

Ativa a emulação do fog table. O Direct3D estabelece que uma GPU NVIDIA com capacidade de aceleração de hardware Direct3D pode implementar tanto o vertex fog quanto o fog table.

**Observação:** alguns jogos não consultam corretamente os recursos de hardware Direct3D e contam com o suporte do table fog . O ativar esta opção garante a execução correta dos jogos na GPU NVIDIA.

Obriga o hardware a ajustar automaticamente a profundidade do Z-buffer à profundidade exigida pelo aplicativo.

**Observação:** a menos que o seu trabalho exija uma profundidade específica de Z-buffer, esta opção ativada deve ser mantida. Se esta opção estiver desativada, somente os aplicativos cujas profundidades de Z-buffer correspondam às da configuração atual do hardware podem funcionar.

Ativa uma técnica alternativa para o armazenamento da profundidade no buffer.

Quando esta opção é ativada, o hardware passa a usar um mecanismo diferente para o armazenamento da profundidade do buffer nos aplicativos de 16 bits, e isto pode produzir uma renderização com melhor qualidade de imagens 3D.

Ativa o logotipo da NVIDIA no Direct3D.

Quando esta opção é ativada, o logotipo da NVIDIA passa a ser exibido no canto inferior da tela durante a execução dos aplicativos Direct3D.

A GPU NVIDIA gera automaticamente mapas mip que aumentam a eficiência da transferência de texturas no barramento e proporcionam melhor desempenho dos aplicativos.

**Observação:** contudo, é possível que alguns aplicativos não sejam exibidos de forma adequada se os mapas mip gerados automaticamente estiverem ativados. Para corrigir eventuais problemas, diminua o número dos níveis de mapas mip gerados automaticamente até que as imagens sejam exibidas adequadamente. A redução do número dos níveis de mapas mip geralmente elimina o desalinhamento da textura ou das 'linhas' mas prejudica o desempenho.

Ajusta o diferencial do LOD (Level of Detail - Nível de Detalhe) dos mapas mip.

Um diferencial mais baixo proporciona uma imagem de melhor qualidade, enquanto que um mais alto aumenta o desempenho do aplicativo. Você pode escolher um dos cinco valores diferenciais predefinidos, variando de 'Melhor qualidade da imagem' até 'Melhor desempenho'.

Mostra uma lista de configurações personalizadas (ou 'ajustes finos') salvas.

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

Clique para salvar as configurações atuais (incluindo as definidas na caixa de diálogo Mais Direct3D) como um 'ajuste fino' personalizado. As configurações salvas são acrescentadas à lista ao lado.

Após encontradas as melhores configurações para um determinado jogo Direct3D, salve-as como um ajuste fino personalizado para uma configuração mais rápida do Direct3D antes do início do jogo, eliminando a necessidade da configuração individual de cada opção.

Clique para excluir a configuração personalizada selecionada atualmente na lista.

Clique para restaurar todas as configurações aos seus valores padrão.

Clique para exibir uma caixa de diálogo onde outras configurações do Direct3D possam ser personalizadas.

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

A alteração destes valores muda o local definido da origem do texel. Os **valores padrão** seguem as especificações do Direct3D. Alguns programas pressupõem que a origem do texel tenha sido definida em outro local. A qualidade da imagem destes aplicativos é melhor quando a origem do texel é redefinida. Use o controle deslizante para ajustar a origem do texel entre o canto superior esquerdo e o centro do texel.

Permite que o GPU NVIDIA utilize uma quantidade determinada de memória do sistema (além da memória instalada na própria placa gráfica) para o armazenamento de texturas.

**Observação:** o cálculo da quantidade máxima de memória do sistema reservada para o armazenamento de texturas é baseado na quantidade física de RAM instalada no computador. Quanto mais RAM houver no sistema, maior será a capacidade permitida.

Esta configuração aplica-se somente à placa gráfica PCI ou às placas gráficas AGP executadas no modo compatível com PCI.

Determina como a Sinc. vertical deve ser tratada no Direct3D.

- **Sempre desligado.** Sempre desativa a sincronização vertical dos aplicativos Direct3D.
- **Desligado como padrão.** Mantém a Sinc. vertical desativada, a menos que sua ativação seja especificamente solicitada pelo aplicativo.
- **Ligado como padrão.** Mantém a sinc. vertical ativada, a menos que sua ativação seja especificamente solicitada pelo aplicativo.

Limita o número de quadros que podem ser preparados pela CPU antes de serem processados pelo processador gráfico quando a Sinc. vertical estiver desativada.

**Observação:** em alguns casos, quanto maior o número permitido de quadros pré-renderizados, maior será o 'atraso na entrada' da resposta aos dispositivos, tais como joysticks, gamepads ou teclados. Reduza este valor em caso de um atraso perceptível na resposta dos dispositivos de entrada conectados ao computador durante os jogos.

Desativa a compatibilidade do driver com as instruções aprimoradas usadas por determinadas CPUs.

Algumas CPUs aceitam instruções 3D adicionais que complementem a GPU NVIDIA e melhorem o desempenho dos jogos ou dos aplicativos em 3D. Esta opção desativa a compatibilidade com estas instruções adicionais de 3D nos drivers, o que pode ser útil na comparação de desempenhos ou na busca de solução de problemas.

Permite que o driver exporte formatos de pixel em estéreo, para que os aplicativos OpenGL usem o estéreo e ativem as lentes do obturador do estéreo.

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

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

- Quando esta opção estiver ativada (marcada), os aplicativos OpenGL que criam janelas múltiplas usam de forma mais eficiente a memória de vídeo e apresentam melhor desempenho.
- Quando esta opção estiver desativada (desmarcada), o driver OpenGL aloca um back buffer e um buffer de profundidade para cada janela criada por um aplicativo OpenGL.

Define as configurações ideais para o aplicativo OpenGL selecionado. Clique na caixa de listagem para a exibição de uma lista de aplicativos e, em seguida, selecione um.

Determina se as texturas de uma profundidade de cor específica devem ser utilizadas como padrão nos aplicativos OpenGL.

- **Use profundidade de cores da área de trabalho** sempre usa as texturas com a profundidade de cor na qual sua área de trabalho do Windows está sendo executada agora.
- As opções **Use sempre 16 bpp** e **Use sempre 32 bpp** obrigam a utilização de texturas com uma profundidade de cor especificada, independentemente das configurações da área de trabalho.

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

A **seleção automática** permite que o driver determine o melhor método, baseado na configuração do hardware.

Determina como a Sinc. vertical deve ser tratada no OpenGL.

- **Sempre desligado.** Sempre desativa a sinc. vertical dos aplicativos OpenGL.
- **Desligado como padrão.** Mantém a Sinc. vertical desativada, a menos que sua ativação seja especificamente solicitada pelo aplicativo.
- **Ligado como padrão.** Mantém a sinc. vertical ativada, a menos que sua ativação seja especificamente solicitada pelo aplicativo.

Permite o salvamento das configurações atuais como um 'ajuste fino' personalizado, que é posteriormente adicionado à lista adjacente.

Após encontrar as melhores configurações de um determinado aplicativo OpenGL, o salvar destas configurações como ajuste fino personalizado permite a configuração rápida do OpenGL antes da inicialização do aplicativo, eliminando a necessidade da configuração individual de cada opção.

