

Esta opção é utilizada para activar ou desactivar a emulação da tabela de efeitos “fog” (nevoeiro).

O Direct3D especifica se um adaptador de vídeo capaz da aceleração do hardware D3D consegue implementar o efeito “fog” em vértice ou de tabela. Alguns jogos não questionam devidamente as capacidades do hardware D3D e esperam o suporte de efeitos “fog” de tabela. Ao seleccionar esta opção, garante um funcionamento correcto desses jogos no processador gráfico NVIDIA.

Esta opção permite-lhe desactivar as funções do DirectX mais recentes dos controladores.

Alguns jogos destinados a versões anteriores do DirectX podem não funcionar devidamente com as versões 6 ou 7 do DirectX e com o respectivo suporte activado nos controladores. Ao seleccionar esta opção, obriga os controladores a serem executados no modo de compatibilidade do DirectX 5 de modo a que os jogos mais antigos sejam executados correctamente.

Utilize esta opção se pretender executar determinados jogos antigos que não são iniciados ou que não são executados do modo que deveriam.

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

Normalmente, o utilizador vai querer manter esta opção activada, a não ser que o trabalho em questão exija uma profundidade de memória temporária em Z específica. Se esta opção estiver desactivada, qualquer aplicação cuja profundidade da memória temporária em Z operacional não corresponda à da configuração do hardware actual não funciona.

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

O hardware pode, deste forma, utilizar um mecanismo diferente para a utilização da memória temporária relativamente à profundidade nas aplicações de 16 bits. Ao activar esta definição, pode produzir imagens 3D com uma qualidade superior.

Activa o logótipo da NVIDIA no Direct3D.

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

O processador gráfico NVIDIA consegue gerar automaticamente mapas mip para aumentar a eficácia das transferências de textura através do bus e para fornecer um maior desempenho da aplicação.

No entanto, algumas aplicações podem não ser apresentadas correctamente quando activa os mapas mip gerados automaticamente. Para corrigir algum problema, reduza o número de níveis de mapas mip gerados automaticamente até que as imagens sejam apresentadas correctamente. Ao reduzir o número de níveis de mapas mip pode eliminar frequentemente o alinhamento incorrecto da textura ou o aspecto (em detrimento do desempenho).

Permite-lhe seleccionar o método de mapeamento mip automático utilizado pelo processador gráfico.

Pode seleccionar o método de mapeamento mip anisotrópico de 8 batidas ou o método bilinear, em que este último fornece geralmente um melhor desempenho, enquanto que o método anisotrópico produz geralmente uma melhor qualidade de imagem.

Permite-lhe ajustar o bias LOD (Nível de detalhe) dos mapas de mip.

Um bias mais pequeno fornece uma melhor qualidade de imagem, enquanto que um bias maior aumenta o desempenho da aplicação. Pode seleccionar entre cinco valores de bias predefinidos, variando desde "Melhor qualidade de imagem" a "Melhor desempenho".



Uma lista de definições personalizadas que tenha guardado. Ao seleccionar um item da lista, activa a definição. Para aplicar a definição, seleccione o botão “OK” ou “Aplicar”.

Permite-lhe guardar as definições actuais (incluindo as definidas na caixa de diálogo “Mais Direct3D” como uma predefinição personalizada. As definições guardadas são adicionadas à lista adjacente.

Depois de encontrar as melhores definições para um determinado jogo Direct3D, ao guardar as definições como uma predefinição personalizada permite-lhe configurar rapidamente o Direct3D antes de iniciar o jogo, eliminando a necessidade de definir cada uma das opções individualmente.

Elimina a definição personalizada actualmente seleccionada na lista.

Restaura todas as definições para os valores predefinidos.

Apresenta uma caixa de diálogo que lhe permite personalizar definições do Direct3D adicionais.

Esta opção altera o esquema de atribuição de textura do hardware para os elementos da textura.

A alteração destes valores altera o local onde é definida a origem do elemento da textura. Os valores predefinidos estão em conformidade com as especificações do Direct3D. Existe software em que a origem do elemento da textura pode ser definida noutra local. A qualidade da imagem dessas aplicações melhora se a origem do elemento da textura for redefinida. Utilize o comando de cursor para ajustar a origem do elemento da textura algures entre o canto superior esquerdo e o centro do elemento da textura.

Isto permite ao processador gráfico utilizar o valor especificado da memória do sistema para armazenar a textura (para além da memória instalada no próprio adaptador de vídeo).

