

Activa a emulação da tabela de efeitos "fog" (nevoeiro)

O Direct3D especifica se um GPU da NVIDIA com capacidade de aceleração do hardware Direct3D consegue implementar o efeito "fog" em vértice ou de tabela.

Nota: Alguns jogos não questionam devidamente as capacidades do hardware Direct3D e esperam o suporte de efeitos "fog" de tabela. A activação desta opção garante o funcionamento correcto desses jogos no processador gráfico GPU da NVIDIA.

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

Nota: Esta opção deve permanecer activada, a não ser que o 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.

A activação desta opção permite que o hardware utilize um mecanismo diferente para utilização da memória intermédia relativamente à profundidade em aplicações de 16 bits, que pode produzir imagens a 3D com qualidade superior.

Activa o logótipo da NVIDIA no Direct3D.

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

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

Nota: No entanto, algumas aplicações podem não ser apresentadas adequadamente quando activa os mapas mip gerados automaticamente. Para corrigir o 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, mas em detrimento do desempenho.

Ajusta o bias **Nível de detalhe (LOD)** para mapas mip.

Um bias mais pequeno oferece 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”.Mostra uma lista das definições personalizadas que tenha guardado.

Para activar a definição, seleccione uma opção da lista e clique em **Aplicar**.

Clique para 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.

Clique para eliminar a definição personalizada actualmente seleccionada na lista.

Clique para restaurar todas as definições para os valores predefinidos.

Clique para apresentar uma caixa de diálogo que lhe permite personalizar definições adicionais do Direct3D.

Arraste o comando de cursor para alterar 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 noutra 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.

Permite ao GPU da NVIDIA utilizar a capacidade especificada de memória do sistema (além da memória instalada na própria placa gráfica) para armazenar a textura.

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 à placa gráfica PCI ou às placas gráficas AGP a funcionar no modo de compatibilidade PCI.

Limita o número de fotogramas que a CPU consegue preparar antes de serem processados pelo processador gráfico quando a Sincronização vertical está desactivada.

Nota: Em alguns casos, quanto maior for o número permitido de fotogramas pré-apresentados, 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.

Desactiva o suporte do controlador para obter mais instruções sobre determinadas CPUs.

Algumas CPUs suportam instruções 3D adicionais que complementam o GPU da 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.

Permite ao controlador exportar formatos de pixel estéreo para que as aplicações OpenGL possam utilizar estéreo e activar os obturadores estéreo.

Permite ao controlar exportar formatos de sobreposição de pixels para que as aplicações OpenGL possam utilizar sobreposições.

Permite que o controlador OpenGL atribua uma memória intermédia de segundo plano e uma memória intermédia de profundidade à mesma resolução do ecrã.

- Quando a opção está activada (seleccionada), as aplicações OpenGL que criam várias janelas utilizam a memória de vídeo mais eficientemente e têm melhor desempenho.
- Quando a opção está desactivada (desmarcada), o controlador OpenGL atribui uma memória temporária de segundo plano e uma memória intermédia de profundidade a cada janela criada por uma aplicação OpenGL.

Programa as melhores definições para a aplicação OpenGL seleccionada. Clique na seta para baixo para apresentar uma lista de aplicações e, em seguida, seleccione uma.

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.

Determina o modo de alternância da memória intermédia para aplicações OpenGL de ecrã inteiro. Pode seleccionar o método de **transferência em bloco** ou de **selecção automática**.

A **selecção automática** permite ao controlador determinar o melhor método com base na configuração do hardware.

Especifica 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.

Clique para 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.

Araste o comando de cursor para ajustar a luminosidade, o contraste ou os valores gama do canal de cores seleccionado.

As definições da correcção de cores são utilizadas para 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, ajuste as definições para 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.

Clique na seta para baixo para 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 Digital Vibrance 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.

Utilize o comando de cursor para definir os níveis do Digital Vibrance. **Desligado, Baixo, Médio, Alto e Máximo.**

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

Clique para restaurar automaticamente os ajustes de cores efectuados depois de reiniciar o Windows.

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

Apresenta uma lista de definições de cor personalizadas que tenha guardado.

Para activar uma definição, seleccione uma opção da lista.

Clique para guardar as definições de cor actuais como uma definição personalizada. As definições guardadas são adicionadas à lista adjacente.