Mova o controle deslizante para ajustar os valores de **Brilho**, **Contraste** ou **Gama** do canal de cor selecionado.

As configurações de correção da cor ajudam a compensar as variações de luminância entre uma imagem de origem e sua saída em um dispositivo de vídeo. Ao trabalhar com aplicativos de processamento de imagens, ajuste as configurações de correção da cor para uma reprodução mais precisa da cor das imagens (como fotografias) no seu dispositivo de vídeo.

Além disso, as imagens de jogos com aceleração 3D podem ficar muito escuras, dificultando a sua visualização. O aumento do brilho e/ou da gama na mesma proporção em todos os canais dá aos jogos uma aparência mais clara, melhorando a sua visualização.

Clique na seta da caixa de listagem para seleccionar o canal de cor controlado pelos controles deslizantes. Os canais **Vermelho**, **Verde** ou **Azul** podem ser ajustados individualmente ou em conjunto.

A **Vibração digital** oferece maior controle da separação e da intensidade da cor, resultando em imagens mais claras e nítidas em todos os aplicativos.

Use o controle deslizante para definir esses níveis de Vibração digital. **Desligado, Baixo, Médio, Alto e Máx**

Uma representação gráfica da curva da cor. Esta curva muda, em tempo real, com o ajuste do contraste, brilho ou gama.

Ative esta opção para a aplicação automática dos ajustes de cor realizados durante a sessão do Windows (por ex., após reinicializar o computador).

**Observação:** se o computador estiver em rede, as cores são ajustadas após o log on no Windows.

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

Para ativar uma configuração, selecione um item da lista.

Clique para salvar as configurações de cores atuais como uma configuração personalizada. As configurações salvas são acrescentadas à lista ao lado.

Clique para excluir a configuração personalizada atualmente selecionada na lista.

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

Acrescenta o ícone das configurações do NVIDIA à barra de tarefas do Windows.

- O ícone permite aplicar 'rapidinho' qualquer uma das configurações personalizadas do Direct3D, OpenGL ou de cores no menu instantâneo.
- O menu também contém itens para a restauração das configurações padrão e para o acesso à caixa de diálogo Propriedades do vídeo.

Clique para escolher o ícone a ser usado para representar o utilitário das Configurações NVIDIA na barra de tarefas do Windows.

1. Selecione o ícone desejado na lista.
2. Em seguida, clique em **Aplicar** para atualizar o ícone na barra de tarefas.

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

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

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

O painel de propriedades do Gerenciador da área de trabalho do nView permite a configuração de vários recursos do Gerenciador da área de trabalho para um ou mais vídeos (monitores) e áreas de trabalho.

Estas opções permitem o posicionamento da imagem no monitor de tela plana quando este é usado com resoluções inferiores à máxima permitida.

Use os botões de seta para ajustar a posição da área de trabalho no vídeo.

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

Selecione o dispositivo de vídeo (monitor, tela plana digital ou TV), de acordo com os dispositivos compatíveis com a placa gráfica NVIDIA GPU.

Clique para abrir uma janela onde seja possível personalizar as configurações do dispositivo de vídeo ativo.

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

Clique para abrir uma janela onde você possa especificar um determinado formato de saída de TV.

Esta lista permite a seleção do formato da saída de TV adequado ao país onde você mora.

**Observação:** se o país onde você mora não estiver na lista, selecione o mais próximo.

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

- Com o cabo conector correto, a saída **S-Video** geralmente tem qualidade superior à saída do Vídeo composto.
- Se não tiver certeza do tipo de sinal a especificar, selecione a configuração **Seleção automática**.

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

**Observação:** aguarde uns 10 segundos caso a imagem da TV fique embaralhada ou não apareça devido a um ajuste além do nível permitido. A imagem retorna automaticamente à sua posição padrão e você pode iniciar novamente os ajustes. Quando a área de trabalho estiver no local desejado, clique no botão **Aplicar** para salvar as configurações antes de terminar o intervalo de 10 segundos.

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

Mova este controle deslizante para ajustar o brilho da imagem da TV.

Mova este controle deslizante para ajustar o contraste da imagem da TV.

Mova este controle deslizante para ajustar a saturação da cor da imagem da TV.

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

**Observação:** recomenda-se a desativação completa do filtro de flutuação para a reprodução de filme em DVD com um decodificador de hardware.

Use estes controles para ajustar a qualidade do vídeo ou a reprodução do DVD no dispositivo de vídeo (monitor).

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

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

Define a velocidade do clock do núcleo da GPU NVIDIA.

Indica a velocidade do clock do núcleo em Megahertz.

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

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

Testa a estabilidade das novas configurações da frequência do clock antes de serem aplicadas.

**Observação:** é preciso testar as novas configurações que sejam diferentes do padrão do fabricante antes de serem aplicadas de forma permanente.

Garante que as alterações feitas às frequências do clock sejam aplicadas automaticamente toda vez que o Windows for reinicializado.

**Observação:** para evitar a configuração automática do clock durante a iniciação, mantenha a tecla **Ctrl** pressionada enquanto o Windows estiver sendo inicializado. Se o computador estiver conectado a uma rede, pressione a tecla **Ctrl** imediatamente após o log on no Windows.

Redefine todos os recursos de ajuste do clock e refaz a detecção do hardware gráfico antes dos controles serem reativados.

**Observação:** recomenda-se fazer uma redefinição sempre que o BIOS do adaptador gráfico com uma imagem mais atual do BIOS for atualizado.

O **nView Standard** é um modo de vídeo único. Use este modo se apenas um dispositivo de vídeo estiver conectado ao seu adaptador gráfico da GPU NVIDIA.

O modo **nView Clone** exibe uma cópia exata do vídeo primário no dispositivo secundário.

O modo **Divisão horizontal nView** estende horizontalmente a área de trabalho do Windows em dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois vídeos são combinados para formar uma grande superfície de exibição dividida, útil na exibição de itens mais largos dos que os de um único vídeo.

O modo **Divisão vertical nView** estende verticalmente a área de trabalho do Windows em dois dispositivos de vídeo. Neste modo, os dois vídeos são combinados para formar uma grande superfície de exibição dividida, útil na exibição de itens mais altos dos que os de um único vídeo.

Exibir uma representação gráfica da configuração de vídeo do nView.

- § Clique na imagem do monitor para selecioná-lo como o vídeo atual.
- § Com o clicar com o botão direito na imagem do monitor, um menu instantâneo para ajustes dos dispositivos de vídeo associados aparece e você tem acesso à guia Correção da cor.

Clique para bloquear a posição panorâmica atual do vídeo secundário no **modo Clone**.

Com isto, você pode congelar com eficiência a área de trabalho virtual em uma determinada posição, o que é útil para apresentações ou trabalhos com fins detalhes nos aplicativos.

Para selecionar a área da tela do vídeo para o zoom, clique nos ícones centrais ou na seta. Após a seleção, você pode fazer o zoom nessa parte da tela movendo o controle deslizante abaixo.

Use o controle deslizante para aumentar ou diminuir o zoom na parte selecionada da tela de reprodução do vídeo.

Clique na seta da caixa de listagem e selecione **Vídeo primário** ou **Vídeo secundário**, dependendo do vídeo que deseja usar no modo de tela cheia. Para desativar o modo tela cheia, selecione **Desativar**.