**Nota:** O valor máximo da memória do sistema que pode ser reservado para armazenar a textura é calculado com base no valor de RAM física instalada no computador. Quanto maior for a RAM do sistema, maior será o valor 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 PCI).

Seleccione esta opção para desactivar a sincronização vertical.

Permite que a imagem seja imediatamente apresentada no ecrã sem esperar que seja sincronizada para a posição vertical do monitor. Isto permite obter maiores percentagens de enquadramento em relação à percentagem de actualização do monitor, mas pode produzir imperfeições e artefactos visuais resultando numa diminuição da qualidade da imagem.



Esta opção permite-lhe determinar o valor de antialiasing utilizado numa determinada aplicação D3D.

Antialiasing é uma técnica utilizada para minimizar o efeito de “degrau” que por vezes aparece ao longo das extremidades dos objectos 3D. Pode desactivar completamente o antialiasing ou pode activá-lo ao máximo para uma determinada aplicação.

Utilize esta opção para utilizar obrigatoriamente o antialiasing nas aplicações que não o suportam directamente.

Note que algumas aplicações que não suportam explicitamente o antialiasing podem não ser apresentadas correctamente ou podem apresentar imagens irregulares. Tenha cuidado ao utilizar esta opção. Desactive esta opção se tiver problemas com a visualização de um jogo ou aplicação que não suporte o antialiasing.

Esta opção permite-lhe limitar o número de molduras que a CPU pode preparar antes de serem processadas pelo chip gráfico quando a sincronização vertical está desactivada.

Em alguns casos, quanto maior for o número de molduras pré-apresentadas permitido, maior pode ser o “atraso de entrada” em resposta aos dispositivos, tais como, joysticks, comandos ou teclados.

Reduza este valor se detectar um atraso visível relativamente à resposta dos dispositivos de entrada ligados ao computador durante os jogos.

Permite aos controladores utilizar a extensão OpenGL **GL\_KTX\_buffer\_region**.

Deste modo, pode aumentar o desempenho das aplicações 3D que suportam esta extensão.

Permite a utilização da memória de vídeo local quando a extensão `GL_KTX_buffer_region` está activada.

No entanto, se estiver disponível menos de 8 MB de memória de vídeo local, o suporte de extensão dupla não será activado.

Esta definição não tem efeito se a opção “Activar extensão da região da memória intermédia” acima estiver desactivada.

Ao permitir a filtragem linear rápida de mapas mip fornece um maior desempenho da aplicação em detrimento da qualidade da imagem.

Em muitos casos, a perda de qualidade da imagem pode não ser visível e, por esse motivo, pode tirar partido do desempenho extra ao activar esta função.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar a filtragem anisotrópica para obter uma melhor qualidade de imagem.

Selecione esta opção para desactivar o suporte do controlador para obter mais instruções utilizadas por determinadas CPUs.

Algumas CPUs suportam instruções 3D adicionais que complementam o processador gráfico NVIDIA e melhoram o desempenho dos jogos 3D ou aplicações. Esta opção permite-lhe desactivar o suporte dessas instruções 3D adicionais nos controladores. Isto pode ser útil na comparação do desempenho ou na resolução de problemas.



Estas opções controlam o antialiasing total do controlador OpenGL. O antialiasing é uma técnica utilizada para aperfeiçoar as extremidades dos objectos, reduzindo o efeito de “degrau” recortado que por vezes aparece. O método 1.5 x 1.5 oferece ao antialiasing um melhor desempenho enquanto que o método 2 x2 fornece a melhor qualidade de imagem.

Permite ao controlador exportar formatos de pixel estéreo. As aplicações OpenGL podem agora utilizar estéreo e activar os obturadores estéreo.

Permite ao controlador exportar formatos de pixel de sobreposição. As aplicações OpenGL podem agora utilizar a sobreposição.

Esta opção permite ao OpenGL utilizar a filtragem anisotrópica para obter uma melhor qualidade de imagem. Note que ao activar esta função, obtém uma melhor qualidade de imagem em detrimento do desempenho.

Quando activado, o controlador OpenGL atribui uma memória intermédia de segundo plano e uma memória intermédia de profundidade à mesma resolução do ecrã.

É a utilização mais eficaz da memória de vídeo para as aplicações que dispõem de um série de janelas.

Quando desactivado, o controlador OpenGL atribui uma memória temporária de segundo plano e uma memória intermédia de profundidade para cada janela criada por uma aplicação.

