

Activa a emulação da tabela de efeitos "fog" (nevoeiro). O Direct3D especifica se uma GPU da NVIDIA com capacidade de aceleração do hardware Direct3D consegue implementar o efeito "fog" em vértices ou em tabelas.

Nota: alguns jogos não consultam devidamente as capacidades do hardware Direct3D e contam com o suporte de efeitos "fog" de tabela; a activação desta opção garante o funcionamento correcto desses jogos com a GPU da NVIDIA.

Força 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 seu trabalho exija uma profundidade de memória intermédia em Z específica; se esta opção estiver desactivada, apenas funcionam as aplicações cuja profundidade da memória temporária em Z operacional corresponde à da configuração do hardware actual.

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

Ao activar esta opção, o hardware passa a utilizar um mecanismo diferente para a colocação de aplicações de 16 bits em memória intermédia de profundidade , facto que pode produzir melhores imagens de 3D.

Activa o logótipo da NVIDIA no Direct3D.

A activação desta opção mostra o logótipo da NVIDIA no canto inferior do ecrã durante a execução de aplicações Direct3D.

A 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 correctamente se for activada a geração automática de mapas MIP; em caso de problemas, 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 elimina geralmente o alinhamento incorrecto da textura ou o aspecto, mas à custa do desempenho.

Permite ajustar o bias do nível de detalhe (**LOD**) dos mapas MIP.

Um bias mais pequeno fornece imagens de melhor qualidade; que um bias maior melhora o desempenho da aplicação. Pode escolher um de cinco níveis predefinidos, variando de **Melhor qualidade de imagem** a **Melhor desempenho**.

Mostra uma lista das definições personalizadas (ou ajustes) guardados.

Para activar a definição, seleccione um elemento da lista e clique em **Aplicar**.

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

Depois de encontradas as melhores definições para um determinado jogo Direct3D, guardar as definições como um ajuste personalizado permite configurar rapidamente o Direct3D antes de iniciar o jogo. É, assim, eliminada a necessidade de definir cada uma das opções individualmente.

Clique para eliminar a definição personalizada actualmente seleccionada na lista.

Clique para repor todos os valores predefinidos.

Clique para mostrar a caixa de diálogo onde pode personalizar definições adicionais de Direct3D.

Mova o cursor, se pretender alterar o esquema do hardware para atribuição de textura aos respectivos elementos.

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 dos elementos 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 cursor para ajustar a origem do elemento da textura em qualquer ponto entre o canto superior esquerdo e o centro do elemento da textura.

Permite que a GPU da NVIDIA utilize a capacidade especificada de memória do sistema (além da memória instalada no próprio adaptador de vídeo) para armazenar texturas.

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

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

Especifica o modo como a sincronização vertical é tratada em Direct3D.

- **Sempre desactivada.** Desactiva sempre a sincronização vertical nas aplicações Direct3D.
- **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.

Limita o número de videogramas que a CPU pode preparar antes de os enviar para tratamento pelo processador, quando a sincronização vertical está desactivada.

Nota: em alguns casos, quanto maior for o número permitido de videogramas pré-apresentados, maior pode ser o “desfasamento de entrada” em resposta a dispositivos como, por exemplo, joysticks, comandos ou teclados; reduza este valor se, ao executar jogos, detectar um atraso visível relativamente à resposta dos dispositivos de entrada ligados ao computador.

Desactiva o suporte dado aos controladores para obtenção das instruções adicionais utilizadas por algumas CPU.

Algumas CPU suportam instruções 3D adicionais que complementam a GPU da NVIDIA e melhoram o desempenho dos jogos ou aplicações 3D . Esta opção permite desactivar o suporte dado aos controladores para obterem essas instruções 3D adicionais, o que pode ser útil para efeitos de comparação de desempenhos ou para a resolução de problemas.

Permite que o controlador exporte formatos de pixel estereoscópicos, de maneira a que as aplicações de OpenGL possam utilizar estéreo e activar os obturadores estereoscópicos.

Permite que o controlador exporte formatos de pixel de sobreposição, de maneira a que as aplicações OpenGL possam utilizar sobreposições.

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

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

Programa as melhores definições para a aplicação OpenGL seleccionada. Clique na seta da caixa de listagem, para mostrar a lista das aplicações e, em seguida, escolha uma.

Determina se as texturas de uma profundidade de cor especifica devem ser utilizadas, por predefinição, pelas aplicações OpenGL.

- A opção **Utilizar profundidade de cor do ambiente de trabalho** utiliza sempre as texturas actuais da profundidade de cor do 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 escolher o método de **transferência em bloco** ou o de **selecção automática**.

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

Especifica o modo como a sincronização vertical é tratada 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 ela seja activada.
- **Activada por predefinição** Mantém a sincronização vertical activada, a não ser que uma aplicação exija especificamente que ela seja desactivada.

Clique para guardar as definições actuais como predefinição personalizada, que depois é adicionada à lista adjacente.

Depois de encontradas as melhores definições para uma determinada aplicação OpenGL, guardar as definições como predefinição personalizada permite configurar rapidamente o OpenGL antes de iniciar o programa. É, assim, eliminada a necessidade de definir cada uma das opções individualmente.

Mova o cursor, para ajustar os valores **Brilho**, **Contraste** ou **Gama** relativamente ao canal de cor seleccionado.

As definições de correcção de cores ajudam a compensar as variações de luminosidade entre a imagem de origem e o respectivo resultado num dispositivo de visualização. Ao trabalhar com aplicações de processamento de imagens, ajuste as definições de correcção de cores, de maneira a obter uma reprodução mais exacta das imagens (por exemplo, fotografias) no dispositivo de visualização.

Além disso, muitos jogos com aceleração 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 da caixa de listagem, para seleccionar o canal de cor controlado pelos cursores. Pode ajustar os canais **Vermelho**, **Verde** ou **Azul** individualmente ou todos de uma só vez.

O modo **Vibração digital** permite controlar melhor a separação e a intensidade das cores, proporcionando imagens mais nítidas e brilhantes em todas as aplicações.

Utilize o cursor para regular os seguintes níveis de vibração digital: **Desactivada**, **Baixo**, **Médio**, **Alto** e **Máx.**.