Obriga o software de sobreposição a usar o busmastering.

**Observação:** esta opção não deve permanecer selecionada, a menos que haja problemas com a reprodução de vídeo, como falha ou ausência de imagem.

Mostra o tipo de dispositivo de vídeo em uso 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 frequência mais alta de atualização reduz a flutuação da tela.

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

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

Estabelece que o vídeo correspondente ao ícone selecionado acima é o vídeo primário.

Quando o computador é inicializado, a caixa de diálogo de log on aparece no vídeo primário. A maioria das janelas dos aplicativos, como padrão, aparece no vídeo primário quando exibidas pela primeira vez. O vídeo primário contém o canto superior esquerdo da área de trabalho.

Mostra todas as exibições atuais do nView. Se mais de um dispositivo estiver conectado e o modo deixar de ser o Padrão, selecione a exibição desejada como a atual.

Você também pode clicar na imagem do monitor acima para selecioná-lo como sendo o vídeo atual.

Clique para definir ou alterar as configurações relacionadas ao dispositivo de saída do vídeo atual.

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

**Observação:** use este recurso se algum monitor estiver conectado após a abertura do painel de controle.

Marque esta caixa se um monitor (dispositivo de vídeo) estiver conectado ao conector do vídeo secundário que não foi detectado. Isto é útil para monitores antigos ou para monitores conectados com conectores BNC.

Clique para acessar os recursos adicionais da GPU NVIDIA.

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

Estas informações detalham os aspectos de hardware da GPU NVIDIA selecionada agora.

Estas informações detalham os aspectos selecionados do seu sistema que possam afetar o desempenho geral dos gráficos.

Lista dos arquivos, inclusive suas descrições e versões, em uso pela GPU NVIDIA.

Desativa o anti-serrilhamento dos aplicativos em 3D.

**Observação:** ative esta opção se precisar de um desempenho máximo dos aplicativos.

Ativa o anti-serrilhamento no modo 2x.

**Observação:** este modo oferece qualidade de imagem avançada e alto desempenho dos aplicativos em 3D.

Esta opção ativa uma técnica de anti-serrilhamento patenteada, oferecida pela família NVIDIA GeForce GPU.

**Observação:** o anti-serrilhamento Quincunx oferece a qualidade do modo de anti-serrilhamento 4x mais lento com desempenho bastante semelhante ao do modo 2x mais rápido.

Ativa o anti-serrilhamento no modo 4x.

**Observação:** este modo oferece uma qualidade superior de imagem porém prejudica o desempenho de alguns aplicativos em 3D.

Esta opção permite o anti-serrilhamento usando o modo 4x de 9 taps (Gaussiano).

**Observação:** este modo oferece uma qualidade de imagem superior porém prejudica o desempenho de alguns aplicativos 3D.

Ativa o anti-serrilhamento no modo 4xS. Este modo oferece melhor qualidade de imagem do que o modo 4x porém prejudica um pouco o desempenho dos aplicativos em 3D.

**Observação:** esta configuração afeta somente os aplicativos Direct3D. Durante a execução dos aplicativos OpenGL, o OpenGl usa a próxima configuração do anti-serrilhamento capacitada - por exemplo, a configuração imediatamente anterior à configuração 4xS.

Ativa automaticamente as configurações de anti-serrilhamento ideais dos aplicativos 3D compatíveis com o anti-serrilhamento.

Permite a seleção manual do modo de anti-serrilhamento a ser usado durante a execução dos aplicativos 3D.

Exibe as informações das configurações AGP atuais do computador.

Selecione manualmente a taxa AGP usada pelo subsistema gráfico.

**Observação:** se não tiver certeza da taxa AGP a ser usada, deixe esta caixa de seleção desmarcada. O sistema determina automaticamente a taxa AGP ideal.

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

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

Especifique a quantidade de memória do sistema usada em conjunto com o método especificado pelo modo atual de buffer de estruturas.

Especifique a estratégia de gerenciamento de memória do buffer de molduras quando o modo de buffer de molduras dinâmico for utilizado.

O NVIDIA **PowerMizer** permite o controle do consumo de energia do seu GPU.

Você pode conservar a vida útil da bateria com a escolha da **Economia de energia máxima** ou aproveitar o desempenho gráfico total da GPU NVIDIA com a escolha do **Desempenho máximo**.

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

**Observação:** ao ativar esta opção, você pode selecionar uma resolução e/ou densidade da cor independente para cada dispositivo de vídeo conectado à placa gráfica de várias saídas.

Clique para abrir uma caixa de diálogo para personalizar outras configurações do estéreo OpenGL e de sobreposição.

**Observação:** observe que este botão fica disponível somente quando a opção 'Ativar estéreo API de 4 buffers', na primeira caixa de listagem deste painel, estiver ativada.

Ativa as sobreposições no OpenGL.

Alguns aplicativos (por exemplo, Softimage3D) exigem telas de exposição. As telas de sobreposição são usadas como uma superfície com paletas além do buffer normal de cores (RGB). As sobreposições são especialmente úteis nas áreas de desenho que independem da própria imagem 3D, como menus e cursores. As sobreposições são compatíveis com modos de cores de 16 e 32 bits.

**Observação:** as sobreposições e estéreo do OpenGL não podem ser usadas simultaneamente. As sobreposições necessitam de memória gráfica adicional incorporada e podem não estar disponíveis em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade da cor ou da 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 e organiza a memória para permitir que os aplicativos estereoscópios e monoscópios sejam utilizados simultaneamente.

**Observação:** ative esta opção se for necessário. Alguns aplicativos selecionam automaticamente um formato de estéreo enquanto outros aplicativos talvez não funcionem corretamente em um formato de pixel em estéreo.

**Observação:** as sobreposições e estéreo do OpenGL não podem ser usadas simultaneamente. A visualização do estéreo necessita de memória gráfica adicional incorporada e pode não estar disponível em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade da cor ou da resolução em caso de problemas de visualização do estéreo.

O driver da NVIDIA é compatível com vários tipos 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.

Usar lentes do obturador: selecione esta opção somente se você usar um ELSA 3D REVELATOR™ ou um adaptador compatível. Estes adaptadores convertem o sinal do monitor para DIN de 3 pinos padronizado, que é utilizado pela maioria dos hardwares de estéreo oferecidos.

**Observação:** não é necessário o uso de um adaptador se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos integrado !

**Usar monitor entrelaçado vertical:** selecione esta opção se você conectou uma tela plana de estéreo automático à placa gráfica.

**Usar modo nView Clone:** selecione esta opção se você tiver um hardware de estéreo passivo. Para usar esta opção, é preciso conectar os projetores a uma placa gráfica para dois vídeos na GPU NVIDIA e ativar o modo Clone do nView na guia Modo de exibição do nView. Um vídeo mostra o olho esquerdo da imagem, o outro o olho direito.

**Observação:** esta opção está disponível somente nas placas gráficas para dois vídeos (ou vários vídeos).

Usar conector DIN integrado: selecione esta opção se a placa gráfica possuir um conector DIN de 3 pinos integrado. Neste caso não são necessários adaptadores adicionais, como os enviados com os óculos ELSA 3D Revelator ou StereoGraphics. É possível conectar qualquer hardware de estéreo diretamente na placa gráfica com o conector DIN de 3 pinos.