Esta função pode melhorar o desempenho as aplicações OpenGL que utilizam múltiplas janelas.

Programa as melhores definições para a aplicação OpenGL seleccionada.

Esta opção determina se as texturas de uma profundidade de cor específica devem ser utilizadas, por predefinição, pelas aplicações OpenGL.

**Utilizar profundidade de cor do ambiente de trabalho** utiliza sempre texturas da profundidade de cor utilizadas actualmente pelo ambiente de trabalho do Windows.

As opções **Utilizar sempre 16 bpp** e **Utilizar sempre 32 bpp** obrigam a utilização de texturas da profundidade de cor especificada, independentemente das definições do ambiente de trabalho.

Esta opção determina o modo de alternância da memória intermédia para aplicações OpenGL de ecrã inteiro. Pode seleccionar o método de transferência em bloco, o método de inversão de página ou selecção automática. A selecção automática permite ao controlador determinar o melhor método com base na configuração do hardware.



Esta opção permite-lhe especificar o modo de tratamento da sincronização vertical em OpenGL.

**Sempre desactivado** desactiva sempre a sincronização vertical em todas as aplicações OpenGL.

**Desactivado por predefinição** mantém a sincronização vertical desactivada, a não ser que uma aplicação exija especificamente a activação da mesma.

**Activado por predefinição** mantém a sincronização vertical activada, a não ser que uma aplicação exija especificamente a desactivação da mesma.

Permite-lhe guardar as definições actuais como uma predefinição personalizada. As definições guardadas são adicionadas à lista adjacente.

Depois de encontrar as melhores definições para uma determinada aplicação OpenGL, ao guardar as definições como uma predefinição personalizada permite-lhe configurar rapidamente a OpenGL antes de iniciar o programa, eliminando a necessidade de definir cada uma das opções individualmente.

Os comandos de cursor permitem-lhe ajustar a luminosidade, o contraste ou os valores gama do canal de cores seleccionado.

Os comandos da correcção de cores ajudam a compensar as variações de luminosidade entre a imagem de origem e o respectivo resultado num dispositivo de vídeo. Isto pode ser útil quando trabalha com aplicações de processamento de imagens no sentido de ajudá-lo a obter uma reprodução de cores mais precisa das imagens (tais como, fotografias) quando apresentadas no monitor.

Além disso, muitos jogos acelerados a 3D podem parecer demasiado escuros. Ao aumentar a luminosidade e/ou o valor gama igualmente em todos os canais, dará um aspecto mais luminoso aos jogos, facilitando a sua utilização.

Permite-lhe seleccionar o canal de cores controlado pelos cursores. Pode ajustar os canais de cor vermelha, verde ou azul individualmente ou os três canais de uma só vez.

O Digital Vibrance permite-lhe controlar melhor a separação e a intensidade de cores, resultando em imagens mais nítidas e brilhantes em todas as aplicações.

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

Ao seleccionar esta opção, restaura automaticamente os ajustes de cores aqui efectuados quando reiniciar o Windows.

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

Uma lista de definições de cor personalizadas que tenha guardado. Ao seleccionar um item da lista, activa a definição.



Permite-lhe guardar as definições de cor actuais como uma definição personalizada. As definições guardadas são adicionadas à lista adjacente.

Elimina a definição de cor personalizada actualmente seleccionada na lista.

Restaura todos os valores de cor para as predefinições de hardware.

Permite-lhe seleccionar o modo de temporização do monitor:

**Detectar automaticamente** permite ao Windows receber as informações de temporização adequadas directamente do próprio monitor. Esta é a predefinição. Note que alguns monitores antigos podem não suportar esta função.

**General Timing Formula** ou **GTF** é uma norma utilizada pela maioria do hardware mais recente.

**Discrete Monitor Timings** ou **DMT** é uma norma antiga ainda utilizada em algum hardware. Active esta opção se o hardware requerer DMT.

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

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

Permite-lhe seleccionar o ícone utilizado para representar o utilitário QuickTweak na barra de tarefas do Windows.

Selecione o ícone que pretende mostrar a partir da lista. Em seguida, selecione "OK ou "Aplicar" para actualizar o ícone da barra de tarefas.

Activa o Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA.

O Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA permite uma maior funcionalidade: teclas de atalho para a gestão de janelas, ampliar/reduzir e centrar novamente as caixas de diálogo quando utiliza as configurações de múltiplos monitores TwinView. O Gestor do ambiente de trabalho também suporta múltiplos ambientes de trabalho para ajudá-lo a organizar melhor a área de trabalho da aplicação.

Abre a caixa de diálogo de configuração do Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA.

A caixa de diálogo de configuração do Gestor do ambiente de trabalho permite controlar todas as funções e definições do Gestor do ambiente de trabalho, tais como, opções para centrar novamente, selecções de teclas de atalho e definições de gestão da aplicação.



Fecha esta caixa de diálogo e mantém as alterações efectuadas para que tenham efeito quando seleccionar o botão "OK" ou "Aplicar" na caixa de diálogo "Propriedades adicionais".

Permite-lhe determinar qual o botão do rato que apresenta o menu quando clica no ícone da barra de tarefas.

Activa ou desactiva as mensagens de confirmação.

Selecione esta opção se não pretender que as mensagens de confirmação sejam apresentadas quando carrega uma configuração 3D a partir do menu da barra de tarefas.

Selecione esta opção se pretende que o menu da barra de tarefas seja apresentado com um efeito 3D.

Estas opções permitem-lhe determinar a posição da imagem no ecrã plano quando utiliza uma resolução inferior relativamente à resolução máxima suportada.

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

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

Estas opções permitem-lhe seleccionar o dispositivo de vídeo (monitor, ecrã plano digital ou TV, dependendo dos dispositivos suportados pelo adaptador de vídeo).



Abre uma janela onde pode personalizar as definições do dispositivo de vídeo activo.

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

Abre uma janela onde pode especificar um determinado formato de saída de TV

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

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

Torna o formato seleccionado a predefinição de arranque.

Quando liga o computador apenas com um televisor ligado ao adaptador de vídeo, esta opção assegura que todas as mensagens de ecrã, apresentadas durante o processo de arranque, aparecem no formato adequado suportado pelo televisor.

Permite-lhe especificar o tipo do sinal de saída enviado para o televisor.

Se tiver o cabo de conector adequado, a saída S-Video oferece, de um modo geral, melhor qualidade do que a saída Composite. Se não tiver a certeza do tipo de sinal que deve especificar, seleccione 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 de origem. Em seguida, pode começar a efectuar os ajustes novamente. Depois de posicionar o ambiente de trabalho onde pretende, deve premir o botão “OK” ou “Aplicar” para guardar as definições num intervalo de 10 segundos.

Repõe a posição predefinida do ambiente de trabalho do televisor para a resolução actual.



Utilize estes comandos para ajustar a luminosidade e a saturação da imagem do televisor.

Utilize estes comandos para ajustar a luminosidade e o contraste da imagem do televisor.

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

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

Define a resolução do ecrã e a profundidade de cor de saída para o televisor.

Utilize estes comandos para ajustar a qualidade de vídeo ou reprodução DVD no monitor.

Pode controlar independentemente a luminosidade, o contraste, a tonalidade e a saturação para obter a qualidade de imagem óptima quando reproduza vídeos ou filmes DVD no computador.

Permite-lhe ajustar a velocidade de relógio da memória e do processador gráfico NVIDIA.

Define a velocidade de relógio do processador gráfico 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:** Deve testar todas as novas definições que diferem das predefinições do fabricante antes de as aplicar permanentemente.

Ao seleccionar esta opção, assegura que todas as alterações efectuadas à velocidade de relógio são aplicadas sempre que iniciar o Windows.

**Nota:** Pode ignorar a definição de relógio automática no arranque mantendo a tecla <Ctrl> premida durante a iniciação do Windows. Se o computador estiver ligado a uma rede, mantenha a tecla <Ctrl> premida logo depois de iniciar a sessão no Windows.

Repõe todas as capacidades de ajuste do relógio e obriga a uma nova detecção do hardware gráfico antes de poder reactivar os comandos.

Recomenda-se que efectue uma redefinição sempre que activar o BIOS do adaptador de vídeo com uma imagem BIOS actualizada.

Permite-lhe seleccionar um dos quatro modos TwinView:

**Padrão** - Selecciona o modo padrão de ecrã simples. Utilize este modo se tiver apenas um dispositivo de vídeo ligado ao adaptador gráfico NVIDIA

**Clone** - Este modo apresenta uma cópia exacta do ecrã principal no dispositivo secundário.

**Expansão horizontal** - Este modo permite-lhe expandir o ambiente de trabalho por dois dispositivos de vídeo na horizontal. Neste modo, os dois dispositivos combinam-se de modo a formarem uma superfície de visualização expandida.