Clique para eliminar a definição de cor personalizada actualmente seleccionada na lista.

Clique para restaurar todos os valores de cor para as predefinições de hardware.

Clique para seleccionar o modo de temporização do ecrã ou 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 (GTF)** é uma norma utilizada pela maioria dos novos monitores.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** é uma norma antiga ainda utilizada em alguns monitores. Active esta opção se o monitor ou ecrã requerer DMT.

Adiciona o ícone Media Center 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.

Clique para seleccionar o ícone que pretende utilizar para representar o utilitário Media Center na barra de tarefas do Windows.

1. Selecciono o ícone que pretende mostrar a partir da lista.
2. Em seguida, clique em **Aplicar** para actualizar o ícone na barra de tarefas.

Activa o Gestor do ambiente de trabalho do nView, adicionando a opção **Propriedades do nView** ao menu do ambiente de trabalho.

Clique com o botão direito do rato no ambiente de trabalho e, em seguida, clique em **Propriedades do nView** para visualizar o painel de propriedades do Gestor do ambiente de trabalho do nView.

Clique para abrir o painel de propriedades do Gestor do ambiente de trabalho do nView depois de activar a opção **Activar Gestor do ambiente de trabalho**.

O painel de propriedades do Gestor do ambiente de trabalho do nView permite-lhe configurar uma série de funções do Gestor do ambiente de trabalho, para um ou vários ambientes de trabalho e ecrãs (monitores).

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.

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

Selecione o dispositivo de vídeo (monitor, ecrã plano digital ou televisor), dependendo do(s) dispositivo(s) que a placa gráfica baseada no GPU da NVIDIA suporta.

Clique para abrir uma janela onde pode personalizar as definições do dispositivo de vídeo activo.

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

Clique para abrir uma caixa de diálogo onde pode especificar um determinado formato de saída TV.

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

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

Clique para 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**.

Clique nos 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, clique em **Aplicar** para guardar as definições num intervalo de 10 segundos.

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

Arraste o comando de cursor para ajustar a luminosidade da imagem do televisor.

Arraste o comando de cursor para ajustar a luminosidade da imagem do televisor.

Arraste o comando de cursor para ajustar a saturação de cores da imagem do televisor.

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

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

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. Ajuste a velocidade de relógio e a velocidade de relógio da memória do GPU da NVIDIA.

Define a velocidade de relógio do GPU da NVIDIA.

Indica a velocidade de relógio em Megahertz.

Define a velocidade de relógio da interface de memória na placa gráfica.

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.

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 durante a iniciação do Windows. Se o computador estiver ligado a uma rede, mantenha a tecla **Ctrl** premida logo depois de iniciar a 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.

Nota: Recomenda-se que efectue uma redefinição sempre que activar o BIOS do adaptador gráfico com uma imagem BIOS actualizada.

Padrão do nView é um modo de ecrã único. Utilize este modo se tiver apenas um dispositivo de vídeo ligado à placa gráfica baseada no GPU da NVIDIA.

O modo **Clone do nView** apresenta uma cópia exacta do ecrã principal no dispositivo secundário.

O modo **Expansão horizontal do nView** permite-lhe expandir o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo na horizontal. 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.

O modo **Expansão vertical do nView** permite-lhe expandir o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo na vertical. 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.

Mostra uma representação gráfica da configuração de vídeo do nView.

§ Clique num ícone de monitor para seleccioná-lo como o ecrã actual.

§ Quando clica com o botão direito do rato no ícone de monitor, aparece um menu de contexto a partir do qual pode efectuar ajustamentos aos dispositivos de vídeo associados e aceder ao separador Correção de cores.

Clique para bloquear a posição de expansão actual no ecrã no **modo 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.

Para seleccionar a área do ecrã de vídeo que pretende ampliar/reduzir, clique nos ícones de seta ou no centro. Depois de seleccionada, pode ampliar/reduzir essa parte do ecrã, arrastando o comando de cursor de zoom abaixo.

Arraste o comando de cursor para ampliar ou reduzir a área seleccionada do ecrã de reprodução de vídeo. Clique na seta para baixo e, em seguida, seleccione a opção **Ecrã principal** ou **Ecrã secundário**, dependendo do ecrã onde pretende reproduzir as imagens no modo de ecrã inteiro.