**Usar o código de linha azul nos produtos da StereoGraphics(R):** selecione esta opção com um adaptador do StereoGraphics® StereoEyes® ou com produtos compatíveis. Estes adaptadores convertem o sinal do monitor para o de 3 pinos padronizado.

**Observação:** não é necessário usar o adaptador se a placa gráfica tiver um conector DIN de 3 pinos integrado!

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

**Observação:** geralmente é necessário ativar esta opção somente nos monitores entrelaçados verticais e no modo passivo.

Esta opção reserva o máximo de memória possível para ser utilizada pelos mapas de textura. Isto pode aumentar o desempenho dos aplicativos com uso intensivo de texturas mas prejudica o desempenho dos aplicativos sem textura.

Torna as texturas mais nítidas durante a execução de aplicativos 3D com o anti-serrilhamento ativado. Este procedimento pode ajudar a melhorar a qualidade da imagem.

Mova o controle deslizante para definir a filtragem anisotrópica aplicada às texturas. A configuração mais alta oferece a melhor qualidade de imagem, ao passo que a configuração mais baixa permite o desempenho máximo.

Obriga a detecção de uma TV conectada à placa gráfica, mesmo que o painel de controle não indique que uma TV esteja conectada. Este procedimento é útil quando um modelo específico de TV conectado não carrega corretamente os sinais que permitam que a placa gráfica detecte sua presença.

Para ativar as configurações da TV:

1. Clique na caixa de verificação
2. Reinicialize o computador quando solicitado. Após o log in de volta, pode-se usar os controles da TV.

A Paisagem é o modo 'padrão' da área de trabalho.

O Retrato gera uma rotação de 90 graus.

A Paisagem invertida gera uma rotação de 180 graus.

O Retrato invertido gera uma rotação de 270 graus.

Use o botão de seta para a direita (->) para as rotações abaixo: Ou você pode clicar na seta circular localizada na parte de cima à direita e movê-la na direção da rotação.

Use o botão de seta para a esquerda (<-) para as rotações abaixo:

Estabelece opções avançadas de renderização em vários vídeos e/ou classes diferentes das GPUs NVIDIA.

**Observação:** as opções de aceleração de vários vídeos por hardware não são aplicáveis quando o modo nView Multiview no Windows NT 4.0 for usado.

- Modo de exibição única: se somente um vídeo estiver ativo, esta é a configuração padrão. Pode-se também especificar esta configuração caso haja problema com os modos 'Multi-vídeos' explicados acima.
- Modo **Clone/divisão do nView**: esta é a configuração padrão quando a configuração do vídeo nView estiver definida para o modo nView Clone ou o nView Divisão. Se o sistema estiver usando várias placas gráficas GPU NVIDIA com vídeos ativos, esta configuração é substituída por um dos modos de 'Multi-vídeos' descritos acima.
- **Modo de compatibilidade de multi-vídeos**: este modo está disponível se dois ou mais dispositivos de vídeo estiverem sendo executados no modo nView Dualview ou se diferentes classes de placas gráficas GPUs NVIDIA estiverem sendo usadas.

**Observação:** quando este modo está em uso, a renderização do OpenGL é feita no modo de 'compatibilidade' em todos os vídeos. Neste modo, quando diferentes classes de GPUs estão em uso, o recurso comum mais baixo definido de todas as GPUs ativas fica exposto para os aplicativos OpenGL. O desempenho de renderização do OpenGL é um pouco mais lento do que no modo de Exibição única.

- **Modo de compatibilidade de multi-vídeos**: este modo está disponível se dois ou mais dispositivos de vídeo estiverem sendo executados no modo nView Dualview ou se diferentes classes de placas gráficas GPUs NVIDIA estiverem sendo usadas.

**Observação:** quando este modo está em uso, a renderização do OpenGL é feita no modo de 'desempenho' em todos os vídeos. Assim como no 'Modo de compatibilidade', quando diferentes classes de GPUs estão em uso, o recurso comum mais baixo definido de todas as GPUs ativas fica exposto para os aplicativos OpenGL. Contudo, o desempenho de renderização é 'mais rápido' do que no Modo de compatibilidade, embora a mudança ou a divisão dos dispositivos de vídeo possa produzir pequenos objetos transientes de renderização.

Ativa o comportamento de fixação de textura compatível com o OpenGL.

A Fixação de textura é a forma como as coordenadas da textura são tratadas quando ficam fora do corpo da textura. Elas podem ser fixadas à borda ou ficar dentro da imagem.

Vincula o grau de rotação especificado na sobreposição do vídeo no Vídeo primário ao Vídeo secundário. Isso significa que o grau de rotação escolhido no painel NVRotate afeta tanto o dispositivo de vídeo Primário quanto o Secundário.

O **Controle de zoom** permite a aplicação de zoom no vídeo renderizado.

Clique o botão do menu suspenso para selecionar o vídeo do zoom.

- O **Espelho do vídeo** define a seleção de zoom do vídeo secundário no qual o espelho do vídeo é renderizado.
- A **Sobreposição de vídeo** define a seleção de zoom do vídeo primário no qual o vídeo de sobreposição é renderizado.
- O **Ambos** aplica a seleção de zoom no qual o vídeo é renderizado, tanto no vídeo primário quanto no secundário.

Ativa a caixa de diálogo de aviso do Indicador de calor.

Quando o valor da Temperatura do núcleo da GPU NVIDIA equipara-se ao valor do Limiar de desaceleração do número, a caixa de diálogo do Indicador de calor aparece automaticamente descrevendo a situação e as providências tomadas para evitar danos a GPUs específicas do sistema.

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

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

Clique a unidade de temperatura (Fahrenheit ou Celsius) aplicável aos valores de temperatura neste painel.

Este é o valor que causa a desaceleração da GPU NVIDIA para evitar o superaquecimento.

Quando este valor alcançar o valor da Temperatura do núcleo da GPU NVIDIA e a opção 'aviso Ativar o indicador de calor...' for ativada neste painel, uma caixa de diálogo aparece automaticamente, avisando sobre o problema e as providências necessárias para evitar o possível superaquecimento e danos às GPUs no sistema.

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

Esta informação descreve a capacidade própria da AGP do sistema.

Esta seção fornece a identificação do fabricante e a capacidade do AGP do chipset da placa-mãe do computador.

Esta seção descreve a capacidade da AGP da GPU NVIDIA.

Esta seção resume a capacidade da AGP realmente disponível para uso no sistema. Os itens relacionados representam os recursos da AGP que são comuns tanto ao chipset da placa-mãe quanto à GPU NVIDIA.

Esta configuração permite o ajuste manual da taxa máxima da AGP para o funcionamento da placa gráfica.

**Observação:** o ajuste desta configuração pode tornar o sistema instável, se a configuração for mais rápida do que a considerada segura para o sistema.

Marque esta caixa para ativar as Gravações rápidas (FW) da AGP.

Marque esta caixa para ativar o Endereçamento de banda lateral (SBA) da AGP.

Marque esta caixa para ativar o caching do buffer de comando de 2D.

Esta opção permite o controle do número máximo de pedidos pendentes de barramento da AGP que podem ficar na fila de espera.

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

Selecione esta opção para especificar o número máximo de pendidos pendentos de barramento da AGP.

Clique para testar a configuração da AGP especificada neste painel. Este teste determina se as configurações selecionadas estão causando problemas de estabilidade ou de desempenho.