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

Active esta opção se pretender aplicar automaticamente, na próxima sessão do Windows (ou seja, depois de reinicializar o computador), os ajustes de cor que regulou.

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

Mostra a lista de definições de cor personalizadas que foram guardadas.

Para restaurar uma definição, selecione um item 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 repor os valores de cor nas predefinições do hardware.

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

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

Clique para escolher o ícone que deve representar o utilitário **Definições da NVIDIA** na barra de tarefas do Windows.

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

Activa o gestor do ambiente de trabalho do nView, acrescentando 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 mostrar o painel das propriedades do gestor do ambiente de trabalho do nView.

Depois de marcada a opção **Activar Gestor do ambiente de trabalho**, clique para abrir o painel de propriedades **Gestor do ambiente de trabalho do nView**.

O painel das propriedades do gestor do ambiente de trabalho do nView permite configurar uma série de funcionalidades do gestor do ambiente de trabalho relativamente a ambientes de trabalho únicos e múltiplos e a unidades de visualização (monitores).

Estas opções permitem 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 na unidade de visualização.

Clique para repor a posição predefinida do ambiente de trabalho relativamente à resolução e taxa de actualização actuais.

Selecione o dispositivo de visualização (monitor, ecrã plano ou televisor), consoante o tipo de unidade ou unidades suportadas pela placa gráfica baseada em GPU da NVIDIA.

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

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

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

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

Nota: se o país onde se encontra não constar na lista, seleccione o mais próximo.

Clique para especificar o tipo de 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, escolha a definição **Seleção automática**.

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

Nota: se a imagem do televisor ficar desordenada ou em branco devido ao sobreajustamento, aguarde 10 segundos; a imagem volta automaticamente à posição predefinida e pode fazer novos ajustes; depois de posicionar o ambiente de trabalho onde pretende, faça clique em **Aplicar** para guardar as definições antes que se esgote o intervalo de 10 segundos.

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

Mova o cursor, para ajustar o brilho da imagem do televisor.

##Mova o cursor, para ajustar o contraste da imagem do televisor.

Mova o cursor, para ajustar a saturação de cor da imagem do televisor.

Move the Mova o 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 em DVD a partir de um descodificador de hardware.

Utilize estes comandos para ajustar a qualidade de vídeo ou da reprodução de DVD no dispositivo de visualização (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 em DVD no computador. Permite ajustar as frequências de relógio (geral e de memória) da GPU da NVIDIA.

Define a velocidade de relógio da GPU da NVIDIA.

Indica a velocidade de relógio em megahertz.

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

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

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

Nota: tem que testar todas as novas definições que diferem das predefinições de fábrica 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 premida a tecla <Ctrl> 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 seja efectuada uma redefinição sempre que proceder ao flash do BIOS do adaptador de vídeo com uma imagem BIOS actualizada.

Padrão do nView é um modo de monitor único. Utilize-o se tiver apenas um dispositivo de vídeo ligado à placa gráfica baseada em GPU da NVIDIA.

O modo **nView Clone** mostra, no dispositivo secundário, uma cópia exacta do ecrã do primário.

O modo **Expansão horizontal do nView** permite expandir horizontalmente o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de visualização. 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 dimensão de um único ecrã.

Expansão vertical do nView – Este modo permite expandir verticalmente o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de visualização. 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 dimensão de um único ecrã.

Mostrar a representação gráfica da configuração de vídeo do nView.

§ Clique numa imagem do monitor para o seleccionar como unidade de visualização actual.

§ Ao fazer clique com o botão direito do rato na imagem do monitor, aparece um menu de contexto no qual é possível fazer ajustes relativos aos dispositivos de visualização associados e aceder ao separador **Correcção de cores**.

Clique para bloquear a actual posição de expansão na unidade de visualização secundária com **modo Clone**. Isso permite “imobilizar” o ambiente de trabalho virtual numa determinada posição, o que é prático para as apresentações ou trabalho pormenorizado em aplicações.

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

Mova o cursor para ampliar ou reduzir a parte seleccionada do ecrã de reprodução de vídeo. Clique na seta da caixa de listagem e, em seguida, seleccione **Ecrã principal** ou **Ecrã secundário**, consoante a unidade de visualização onde pretenda reproduzir vídeo em modo de ecrã inteiro. Para desactivar o modo de ecrã inteiro, seleccione **Desactivar**.

Força 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 ou ausência total de imagens.

Mostra o tipo de dispositivo de visualização que está a ser utilizado com a placa gráfica seleccionada.

Clique para mostrar as propriedades do dispositivo e do controlador para este monitor.

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

Especifica se a lista em **Frequência de actualização** inclui modos não suportados pelo monitor.

Cuidado : a escolha de um modo inadequado para o monitor pode causar graves problemas de visualização e provocar danos no hardware.

Especifica que a unidade de visualização correspondente ao ícone acima seleccionado é o ecrã principal.

Ao iniciar o computador, a caixa de diálogo de início de sessão aparece na unidade de visualização principal. A maioria das janelas das aplicações, ao serem abertas, aparecem, por predefinição, no ecrã principal. O ecrã principal contém o topo superior esquerdo do ambiente de trabalho.

Mostra todas as unidades de visualização actuais do nView. Se existir mais do que um dispositivo ligado e se tiver mudado para outro modo que não **Padrão**, seleccione o dispositivo que deseja definir como actual.

Pode também clicar na imagem de monitor acima para o seleccionar como dispositivo actual.

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

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

Nota: utilize esta função se tiver ligado algum ecrã depois de ter aberto o painel de controlo.

Marque esta caixa, se tiver um monitor ligado ao conector de vídeo secundário que não esteja a ser detectado. É uma funcionalidade útil para monitores antigos ou ligados por meio de conectores BNC.

Clique para aceder a funções adicionais da GPU da NVIDIA.

Clique para aceder ao website da NVIDIA e obter as informações mais recentes e controladores para a GPU da NVIDIA.

Estas informações fornecem detalhes sobre o hardware da GPU actualmente seleccionada.

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

Apresenta a lista dos ficheiros, incluindo as respectivas descrições e versões, a serem utilizados pela 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 proporciona uma melhor qualidade de imagem e um melhor desempenho em aplicações 3D.