Para desactivar o modo de ecrã inteiro, seleccione **Desactivar**.

Obriga o software de sobreposição a utilizar "busmastering".

Nota: 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 de imagem.

Mostra o tipo de dispositivo de vídeo que está a utilizar com a placa gráfica seleccionada.

Clique para visualizar as propriedades do dispositivo e do controlador para este ecrã.

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 ecrã.

Atenção: A selecção de um modo inadequado para o ecrã pode causar graves problemas de visualização e provocar danos no hardware.

Especifica se o ecrã correspondente ao ícone seleccionado acima é o ecrã principal.

Quando iniciar o computador, a caixa de diálogo de início de sessão aparece no ecrã principal. Por predefinição, a maioria das janelas da aplicação aparecem no ecrã principal quando as abre inicialmente. O ecrã principal contém o canto superior esquerdo do ambiente de trabalho.

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, pode seleccionar o ecrã que pretende que seja o actual.

Também pode clicar no ícone do monitor acima para seleccioná-lo como o ecrã actual.

Clique para configurar ou alterar as definições relacionadas com o dispositivo de saída utilizado para o ecrã actual.

Clique para detectar todos os dispositivos de vídeo ligados à placa gráfica.

Nota: 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.

Clique para aceder a funções adicionais do GPU da NVIDIA.

Clique para aceder ao web site da NVIDIA e obter as informações mais recentes e os controladores para o GPU da NVIDIA.

Estas informações fornecem detalhes sobre o hardware do GPU da NVIDIA actualmente seleccionado.

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

Lista de ficheiros, incluindo as respectivas descrições e versões, que estão a ser utilizados pelo GPU da NVIDIA.

Desactiva o antialiasing em aplicações 3D.

Nota: Active esta opção se pretender o desempenho máximo das aplicações.

Activa o antialiasing utilizando o modo 2x.

Nota: Este modo oferece uma melhor qualidade de imagem e um melhor desempenho em aplicações 3D.

Activa uma técnica de antialiasing patenteada disponível na família GPU GeForce.

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

Activa o antialiasing utilizando o modo 4x.

Nota: Este modo oferece a melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.

Activa o antialiasing utilizando o modo 4x, 9-tap (Gaussian).

Nota: Este modo oferece a melhor qualidade de imagem, mas em detrimento do desempenho em aplicações 3D.

Activa o antialiasing utilizando o modo 4xS. Este modo oferece melhor qualidade de imagem do que o modo 4x, mas com um desempenho ligeiramente inferior, em aplicações 3D.

Nota: Esta definição só afecta as aplicações Direct3D. Se executar aplicações OpenGL, o OpenGL utiliza a próxima definição de antialiasing compatível (ou seja, a definição da opção imediatamente precedente à definição 4xS).

Activa automaticamente as definições de antialiasing ideais para as aplicações 3D que suportam antialiasing. Permite-lhe seleccionar manualmente o modo de antialiasing a utilizar em aplicações 3D.

Apresenta informações acerca das definições AGP actuais do computador.

Seleciona manualmente a taxa AGP utilizada pelo subsistema gráfico.

Nota: Se não tiver a certeza da taxa AGP que deve utilizar, deixe esta caixa de verificação desmarcada. Em seguida, o sistema determina automaticamente a taxa AGP ideal. Arraste o comando de cursor para seleccionar manualmente a taxa AGP a utilizar pelo subsistema gráfico.

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

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

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

A função **PowerMizer** NVIDIA 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**.

Permite que as placas gráficas com várias saídas sejam tratadas pelo Windows como se fossem placas individuais e separadas instaladas no sistema.

Nota: Ao activar esta opção, é possível seleccionar uma resolução e/ou profundidade de cor independente para cada dispositivo de vídeo ligado à placa gráfica com vários ecrãs.

Clique para abrir uma caixa de diálogo onde pode personalizar estéreo adicional OpenGL e definições de sobreposição.

Nota: 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.

Algumas 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.

Utilizar obturadores: Active 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!

Utilizar monitor vertical entrelaçado: Active esta opção se tiver um ecrã plano estéreo automático ligado à placa gráfica.