Mova este controle deslizante para definir o anti-serrilhamento usado nos aplicativos Direct3D e OpenGL. O **Anti-serrilhamento** é uma técnica usada para minimizar o efeito de 'escada' que às vezes aparece nas bordas dos objetos 3D. A seleção pode variar da desativação completa do anti-serrilhamento, à seleção do valor máximo possível para um determinado aplicativo.

- **Desligado.** Desativa o anti-serrilhamento dos aplicativos em 3D. Selecione esta opção se for necessário um desempenho máximo dos seus aplicativos.
- **2x.** Ativa o anti-serrilhamento no modo 2x. Este modo oferece qualidade de imagem avançada e alto desempenho dos aplicativos em 3D.
- **2xQ.** Esta opção ativa uma técnica de anti-serrilhamento patenteada, oferecida pela família GeForce GPU. O anti-serrilhamento 2xO (Quincunx) oferece a qualidade do modo de anti-serrilhamento 4x mais lento, com desempenho bastante semelhante ao do modo 2x mais rápido.
- **4x.** Ativa o anti-serrilhamento no modo 4x. Este modo oferece uma qualidade superior de imagem porém prejudica o desempenho de alguns aplicativos em 3D.
- **4xG.** Esta opção permite o anti-serrilhamento no modo 4x de 9 taps (Gaussiano). Este modo oferece uma qualidade de imagem superior porém prejudica o desempenho de alguns aplicativos 3D.
- **4xS.** Ativa o anti-serrilhamento no modo 4xS. Este modo oferece melhor qualidade de imagem do que o modo 4x porém prejudica um pouco o desempenho dos aplicativos em 3D. Esta configuração afeta somente os aplicativos Direct3D.
- **6xS.** Ativa o anti-serrilhamento no modo 6xS. Este modo oferece melhor qualidade de imagem do que o modo 4xS. Esta configuração afeta somente os aplicativos Direct3D.
- **8x.** Ativa o anti-serrilhamento no modo 8x. Este modo oferece melhor qualidade de imagem do que o 6xS para os aplicativos Direct3D e o modo 4x para os aplicativos OpenGL.
- **16x.** Ativa o anti-serrilhamento no modo 16x. Este modo oferece melhor qualidade de imagem do que o modo 8x.

**Observação:** é possível que algumas opções não estejam disponíveis devido às limitações do hardware. Consulte o Guia de usuário NVIDIA para maiores detalhes.

Mova este controle deslizante para definir a filtragem anisotrópica que melhora a qualidade da imagem. A ativação desta opção melhora a qualidade da imagem, prejudicando um pouco o desempenho.

- **Desligado.** Desativa a filtragem anisotrópica.
- **1x.** Produz o desempenho máximo.
- **2x.** Produz melhor qualidade de imagem prejudicando o desempenho.
- **4x.** Produz melhor qualidade de imagem prejudicando o desempenho.
- **8x.** Produz a melhor imagem possível.

**Observação:** é possível que algumas opções não estejam disponíveis devido às limitações do hardware. Consulte a documentação de usuário NVIDIA para maiores detalhes.

Permite que o aplicativo Direct3D selecione sua própria taxa de atualização. Esta caixa de listagem abaixo é desativada quando esta opção é ativada.

Permite que o driver cancele a taxa de atualização dos aplicativos Direct3D. Esta caixa de listagem abaixo é ativada quando esta opção é ativada.

Esta caixa de listagem permite o cancelamento individual das taxas de atualização de cada resolução.

O **Padrão** significa que a taxa de atualização do aplicativo está em uso. Para qualquer outro valor, é necessário definir a taxa de atualização do valor dos aplicativos de tela cheia Direct3D.

Para cancelar uma taxa de atualização

1. Na coluna Taxa de atualização, clique na palavra **Padrão** na linha que contenha a Resolução na qual a taxa de atualização deva ser mudada. Aparece uma lista de valores.
2. Selecione uma taxa de atualização e clique em **Aplicar**.

Torna a qualidade da imagem mais nítida quando o conteúdo de alta frequência é amplificado.

Ajusta o consumo de energia da bateria associado ao desempenho.

Ajusta o consumo de energia da fonte C/A de acordo com o desempenho.

Esta é a fonte de energia em uso agora.

Este é o nível de energia atual associado ao desempenho.

Este é o nível atual de carga da bateria.

Use este controle deslizante do Tamanho da tela da TV, movendo-o para o nível que ajusta o tamanho da tela da TV. Por exemplo, se aparecer uma borda preta na tela da TV, use o controle deslizante para aumentar a tela da TV e remover a borda.

**Observação:** a configuração na extrema direita (arraste o controle deslizante até chegar à direita) é a melhor para a visualização de DVD.

A Vibração digital permite o controle da separação de cores e da intensidade das imagens para a reprodução de imagens de vídeo com mais brilho e nitidez.

É possível que alguns filmes (imagens de vídeo) fiquem escuros durante a reprodução. Aumente o valor Gama para clarear a imagem.

Este painel fornece recursos para criação e uso de resoluções de vídeo personalizadas.

Clique para acrescentar o modo personalizado registrado na área de revisão de modo à lista de Modos personalizados.

Clique para alterar a entrada atualmente selecionada na lista de Modos personalizados.

Clique para testar o modo personalizado na área de revisão de modo. Este teste tenta configurar o modo no vídeo selecionado e verificar se este foi configurado corretamente.

Clique para remover a entrada atualmente selecionada na lista de Modos personalizados.

Clique nesta caixa para permitir que os modos menores que o modos tradicionais da área de trabalho do Windows sejam configurados no vídeo selecionado. Esse procedimento pode fazer com que a área visível do vídeo pareça ter sido ampliada ou estar em visualização panorâmica na área de trabalho, dependendo da capacidade do vídeo.

Ajuste a dimensão horizontal (ou o número de pixels na largura) do modo de exibição que está sendo personalizado.

Ajuste a dimensão vertical (ou o número de pixels na altura) do modo de exibição que está sendo personalizado.

Ajuste a taxa de atualização vertical do modo de exibição que está sendo personalizado.

Ajuste o número de cores exibidas (também chamado de bpp ou bits por pixel) do modo de exibição sendo personalizado.

Selecione um dos modos de exibição padrão do Windows a ser usado como um ponto de partida na área de revisão de modo.

Relaciona os modos de exibição personalizados atualmente disponíveis.

Relaciona os modos de exibição atualmente disponíveis que podem ser configurados em determinados dispositivos de vídeo associados com o vídeo selecionado. Esta relação somente contém modos que possam ser fisicamente exibidos neste vídeo e que sejam menores do que os modos que possam ser configurados no painel de Configurações do Windows.

Marque esta caixa para ativar as configurações otimizadas para exibição do conteúdo do vídeo na TV.

Ajusta a temporização do monitor, mantendo a proporção de aspecto atual.

Exibe uma representação gráfica da configuração do vídeo ClearView. Clique em uma imagem do monitor e mova-a para reorganizar a ordem de exibição.

Esta opção seleciona a configuração do vídeo. As opções permitidas são as seguintes:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Selecione o vídeo usado como vídeo preferencial. O vídeo preferencial pode ser atualizado, se preciso, com o controle deslizante 'Atualizar vídeo preferencial'.