Activa uma técnica de antialiasing patenteada disponível para os produtos GPU GeForce.

Nota: o 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 proporciona melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho, em aplicações 3D.

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

Nota: este modo proporciona melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.

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

Nota: esta definição só afecta aplicações Direct3D; ao executar aplicações de OpenGL, o OpenGL utiliza a definição seguinte 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 seleccionar manualmente o modo de antialiasing a utilizar na execução de aplicações 3D.

Mostra informações acerca das definições AGP actuais do computador.

Selecione manualmente a frequência utilizada pelo subsistema gráfico para o bus AGP.

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

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

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

Especifica a estratégia de gestão de memória intermédia de enquadramento, quando utilizar o modo dinâmico de memória intermédia de enquadramento

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

Pode optar entre preservar a duração da bateria, definindo **Poupança máxima de energia**, ou tirar o máximo partido do desempenho gráfico da GPU, seleccionando **Desempenho máximo**.

Permite que os adaptadores de vídeo com várias saídas sejam tratados pelo Windows como se fossem adaptadores individuais e separados, instalados no sistema.

Nota: a activação desta opção permite seleccionar uma resolução e/ou uma profundidade de cor independentes relativamente a cada dispositivo de visualização ligado à placa gráfica multimonitor.

Clique para abrir uma caixa de diálogo onde pode personalizar definições adicionais de estereoscopia e sobreposições do OpenGL.

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, o 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 funcionar em todas as resoluções – se tiver problemas ao aceder à funcionalidade de sobreposição, reduza a resolução ou a profundidade de cor.

Activa a estereoscopia no OpenGL.

Para executar aplicações estereoscópicas com obturadores ou outro hardware, o controlador NVIDIA exporta formatos de pixel estereoscópicos 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 escolhem automaticamente um formato estereoscópico, enquanto outras aplicações podem não funcionar correctamente num formato de pixel estereoscópico.

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

O controlador da NVIDIA suporta vários tipos de hardware estereoscópico. Se não utilizar o hardware estereoscópico 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 estereoscópico 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 quando ligar um ecrã plano estereoscópico automático à placa gráfica.

Utilizar modo de clone do nView: active esta opção se tiver hardware estereoscópico passivo. A utilização desta opção implica a ligação dos projectores a uma placa gráfica multimonitor baseada numa GPU da NVIDIA e a activação do modo Clone do nView, a partir do separador **Modo de visualização**. Uma unidade de visualização mostra a parte esquerda da imagem e a outra a direita.

Nota: esta opção só está disponível se a placa gráfica for multimonitor (dois ou mais monitores).

Utilizar conector DIN na placa; active esta opção se a sua placa gráfica tiver incorporado um conector DIN de 3 pinos; se for o caso, não são precisos adaptadores adicionais, como os que são fornecidos com os óculos estereoscópicos StereoGraphics; pode ligar qualquer hardware estereoscópico directamente à placa gráfica, utilizando o conector DIN de 3 pinos.

Utilizar “blue-line-code” para produtos StereoGraphics: active esta opção se utilizar um adaptador fornecido com óculos StereoEyes da StereoGraphics ou produtos compatíveis; estes adaptadores traduzem o sinal do monitor para o conector Din de 3 pinos utilizado pela maioria do hardware estereoscópico existente.

Nota: não é preciso utilizar o adaptador, se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos incorporado!

No caso de não conseguir ver efeitos estereoscópicos, seleccione esta opção para trocar a imagem esquerda com a direita.

Nota: geralmente, só é preciso activar esta opção relativamente a monitores verticais entrelaçados e no modo passivo.

Esta opção utiliza a memória que for possível em mapas de textura. Isto pode melhorar o desempenho das aplicações que utilizam texturas intensivamente, em detrimento de uma redução mínima no desempenho das aplicações que não recorrem a texturas.

Acentua as texturas na execução de aplicações 3D com antialiasing activado, o que ajuda a melhorar a qualidade da imagem.

Mova o cursor, para definir o grau de filtração anisotrópica aplicado às texturas. A regulação mais alta proporciona a melhor qualidade de imagem e a mais baixa permite o melhor desempenho.

Força a detecção de um televisor ligado à placa gráfica, mesmo se o painel de controlo não indicar que ele está ligado. É uma funcionalidade útil, nos casos em que o modelo de televisor em questão não envia correctamente os sinais que permitem que a placa gráfica o detecte.

Para activar as definições de TV:

1. Clique na caixa de verificação.
2. Quando lhe for pedido, reinicialize o computador. Depois de iniciar nova sessão, já pode utilizar os controlos da TV.

Horizontal é o modo predefinido do ambiente de trabalho.

Vertical proporciona uma rotação de 90 graus.

Horizontal invertido proporciona uma rotação de 180 graus.

Vertical invertido proporciona uma rotação de 270 graus.

Pode servir-se do botão de seta para a direita (->) para efectuar as opções de rotação abaixo. Como alternativa, pode clicar na seta circular do canto superior direito e movê-la de acordo com a rotação.

Pode servir-se do botão de seta para a esquerda (<-) para efectuar as opções de rotação abaixo.

Determina as opções de apresentação avançadas ao utilizar várias unidades de visualização e/ou diferentes classes de GPU da NVIDIA.

Nota: as opções de aceleração multimonitor por hardware não se aplicam ao modo Multiview do nView no Windows NT 4.0.

- Modo de monitor único: se tiver um único monitor activo, esta é a predefinição; pode também especificar esta definição se tiver problemas com os modos multimonitor abaixo descritos.
- Modo Clone/Span do nView: é a predefinição, quando a configuração de visualização do nView está definida como Clone ou Span; se houver várias placas gráficas NVIDIA baseadas em GPU a serem utilizadas no sistema com monitores activos, esta definição é substituída por um dos modos multimonitor abaixo descritos.
- Modo de compatibilidade multimonitor: este modo está disponível se houver dois ou mais dispositivos de visualização activos ao executar o modo Dualview do nView ou se estiver a servir-se de diferentes classes de placas NVIDIA baseadas em GPU.