**Expansão vertical** - Este modo permite-lhe expandir o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo na vertical. Neste modo, os dois dispositivos combinam-se de modo a formarem uma superfície de visualização expandida.

**TwinView padrão** – Selecciona o modo padrão de ecrã simples. Utilize este modo se tiver apenas um dispositivo de vídeo ligado ao adaptador gráfico NVIDIA.

**TwinView clone** - Este modo apresenta uma cópia exacta do ecrã principal no dispositivo secundário.



**Expansão horizontal TwinView** - Este modo permite-lhe expandir o ambiente de trabalho por dois dispositivos de vídeo na horizontal. Neste modo, os dois ecrãs combinam-se de modo a formarem uma ampla superfície de visualização expandida, muito útil para ver itens maiores que a visualização simples.

**Expansão vertical TwinView** - Este modo permite-lhe expandir o ambiente de trabalho do Windows por dois dispositivos de vídeo na vertical. Neste modo, os dois ecrãs combinam-se de modo a formarem uma ampla superfície de visualização expandida, muito útil para ver itens maiores que a visualização simples.

Uma representação gráfica da configuração de vídeo TwinView.

Ao clicar no gráfico do monitor, pode seleccioná-lo como o ecrã actual. Quando clica com o botão direito do rato no gráfico do monitor, aparece uma série de itens que lhe permitir efectuar ajustes ao dispositivo de vídeo associado.

Quando trabalha no modo clone, esta opção permite-lhe executar o dispositivo de vídeo principal numa resolução superior do que a do dispositivo secundário. Se a resolução física do dispositivo secundário for inferior à do principal, o ambiente de trabalho do dispositivo secundário é expandido automaticamente à medida que o rato toca nas extremidades do ecrã.

Desactiva a função de expansão automática no dispositivo secundário se a opção “Permitir ambiente virtual no dispositivo clone” estiver seleccionada. Isto permite-lhe “imobilizar” de forma eficaz o ambiente de trabalho virtual numa determinada posição. Isto é útil para as apresentações ou trabalho pormenorizado nas aplicações.

Ao activar esta função, bloqueia a posição de expansão actual do ecrã actualmente seleccionado. Isto permite-lhe “imobilizar” de forma eficaz o ambiente de trabalho virtual numa determinada posição. Isto é útil para as apresentações ou trabalho pormenorizado nas aplicações.

Activa a função de ambiente de trabalho virtual para o modo de expansão TwinView.

Ao activar esta função, permite definir um ambiente de trabalho mais amplo do que as dimensões físicas permitidas pela combinação de ecrãs.

A vista combinada expande-se pela área do ambiente de trabalho mais ampla quando tenta mover o rato para fora da área visível.

Uma representação gráfica da configuração do dispositivo secundário TwinView.

Ao clicar no gráfico, pode configurar o dispositivo de saída ligado à saída secundária da placa gráfica compatível com TwinView quando trabalha no modo clone.



Activa os comandos de zoom para que possa ampliar/reduzir uma área específica do ecrã de saída de vídeo.

Pode seleccionar aqui a área do ecrã de vídeo que pretende ampliar/reduzir. Depois de seleccionada, pode ampliar/reduzir essa parte do ecrã movendo o comando de cursor abaixo.

Permite-lhe ampliar ou reduzir a parte seleccionada do ecrã de reprodução de vídeo.

Selecione o dispositivo de vídeo onde pretende reproduzir as imagens no modo de ecrã inteiro.

Permite-lhe seleccionar a relação altura/largura (tamanho horizontal/vertical) da reprodução em ecrã inteiro.

Ao activar esta opção, permite ao controlador de vídeo determinar a resolução ideal para a reprodução de vídeo em ecrã inteiro.

Ao activar esta opção, liga o comando de zoom na página de comandos de sobreposição para controlar simultaneamente o factor de zoom no dispositivo de ecrã inteiro.

Ao clicar neste botão, pode aceder a funções de vídeo avançadas fornecidas pelo modo TwinView clone. Note que o modo Clone deve estar activado para aceder a estas funções.



Ao activar esta opção, obriga o software de sobreposição a utilizar busmastering. Recomenda-se que deixe esta opção desmarcada a não ser que tenha problemas com a reprodução de vídeo, tais como, corrupção de imagens ou totalmente sem imagem.