Use o mouse para seleccionar o vídeo preferencial. O vídeo sobre o qual o cursor do mouse está localizado agora é considerado o vídeo preferencial para fins de atualização.

Use este controle deslizante para determinar o número de vezes que o vídeo preferencial deve ser atualizado em comparação aos vídeos não preferenciais.

- § 1x especifica que o vídeo preferencial é atualizado somente uma vez por ciclo.
- § 2x especifica que o vídeo preferencial é atualizado duas vezes por ciclo, sendo que os vídeos não preferenciais são atualizados somente uma vez durante o ciclo.
- § 3x especifica que o vídeo preferencial é atualizado três vezes por ciclo.

Ajuda na seleção das seguintes configurações de clock:

- § Padrão (2D), que afeta somente os aplicativos 2D ou
- § Desempenho (3D), que afeta somente os aplicativos 3D.

A seleção da configuração Desempenho de clock determina a rapidez da execução dos aplicativos 3D.

A seleção da configuração Padrão de clock determina a rapidez da execução dos aplicativos 2D.

Esse procedimento determina a configuração máxima de clock com segurança no seu sistema, neste momento. A configuração máxima de clock aqui determinada pode variar durante execuções consecutivas e depende de como o sistema se incumbe dos testes de autodetecção de fadiga.

Permite que uma sobreposição seja criada quando nos modos Divisão. (Alguns sistemas não podem criar sobreposições quando o modo Divisão estiver ativado; esta opção permite a compensação dessa limitação.)

O pressionar deste desenho de tachinha faz com que o menu instantâneo permaneça aberto enquanto a tachinha permanecer pressionada. Ao parar de pressionar a tachinha o menu instantâneo automaticamente fecha e abre quando a janela do painel de controle perder o foco.

Permite a seleção manual da resolução pan-scan para um determinado dispositivo de vídeo. Se você selecionar uma resolução pan-scan, o driver aciona o modo pan-scan com a resolução fornecida sempre que possível.

**Observação:** esta configuração é mantida durante as reinicializações do sistema.

Marque esta caixa quando o monitor (dispositivo de vídeo) for compatível com a rotação nativa.

**Observação:** se o vídeo não for compatível com a rotação nativa, a marcação desta caixa desativa o recurso de rotação.

Marque esta caixa para substituir as configurações anisotrópicas selecionadas pelo aplicativo com configurações anisotrópicas dos aplicativos 3D selecionadas pelo usuário .

Marque esta caixa para ativar a Varredura dupla.

- § A Varredura dupla melhora muito a qualidade da imagem com resoluções mais baixas, o que é muito útil no caso de vídeo de tela cheia.
- § A Varredura dupla exige a largura de banda dupla do monitor. Para resoluções e taxas de atualização mais altas, o driver reverte automaticamente para o modo padrão quando o modo de varredura dupla ultrapassa as limitações do monitor.

Isso permite o acréscimo de mais de um modo personalizado com todas as profundidades de cor compatíveis.

Isso permite o acréscimo de mais de um modo personalizado com todas as taxas de atualização compatíveis.

Exibe configurações de resolução de tela disponíveis para o monitor (dispositivo de vídeo). Mova o controle deslizante para selecionar uma resolução de tela diferente.

Exibe as configurações de cor disponíveis para a resolução de tela do monitor (dispositivo de vídeo) atualmente selecionada. Clique no controle para selecionar uma configuração de cor diferente.

Relaciona eventos especiais da GPU NVIDIA que ocorreram e foram registrados pelo driver do dispositivo. Esses eventos também podem ser visualizados com o visualizador de registro de eventos.

Especifique formatos de pixel que devam ser usados em sobreposições em OpenGL.

- **Sobreposições indexadas por cor (8bpp):** Use sobreposições em palheta de 8 bits.
- **Sobreposições RGB (formato RGB555):** Use sobreposições de 16 bits (RGB555).
- **Indexação de cores (8bpp) e formato RGB555:** Permite que o aplicativo use sobreposições de 8 bits em palheta ou 16 bits (RGB555).

**Observação:** as sobreposições necessitam de memória gráfica adicional incorporada e podem não estar disponíveis em todas as resoluções. Convém reduzir a densidade da cor ou da resolução em caso de problemas de acesso à funcionalidade de sobreposição.

Ativa a correção de gama das linhas anti-serrilhadas. As linhas anti-serrilhadas corrigidas por gama consideram as variações na capacidade de exibição de cores dos dispositivos de saída durante a renderização das linhas suaves.

Ativa este sistema como sendo a matriz. Quando esta opção está ativada, a placa gráfica é usada como uma matriz que gera o sinal de sinc. de framelock.

Borda anterior. Quando ativada, esta opção indica que a borda de subida é usada para detectar a sinc.

Borda de descida. Quanto ativada, esta opção indica que a borda de descida é usada para detectar a sinc.

Atraso de sinc. ( $\mu$ s). Quando no modo matriz, esta opção especifica a quantidade de tempo de espera (em micro segundos) a placa de framelock deve esperar até gerar o pulso de sinc.

Atualizar (Hz). Quando no modo matriz, esta é a taxa (em Hz) usada pela placa gráfica para gerar os pulsos de saída de sinc .

O gráfico de status da sinc. e da conexão exibe o status atual da placa de framelock.

- A **Sinc. pronta** especifica o sinal de sincronização da GPU NVIDIA que sai.
- A **Troca pronta** especifica o sinal das GPUs NVIDIA usado para sincronizar todas as GPUs na corrente margarida
- O bit de sinc. do **Temporizador** refere-se à presença de um sinc. de temporizador nas portas framelock.
- O **Stereo-sinc.** especifica sincronização da placa VGA. Não havendo sinc. de framelock ou de house, esta sinc. é usada.
- **Entrada** especifica o conector de entrada da sinc. do framelock.
- **Saída** especifica o conector de saída da sinc. do framelock.
- **House Sync** especifica o sinal de sinc recebido do conector BNC

Clique para consultar as opções de sincronização e verificar as conexões. Os resultados e o estado atual são exibidos.

Clique para executar uma série de testes internos para a calibragem da placa gráfica para a produção de configurações otimizadas de sinc. de quadro. Os resultados e o estado atual são exibidos.

Clique para identificar os monitores (dispositivos de vídeo) associados.

Clique na seta da caixa de listagem e selecione o vídeo Primário ou o Secundário, dependendo do vídeo a ser usado para visualizar o vídeo de sobreposição.

Use esta opção para seleccionar os dois vídeos nos quais a área de trabalho deve ser exibida. O primeiro ícone representa o vídeo primário e o segundo ícone representa o vídeo secundário. A lista exhibe todos os vídeos que podem ser usados em pares.

Use esta opção para selecionar como a área de trabalho deve ser exibida.

- § O **Vídeo único** exibe a área de trabalho somente no vídeo primário.
- § O **Dualview** exibe duas áreas de trabalho diferentes, uma em cada vídeo.
- § O **Clone** reproduz a mesma área de trabalho em dois vídeos.
- § A **Divisão horizontal** exibe uma área de trabalho estendida horizontalmente em dois vídeos.
- § A **Divisão vertical** exibe uma área de trabalho estendida verticalmente em dois vídeos.

Ativa a Sobreposição da área de trabalho nos vídeos nView no modo Divisão horizontal e no Divisão vertical. Esta opção permite a repetição da parte da imagem nas bordas dos vídeos que estão perto quando vários vídeos são usados para formar uma única área de trabalho no modo Divisão.

