

Ativa a emulação de fog table.

O Direct3D especifica que uma GPU NVIDIA com capacidade de aceleração de hardware Direct3D deve ser capaz de implementar tanto vertex fog como fog table.

**Observação:** Alguns jogos não consultam corretamente os recursos de hardware Direct3D e contam com o suporte de fog table. A escolha desta opção garante que os jogos sejam executados corretamente na GPU NVIDIA.

Força o hardware a ajustar automaticamente a densidade de seu Z-buffer de acordo com a densidade requerida pelo aplicativo.

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

Ativa uma técnica alternativa para armazenamento de densidade em buffer.

A escolha desta opção permite que o hardware utilize um mecanismo diferente para armazenamento de densidade em buffer em aplicativos de 16 bits, o que pode produzir uma renderização de qualidade superior das imagens 3D.

Ativa o logotipo da NVIDIA no Direct3D.

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

A GPU NVIDIA pode gerar automaticamente mapas mip para aumentar a eficiência de transferências de texturas pelo barramento e proporcionar maior eficiência dos aplicativos.

**Observação:** Entretanto, alguns aplicativos talvez não sejam exibidos corretamente se os mapas mip que foram gerados automaticamente estiverem ativados. Para corrigir qualquer problema, diminua o número de níveis de mapas mip gerados automaticamente até que as imagens sejam exibidas da forma adequada. A redução do número de níveis de mapas mip frequentemente elimina o desalinhamento da textura ou das "linhas", porém compromete o desempenho.

Ajusta o diferencial de **LOD (Level of Detail)** dos mapas mip.

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

Mostra uma lista das configurações personalizadas (ou "ajustes finos") que você salvou.

Para ativar a configuração, selecione um item na lista e clique em **Aplicar**.

Clique para salvar as configurações atuais (inclusive aquelas definidas na caixa de diálogo Mais Direct3D) como um "ajuste fino" personalizado.

As configurações salvas serão adicionadas à lista adjacente.

Uma vez encontradas as melhores configurações para um determinado jogo Direct3D, salvá-las como um ajuste fino personalizado permitirá configurar de maneira mais rápida o Direct3D antes de começar o jogo e eliminará a necessidade de configurar cada opção individualmente.

Clique para excluir a configuração personalizada selecionada no momento na lista.

Clique para restaurar os valores padrão de todas as configurações.

Clique para exibir uma caixa de diálogo que permite personalizar as configurações adicionais do Direct3D.

Arraste o controle deslizante para alterar o esquema de endereçamento da textura de hardware dos elementos de textura (texels).

A alteração desses valores muda o local de origem definido para o texel. Os **valores padrão** seguem as especificações do Direct3D. Alguns programas podem esperar que a origem do texel tenha sido definida em outro local. A qualidade de imagem desses aplicativos será melhor se a origem do texel for redefinida. Utilize o controle deslizante para ajustar a origem do texel entre o canto superior esquerdo e o centro do texel.

Permite que a GPU NVIDIA utilize toda a memória do sistema especificada para o armazenamento de texturas (além da memória instalada na própria placa gráfica).

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

Esta configuração é aplicável somente a placas gráficas PCI ou placas gráficas AGP executadas em modo compatível com PCI.

Limita o número de quadros que a CPU pode preparar antes que eles sejam processados pelo processador gráfico quando a sincronização vertical estiver desativada.

**Observação:** Em alguns casos, quanto maior for o número permitido de quadros pré-renderizados, maior será o "atraso na entrada" da resposta a dispositivos, como joysticks, gamepads ou teclados. Reduza esse valor se perceber algum atraso na resposta aos dispositivos de entrada conectados ao computador durante os jogos.

Desativa o suporte de driver para instruções avançadas utilizadas por determinadas CPUs.

Algumas CPUs aceitam instruções 3D adicionais que complementam a GPU NVIDIA e melhoram o desempenho em jogos ou aplicativos 3D. Esta opção permite desativar o suporte a essas instruções 3D adicionais nos drivers. Isso pode ser útil para comparações de desempenho e solução de problemas.

Permite que o driver exporte formatos de pixel em estéreo para que os aplicativos OpenGL possam utilizar estéreo e ativar as lentes do obturador estéreo.

Permite que o driver exporte formatos de pixel de sobreposição para que os aplicativos OpenGL possam utilizar sobreposições.

Permite que o driver OpenGL aloque um buffer de fundo e um buffer de densidade na mesma resolução do vídeo.