Mostra o tipo de monitor que está a utilizar com o adaptador de vídeo seleccionado.

Clique para mostrar as propriedades do dispositivo e do controlador deste dispositivo.

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

Especifica se a lista em Frequência de actualização inclui os modos não suportados pelo monitor. Ao seleccionar um modo não adequado para o monitor pode causar graves problemas de visualização e pode danificar o hardware.

Esta opção obriga o controlador OpenGL a utilizar uma memória intermédia com uma profundidade de 16 bits, independentemente do formato de pixels seleccionado pela aplicação.

Isto melhora o desempenho da memória temporária de profundidade, em detrimento da precisão na mesma.

Quando activada, o OpenGL utiliza a função Windows 2000 Advanced Multi-Monitor.

Utilize esta opção para seleccionar o ecrã que contém o canto superior esquerdo do ambiente de trabalho. O efeito mais óbvio desta opção é o facto de trocar as posições das imagens do monitor.



Apresenta todas as visualizações TwinView. Se existir mais do que um dispositivo ligado e se mudou para outro modo que não o Padrão, seleccione qual é o ecrã actual.

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

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

Os comandos de expansão permitem-lhe configurar as dimensões da área do ecrã visível em relação à área do ambiente de trabalho real. Isto permite visualizar ambientes de trabalho mais amplos no monitor, ecrã plano ou televisor.

Clique para detectar todos os ecrãs ligados a este adaptador de vídeo. Utilize esta função se activou um ecrã depois de ter aberto o Painel de controlo.

Selecione esta caixa se tiver um monitor ligado ao conector de vídeo secundário que não esteja a ser detectado. Isto é útil para monitores antigos ligados com conectores BNC.

Clique para aceder a informações relacionadas com o adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

Clique para aceder a funções adicionais relacionadas com o adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

Clique para aceder ao website da NVIDIA para obter as informações mais recentes e controladores para o adaptador gráfico baseado em NVIDIA.



Estas informações fornecem detalhes sobre o hardware do adaptador gráfico actualmente seleccionado.

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

Esta tabela é uma lista de ficheiros e informações da versão associada actualmente utilizada pelo adaptador gráfico baseado em NVIDIA.

A página de definições da Gestão da aplicação permite-lhe gerir o posicionamento das janelas da aplicação em vários ecrãs e ambientes de trabalho, numa base aplicação a aplicação.

Trata-se da lista de aplicações geridas actualmente pelo Gestor do ambiente de trabalho. Seleccione uma aplicação a partir da lista para configurar as respectivas definições de gestão da aplicação. Edite a lista utilizando os botões “Adicionar” e “Remover” à direita.

Prima este botão para adicionar um novo programa de aplicação à lista de aplicações geridas pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Prima este botão para remover a aplicação actualmente seleccionada da lista de aplicações geridas pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Prima este botão para limpar todas as entradas da lista de aplicações.

Aviso: Repõe todas as personalizações que tenha efectuado às aplicações.



Ao seleccionar esta opção, obriga a janela da aplicação a ser sempre iniciada no ecrã designado que especificar.

Este campo especifica o ecrã (monitor) onde a aplicação actualmente seleccionada será sempre iniciada, se a opção "Iniciar sempre esta aplicação no ecrã número" estiver seleccionada.

Se seleccionar esta opção, o Gestor do ambiente de trabalho mantém o registo do tamanho e da posição da janela da aplicação. A próxima vez que iniciar a aplicação, o Gestor do ambiente de trabalho restaura a janela da aplicação para a posição e tamanho anteriormente guardados.

Esta opção permite-lhe especificar se ao maximizar a janela da aplicação, esta vai preencher apenas o ecrã que ocupa actualmente em vez de ocupar a totalidade do ambiente de trabalho que se pode expandir por vários ecrãs.

Selecione esta opção para iniciar esta aplicação num ambiente de trabalho de uma aplicação designada em separado.

Por exemplo, pode criar ambientes de trabalho adicionais separados para o Web browser, um para leitura do correio electrónico, para além do ambiente de trabalho predefinido do Windows.

Introduza aqui o nome do ambiente de trabalho da aplicação em separado. Pode utilizar também o botão de lista pendente para seleccionar outros ambientes de trabalho que já tenha criado para outras aplicações.

Este campo só está disponível se seleccionar a opção "Iniciar esta aplicação num ambiente de trabalho separado".