Nota: quando este modo está activo, o OpenGL apresenta os resultados num modo compatível com todos os dispositivos; neste modo, quando estão várias classes de GPU a ser utilizadas, é exposto às aplicações em OpenGL o “mínimo denominador comum” dos conjuntos de funcionalidades de todas as GPU activas; o desempenho de apresentação gráfica do OpenGL é ligeiramente inferior ao do modo de monitor único.

- Modo de desempenho multimonitor: este modo está disponível se houver dois ou mais dispositivos de visualização activos ao executar o modo Dualview do nView ou se estiver a servir-se de diferentes classes de placas NVIDIA baseadas em GPU.

Nota: quando este modo está activo, o OpenGL apresenta os resultados num modo destinado a obter o melhor desempenho em todos os dispositivos; tal como acontece no “modo de compatibilidade”, sempre que sejam utilizadas diferentes classes de GPU, é exposto às aplicações em OpenGL o “mínimo denominador comum” dos conjuntos de funcionalidades de todas as GPU activas; no entanto, o desempenho de apresentação é “mais rápido” do que no modo de compatibilidade, embora a alternância entre monitores ou a expansão por mais de um monitor possa provocar pequenas interferências transitórias na produção de imagens.

Activa o comportamento de fixação de textura em conformidade com o OpenGL

Fixação de texturas designa o modo como as coordenadas de textura são tratadas, quando ficam fora do corpo da textura. As coordenadas podem ser fixadas no limite ou no interior da imagem.

Associa o grau de rotação especificado para sobreposição de vídeo no monitor principal ao do monitor secundário. Isto significa que o grau de rotação que for escolhido no painel NVRotate tem efeito tanto no monitor principal como no secundário.

Comando de zoom permite ampliar/reduzir a imagem apresentada.

Clique no botão do menu de contexto para seleccionar o monitor objecto de zoom.

- **Reflexão de vídeo** define a selecção de zoom no ecrã secundário em que a reflexão de vídeo é apresentada.
- **Sobreposição de vídeo** define a selecção de zoom para o ecrã principal no qual a sobreposição de vídeo é apresentada.
- **Ambos** aplica a selecção de zoom tanto ao ecrã principal como ao secundário onde o vídeo é apresentado.

Activa a caixa de alerta do indicador de temperatura.

Sempre que a temperatura central da GPU da NVIDIA atingir o valor-limite central para abrandamento, a caixa de diálogo de indicação de temperatura aparece automaticamente, descrevendo a situação e as medidas que foram tomadas para evitar potenciais danos em determinadas GPU do sistema.

É a temperatura actual da GPU da NVIDIA seleccionada.

É a temperatura actual da zona circundante da GPU da NVIDIA instalada no sistema. É muito variável, já que depende de outras fontes de calor localizadas nas proximidades da GPU.

Neste painel, clique na unidade (Celsius ou Fahrenheit) que a utilizar para os valores de temperatura.

É o valor a partir do qual a GPU abranda actividade, de maneira a evitar sobreaquecimento.

Sempre que este valor atinja o da temperatura central da GPU e a opção **Activar alerta do indicador de temperatura....** esteja activada neste painel, aparece automaticamente uma caixa de diálogo alertando para a situação e descrevendo as medidas que foram tomadas para evitar potenciais danos em determinadas GPU do sistema.

Mostra a temperatura central da GPU da NVIDIA no tabuleiro de sistema.

Estas informações descrevem as funcionalidades do sistema relacionadas com AGP.

Esta secção apresenta a identificação do fabricante e as funcionalidades de AGP do conjunto de chips da placa principal do computador.

Esta secção descreve as funcionalidades de AGP da Gpu da NVIDIA.

Esta secção resume as funcionalidades de AGP actualmente disponíveis no sistema. Os elementos da lista são funcionalidades AGP comuns ao conjunto de chips da placa principal e à GPU da NVIDIA.

##Esta definição permite ajustar manualmente a taxa de AGP máxima de funcionamento da placa gráfica.

Nota: a regulação desta definição pode fazer com que o sistema fique instável se ela for feita para uma velocidade maior do que a considerada segura pela configuração do sistema.

Marque esta caixa, para activar escritas rápidas (FW – Fast Writes) na AGP.

Marque esta caixa, para activar o endereçamento por banda lateral na AGP.

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

Esta opção permite controlar o número máximo de pedidos pendentes para o bus AGP que podem ser postos em fila de espera.

Selecione esta opção para permitir que o sistema escolha a melhor definição para o número máximo de pedidos para o bus AGP.

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

Clique para testar a configuração de AGP especificada neste painel. Este teste permite determinar se as definições escolhidas provocam instabilidade ou prejudicam o desempenho.

Mova o cursor, para definir o grau de antialiasing a utilizar em aplicações Direct3D e OpenGL. O antialiasing é uma técnica utilizada para minimizar o efeito escadeado que por vezes se vê ao longo dos contornos dos objectos 3D. Pode seleccionar entre desactivar completamente o antialiasing ou activá-lo ao máximo, em cada aplicação.

- **Desactivar.** Desactiva o antialiasing em aplicações 3D. Selecciona esta opção se pretender o desempenho máximo das aplicações.
- **2x.** Activa o antialiasing utilizando o modo 2x. Este modo proporciona melhor qualidade de imagem e um melhor desempenho em aplicações 3D.
- **2xQ.** Activa uma técnica de antialiasing patenteada, disponível na família de produtos GPU GeForce. O antialiasing 2xQ (Quincunx) proporciona 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 proporciona melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.
- **4xG.** Activa o antialiasing utilizando o modo 4x com 9 amostras (de Gauss). Este modo proporciona melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho em aplicações 3D.
- **4xS.** Activa o antialiasing utilizando o modo 4xS. Este modo proporciona melhor qualidade do que o modo 4x, com um desempenho ligeiramente inferior em aplicações 3D. Esta definição só afecta aplicações Direct3D.
- **6xS.** Activa o antialiasing utilizando o modo 6xS. Este modo proporciona melhor qualidade de imagem do que o 4xS. Esta definição só afecta aplicações Direct3D.
- **8x.** Activa o antialiasing utilizando o modo 8x. Este modo proporciona melhor qualidade de imagem do que o 6xS em aplicações Direct3D e do que o 4x em aplicações OpenGL.
- **16x.** Activa o antialiasing utilizando o modo 2x. Este modo proporciona melhor qualidade de imagem do que o 8x.