Quando esta opção estiver ativada (marcada), os aplicativos OpenGL que criam múltiplas janelas utilizarão a memória de vídeo de forma mais eficaz e apresentarão um melhor desempenho.

Quando desativada (desmarcada), o driver OpenGL alocará um buffer de fundo e um buffer de densidade para cada janela criada por um aplicativo OpenGL.

Define as configurações ideais para o aplicativo OpenGL selecionado. Clique na seta para baixo para exibir uma lista de aplicativos e, em seguida, selecione um deles.

Determina se as texturas de uma densidade de cor específica devem ser utilizadas por padrão em aplicativos OpenGL.

**Utilizar densidade de cores da área de trabalho** sempre utiliza texturas da densidade de cor na qual sua área de trabalho do Windows está sendo executada no momento.

As opções **Utilizar sempre 16 bpp** e **Utilizar sempre 32 bpp** forçam a utilização de texturas da densidade de cor especificada, independentemente das configurações da área de trabalho.

Determina o modo de paginação do buffer para aplicativos OpenGL de tela cheia. Você pode escolher o método de **transferência de blocos** ou de **seleção automática**.

A **seleção automática** permite ao driver determinar o melhor método com base na configuração de hardware.

Especifica como a sincronização vertical é tratada no OpenGL.

**Sempre desativado.** Sempre desativa a sincronização vertical em aplicativos OpenGL.

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

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

Clique para salvar as configurações atuais como um "ajuste fino" personalizado, o qual será depois adicionado à lista adjacente.

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

Arraste o controle deslizante para ajustar os valores de brilho, contraste ou gama do canal de cor selecionado.

As configurações de correção de cor são utilizadas para compensar as variações de luminância entre uma imagem de origem e sua saída em um dispositivo de vídeo. Quando você estiver trabalhando com aplicativos de processamento de imagens, ajuste as configurações para obter uma reprodução mais exata das cores das imagens (por exemplo, fotografias) exibidas no vídeo.

Além disso, as imagens de jogos com aceleração 3D podem ficar muito escuras, dificultando a visualização. Aumentar o valor de brilho e/ou de gama na mesma proporção em todos os canais dará aos jogos uma aparência mais clara e melhorará a visualização.

Clique na seta para baixo para selecionar o canal de cor controlado pelos controles deslizantes. Você pode ajustar individualmente os canais vermelho, verde ou azul ou todos de uma vez.

A Vibração digital oferece maior controle sobre a separação e a intensidade das cores, resultando em imagens mais claras e nítidas em todos os aplicativos.

Utilize o controle deslizante para definir estes níveis de vibração digital: **Desativada, Baixa, Média, Alta e Máxima.**

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

Clique para restaurar automaticamente os ajustes de cor atuais quando o Windows for reinicializado.

**Observação:** Se o seu computador estiver sendo executado em rede, as cores serão ajustadas depois que você efetuar logon no Windows.

Exibe uma lista das configurações de cor personalizadas que você salvou.

Para ativar uma configuração, selecione um item na lista.

Clique para salvar as configurações de cor atuais como uma configuração personalizada. As configurações salvas serão adicionadas à lista adjacente.

Clique para excluir a configuração personalizada selecionada na lista.

Clique para retornar todos os valores de cor às configurações de fábrica do hardware.

Clique para seleccionar o modo de temporização do monitor ou vídeo:

**Detecção automática** permite que o Windows receba as informações apropriadas sobre a temporização diretamente do monitor. Esta é a configuração padrão. Observe que alguns monitores antigos talvez não ofereçam suporte a este recurso.

**General Timing Formula (GTF)** é o padrão utilizado pela maioria dos monitores ou vídeos atuais.

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

Adiciona o ícone do NVIDIA Media Center à barra de tarefas do Windows.

O ícone permite aplicar instantaneamente quaisquer das configurações personalizadas do Direct3D, OpenGL ou de cor, a partir de um conveniente menu pop-up.

O menu também contém itens que permitem restaurar as configurações padrão e acessar a caixa de diálogo Propriedades de vídeo.

Clique para escolher o ícone que representará o utilitário Media Center na barra de tarefas do Windows.

Selecione o ícone desejado na lista.

Em seguida, clique em **Aplicar** para atualizar o ícone na barra de tarefas.

Ativa o Gerenciador de área de trabalho do nView, adicionando a opção **Propriedades do nView** ao menu da área de trabalho.

Clique com o botão direito do mouse na área de trabalho e, em seguida, clique em **Propriedades do nView** para exibir o painel de propriedades do Gerenciador de área de trabalho do nView.