Utilizar modo Clone do nView: Active esta opção se tiver hardware estéreo passivo. Para utilizar esta opção, é necessário que os projectores estejam ligados a uma placa gráfica com ecrã duplo baseada num GPU da NVIDIA e que o modo Clone do nView no separador Mode de ecrã do nView. Um ecrã mostra o olho esquerdo da imagem e o outro ecrã mostra o olho direito.

Nota: Esta opção só está disponível nas placas gráficas com ecrã duplo (ou vários ecrãs).

Utilizar conector DIN na placa: Active esta opção se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos integrado. 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.

Utilizar o código blue-line para StereoGraphics StereoEyes: Active esta opção se utilizar um adaptador fornecido com o StereoGraphics StereoEyes ou produtos compatíveis. Estes adaptadores convertem o sinal do monitor para o conector DIN de 3 pinos normalizado 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!

Quando não conseguir visualizar um efeito estéreo, seleccione esta opção para trocar as imagens esquerda e direita.

Nota: De um modo geral, só é preciso activar esta opção no caso de 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, mas em detrimento de uma redução mínima no desempenho das aplicações que não envolvem texturas.

Torna as texturas mais nítidas quando executa aplicações 3D com o antialiasing activado. Isto pode melhorar a qualidade de imagem.

Arraste o comando de cursor para definir o nível de filtragem anisotrópica aplicada a texturas. Quanto maior for a definição, maior será a qualidade de imagem. Quanto menor for a definição, melhor será o desempenho.

Obriga à detecção de um televisor ligado à placa gráfica, apesar de não aparecer nenhum ligado no painel de controlo. Isto é útil nas situações em que o modelo de televisor ligado não carrega devidamente os sinais que permitem à placa gráfica detectar a sua presença.

Para activar as definições do televisor:

1. Clique na caixa de verificação
2. Reinicie o computador quando o sistema lhe pedir. Quando inicia novamente a sessão, pode utilizar os comandos do televisor.

O modo predefinido do ambiente de trabalho é horizontal.

O modo Vertical resulta na rotação de 90 graus.

O modo Horizontal invertido resulta numa rotação de 180 graus.

O modo Vertical invertido resulta numa rotação de 270 graus.

Pode utilizar o botão de seta para a direita (->) para efectuar as opções de rotação abaixo. Ou então pode clicar na seta circular na parte superior direita e arrastá-la na direcção da rotação.

Pode utilizar o botão de seta para a esquerda (->) para efectuar as opções de rotação abaixo.

Determina as opções de apresentação avançada quando utiliza vários ecrãs e/ou classes diferentes de GPUs da NVIDIA.

Nota: As opções de aceleração de hardware com vários ecrãs não se aplicam quando utiliza o modo Multiview do nView.no Windows NT 4.0.

- **Modo de ecrã único:** Se tiver apenas um único ecrã activo, esta é a predefinição. Também pode especificar esta definição se tiver problemas com os modos “Vários dispositivos” explicados abaixo.
- **Modo Clone/Expansão do nView:** É esta a predefinição quando a configuração do ecrã nView está definida para o modo Clone ou Expansão do nView. Se estiver a utilizar várias placas gráficas baseadas no GPU da NVIDIA no sistema com ecrãs activos, esta definição é substituída por um dos modos “Vários dispositivos” descritos abaixo.
- **Modo de compatibilidade de vários dispositivos:** Este modo está disponível se tiver dois ou mais dispositivos de vídeo activos quando funciona no modo Dualview do nView ou se estiver a utilizar classes diferentes de placas baseadas no GPU da NVIDIA.

Nota: Quando este modo está activado, o OpenGL funciona no modo “compatibilidade” para todos os ecrãs. Neste modo, quando utiliza diferentes classes de GPUs, a função comum mais baixa definida para todos os GPUs é exposta às aplicações OpenGL. O desempenho de apresentação do OpenGL é ligeiramente inferior em relação ao modo de ecrã único.

- **Modo de desempenho de vários dispositivos:** Este modo está disponível se tiver dois ou mais dispositivos de vídeo activos quando funciona no modo Dualview do nView ou se estiver a utilizar classes diferentes de placas baseadas no GPU da NVIDIA.