Nota: algumas opções podem não estar disponíveis devido a limitações de hardware do sistema. Para mais pormenores, consulte o manual do utilizador da NVIDIA.

Mova o cursor, para definir o grau de filtração anisotrópica, com vista a melhorar a qualidade da imagem. A activação desta opção melhora a qualidade da imagem, em detrimento de alguma eficácia de desempenho.

- **Desactivar.** Desactiva a filtração anisotrópica.
- **1x.** Proporciona um desempenho máximo.
- **2x.** Proporciona uma melhor qualidade de imagem, em detrimento do desempenho.
- **4x.** Proporciona uma melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho.
- **8x.** Proporciona a melhor qualidade de imagem possível.

Nota: algumas opções podem não estar disponíveis devido a limitações de hardware do sistema. Para mais pormenores, consulte o manual do utilizador da NVIDIA.

Permite que sejam as aplicações Direct3D a seleccionarem as suas próprias taxas de actualização. A caixa de listagem abaixo fica desactivada quando esta opção está activada.

Permite que o controlador ignore a taxa de actualização das aplicações Direct3D. A caixa de listagem abaixo fica activada quando esta opção está activada.

Esta caixa de listagem permite ignorar individualmente as taxas de actualização associadas a cada uma das resoluções.

Predefinição significa que é utilizada a taxa de actualização da aplicação.) Qualquer outro valor significa que a taxa de actualização é definida para o valor referente às aplicações Direct3D de ecrã inteiro.

Para ignorar uma taxa de actualização:

1. Na coluna **Taxa de actualização**, clique na palavra **Predefinição** da linha que contém a resolução cuja taxa de actualização pretende substituir. Aparece uma lista com diversos valores.
2. Seleccione uma taxa de actualização e clique em **Aplicar**.

Acentua a qualidade da imagem por meio da amplificação do conteúdo de alta frequência.

Permite ajustar o consumo da energia da bateria relativamente ao desempenho.

Permite ajustar o consumo da energia da fonte de CA relativamente ao desempenho.

É a fonte de energia actualmente em utilização.

É o nível de energia actual relacionado com o desempenho.

É o nível actual da carga da bateria.

Utilize este cursor para ajustar o tamanho do ecrã à dimensão do seu televisor. Por exemplo, se vir uma banda preta no ecrã do televisor, pode servir-se do cursor para aumentar o ecrã de visionamento e remover essa margem.

Nota: a definição na extrema-direita (mover o cursor totalmente para a direita) é a ideal para visionamento de DVD.

A vibração digital permite controlar a separação de cores e a intensidade das imagens, proporcionando uma reprodução mais nítida e com mais brilho.

Alguns filmes (imagens de vídeo) podem aparecer escuros na reprodução. Pode aumentar o valor gama para aclarar a imagem.

Este painel contém opções para criar e utilizar resoluções personalizadas de ecrã.

Clique para acrescentar o modo personalizado introduzido na zona de edição à lista **Modos personalizados**.

Clique para modificar a entrada actualmente seleccionada na lista **Modos personalizados**.

Clique para testar o modo personalizado na zona de edição de modos. Este teste vai tentar definir o modo no ecrã seleccionado e verificar se foi correctamente definido.

Clique para remover a entrada actualmente seleccionada na lista **Modos personalizados**.

Marque esta caixa, para permitir a apresentação, no ecrã seleccionado, de modos de ambiente de trabalho mais pequenos do que os tradicionais do Windows. Esta acção pode fazer com que a área visível do ecrã apareça aumentada ou se desloque pelo ambiente de trabalho, dependendo das capacidades do dispositivo.

Permite ajustar a “dimensão horizontal” (ou seja, o número de pixels da largura) do modo de visualização que está a ser personalizado.

Permite ajustar a “dimensão vertical” (ou seja, o número de pixels da altura) do modo de visualização que está a ser personalizado.

Permite ajustar a taxa de actualização vertical do modo de visualização que está a ser personalizado.

Permite ajustar o número de cores apresentadas (também expresso em bpp ou bits por pixel) do modo de visualização que está a ser personalizado.

Permite escolher um dos modos de visualização-padrão do Windows, para o utilizar como ponto de partida na zona de edição de modos.

Apresenta a lista dos modos de visualização personalizados actualmente disponíveis .

Apresenta a lista dos modos de visualização actualmente disponíveis que podem ser definidos nos dispositivos de visualização específicos associados ao dispositivo seleccionado. Esta lista contém apenas os modos que podem ser fisicamente apresentados no dispositivo de visualização e cujas dimensões podem ser mais pequenas que as dos modos definíveis no painel de definições de propriedades do Windows.

Marque esta caixa, para activar as definições optimizadas para visionamento de conteúdo de vídeo no televisor.

Permite ajustar a temporização do monitor, mantendo a actual proporção (relação altura/largura).

Mostra uma representação gráfica da configuração de ecrã do ClearView. Clique numa imagem do monitor e arraste-a, para reordenar os ecrãs.

Esta opção selecciona a configuração de ecrã. As opções permitidas são:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Selecciona o monitor a utilizar como preferido. O monitor preferido pode ser actualizado de acordo com as necesidades, utilizando o cursor de **Actualizar o monitor preferido**.

Utilize o rato para seleccionar o monitor preferido. O monitor onde o rato estiver colocado será considerado o monitor preferido, para efeitos de actualização.

Utilize este cursor para especificar o número de vezes que um monitor preferido é actualizado em comparação com a actualização dos monitores não preferidos.

- § **1x** significa que o monitor preferido é actualizado apenas uma vez por ciclo.
- § **2x** significa que o monitor preferido é actualizado duas vezes por ciclo, enquanto que os monitores não preferidos são-no apenas uma vez.
- § **3x** significa que o monitor preferido é actualizado três vezes por ciclo.

Ajuda a seleccionar as definições de relógio:

- § **Normal** (2D), só afecta as aplicações 2D; ou
- § **Desempenho** (3D), só afecta as aplicações 3D.