Clique para abrir o painel de propriedades do Gerenciador de área de trabalho do nView depois de ativar a opção **Ativar Gerenciador de área de trabalho**.

O painel de propriedades do Gerenciador de área de trabalho do nView permite configurar diversos recursos do Gerenciador de área de trabalho, para áreas de trabalho e vídeos (monitores) individuais ou múltiplos.

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

Utilize os botões de seta para ajustar a posição da área de trabalho no monitor.

Clique para redefinir a posição padrão da área de trabalho de acordo com a resolução e a taxa de atualização atuais.

Selecione o dispositivo de vídeo (monitor, tela digital plana ou TV), dependendo dos dispositivos compatíveis com a sua placa gráfica baseada em GPU NVIDIA.

Clique para abrir uma janela na qual é possível personalizar as configurações do dispositivo de vídeo ativo.

Clique para indicar o formato atual e as configurações de país utilizadas para a saída de TV.

Clique para abrir uma caixa de diálogo na qual você pode especificar um determinado formato de saída de TV.

Esta lista permite selecionar o formato de saída de TV com base no país em que se vive.

**Observação:** Se o seu país não estiver na lista, selecione o país mais próximo do local onde você se encontra.

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

Se você tiver o cabo conector apropriado, a saída **S-Video** geralmente oferecerá uma qualidade superior à saída de vídeo composto.

Caso não tenha certeza sobre o tipo de sinal a ser especificado, escolha a configuração **Seleção automática**.

Clique nos botões de seta para ajustar a posição da área de trabalho na TV.

**Observação:** Aguarde por 10 segundos caso a imagem da TV fique embaralhada ou não apareça devido a um ajuste além do nível. A imagem automaticamente retornará à sua posição padrão e você poderá iniciar os ajustes novamente. Uma vez posicionada a área de trabalho no local desejado, clique em **Aplicar** para salvar as configurações antes do término do intervalo de 10 segundos.

Clique para redefinir a posição padrão da área de trabalho na TV de acordo com a resolução atual.

Arraste o controle deslizante para ajustar o brilho da imagem da TV.

Arraste o controle deslizante para ajustar o contraste da imagem da TV.

Arraste o controle deslizante para ajustar a saturação de cores da imagem da TV.

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

**Observação:** Recomenda-se *desativar* totalmente o filtro de flutuação ao reproduzir filme em DVD em um decodificador de hardware.

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

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

Ajusta as frequências do clock principal e da memória da GPU NVIDIA.

Define a velocidade do clock principal da GPU NVIDIA.

Indica a velocidade do clock principal em megahertz.

Define a velocidade de clock da interface de memória da placa gráfica.

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

Testa a estabilidade das novas configurações de frequência do clock antes de aplicá-las.

**Observação:** Você deve testar as novas configurações que diferirem dos padrões do fabricante antes de aplicá-las permanentemente.

Garante que quaisquer alterações feitas nas frequências do clock sejam aplicadas automaticamente quando o Windows for reiniciado.

**Observação:** Para ignorar a configuração automática do clock durante a inicialização, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada enquanto o Windows é iniciado. Se o computador estiver conectado a uma rede, pressione a tecla **Ctrl** imediatamente após efetuar logon no Windows.

Redefine todos os recursos de ajuste do clock e força uma nova detecção do hardware gráfico antes que os controles possam ser reativados.

**Observação:** Recomenda-se que você execute uma reinicialização sempre que atualizar o BIOS do adaptador gráfico com uma imagem mais atual do BIOS.

**Padrão do nView** é um modo de vídeo único. Utilize esse modo se houver apenas um dispositivo de vídeo conectado à sua placa gráfica baseada em GPU NVIDIA.

O modo **Cópia do nView** exibe uma cópia exata do vídeo principal no dispositivo secundário.

O modo **Expansão horizontal - nView** permite estender horizontalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois dispositivos de vídeo são combinados para formar uma única superfície de exibição mais ampla, útil para exibir itens mais largos do que um único vídeo.

O modo **Expansão vertical - nView** permite estender verticalmente a área de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois dispositivos de vídeo são combinados para formar uma única superfície de exibição mais ampla, útil para exibir itens mais altos do que um único vídeo.

Exiba uma representação gráfica da configuração de vídeo do nView.

Clique em um ícone de monitor para selecioná-lo como o vídeo atual.