Nota: Quando este modo está activado, o OpenGL funciona no modo “desempenho” para todos os ecrãs. Tal como no “Modo Compatibilidade”, quando utiliza diferentes classes de GPUs, a função comum mais baixa definida para todos os GPUs é exposta às aplicações OpenGL. No entanto, o desempenho é “mais rápido” do que no modo Compatibilidade, apesar da troca ou da expansão dos dispositivos de vídeo poder resultar em menores artefactos passageiros.

Activa a fixação de textura em conformidade com o OpenGL.

A fixação de textura refere-se ao modo como as coordenadas da textura são tratadas quando saem do corpo da textura. Estas podem ser fixadas à extremidade ou à imagem.

Liga o grau de rotação especificado para a sobreposição vídeo no ecrã principal para o ecrã secundário. Isto significa que o grau de rotação que escolher no painel NVRotate reflecte-se em ambos os dispositivos de vídeo principal e secundário.

O **comando de zoom** permite-lhe ampliar/reduzir no vídeo apresentado.

Clique no botão de menu de lista pendente para seleccionar o ecrã que pretende ampliar/reduzir.

- **Reflexão de vídeo** define a selecção de zoom para o ecrã secundário onde é apresentada a reflexão de vídeo.
- **Sobreposição de vídeo** define a selecção de zoom para o ecrã principal onde é apresentada a sobreposição de vídeo.
- **Ambas** aplicam a selecção de zoom ao ecrã principal e secundário onde é apresentado o vídeo.

Activa a caixa de diálogo de aviso Indicador de temperatura.

Quando o valor da Temperatura principal do GPU da NVIDIA GPU corresponder ao valor Limite de abrandamento principal, aparece automaticamente a caixa de diálogo Indicador de temperatura a descrever a situação e as medidas que foram tomadas para evitar possíveis danos a um determinado GPU no sistema.

Esta é a temperatura actual do GPU da NVIDIA do sistema.

Esta é a temperatura actual da área circundante do GPU da NVIDIA seleccionado no sistema. Esta temperatura varia bastante, dependendo da existência de outras fontes de calor perto do GPU.

Neste painel, clique na unidade de temperatura (Fahrenheit ou Celsius) na qual pretende que os valores de temperatura sejam apresentados neste painel.

Clique na seta para cima ou para baixo para alterar o valor em que o GPU baixa a temperatura para evitar o sobreaquecimento.

Quando este valor corresponder ao valor da Temperatura principal do GPU e a opção de aviso “Activar indicador de calor ..” estiver activada neste painel, aparece uma caixa de diálogo automaticamente a avisar sobre a condição e as medidas que foram tomadas para evitar o possível sobreaquecimento e danos num determinado GPU do sistema.

Nota: O valor recomendado para esta definição é predefinido pelo fornecedor. Quaisquer alterações a este valor devem ser efectuadas com muito cuidado.

Apresenta a actual Temperatura principal do GPU da NVIDIA no tabuleiro do sistema.

Estas informações descrevem as capacidades relacionadas com o AGP do sistema.

Esta secção fornece identificação do fabricante e capacidades AGP do conjunto de chips da placa principal do computador.

Esta secção descreve as capacidades AGP do GPU da NVIDIA.

Esta secção resume as capacidades AGP disponíveis para utilização no sistema. Os itens da lista são funções AGP comuns ao conjunto de chips da placa principal e o GPU da NVIDIA.

Esta definição permite-lhe ajustar manualmente a taxa AGP à qual funciona a placa gráfica.

Nota: O ajuste desta definição pode causar instabilidade no sistema se o ajuste se destinar a uma definição mais avançada em relação à que foi determinada como segura para a configuração do sistema em questão.

Selecione esta caixa para activar a escrita rápida AGP (FW).

Selecione esta caixa para activar a atribuição de banda lateral AGP (SBA).

Selecione esta caixa para activar a memória de cache dos comandos 2D.

Esta opção permite-lhe controlar o número máximo de pedidos bus AGP pendentes permitidos para colocar em fila de espera.

Selecione esta opção para permitir que o sistema selecione a melhor definição para o maior número de pedidos bus AGP pendentes.

Selecione esta opção para especificar o maior número de pedidos bus AGP pendentes.

Clique nesta opção para testar a configuração AGP especificada neste painel. Este teste consegue determinar se as definições seleccionadas causam algum problema de estabilidade ou desempenho.