A página de teclas de atalho permite-lhe personalizar as combinações de “teclas de atalho” que pode utilizar para gerir a posição das janelas da aplicação no ambiente de trabalho.

Esta combinação de teclas desloca a janela actualmente activa (em foco) para uma posição correspondente noutra monitor.



Esta combinação de teclas desloca todas as janelas do ecrã com a aplicação actualmente activa para outro ecrã.

Esta combinação de teclas desloca todas as janelas da aplicação para o ecrã onde se encontra o ponteiro do rato.

Quando dispõe de vários ambientes de trabalho da aplicação activos, esta combinação de teclas muda de um ambiente de trabalho para outro. A utilização repetida desta combinação irá percorrer a lista de ambientes de trabalho da aplicação activos.

A página de definições gerais contém as opções globais do Gestor do ambiente de trabalho e o respectivo tratamento de todas as aplicações.

Ao optar por maximizar uma aplicação para “o ambiente de trabalho total” significa que ao maximizá-la, ocupará a totalidade do ambiente de trabalho, mesmo que a última expanda vários monitores.

Ao optar por maximizar uma aplicação para o “respectivo ecrã actual” significa que, por predefinição, ao maximizar uma aplicação irá preencher apenas o ecrã ocupado anteriormente.

Ao activar esta função, insere um submenu “Gestor do ambiente de trabalho NVIDIA” nos menus do sistema de todas as janelas da aplicação de nível superior. Este submenu permite aceder rápida e facilmente a todas as funções de Gestão da aplicação, sem ser necessário abrir o painel de controlo do Gestor do ambiente de trabalho.

Pode aceder a um menu do sistema da janela da aplicação clicando com o botão direito do rato na legenda da janela (barra de título) ou clicando no pequeno ícone da aplicação na extremidade esquerda da legenda da janela.

Ao seleccionar esta opção, permite ao Gestor do ambiente de trabalho evitar que as janelas de contexto de nível superior se expandam ou se dividam por dois (ou mais monitores), reposicionando as janelas de modo a caberem no ecrã.

Selecione esta opção para centrar janelas de contexto do sistema no ecrã à sua escolha.



Selecione o monitor onde pretende que as janelas de contexto sejam centradas. Este campo está apenas disponível quando selecciona o botão “Centrar janelas de contexto do sistema no ecrã número”.

Esta opção centra as janelas de contexto do sistema (que expandem vários monitores) no ecrã onde se encontra o cursor do rato, uma vez que muito provavelmente é o ecrã que está a visualizar.

Esta opção mantém as janelas de contexto da aplicação no mesmo ecrã que a janela da aplicação que as gerou. Se uma janela de contexto “se difundir” para outro monitor, o Gestor do ambiente de trabalho desloca-a de modo a caber no ecrã da janela da aplicação.

Prima este botão para restaurar as predefinições gerais do Gestor do ambiente de trabalho e teclas de atalho.

Nota: isto não afecta as personalizações de aplicação que possa ter efectuado na página de Gestão da aplicação.

Prima o botão “OK” para aceitar e aplicar todas as alterações efectuadas às definições do Gestor do ambiente de trabalho e, em seguida, feche a janela do painel de controlo.

Prima o botão “Cancelar” para fechar a janela do painel de controlo do Gestor do ambiente de trabalho sem guardar ou aplicar nenhuma das alterações.

Aviso: todas as alterações que possa ter efectuado às definições serão rejeitadas.

Prima o botão “Aplicar” para aplicar e guardar todas as alterações efectuadas às definições e deixe a janela do painel de controlo do Gestor do ambiente de trabalho aberta.

Esta caixa de diálogo permite-lhe seleccionar uma nova aplicação a ser gerida pelo Gestor do ambiente de trabalho.



Trata-se da lista de programas da aplicação actualmente em execução no ambiente de trabalho. Pode seleccionar uma aplicação a partir desta lista ou especificar uma aplicação diferente, como por exemplo, uma que não esteja em execução actualmente premindo o botão "Procurar".

Prima este botão para abrir uma caixa de diálogo de um ficheiro, a partir da qual pode seleccionar qualquer aplicação do Windows que pretenda que seja gerida pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Prima este botão para aceitar o ficheiro de programa seleccionado como uma nova aplicação a ser gerida pelo Gestor do ambiente de trabalho.

Prima este botão se não pretender seleccionar agora um programa de aplicação. A caixa de diálogo “Nova aplicação” fecha-se sem guardar nenhuma definição.