A selecção da definição de relógio **Desempenho** determina a velocidade de execução das aplicações 3D.

A selecção da definição de relógio **Normal** determina a velocidade de execução das aplicações 2D.

Determina qual a maior definição de relógio que é segura para o sistema, no momento. A maior definição de relógio aqui determinada pode variar de umas vezes para as outras e depende da capacidade do sistema para gerir os testes de esforço para detecção automática.

Permite a criação de uma sobreposição, quando em modo Span. (Alguns sistemas têm dificuldade em criar sobreposições com o modo Span activado; esta opção permite contornar essa limitação.)

Se este ícone de alfinete for premido, o menu de contexto permanece aberto. Se for libertado, o menu de contexto fecha-se, abrindo automaticamente se a janela do painel de controlo perder a sua associação privilegiada.

Permite seleccionar manualmente a resolução de pan-scan relativa a um determinado dispositivo de visualização. Se seleccionar uma resolução de pan-scan, o controlador entra no modo de pan-scan com a resolução especificada, sempre que possível.

Nota: esta definição permanece após a reinicialização do sistema.

Marque esta caixa, se o monitor ou dispositivo de visualização admitir rotação nativa.

Nota: se o monitor não admitir rotação nativa, marcar esta caixa desactiva a funcionalidade de rotação.

Marque esta caixa, para ignorar as definições anisotrópicas seleccionadas pela aplicação e passar a utilizar as definições anisotrópicas seleccionadas pelo utilizador para aplicações 3D.

Marque esta caixa, para activar o modo de duplo varrimento.

- § O modo **Duplo varrimento** melhora em muito a qualidade da imagem a resoluções mais baixas, circunstância muito útil para vídeos em formato de ecrã inteiro e jogos de computador.
- § O modo **Duplo varrimento** exige o dobro da largura de banda no monitor. Para resoluções e taxas de actualização maiores, o controlador reverte automaticamente para modo **Normal** sempre que o modo **Duplo varrimento** exceda as limitações do monitor.

Permite acrescentar mais do que um modo personalizado, com todas as profundidades de cor suportadas.

Permite acrescentar mais do que um modo personalizado, com todas as taxas de actualização suportadas.

Mostra as definições de resolução de ecrã. Mova o cursor, para seleccionar uma resolução diferente.

Mostra as definições de cor disponíveis para a resolução de ecrã actual do monitor. Clique no comando para seleccionar outra definição de cor.

Apresenta uma lista dos eventos ocorridos na GPU da NVIDIA, registados pelo controlador de dispositivo. Esses eventos podem também ser acedidos por meio do visualizador do registo de eventos.

Especificação dos formatos de pixel a utilizar em sobreposições no OpenGL.

- **Sobreposições indexadas à cor (8bpp):** utiliza sobreposições de paleta de 8 bits.
- **Sobreposições RGB (formato RGB555):** utiliza sobreposições de 16 bits (RGB555).
- **Indexadas à cor (8 bpp) e formato RGB555:** permite que a aplicação utilize qualquer das sobreposições por paleta de 8 ou de 16 bits (RGB555).

Nota: as sobreposições requerem memória gráfica adicional na placa e podem não funcionar em todas as resoluções; se tiver problemas ao aceder à funcionalidade de sobreposição, reduza a resolução ou a profundidade de cor.

Activa a correcção gama em linhas com antialiasing. As linhas com antialiasing e com correcção gama têm em conta as capacidades de apresentação de cor dos dispositivos de saída ao apresentarem linhas com suavização.

Activa este sistema como “mestre”. Quando esta opção está activada, a placa gráfica é utilizada como o “mestre” gerador de sinal de sincronização para fixação de videogramas.

Bordo ascendente. Quando activada, esta opção indica que a sincronia é detectada por meio do bordo ascendente.

##Bordo descendente. Quando activada, esta opção indica que a sincronia é detectada por meio do bordo descendente.

Atraso de sincronia (ms). Quando em modo de "mestre", esta opção especifica o intervalo de tempo (em microssegundos) que a placa de fixação de videogramas deve esperar antes de gerar o impulso de sincronização.

Actualização (Hz). Quando em modo de “mestre”, designa a taxa (em hertz) a que a placa gráfica gera os impulsos de sincronização à saída.

Estado da sincronia e da ligação. Estes elementos gráficos mostram o estado actual da placa de fixação de videogramas. Seguem-se as respectivas descrições:

- **Sincronização pronta.** Sinal de sincronização fornecido pela GPU
- **Pronto a trocar.** Sinal entre as GPU, utilizado para sincronizar todas as GPU encadeadas
- **Temporização.** O bit de sincronização de temporização indica a presença de uma sincronização temporal por via das portas de fixação de videogramas.
- **Sincronização estéreo.** Sincronização estereoscópica a partir da placa VGA. Se não houver sincronização de fixação de videogramas nem sinal global de sincronização, é esta a sincronização utilizada.
- **In.** Conector de entrada para sincronização da fixação de videogramas
- **Out.** Conector de saída para sincronização da fixação de videogramas
- **Sinal global de sincronização.** Sinal de sincronização global, externo, recebido do conector BNC

Testar ligação. Clique para consultar as opções de sincronização e verificar as ligações. São apresentados os resultados e o estado actual.

Clique para executar uma série de testes internos de calibração da placa gráfica, com vista a obter as melhores definições possíveis em termos de sincronia de videogramas. São apresentados os resultados e o estado actual.

Clique para identificar os monitores ou outros dispositivos de visualização.

Clique na seta para baixo e seleccione **Principal** ou **Secundário**, dependendo da unidade onde pretende que seja apresentado o vídeo de sobreposição.

Utilize esta opção para seleccionar o par de unidades de visualização onde vai ser apresentado o ambiente de trabalho. O primeiro ícone representa o ecrã principal; o segundo, o ecrã secundário. A lista mostra todos os pares possíveis de unidades de visualização.

Utilize esta opção para seleccionar o modo de apresentação do ambiente de trabalho.