Quando você clica com o botão direito do mouse no ícone de monitor, é exibido um menu pop-up que lhe permite fazer ajustes nos dispositivos de vídeo associados e acessar a guia Correção de cor.

Clique para travar a posição panorâmica atual no vídeo secundário em modo de cópia.

Isso permite congelar efetivamente a área de trabalho virtual em uma determinada posição, o que é útil para apresentações ou trabalhos com fins detalhes em aplicativos.

Para selecionar a área da tela de vídeo em que deseja aplicar zoom, clique nos ícones de seta ou de centro. Uma vez selecionada a área, é possível aplicar zoom nessa parte da tela arrastando-se o controle deslizante abaixo.

Arraste o controle deslizante para aumentar ou diminuir o zoom da área selecionada na tela de reprodução de vídeo.

Clique na seta para baixo e selecione **Vídeo principal** ou **Vídeo secundário**, dependendo de onde deseja reproduzir o vídeo em modo de tela cheia.

Para desativar o modo de tela cheia, selecione **Desativar**.

Força o software de sobreposição a utilizar o busmaster.

**Observação:** Recomenda-se deixar esta opção desmarcada, a menos que você tenha problemas com a reprodução de vídeo, como falha ou ausência de imagem.

Exibe o tipo de dispositivo de vídeo que você está utilizando com a placa gráfica selecionada.

Clique para exibir as propriedades do dispositivo e dos drivers deste vídeo.

Relaciona as taxas de atualização disponíveis para o monitor. Uma alta frequência de atualização reduz a flutuação na tela.

Especifica se a lista abaixo de Frequência de atualização inclui modos que não são compatíveis com o seu vídeo.

**Cuidado:** Escolher um modo não apropriado para o seu vídeo pode causar sérios problemas de exibição e danificar seu hardware.

Especifica que o vídeo correspondente ao ícone selecionado acima seja o vídeo principal.

Quando você iniciar o computador, a caixa de diálogo de logon será exibida no vídeo principal. Por padrão, a maioria das janelas de aplicativos é exibida no vídeo principal quando você as abre. O vídeo principal contém o canto superior esquerdo da área de trabalho.

Mostra todas as exibições atuais do nView. Se houver mais de um dispositivo conectado e você alternar para um modo diferente de Padrão, selecione o vídeo que deseja tornar atual.

Você também pode clicar no ícone de monitor acima para selecioná-lo como o vídeo atual.

Clique para definir ou alterar as configurações relacionadas ao dispositivo de saída utilizado no vídeo atual.

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

**Observação:** Utilize este recurso se tiver conectado algum dispositivo de vídeo depois de abrir o painel de controle.

Marque esta caixa se houver um monitor conectado ao conector de vídeo secundário que não esteja sendo detectado. Isso é útil para monitores antigos ou monitores que utilizam conectores BNC.

Clique para acessar recursos adicionais da GPU NVIDIA.

Clique para acessar o site da NVIDIA na Web e obter as informações e os drivers mais atuais para a GPU NVIDIA.

Estas informações detalham os aspectos de hardware da GPU NVIDIA selecionada no momento.

Estas informações detalham os aspectos seleccionados do sistema que podem afetar o desempenho geral dos elementos gráficos.

Lista dos arquivos utilizados no momento pela GPU NVIDIA, incluindo suas descrições e versões.

Desativa a suavização em aplicativos 3D.

**Observação:** Ative esta opção se desejar um desempenho máximo de seus aplicativos.

Ativa a suavização usando o modo 2x.

**Observação:** Esse modo oferece qualidade de imagem aprimorada e alto desempenho em aplicativos 3D.

Ativa uma técnica de suavização patenteada, disponível na família GeForce GPU.

**Observação:** O Quincunx Antialiasing oferece a qualidade do modo de suavização 4x, mais lento, porém com desempenho bastante semelhante ao do modo 2x, mais rápido.

Ativa a suavização usando o modo 4x.

**Observação:** Esse modo oferece uma qualidade de imagem superior, mas compromete o desempenho de aplicativos 3D.

Ativa a suavização usando o modo 4x, Gaussiano de 9 taps.

**Observação:** Esse modo oferece uma qualidade de imagem superior, mas compromete o desempenho de aplicativos 3D.

Ativa a suavização usando o modo 4xS. Esse modo oferece uma qualidade superior à do modo 4x, porém compromete um pouco o desempenho de aplicativos 3D.

**Observação:** Esta configuração afeta somente os aplicativos Direct3D. Ao serem executados, os aplicativos OpenGL utilizam a próxima configuração de suavização possível (ou seja, a configuração de opção imediatamente anterior à configuração 4xS).

