão executados adequadamente com seu processador gráfico NVidia.

Essas opções permitem desativar as funções mais recentes dos drivers para DirectX.

Alguns jogos, criados para versões anteriores do DirectX, podem apresentar problemas quando o DirectX 6 ou 7 estiver instalado e o seu suporte estiver ativado para os drivers. Selecione essa opção para garantir que os drivers sejam executados com o modo de compatibilidade para o DirectX 5, permitindo que jogos antigos sejam executados adequadamente.

Utilize essa opção caso deseje executar certos jogos antigos que não são iniciados ou executados de maneira apropriada.

Assegura que o hardware ajusta automaticamente a densidade de seu Z-buffer para corresponder à densidade solicitada pelo aplicativo.

De modo geral, essa opção deve ser ativada, exceto nos casos em que seu trabalho exija uma densidade do Z-buffer específica. Caso essa opção seja desativada, não será executado qualquer aplicativo cuja densidade do Z-buffer não corresponder à configuração atual do hardware.

Ativa uma técnica alternativa para o buffer de densidade.

Essa opção permite que o hardware utilize um mecanismo diferente para o buffer de densidade em aplicativos de 16 bits. Ative essa opção para obter melhor qualidade na renderização de imagens 3D.

Ativa o logotipo NVidia para o Direct3D.

Ative essa opção para exibir o logotipo da NVidia no extremo inferior direito da tela quando forem executados aplicativos Direct3D.

Seu processador gráfico NVidia pode gerar automaticamente mapas mip, aumentando a eficiência das transferências de textura por meio do barramento e fornecendo maior eficiência para os aplicativos.

No entanto, alguns aplicativos não serão exibidos adequadamente quando a autogeração de mapas mip for ativada. Para corrigir quaisquer problemas, reduza o número de níveis de mapas mip gerados até que as imagens sejam exibidas adequadamente. A redução do número de níveis de mapas mip pode muitas vezes eliminar o alinhamento incorreto ou as “costuras” (no entanto, a eficiência será reduzida).

Permite seleccionar o método de automapeamento mip a ser utilizado pelo processador gráfico.

É possível seleccionar o método bilinear ou de mapeamento mip anisotrópico 8-tap (trilinear). O método bilinear fornece melhor eficiência, enquanto que o método anisotrópico normalmente produz imagens com melhor qualidade.

Permite ajustar o diferencial de LOD (Level of detail - Nível de detalhamento) para os mapas mip.

Um diferencial menor fornecerá imagens de melhor qualidade, enquanto que um diferencial maior aumentará a eficiência do aplicativo. É possível escolher entre cinco conjuntos predefinidos de diferenciais, desde "Qualidade de imagem máxima" até "Eficiência máxima".

Uma lista das configurações (ou "definições") personalizadas que foram salvas. Selecione um item da lista para ativar suas configurações. Para aplicar a definição, selecione o botão "OK" ou "Aplicar".

Permite salvar as configurações atuais (incluindo aquelas definidas no diálogo “Mais Direct3D”) como uma “definição” personalizada. As configurações salvas serão adicionadas à lista adjacente.

Assim que for encontrada uma ótima configuração para um jogo Direct3D específico, salve essa configuração como uma definição personalizada que permitirá configurar rapidamente o Direct3D antes de iniciar o jogo, eliminando assim, a necessidade de configurar cada opção individualmente.

Exclui a definição personalizada selecionada na lista.

Restaura todas as configurações para seus valores padrão.

Exibe um diálogo que permite personalizar opções adicionais para o Direct3D.

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

A alteração desses valores modificará a posição da origem texel. Os valores padrão são compatíveis com as especificações do Direct3D. Alguns softwares aguardam a origem texel definida em outra posição, sendo que a qualidade das imagens desses aplicativos será melhorada caso a origem texel seja redefinida. Utilize o controle deslizante para ajustar a origem texel para qualquer posição entre o extremo superior esquerdo e o centro do texel.

Essa opção permite que o processador gráfico utilize memória do sistema até o valor especificado para armazenar texturas (além da memória instalada no adaptador gráfico).

Observação: o valor máximo de memória do sistema que pode ser reservado para armazenamento de texturas é calculado com base no total de RAM física instalada no computador. Quanto mais RAM no sistema, maior o valor que pode ser reservado.

Essa configuração só é aplicável a adaptadores de vídeo PCI (ou adaptadores de vídeo AGP que sejam executados no modo de compatibilidade PCI).

Selecione essa opção para desativar a sincronização vertical.

Essa opção, conhecida alternativamente como “desativar VSYNC”, permite que uma imagem seja renderizada diretamente para a tela, sem aguardar que seja sincronizada com o rastreamento vertical do monitor. Isso permite utilizar taxas de frames maiores que a taxa de atualização de seu monitor, mas pode produzir aberrações visuais e rupturas que resultam em menor qualidade de imagem.