Especifica o número de pixels horizontais a ser sobrepostos durante o uso da Sobreposição de área de trabalho no modo Divisão horizontal.

Especifica o número de pixels verticais a ser sobrepostos durante o uso da Sobreposição de área de trabalho no modo Divisão vertical.

Permite a Mistura projetada nos vídeos 'para uso com projetores'. Esta opção permite a compensação dos objetos de luminância quando a saída de dispositivos com projetores múltiplos estiver sobreposta para formar uma única e contínua imagem de exposição.

Para selecionar as bordas dos vídeos a ser incluídas na Mistura projetada, clique nos botões de seta que ficam nas bordas da imagem da tela.

Especifica o número de pixels das bordas horizontais do vídeo a ser usado na Mistura projetada

Especifica o limite da curva do gradiente usado para introduzir o valor de Luma horizontal pelas bordas horizontais misturadas.

**Alcance:** 0 a 255 pixels. O uso de uma curva limite grande ajuda a reduzir as emendas visíveis nas bordas do vídeo e simplifica o alinhamento dos vídeos, mas pode prejudicar a qualidade da imagem.

Determina o valor de Luma desejado nas bordas horizontais misturadas do vídeo.

**Alcance:** 0 a 255 pixels. Quanto mais alto for o número especificado maior será o brilho da imagem nas bordas misturadas.

Determina o número de pixels das bordas verticais do vídeo a ser usado na Mistura projetada.

Determina o limite da curva do gradiente usado para introduzir o valor de Luma vertical pelas bordas verticais misturadas.

**Alcance:** 0 a 255 pixels. O uso de uma curva limite grande ajuda a reduzir as emendas visíveis nas bordas do vídeo e simplifica o alinhamento dos vídeos, mas pode prejudicar a qualidade da imagem.

Determina o valor de Luma desejado nas bordas verticais misturadas do vídeo.

**Alcance:** 0 a 255 pixels. Quanto mais alto for o número especificado maior será o brilho da imagem nas bordas misturadas.

Exporta as configs. Sobreposição da área de trabalho e Mistura projetada da caixa de diálogo para um arquivo.

Importa as configs. Sobreposição de área de trabalho e Mistura projetada de um arquivo e preenche a caixa de diálogo com essas configurações.

Obriga a compatibilidade com o Renderizador de mixagem de vídeo. Selecione esta opção se o vídeo de Tela cheia não for exibido no dispositivo de Tela cheia selecionado.

Ativa ou desativa a escala de alta resolução na área de trabalho. A ativação da escala de alta resolução na área de trabalho melhora a qualidade da imagem da área de trabalho.

Estando no modo matriz, esta é a velocidade (em Hz) dos pulsos do gerador externo de sinc recebidos através do conector BNC.

Quando no modo matriz, este é o modo de vídeo associado ao gerador externo de sinc.

Quando no modo matriz, este é o número de pulsos do gerador externo de sinc que devem ser recebidos antes do envio do pulso de sinc. para os dispositivos escravos.

Mova o controle deslizante para selecionar a Configuração de desempenho e melhorias da qualidade dos aplicativos Direct3D e OpenGL.

- **Alto desempenho** gera o mais alto desempenho dos seus aplicativos.
- **Desempenho** oferece o melhor desempenho dos seus aplicativos, com boa qualidade de imagem.
- **Qualidade** é a configuração padrão que gera a melhor qualidade de imagem dos seus aplicativos.

Otimize os gráficos na TV em um determinado aplicativo.

Centre os gráficos na TV.

Otimize a TV para reprodução em DVD.

Otimize a TV para gráficos da área de trabalho.

Otimize a TV com configurações personalizadas.

Permite que o aplicativo selecione sua própria taxa de atualização. Esta caixa de listagem abaixo é desativada quando esta opção é ativada.

Permite que o driver cancele a taxa de atualização dos aplicativos. Esta caixa de listagem abaixo é ativada quando esta opção é ativada.

Esta caixa de listagem permite o cancelamento individual das taxas de atualização de cada resolução.

O **Padrão** significa que a taxa de atualização do aplicativo está em uso. Qualquer outro valor refere-se à definição da taxa de atualização do valor dos aplicativos.

Para cancelar uma taxa de atualização

1. Na coluna Taxa de atualização, clique na palavra **Padrão** na linha que contenha a Resolução na qual a taxa de atualização deva ser mudada. Aparece uma lista de valores.
2. Selecione uma taxa de atualização e clique em **Aplicar**.

Quando uma taxa de atualização é cancelada, o Microsoft Windows informa a taxa de atualização de acordo com a especificação do aplicativo, mas o monitor (dispositivo de vídeo) usa a taxa de atualização cancelada.

Clique para consultar as opções de sinc. e verificar as conexões. Os resultados e o estado atual são exibidos.

Ativa este sistema como sendo escravo. Quando esta opção está ativada, a placa gráfica é usada como um escravo que sincroniza o sinal de sinc. de framelock.

Determina se os modos não compatíveis com o vídeo devem ser incluídos.

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

Clique para mostrar todos os modos personalizados disponíveis da resolução de tela atualmente selecionada.

Exibe as taxas de atualização disponíveis da resolução de tela do monitor (dispositivo de vídeo) atualmente selecionada. Clique na opção para selecionar outra taxa de atualização.

Exibe a mais recente resolução da tela, de cores e de atualização da última tentativa de mudança.

Clique para ajustar automaticamente a largura da resolução personalizada. O valor da largura precisar ser um múltiplo de 8.

Clique para selecionar o modo de temporização do monitor do vídeo.

- A **Detecção automática** é a configuração 'padrão'; permite que o Windows receba as informações corretas do temporizador diretamente do próprio monitor. **Observação:** alguns monitores mais antigos podem não ser compatíveis com este recurso.
- **General Timing Formula - GTF** (Fórmula geral de temporização) é o padrão usado pela maioria dos monitores e dispositivos de vídeo atuais.
- **Discrete Monitor Timings - DMT** (Temporizações discretas do monitor) um padrão mais antigo, ainda usado em alguns monitores. Ative esta opção se o monitor ou dispositivo de vídeo exigir DMT.
- **Coordinated Video Timings Standard - CVT** (Padrão de temporizações coordenadas de vídeo) passou a ser o padrão VESA em março de 2003. O CVT aceita melhor as resoluções mais altas do que outros padrões de temporização.
- **Fixed Aspect Ratio Timing** (Temporização de proporção de aspecto fixa) obriga a imagem exibida a reter a proporção de aspecto do modo e não a do monitor. **Observação:** é possível que o driver volte a colocar bordas ao redor da imagem exibida, se necessário.

Clique na seta para baixo para especificar onde aplicar essas configurações de correção da cor.

- O **Todos** aplica as configurações na área de trabalho do Windows e na reprodução de vídeo.
- A **Área de trabalho** aplica essas configurações de correção da cor na área de trabalho do Windows.
- A **Sobreposição/VMR** aplica essas configurações de correção da cor à reprodução de vídeo usando uma sobreposição.
- O **Vídeo de tela cheia** aplica essas configurações de correção da cor à reprodução de vídeo de tela cheia.