Ativa automaticamente as configurações ideais de suavização para os aplicativos 3D compatíveis com este recurso.

Permite seleccionar manualmente o modo de suavização a ser utilizado durante a execução dos aplicativos 3D.

Exibe informações sobre as configurações AGP atuais do seu computador.

Selecione manualmente a taxa AGP utilizada pelo subsistema gráfico.

**Observação:** Se não tiver certeza de qual taxa AGP utilizar, deixe esta caixa de seleção desmarcada. O sistema determinará automaticamente a taxa AGP ideal.

Arraste o controle deslizante para selecionar manualmente a taxa AGP a ser utilizada pelo subsistema gráfico.

Selecione o método a ser utilizado pelo driver para gerenciar a memória de vídeo alocada na memória do sistema.

Especifique a quantidade de memória do sistema utilizada juntamente com o método especificado pelo modo de buffer de quadros atual.

Ao utilizar o modo de buffer de quadros dinâmico, especifique a estratégia de gerenciamento de memória do buffer de quadros.

O recurso NVIDIA **PowerMizer** permite regular o consumo de energia da GPU.

Você pode preservar a vida útil da bateria definindo **Economia de energia máxima** ou pode tirar proveito do desempenho gráfico total da sua GPU selecionando **Desempenho máximo**.

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

**Observação:** A escolha desta opção permite selecionar uma densidade de cor e/ou resolução independente para cada dispositivo de vídeo conectado à placa gráfica multivídeo.

Clique para abrir uma caixa de diálogo na qual você poderá personalizar configurações adicionais de sobreposição e de estéreo para o OpenGL.

**Observação:** Este botão é ativado *somente* quando você seleciona a opção "Ativar estéreo API de 4 buffers", na primeira caixa de listagem do painel.

Ativa sobreposições no OpenGL.

Alguns aplicativos (por exemplo, Softimage3D) requerem telas de sobreposição. As telas de sobreposição são utilizadas como uma superfície com paletas, além do buffer normal de cores (RGB). As sobreposições são especialmente úteis para sobrepor áreas de desenho que sejam independentes da imagem 3D propriamente dita, como menus e cursores. Elas são aceitas em modos de cores de 16 e 32 bits.

**Observação:** Não é possível utilizar sobreposições e estéreo do OpenGL simultaneamente. As sobreposições necessitam de memória gráfica adicional integrada e podem não estar disponíveis em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade de cor ou a resolução em caso de problemas de acesso à funcionalidade de sobreposição.

Ativa o estéreo no OpenGL.

Para executar os aplicativos de estéreo com lentes do obturador ou outro hardware, o driver da NVIDIA exporta os formatos de pixel em estéreo do OpenGL e organiza a memória para permitir que aplicativos estereoscópicos e monoscópicos sejam utilizados simultaneamente.

**Observação:** Ative esta opção apenas se for necessário. Alguns aplicativos selecionam automaticamente um formato de estéreo, enquanto outros podem não funcionar corretamente em um formato de pixel em estéreo.

**Observação:** Não é possível utilizar sobreposições e estéreo do OpenGL simultaneamente. A visualização do estéreo requer memória gráfica adicional integrada e nem sempre está disponível em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade de cor ou a resolução em caso de problemas de visualização do estéreo.

O driver da NVIDIA oferece suporte a diversos dispositivos de hardware de estéreo. Se você utilizar um hardware de estéreo que não seja o padrão, selecione o modo de exibição na caixa de listagem.

**Utilizar lentes do obturador:** Selecione esta opção somente se utilizar um ELSA 3D REVELATOR™ ou um adaptador compatível. Esses adaptadores convertem o sinal do monitor para DIN de 3 pinos padronizado, que é utilizado pela maioria dos dispositivos de hardware de estéreo disponíveis.

**Observação:** Não será necessário utilizar o adaptador se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos incorporado!

**Utilizar monitor entrelaçado vertical:** Ative esta opção se você tiver conectado uma tela plana de estéreo automático à sua placa gráfica.

**Utilizar modo Cópia do nView:** Ative esta opção se você tiver um hardware de estéreo passivo. Para utilizar esta opção, é necessário conectar os projetores a uma placa gráfica de vídeo duplo baseada em uma GPU NVIDIA e ativar o modo Cópia do nView na guia Modo de exibição do nView. Um vídeo mostrará o olho esquerdo da imagem; a outra, o olho direito.