Essa opção permite limitar o número de frames que a CPU pode preparar antes que sejam processadas pelo chip gráfico quando a sincronização vertical for desativada.

Em alguns casos, quanto maior o número de frames pré-renderizados, maior será a “espera de entrada” para dispositivos de resposta como joysticks, gamepads ou teclados.

Reduza esse valor caso seja detectado uma demora excessiva na resposta dos dispositivos conectados a seu computador quando estiver jogando.

Permite que os drivers utilizem a extensão OpenGL **GL_KTX_buffer_region**.

Essa opção aumenta a eficiência de aplicativos de modelagem 3D que suportam esta extensão.

Permite utilizar memória de vídeo local quando a extensão `GL_KTX_buffer_region` for ativada.

No entanto, caso existam menos de 8 Mb de memória de vídeo, o suporte à extensão de planos duplos não será ativada.

Essa opção não tem efeito caso a opção Ativar extensão da região do buffer for desativada.

Ative o filtro rápido "linear - mapa mip - linear" fornecerá maior eficiência ao aplicativo, diminuindo parte da qualidade da imagem.

Em muitos casos a perda de qualidade de imagem não é percebida, de modo que talvez seja desejável utilizar a eficiência extra disponível por meio da ativação dessa função.

Essa opção permite que o OpenGL utilize filtros anisotrópicos para aumentar a qualidade da imagem.

Selecione essa opção para desativar o suporte dos drivers para as instruções avançadas utilizadas por certas CPUs.

Algumas CPUs suportam instruções 3D adicionais que complementam seu processador gráfico NVidia, aumentando a eficiência em jogos ou aplicativos 3D. Essa opção permite desativar o suporte a essas instruções 3D adicionais para os drivers. Isso pode ser útil para comparar eficiência ou para solucionar problemas.

Essa opção determina quais texturas de uma densidade de cores determinada podem ser utilizadas como o padrão para aplicativos OpenGL.

A opção **Utilizar a densidade de cores da área de trabalho** utilizará texturas com a mesma densidade de cores que a especificada para sua área de trabalho do Windows.

As opções **Utilizar sempre 16 bpp** e **Utilizar sempre 32 bpp** asseguram a utilização das texturas com a densidade de cores especificada, independentemente de suas configurações para a área de trabalho.

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

É possível selecionar o método de transferência em bloco, o de paginação ou auto-selecionar. A opção auto-selecionar permite que o driver determine o melhor método com base na configuração de seu hardware.

Essa opção permite especificar como a sincronização vertical é manipulada pelo OpenGL.

Sempre desligado desativará a sincronização vertical para os aplicativos OpenGL.

Desligado como padrão manterá a sincronização vertical desde que nenhum aplicativo solicite sua ativação.

Ligado como padrão manterá a sincronização vertical ativada desde nenhum aplicativo solicite sua desativação.

Permite salvar as configurações atuais como uma “definição” personalizada. Essas configurações serão adicionadas à lista adjacente.

Assim que for encontrada uma ótima configuração ótima para um jogo OpenGL específico, salve essa configuração como uma definição personalizada que permitirá configurar rapidamente o OpenGL antes de iniciar o jogo, eliminando assim a necessidade de configurar cada opção individualmente.

Os controles deslizantes permitem ajustar o brilho, contraste ou valores gamma para o canal de cores especificado.

Os controles de correção de cores permitem compensar variações de iluminação entre uma imagem-fonte e sua saída em um dispositivo de exibição. Esses controles são úteis para o trabalho com aplicativos de processamento de imagens, auxiliando a reprodução de cores com a maior precisão para imagens exibidas em seu monitor (por exemplo, fotografias).

Além disso, muitos jogos com aceleração 3D podem parecer escuros demais. Aumentar ao mesmo tempo o brilho e/ou o valor gamma de todos os canais, tornará esses jogos mais claros aumentando a sua jogabilidade.

Permite seleccionar o canal de cores controlado pelos controles deslizantes. É possível ajustar individualmente ou ao mesmo tempo o canal vermelho, verde e azul.

Uma representação gráfica da curva de cores. Essa curva será alterada em tempo real à medida que o contraste, o brilho ou a gamma são ajustados.

Selecione essa opção para restaurar automaticamente os ajustes de cores durante a inicialização do Windows.

Observação: caso seu computador esteja ligado a uma rede, as cores serão ajustadas após efetuar logon no Windows

Uma lista das configurações de cores personalizadas que foram salvas. Selecione um item da lista para ativar suas configurações.

Permite salvar as configurações de cores atuais como uma definição personalizada. As configurações salvas serão adicionadas à lista adjacente.

Exclui a definição de cores personalizadas selecionada na lista.

Restaura todos os valores de cor para suas configurações de fábrica.

Permite seleccionar o modo de timing de seu monitor:

Autodetectar permite que o Windows receba as informações sobre o timing do próprio monitor. Essa é a configuração padrão. No entanto, alguns monitores antigos não suportam essa função.