- § **Monitor único** significa que o ambiente de trabalho é apresentado apenas no ecrã principal.
- § **Dualview** significa que são apresentados dois ambientes de trabalho, um em cada unidade de visualização.
- § **Clone** significa que o mesmo ambiente de trabalho é replicado em duas unidades de visualização.
- § **Span horizontal** significa que é mostrado um ambiente de trabalho, expandido horizontalmente ao longo de duas unidades de visualização.
- § **Span vertical** significa que é mostrado um ambiente de trabalho, expandido verticalmente ao longo de duas unidades de visualização.

Activa a sobreposição do ambiente de trabalho em unidades de visualização nView no modo de expansão, horizontal ou vertical. Esta opção permite repetir uma porção da imagem ao longo das extremidades de unidades de visualização vizinhas, quando sejam utilizadas várias para formar um único ambiente de trabalho, no modo de expansão.

Especifica o número de pixels horizontais a utilizar na sobreposição do ambiente de trabalho no modo de expansão horizontal.

Especifica o número de pixels verticais a utilizar na sobreposição do ambiente de trabalho no modo de expansão vertical.

Activa a mistura de projecção utilizada em unidades de projecção. Esta opção permite compensar perturbações de luminância, quando a saída de vários dispositivos de projecção é sobreposta de maneira a formar uma única imagem contínua.

Para seleccionar as extremidades de ecrã que pretende incluir na mistura de projecção, clique nas setas existentes ao longo das extremidades da imagem do ecrã.

Especifica o número de pixels das extremidades horizontais do ecrã a utilizar na mistura de projecção.

Especifica a atenuação referente ao gradiente utilizado para introduzir o valor de luma horizontal, ao longo das extremidades horizontais do ecrã.

Intervalo: de 0 a 255 pixels. A utilização de um elevado valor de atenuação ajuda a reduzir as ligações visíveis ao longo das extremidades do ecrã e simplifica o alinhamento de ecrãs, mas pode prejudicar a qualidade da imagem.

Especifica o valor de luma desejado nas extremidades horizontais misturadas.

Intervalo: de 0 a 255 pixels. Quanto maior for o valor especificado, mais brilhante será a imagem nas extremidades misturadas.

Especifica o número de pixels das extremidades verticais do ecrã a ser utilizado na mistura de projecção.

Especifica a atenuação referente ao gradiente utilizado para introduzir o valor de luma desejado nas extremidades verticais misturadas.

Intervalo: de 0 a 255 pixels. A utilização de um elevado valor de atenuação ajuda a reduzir as ligações visíveis ao longo das extremidades do ecrã e simplifica o alinhamento de ecrãs, mas pode prejudicar a qualidade da imagem.

Especifica o valor de luma desejado nas extremidades verticais misturadas.

Intervalo: de 0 a 255 pixels. Quanto maior for o valor especificado, mais brilhante será a imagem nas extremidades misturadas.

Export DeExporta para um ficheiro as definições de sobreposição do ambiente de trabalho e as da mistura de projecção, a partir da caixa de diálogo.

Importa de um ficheiro as definições de sobreposição do ambiente de trabalho e as da mistura de projecção e insere-as na caixa de diálogo.

Força o suporte para o Video Mixing Renderer. Active esta opção se não conseguir ver o vídeo no formato de ecrã inteiro, para o qual o dispositivo que seleccionou está preparado.

Activa ou desactiva o escalonamento de alta resolução no ambiente de trabalho. A activação de escalonamento de alta resolução melhora a qualidade da imagem no ambiente de trabalho.

Quando em modo de “mestre”, é a taxa (em hertz) a que os impulsos do gerador externo de sincronização são recebidos pelo conector BNC.

Quando em modo de “mestre”, é o modo de vídeo associado ao gerador externo de sincronização.

Quando em modo de “mestre”, é o número de impulsos do gerador externo de sincronização que é recebido antes de enviar um impulso de sincronização para os dispositivos escravos.

Mova o cursor para seleccionar as definições de desempenho e qualidade, em aplicações Direct3D e OpenGL.

- **Alto desempenho** proporciona o melhor desempenho na execução das aplicações.
- **Desempenho** proporciona o melhor desempenho na execução das aplicações, com boa qualidade de imagem.
- **Qualidade** é a predefinição, e proporciona a melhor qualidade de imagem na execução das aplicações.

Optimiza os elementos gráficos no televisor relativamente a uma determinada aplicação.

Centra os elementos gráficos no televisor.

Optimiza o televisor para reprodução de DVD.

Optimiza o televisor para elementos gráficos do ambiente de trabalho.

Optimiza o televisor com definições personalizadas.

Permite que a aplicação seleccione a sua própria taxa de actualização. A caixa de listagem abaixo fica desactivada quando esta opção está activada.

Permite que o controlador ignore a taxa de actualização referente a aplicações. A caixa de listagem fica activada quando esta opção está activada. Esta caixa de listagem permite ignorar individualmente as taxas de actualização associadas a cada uma das resoluções.

Predefinição significa que é utilizada a taxa de actualização da aplicação. Qualquer outro valor significa que a taxa de actualização é definida com o valor referente às aplicações.

Para ignorar uma taxa de actualização:

1. Na coluna **Taxa de actualização**, clique na palavra **Predefinição** da linha que contém a resolução cuja taxa de actualização pretende substituir. Aparece uma lista com diversos valores.
2. Seleccione uma taxa de actualização e clique em **Aplicar**.

Quando uma taxa de actualização é ignorada, o Microsoft Windows indica que passa a utilizar a especificada pela aplicação, mas de facto o monitor (unidade de visualização) utiliza a taxa de actualização ignorada.

Clique para consultar as opções de sincronização e verificar as ligações. São apresentados os resultados e o estado actual.

Activa este sistema como “escravo”. Quando esta opção está activada, a placa gráfica é utilizada como o “escravo” gerador do sinal de sincronização para fixação de videogramas.

Especifica se devem ser incluídos modos não suportados pela unidade de visualização.

Cuidado: a escolha de um modo inadequado para o monitor pode causar graves problemas de visualização e provocar danos no hardware.

Clique para ver todos os modos personalizados disponíveis para a resolução de ecrã actualmente seleccionada.

Mostra as definições de cor disponíveis para a resolução de ecrã actual do monitor(unidade de visualização).
Clique na opção, para seleccionar outra taxa de actualização.

Mostra os últimos valores de resolução de ecrã, de número de cores e de taxa de actualização da mais recente tentativa de alteração.