**Observação:** Esta opção só está disponível em placas gráficas de dois ou mais vídeos.

**Utilizar conector DIN integrado:** Ative esta opção se sua placa gráfica possuir um conector DIN de 3 pinos incorporado. Nesse caso, não serão necessários adaptadores adicionais, como aqueles enviados com os obturadores ELSA 3D REVELATOR ou StereoGraphics. É possível conectar qualquer hardware de estéreo que utilize o conector DIN de 3 pinos diretamente à placa gráfica.

**Utilizar código de linha azul para StereoGraphics StereoEyes:** Ative esta opção se você utilizar um adaptador enviado com o StereoGraphics StereoEyes ou produtos compatíveis. Esses adaptadores convertem o sinal do monitor para o conector DIN de 3 pinos padronizado utilizado pela maioria dos dispositivos de hardware de estéreo disponíveis.

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

Caso não seja possível visualizar um efeito de estéreo, selecione esta opção para trocar as imagens da esquerda e da direita.

**Observação:** Em geral, é necessário ativar esta opção somente em monitores entrelaçados verticais e em modo passivo.

Esta opção reserva o máximo de memória possível para ser utilizada por mapas de textura. Isso pode melhorar o desempenho em aplicativos com uso intensivo de texturas, porém reduz o desempenho em aplicativos que não utilizam textura.

Proporciona maior nitidez às texturas durante a execução de aplicativos 3D com o recurso de suavização ativado. Isso pode ajudar a melhorar a qualidade da imagem.

Arraste o controle deslizante para definir o grau de filtragem anisotrópica aplicado às texturas. O valor mais alto proporciona melhor qualidade de imagem, enquanto o mais baixo permite um desempenho máximo.

Força a detecção de uma TV conectada à placa gráfica, mesmo que o painel de controle não mostre nenhuma TV conectada no momento. Isso é útil em situações em que um determinado modelo de TV conectado não carregue apropriadamente os sinais que permitem que a placa gráfica detecte sua presença.

Para ativar as configurações de TV:

Clique na caixa de seleção.

Quando solicitado, reinicialize o computador. Quando se conectar novamente, você poderá utilizar os controles da TV.

Paisagem é o modo "padrão" da área de trabalho.

Retrato resulta em uma rotação de 90 graus.

Paisagem invertida resulta em uma rotação de 180 graus.

Retrato invertido resulta em uma rotação de 270 graus.

Você pode utilizar o botão de seta para a direita (->) para executar as opções de rotação mostradas abaixo. Ou, clique na seta circular no canto superior direito e arraste-a na direção da rotação.

Você pode utilizar o botão de seta para a esquerda (<-) para executar as opções de rotação mostradas abaixo.

Determina as opções de renderização avançadas durante o uso de vários vídeos e/ou diferentes classes de GPUs NVIDIA.

**Observação:** As opções de aceleração de hardware de vídeos múltiplos não se aplicam ao modo Multiview do nView no Windows NT 4.0.

**Modo de vídeo único:** Se você tiver apenas um vídeo ativo, esta é a configuração padrão. Você também pode especificar essa configuração se tiver problemas com os modos de vários dispositivos explicados abaixo.

**Modo de expansão/cópia do nView:** Esta é a configuração padrão quando a configuração de vídeo do nView está definida como o modo Cópia ou Expansão do nView. Se várias placas gráficas baseadas em GPU NVIDIA estiverem sendo utilizadas no sistema com vídeos ativos, esta configuração será substituída por um dos modos de vários dispositivos descritos abaixo.

**Modo de compatibilidade de vários dispositivos:** Este modo estará disponível quando você tiver dois ou mais dispositivos de vídeo ativos ao executar o modo DualView do nView ou quando estiver utilizando diferentes classes de placas baseadas em GPU NVIDIA.

**Observação:** Quando este modo estiver em efeito, o OpenGL aplicará o modo de compatibilidade a todos os vídeos. Neste modo, quando houver diferentes classes de GPU em uso, o conjunto de recursos comuns de nível mais baixo de todas as GPUs ativas será exposto aos aplicativos OpenGL. O desempenho de renderização do OpenGL será um pouco mais lento do que no modo de vídeo único.

**Modo de desempenho de vários dispositivos:** Este modo estará disponível quando você tiver dois ou mais dispositivos de vídeo ativos ao executar o modo DualView do nView ou quando estiver utilizando diferentes classes de placas baseadas em GPU NVIDIA.