Arraste o comando de cursor para seleccionar a definição de desempenho (como descrito abaixo) para melhorar a qualidade nas aplicações Direct3D e OpenGL.

- **Aplicação:** Utilize esta definição para garantir que o controlador aceita estritamente todos os pedidos da aplicação.
- **Equilibrada:** Utilize esta predefinição para obter o melhor equilíbrio entre os pedidos da aplicação e o desempenho.
- **Agressiva:** Utilize esta definição para alcançar o melhor desempenho de aplicação.

Utilize este comando de cursor, arrastando-o para definir o grau de antialiasing a usar em aplicações Direct3D e OpenGL. O **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.

- **Desactivar** Desactiva o antialiasing em aplicações 3D. Seleccione esta opção se pretender o desempenho máximo das aplicações.
- **2x.** Activa o antialiasing utilizando o modo 2x. Este modo oferece uma melhor qualidade de imagem e um melhor desempenho em aplicações 3D.
- **Quincunx.** 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.
- **4x.** Activa o antialiasing utilizando o modo 4x. Este modo oferece a melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.
- **4x, 9-tap Gaussian.** Activa o antialiasing utilizando o modo 4x, 9-tap (Gaussian). Este modo oferece a melhor qualidade de imagem, mas em detrimento do desempenho em aplicações 3D.

Nota: Algumas opções podem não estar disponíveis devido às limitações do hardware. Consulte o manual do utilizador NVIDIA para obter mais informações.

Utilize este comando de cursor, arrastando-o para definir o nível de filtragem anisotrópica para obter uma melhor qualidade de imagem. Ao activar esta opção, melhora a qualidade de imagem, em detrimento do desempenho

- **Desactivar** Desactiva a filtragem anisotrópica.
- **1x.** Resulta num melhor desempenho.
- **2x.** Resulta numa melhor qualidade de imagem, em detrimento do desempenho.
- **4x.** Resulta numa melhor qualidade de imagem, em detrimento do desempenho.
- **8x.** Resulta numa melhor qualidade de imagem.

Nota: Algumas opções podem não estar disponíveis devido às limitações do hardware. Consulte o manual do utilizador NVIDIA para obter mais informações.

Permite à aplicação Direct3D para seleccionar a própria taxa de actualização. A caixa de listagem abaixo é desactivada quando activa esta opção.

Permite ao controlador substituir a taxa de actualização para aplicações Direct3D. A caixa de listagem abaixo é activada quando activa esta opção.

Esta caixa de listagem permite-lhe substituir individualmente taxas de actualização para cada uma das resoluções.

Predefinição significa que é utilizada a taxa de actualização da aplicação. Qualquer outro valor significa ter de definir a taxa de actualização para o valor das aplicações Direct3D de ecrã inteiro.

Para substituir uma taxa de actualização

1. Na coluna Taxa de actualização, clique na palavra **Predefinição** na linha que contém a Resolução para a qual pretende alterar a taxa de actualização. Aparece uma lista de valores.
2. Seleccione uma taxa de actualização e clique em **Aplicar**.

Melhora a qualidade da imagem, ampliando o conteúdo de alta-frequência.

Ajusta o consumo de energia da bateria em relação ao desempenho.

Ajusta o consumo de energia da fonte de alimentação CA em relação ao desempenho.

É esta a fonte de alimentação que está a ser utilizada actualmente.

Este é o nível de potência actual em relação ao desempenho.

Este é o nível de carga da bateria.

Utilize o comando de cursor Tamanho do ecrã do televisor, arrastando-o até ao nível que corresponde ao tamanho do ecrã do televisor. Por exemplo, se aparecer uma margem a preto no ecrã do televisor, pode utilizar o comando de cursor para alargar o ecrã do televisor para remover a margem.

Nota: A definição mais à direita (arraste o comando de cursor todo para a direita) é ideal para visualização dos DVDs.

O Digital Vibrance permite-lhe controlar a separação e a intensidade das cores, o que resulta na obtenção de imagens de reprodução de vídeo mais nítidas e brilhantes.

Alguns filmes (imagens de vídeo) podem parecer escuros durante a reprodução. Pode aumentar o valor Gama para tornar a imagem mais clara.