Clique para ajustar automaticamente a largura da resolução personalizada. O valor referente à largura tem de ser múltiplo de 8.

Click to Clique para seleccionar o modo de temporização do monitor:

- **Detectar automaticamente** é a “predefinição” e permite ao Windows receber as informações de temporização adequadas directamente do próprio monitor. Nota: alguns monitores mais antigos não admitem esta funcionalidade.
- **General Timing Formula (GTF)** é uma norma utilizada pela maioria dos novos monitores e unidades de visualização.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** é uma norma antiga, ainda utilizada em alguns monitores. Active esta opção se o seu monitor ou unidade de visualização exigir DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** passou a ser uma norma VESA, em Março de 2003. A norma CVT admite melhor resoluções mais altas do que outros padrões de temporização.
- **Temporização de relação altura/largura fixa** força a imagem apresentada a conservar a relação altura/largura do modo, em vez da do monitor. **Nota:** o controlador pode colocar cercaduras pretas em redor da imagem, se necessário.

Clique na seta descendente para especificar onde devem ser aplicadas estas definições de correcção de cores.

- **Todas** aplica estas definições ao ambiente de trabalho do Windows e à reprodução de vídeos.
- **Ambiente de trabalho** aplica estas definições de correcção de cores ao ambiente de trabalho do Windows.
- **Sobreposição/VMR** aplica estas definições de correcção de cores à reprodução de vídeo utilizando sobreposição.
- **Vídeo de ecrã inteiro** aplica estas definições de correcção de cores à reprodução de vídeos em ecrã inteiro.

Clique na seta descendente, para seleccionar o canal de cor afectado pelos cursores ou pelos controlos da curva do gráfico. Pode ajustar os canais **Vermelho**, **Verde** ou **Azul** individualmente ou os três canais de uma só vez.

Representação gráfica da curva de correcção de cores. Os valores de entrada estão representados no eixo dos X e os de saída, ajustados, no do Y. Os valores numéricos podem ver-se nas caixas de edição circundantes.

- No modo **Padrão**, esta curva é dinamicamente alterada quando se ajustam os cursores relativos a contraste, brilho ou gama.
- No modo **Avançado**, pode modificar a curva em tempo real, arrastando os pontos de controlo com o rato, alterando os valores nas caixas de edição ou utilizando as teclas de seta. Pode inserir pontos de controlo adicionais, clicando com o rato ao longo da curva ou premindo a tecla <Insert>. Pode remover os pontos de controlo arrastando-os para longe ou utilizando a tecla <Delete> e pode seleccionar vários pontos de controlo utilizando a selecção por arrastamento e a combinação de teclas <Shift + Control>.
- No modo **Perfil ICC**, são mostradas as curvas de correcção de cores carregadas a partir do perfil ICC. Utilize uma aplicação de edição profissional para efectuar a correspondência de cores com base nas informações do perfil ICC.

Mostra o valor de entrada da posição actual do rato ou do ponto de controlo do gráfico da curva.

Mostra o valor de saída da posição actual do rato ou do ponto de controlo do gráfico em curva.

Mostra a lista de perfis disponíveis de correcção de cores.

- O modo **Padrão** permite especificar definições de correcção de cores por meio da utilização dos cursores de contraste, brilho e gama.
- O modo **Avançado** permite especificar definições de correcção de cores por meio da inserção, arrastamento e remoção manuais dos pontos de controlo existentes ao longo da curva apresentada no gráfico. Quando esta opção está activada, as definições indicadas nos cursores não são aplicáveis.
- O modo **Perfil ICC** utiliza curvas de correcção de cores importadas do perfil ICC específico. Seleccione o perfil ICC e clique no botão **Importar**, para o carregar. Quando esta opção está activada, as definições indicadas nos cursores não são aplicáveis.

Quaisquer **definições personalizadas** que tenha guardado são também mostradas nesta lista. Para activar um perfil de definições personalizadas, seleccione-o na lista.

Clique para especificar o nome de ficheiro do perfil ICC a utilizar.

Clique para alternar a edição do menu de ecrãs.

Mostra listas de ecrãs ocultos, quando a edição de menus de ecrã está activada.

Utilize estas opções para determinar a posição da imagem no ecrã plano, quando utiliza uma resolução inferior à máxima suportada. As opções de dimensionamento são disponibilizadas para os ecrãs planos que suportam várias resoluções nativas.

- **Dimensionamento pelo adaptador de vídeo.** Active esta opção se pretender que as imagens de menor resolução sejam dimensionadas de acordo com o ecrã plano. Por exemplo, se o ecrã plano tiver uma resolução máxima de 1400x1050, uma imagem com 1024x768 de resolução será dimensionada para aparecer no ecrã com uma resolução de 1400x1050. Para esta operação de “alargamento de pixels” é utilizado o adaptador de vídeo.
- **Imagem centrada.** Active esta opção se pretender ver centradas no ecrã plano as imagens de menor resolução no seu estado natural. Por exemplo, se o ecrã plano tiver uma resolução máxima de 1400x1050, uma imagem com 1024x768 de resolução será apresentada no centro do ecrã com uma resolução de 1024x768 e margens pretas.
- **Dimensionamento pelo monitor** é semelhante a **Dimensionamento pelo adaptador de vídeo**, com a diferença de que utiliza o método predefinido de “alargamento de pixels” do monitor plano em vez de recorrer ao adaptador de vídeo.
- **Dimensionamento de relação altura/largura fixa.** (Nota: a disponibilização desta opção depende da configuração do ecrã que estiver a utilizar.) Active esta opção se pretender que as imagens de menor resolução sejam dimensionadas relativamente ao ecrã plano, mas conservem a relação altura/largura. Por exemplo, se o ecrã plano tiver uma resolução máxima de 1680x1050, uma imagem com 1024x768 de resolução será dimensionada para aparecer no ecrã com uma resolução de 1400x1050 e margens pretas.

Utilize esta opção para obrigar a ventoinha da GPU da NVIDIA a funcionar permanentemente no máximo, ignorando a temperatura da GPU bem como o seu modo de funcionamento. Neste modo, a ventoinha produz um nível de ruído constante.