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

Discrete Monitor Timings ou **DMT** é um padrão mais antigo, utilizado por alguns fabricantes. Ative essa opção caso seu hardware exija DMT.

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

O ícone permite aplicar qualquer uma das definições personalizadas para Direct3D, OpenGL ou configurações de cores imediatamente, a partir de um menu pop-up. Esse menu também possui itens que permitem restaurar as configurações padrão e acessar o diálogo Propriedades de vídeo.

Permite selecionar o ícone utilizado para representar o utilitário QuickTweak na barra de tarefas do Windows. Selecione o ícone desejado na lista. Clique em "OK" ou "Aplicar" para atualizar o ícone da barra de tarefas.

Fecha este diálogo e mantém as alterações feitas de modo que as alterações serão efetuadas apenas quando clicar nos botões “OK” ou “Aplicar”, localizados no diálogo “Propriedades adicionais”.

Permite determinar qual botão do mouse ativará o menu quando o ícone da barra de tarefas é clicado.

Liga ou desliga as mensagens de confirmação.

Selecione essa opção caso não deseje ver as mensagens de confirmação ao carregar uma configuração 3D a partir do menu da barra de tarefas.

Selecione essa opção caso deseje que o menu da barra de tarefas seja exibido com efeitos 3D.

Essas opções permitem determinar o posicionamento da imagem em sua tela plana quando utilizar resoluções menores que a resolução máxima suportada.

Utilize os botões direcionais para ajustar o posicionamento da área de trabalho em seu monitor.

Reconfigura a área de trabalho para sua posição padrão com a resolução e taxa de atualização atuais.

Essas opções permitem selecionar o dispositivo de saída de vídeo (monitor, TV ou tela plana digital, de acordo com os dispositivos suportados por seu adaptador de vídeo).

Abre uma janela que permite personalizar as configurações para o dispositivo de vídeo ativo.

Indica o formato e as configurações nacionais atuais para a saída de TV.

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

Essa lista permite selecionar o formato de saída de TV de acordo com o país em que o equipamento será utilizado.

Observação: caso seu país não esteja listado, selecione o país mais próximo.

Torna o país selecionado como padrão para inicialização do computador.

Quando o computador é iniciado com seu adaptador de vídeo conectado exclusivamente a uma TV, essa opção assegura que todas as mensagens de vídeo exibidas durante o processo de inicialização terão saída em um formato suportado por sua televisão.

Permite especificar o tipo do sinal de saída enviado à TV.

Caso possua o cabo conector adequado, a saída de vídeo S fornecerá qualidade de imagem maior que a saída de vídeo Composta. Caso não tenha certeza de qual sinal deve utilizar, selecione a opção **Auto-selecionar**.

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

Observação: caso a imagem da TV fique sobreposta ou a TV fique sem imagem devido a um ajuste excessivo, aguarde 10 segundos. A imagem será restaurada automaticamente para sua posição padrão. Ajuste novamente a saída de TV. Assim que a área de trabalho estiver na posição desejada, pressione o botão "OK" ou "Aplicar" para salvar essas configurações antes que o intervalo de 10 segundos seja ultrapassado.

Reconfigura a área de trabalho para sua posição padrão na TV, de acordo com a resolução atual.

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

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

Utilize esse controle para ajustar o volume do filtro contra flutuação a ser aplicado ao sinal da TV.

É recomendado que o filtro contra flutuação seja desativado para a reprodução de filmes DVD por meio de um decodificador digital.

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

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

É possível controlar individualmente o brilho, o contraste, o matiz e a saturação para obter a melhor imagem possível durante a reprodução de vídeos ou filmes DVD em seu computador.

Permite ajustar as frequências principal e da memória de seu processador gráfico NVidia.

Determina a velocidade do clock principal de seu processador gráfico NVidia.

Indica a velocidade do clock principal em megahertz.

Determina a velocidade do clock da interface de memória para seu adaptador de vídeo.

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

Testa as novas configurações de frequência de clock para assegurar sua estabilidade antes de serem aplicadas.

Observação: É necessário testar todas as novas configurações que sejam diferentes das originais antes de aplicá-las.

Selecione essa opção para assegurar que todas as alterações feitas às frequências de clock sejam aplicadas automaticamente durante a inicialização do Windows.

Observação: é possível evitar a configuração automática do clock pressionando a tecla <Ctrl> durante a inicialização do Windows. Caso seu computador esteja conectado a uma rede, pressione a tecla <Ctrl> imediatamente após efetuar logon no Windows.

Redefine todas as capacidades de ajuste do clock e obriga o sistema a detectar novamente o hardware gráfico antes que os controles sejam reativados.

É recomendável que essa redefinição seja feita toda vez que a BIOS de seu adaptador de vídeo for substituída por uma imagem de BIOS atualizada.