**Observação:** Quando este modo estiver em efeito, o OpenGL aplicará o modo de desempenho para todas as exibições. A exemplo do "modo de compatibilidade", quando houver diferentes classes de GPU em uso, o conjunto de recursos comuns de nível mais baixo de todas as GPUs ativas será exposto aos aplicativos OpenGL. No entanto, o desempenho da renderização é "mais rápido" do que no modo de compatibilidade, embora a alternância ou expansão dos dispositivos de vídeo possa resultar em artefatos de renderização temporários mínimos.

Ativa o comportamento de fixação de texturas relevante do OpenGL.

Fixação de texturas refere-se ao modo como as coordenadas de textura são tratadas quando extrapolam o corpo da textura. Elas podem ser fixadas na borda ou dentro da imagem.

Vincula o grau de rotação especificado para a sobreposição do vídeo principal ao vídeo secundário. Isso significa que o grau de rotação escolhido no painel NVRotate será aplicado aos dispositivos de vídeo principal e secundário.

**Controle de zoom** permite aplicar o zoom ao vídeo renderizado.

Clique no botão do menu suspenso para selecionar o vídeo no qual o zoom será aplicado.

**Espelho do vídeo** define a seleção de zoom para o vídeo secundário no qual o espelho do vídeo é renderizado.

**Sobreposição de vídeo** define a seleção de zoom para o vídeo primário no qual a sobreposição do vídeo é renderizada.

**Ambos** aplica a seleção de zoom nos vídeos principal e secundário nos quais o vídeo é renderizado.

Ativa a caixa de diálogo de aviso do indicador térmico.

Quando o valor da temperatura do núcleo da GPU NVIDIA corresponder ao valor do limite de desaquecimento do núcleo, a caixa de diálogo Indicador térmico será exibida automaticamente e descreverá a situação e as ações tomadas para prevenir possíveis danos a qualquer GPU do sistema.

Esta é a temperatura atual da GPU NVIDIA selecionada no sistema.

Esta é a temperatura atual da área em torno da GPU NVIDIA selecionada no sistema. Essa temperatura varia muito, dependendo das outras fontes de calor localizadas próximas à GPU.

Clique na unidade de temperatura (Fahrenheit ou Celsius) que deseja utilizar para os valores de temperatura neste painel.

Clique na seta para cima ou na seta para baixo para alterar o valor a partir do qual a GPU deverá se desacelerar para evitar superaquecimento.

Quando esse valor corresponder ao valor de temperatura do núcleo da GPU e a opção "Ativar aviso do indicador térmico..." estiver ativada, será exibida automaticamente uma caixa de diálogo avisando da condição e das ações tomadas para evitar o possível superaquecimento e danos a qualquer GPU do sistema.

**Observação:** O valor recomendado para esta configuração é o padrão especificado pelo fornecedor. Quaisquer alterações neste valor deverão ser feitas com extremo cuidado.

Exibe a temperatura atual do núcleo da GPU NVIDIA na bandeja do sistema.

Estas informações descrevem as capacidades do sistema relacionadas a AGP.

Esta seção fornece a identificação do fabricante e as capacidades de AGP do conjunto de chips da placa-mãe do computador.

Esta seção descreve as capacidades de AGP da GPU NVIDIA.

Esta seção resume as capacidades de AGP disponíveis efetivamente para uso no sistema. Os itens listados são recursos AGP comuns tanto ao conjunto de chips da placa-mãe quanto à GPU NVIDIA.

Esta configuração permite que você ajuste manualmente a taxa máxima de AGP na qual operam suas placas gráficas.

**Observação:** O ajuste desta configuração para um valor mais rápido do que o considerado seguro para seu sistema específico poderá deixar o sistema instável.

Marque esta caixa para ativar gravações rápidas (FW - Fast Writes) de AGP.

Marque esta caixa para ativar o endereçamento da banda lateral (SBA - SideBand Addressing) de AGP.

Marque esta caixa para ativar o cache de buffer de comando em 2D.

Esta opção permite que você controle o número máximo de solicitações de barramento AGP pendentes permitidas na fila.

Selecione esta opção para permitir que o sistema escolha a melhor configuração para o número máximo de solicitações de barramento AGP pendentes.

Selecione esta opção para especificar o número máximo de solicitações de barramento AGP pendentes.

Clique nesta opção para testar a configuração AGP especificada neste painel. Este teste pode determinar se as configurações selecionadas podem causar problemas de desempenho ou de estabilidade.