Clique na seta para baixo para selecionar o canal de cores afetado pelos controles deslizantes ou da curva. Você pode ajustar individualmente os canais vermelho, verde e azul ou todo o canal composto de uma vez.

Uma representação gráfica da curva de correção da cor. Os valores de entrada são mostrados juntamente com o eixo x e os valores de saída ajustados com o eixo y. Os valores numéricos são mostrados perto das caixas de edição.

- No **Modo padrão**, esta curva muda dinamicamente durante o ajuste dos controles deslizantes de Contraste, Brilho e Gama.
- No **Modo avançado** esta curva pode ser modificada em tempo real, com o arrasto dos pontos de controle com o mouse, a mudança dos valores nas caixas de edição ou o uso das teclas de setas. Mais pontos de controle podem ser inseridos, com o clicar do botão esquerdo do mouse na curva ou o pressionar da tecla Inserir. Os pontos de controle podem ser removidos com o seu arrasto para fora dos limites ou o uso da tecla Excluir, e você pode selecionar vários pontos de controle com a escolha do arrastar e das teclas modificadores Shift e Controle.
- No **Modo perfil ICC**, as curvas de correção da cor carregadas do perfil ICC são exibidas. Use um aplicativo de editoração profissional para fazer a combinação de cores baseada em informações do perfil ICC.

Mostra o valor de entrada da posição atual do mouse ou o ponto de controle na curva do gráfico.

Mostra o valor de saída da posição atual do mouse ou o ponto de controle na curva do gráfico.

Exibe uma lista disponível de perfis de correção da cor.

- O **Modo padrão** permite a especificação das configurações de correção da cor com o uso dos controles deslizantes de Contraste, Brilho e Gama.
- O **Modo avançado** permite a especificação das configurações de correção da cor com os pontos de controle de inserção, arrasto e remoção na curva mostrada no gráfico. Quando esta opção estiver ativada, as configurações mostradas nos controles deslizantes não se aplicam.
- O **Modo perfil ICC** usa as curvas de correção da cor importadas do perfil ICC especificado. Selecione o modo do perfil ICC e clique no botão Importar para carregar o perfil. Quando esta opção estiver ativada, as configurações mostradas nos controles deslizantes não se aplicam.

Esta lista mostra também as **Configurações padrão** que foram salvas. Para ativar o perfil de Configurações padrão, selecione-o nesta lista.

Clique para especificar o nome do arquivo do perfil ICC a ser usado.

Clique para alternar a edição do menu da tela.

Exibe uma lista de telas escondidas quando a edição do menu estiver ligada.

Use essas opções para determinar o posicionamento da imagem no seu monitor de tela plana, quando estiver funcionando com resolução inferior à resolução máxima aceita de tela plana. As opções de "escala" estão disponíveis nas telas planas compatíveis com as resoluções nativas múltiplas.

- **Escala do adaptador de vídeo** Ative esta opção se desejar imagens com resolução mais baixa, dimensionadas para caber na tela plana. Por exemplo, se a tela plana tiver uma resolução máxima de 1400x1050, uma imagem com resolução de 1024x768 é dimensionada para aparecer na tela com uma resolução de 1400x1050. O adaptador de vídeo é usado nesta operação de "alongamento de pixel".
- **Saída centralizada.** Ative esta opção se desejar exibir imagens com a resolução mais baixa existente no centro da tela plana. Por exemplo, se a tela plana tiver uma resolução máxima de 1400x1050, uma imagem com resolução de 1024x768 é exibida no centro da tela com uma resolução de 1024x768, com bordas pretas.
- A **Escala do monitor** é semelhante à **Escala do adaptador de vídeo**, só que usa o método padrão de "alongamento de pixel" do vídeo de tela plana e não o adaptador de vídeo.
- **Escala fixa de proporção de aspecto. (Observação:** a disponibilidade desta opção depende da configuração do vídeo.) Ative esta opção se desejar exibir imagens com resolução mais baixa dimensionadas para caber na tela plana e preservar a proporção do aspecto da imagem. Por exemplo, se a tela plana tiver uma resolução máxima de 1680x1050, um imagem com resolução de 1024x768 é dimensionada para aparecer na tela com resolução de 1400x1050 com bordas pretas.

Use esta opção para obrigar o funcionamento do ventilador da GPU NVIDIA sempre no nível máximo e ignorar a temperatura da GPU ou o modo de desempenho. Repare que, neste modo, o ventilador produz um nível de ruído constante.

Use os gráficos de temporização de Sobreposição em qualquer aplicativo Direct3D.

O gráfico mostra o tempo gasto em cada quadro, para renderização, atividade do driver e processamento da GPU. O gráfico é constantemente atualizado para mostrar os tempos dos 256 quadros mais recentes.

O tempo é medido ao longo do eixo vertical com os marcadores, de cima para baixo, como mostrado abaixo (quadros por segundo):

- 100 (10 fps)
- 75 (13 fps)
- 50 (20 fps)
- 25 (40 fps)
- 0 (infinito)

Os tempos de quatro processos diferentes são indicados por cores:

- O **Amarelo** indica tempo total para a renderização do quadro
- O **Vermelho** indica o tempo gasto no driver.
- O **Azul** indica o tempo que o driver aguarda a GPU NVIDIA.
- O **Verde** indica o tempo ocioso da GPU.

Quando no modo Servidor, esta opção trata o sinal proveniente do gerador de sincronização externa como um sinal entrelaçado. Pulsos de sincronização acontecem nos campos pares de exibição.

Quando no modo Servidor, esta é a taxa (em Hz) usada pela placa gráfica para gerar os pulsos de saída de sinc. No modo Cliente, selecione **Auto** para instruir a placa para travar automaticamente na taxa de atualização mais próxima, ou especifique manualmente a taxa de atualização para ter controle total.

Os gráficos de status da sinc. e da conexão exibem o status atual da placa de framelock.

- **Sinc. pronta** é o sinal de sinc. da GPU de saída
- O **Bit de sinc. do temporizador** refere-se à presença de um sinc. de temporizador via portas framelock.
- O **Stereo-sinc.** especifica sincronização da placa VGA usada quando não há sinc. de framelock ou de house,.
- **Entrada** é o conector de entrada para a sincronização do framelock.
- **Saída** é o conector de saída para a sincronização do framelock.
- **House Sync** é o sinal de sinc. recebido do conector BNC.

Ativa este sistema como sendo Servidor. Quando esta opção está ativada, a placa gráfica é configurada como um Cliente que usa o sinal de sinc. de framelock gerado por um Servidor localizado em outra placa gráfica.

Para conservar a carga da bateria, o SmartDimmer permite o controle do brilho do vídeo digital enquanto ele estiver ativo ou inativo.

Ativa o SmartDimmer. Esta opção está disponível somente no modo bateria.

Ajusta o nível máximo de brilho disponível no vídeo digital. Este nível de brilho é usado quando o sistema está ativo.

Ajusta o nível mínimo de brilho disponível no vídeo digital. Este nível de brilho é usado quando o sistema está inativo.

Exibe o nível de brilho atual do painel do vídeo digital.

Use esta opção para obrigar o ventilador da GPU NVIDIA a funcionar em velocidade média. Nesta velocidade, o ventilador gera um nível constante de ruído, a não ser que a GPU ultrapasse a temperatura de operação segura e precise mudar para uma velocidade de ventilador mais alta.