Arraste o controle deslizante para selecionar a configuração de desempenho (conforme descrita abaixo) apropriada para melhorar a qualidade nos aplicativos Direct3D e OpenGL.

**Aplicativo:** Utilize esta configuração para garantir que o driver atenda estritamente a todas as solicitações do aplicativo.

**Equilibrado:** Utilize esta configuração padrão para obter o melhor ajuste entre as solicitações e o desempenho do aplicativo.

**Agressivo:** Utilize esta configuração para obter o mais alto desempenho do aplicativo.

Para utilizar este controle deslizante, arraste-o para definir o grau de suavização a ser utilizado nos aplicativos Direct3D e OpenGL. A **suavização** é uma técnica utilizada para minimizar o efeito "quadriculado" que, às vezes, é visto nas bordas de objetos 3D. A seleção pode variar entre a desativação completa da suavização à seleção do valor máximo possível para um determinado aplicativo.

**Desligado.** Desativa a suavização em aplicativos 3D. Selecione esta opção se desejar um desempenho máximo dos seus aplicativos.

**2x.** Ativa a suavização usando o modo 2x. Esse modo oferece qualidade de imagem aprimorada e alto desempenho em aplicativos 3D.

**Quincunx.** Ativa uma técnica de suavização patenteada, disponível na família GeForce GPU. O Quincunx Antialiasing oferece a qualidade do modo de suavização 4x, mais lento, porém com desempenho bastante semelhante ao do modo 2x, mais rápido.

**4x.** Ativa a suavização usando o modo 4x. Esse modo oferece uma qualidade de imagem superior, mas compromete o desempenho de aplicativos 3D.

**4x, Gaussiano de 9 taps.** Ativa a suavização usando o modo 4x de 9 taps (Gaussiano). Esse modo oferece uma qualidade de imagem superior, mas compromete o desempenho de aplicativos 3D.

**Observação:** Algumas opções podem não estar disponíveis devido à limitação de seu hardware. Para obter mais detalhes, consulte o Guia do usuário da NVIDIA.

Para utilizar este controle deslizante, arraste-o para definir o grau de filtragem anisotrópica e obter uma melhor qualidade de imagem. A ativação desta opção melhora a qualidade da imagem, mas reduz o desempenho.

**Desligado.** Desativa a filtragem anisotrópica.

**1x.** Resulta no desempenho máximo.

**2x.** Resulta em uma melhor qualidade de imagem, porém causa perda do desempenho.

**4x.** Resulta em uma melhor qualidade de imagem, porém causa perda do desempenho.

**8x.** Resulta na melhor qualidade de imagem.

**Observação:** Algumas opções podem não estar disponíveis devido à limitação de seu hardware. Para obter mais detalhes, consulte a documentação do usuário da NVIDIA.

Permite que o aplicativo Direct3D selecione sua própria taxa de atualização. Quando esta opção for ativada, a caixa de listagem abaixo será desativada.

Permite que o driver substitua a taxa de atualização dos aplicativos Direct3D. Quando esta opção for ativada, a caixa de listagem abaixo também será ativada.

Esta caixa de listagem permite que você substitua individualmente as taxas de atualização para cada resolução.

**Padrão** significa que será utilizada a taxa de atualização do aplicativo. Qualquer outro valor significa que é necessário definir a taxa como o valor utilizado nos aplicativos Direct3D de tela cheia.

Para substituir uma taxa de atualização

Na coluna Taxa de atualização, clique na palavra **Padrão** na linha que contém a resolução cuja taxa de atualização você deseja alterar. Será exibida uma lista de valores.

Selecione uma taxa de atualização e clique em **Aplicar**.

Proporciona maior nitidez à qualidade da imagem amplificando 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.

Esta é a fonte de alimentação em uso no momento.

Este é o nível de alimentação atual em relação ao desempenho.

Este é o nível atual de carga da bateria.

Para utilizar este controle deslizante de tamanho de tela da TV, arraste-o até o nível relativo ao tamanho de sua TV. Por exemplo, se você vir uma borda preta na tela da TV, utilize o controle deslizante para ampliar a tela e remover a borda.

**Observação:** A configuração na extrema direita (arraste o controle deslizante para a direita, até o fim) é ideal para a visualização do DVD.

A Vibração digital permite que você controle a separação de cores e a intensidade das imagens, o que resulta em imagens de reprodução de vídeo mais nítidas e claras.

Alguns filmes (imagens de vídeo) poderão aparecer escuros durante a reprodução. Você pode aumentar o valor de gama para clarear a imagem.