Esta caixa de diálogo permite-lhe introduzir o nome de um novo ambiente de trabalho de aplicação.

Introduza aqui um nome para o novo ambiente de trabalho de aplicação. Pode seleccionar entre os vários nomes de ambiente de trabalho que especificou para outras aplicações.

Por exemplo, pode pretender que o ambiente de trabalho se designe “Web” para os Web browsers, “Correio” para o programa de correio electrónico, etc. A função “Teclas de atalho” do Gestor do ambiente de trabalho permite-lhe comutar facilmente entre os vários ambientes de trabalho de aplicação.

Prima o botão "OK" para aceitar o novo nome do ambiente de trabalho. Só é possível premir o botão depois de introduzir um nome de ambiente de trabalho válido.

Prima o botão “Cancelar” se não quiser introduzir agora um nome de ambiente de trabalho.



Esta combinação de teclas activa uma série de rectângulos convergentes animados para ajudá-lo a localizar o cursor do rato.

Active esta opção ajustar janelas totalmente num ecrã ou quando as move arrastando-as com o rato.

Estas opções afectam os elementos de interface de utilizador da sessão de cliente do Windows, como por exemplo, o comportamento das janelas da barra de tarefas e do alternador de tarefas.

Selecione esta opção para activar uma janela do alternador de tarefas que esteja correctamente centrada de acordo com a configuração TwinView actual e que permita a comutação entre aplicações em ambientes de trabalho diferentes.

A janela do alternador de tarefas é activada premindo Alt+Tab.

Ao seleccionar esta opção, obriga a janela do alternador de tarefas a aparecer no monitor especificado.

Selecione o monitor onde pretenda que a janela do comutador de tarefas apareça. Só pode seleccionar um monitor actualmente activo.

Selecione esta opção para restringir a barra de tarefas a um único monitor; por outras palavras, para evitar que se expanda por vários monitores.

Estas opções determinam o modo como o Gestor do ambiente de trabalho gere a posição e a colocação de janelas de contexto, incluindo caixas de diálogo de mensagens e de aplicação.



Selecione esta opção para activar a função de zoom. A função Zoom mostra num monitor uma vista ampliada da área do ecrã no cursor do rato. A vista ampliada aparece no monitor oposto ao cursor do rato; ao mover o cursor do rato pelos monitores, a vista ampliada muda automaticamente para o outro monitor.

**A função Zoom funciona apenas quando existem vários monitores ligados e quando seleccionou os modos de expansão vertical ou horizontal.**

Active esta opção para efectuar a ampliação utilizando o dimensionamento (interpolado) filtrado.

Utilize as seguintes teclas de atalho para controlar a função Zoom. Tal como as teclas de atalho no separador “Teclas de atalho”, defina uma tecla de atalho clicando num campo e, em seguida, prima a combinação de teclas à sua escolha.

**Nota:** as teclas de atalho são desactivadas enquanto as páginas “Zoom” ou “Teclas de atalho” estiverem abertas, para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram com as novas teclas de atalho que vai definir.

Esta tecla de atalho activa e desactiva a função Zoom.

Esta tecla de atalho aumenta o nível de ampliação da vista Zoom.

Esta tecla de atalho diminui o nível de ampliação da vista Zoom.

Este parâmetro especifica quantas vezes por segundo a vista Zoom é actualizada, quando não se move o rato. (A vista Zoom é actualmente actualizada sempre que move o rato). Note que ao aumentar este número, pode afectar de modo adverso o desempenho da aplicação ou do sistema.

Este parâmetro corresponde ao número de milissegundos de atraso antes de mudar a vista Zoom de um monitor para outro. Este atraso destina-se a evitar que a vista Zoom apareça entre monitores se o cursor do rato se expandir por momentos para o monitor com a vista Zoom. Pode definir este parâmetro para zero para não haver atraso algum.



Selecione esta opção para activar a alteração do nível de ampliação da vista Zoom mantendo premida uma combinação de teclas com Ctrl/Alt/Shift e utilizando a roda do rato.

Selecione a combinação de Ctrl, Alt e Shift que deve manter premida para utilizar a roda do rato para alterar o nível de ampliação da vista Zoom.

A página de teclas de atalho permite-lhe personalizar as combinações de “teclas de atalho” que pode utilizar para gerir a posição das janelas da aplicação no ambiente de trabalho.

**Nota:** as teclas de atalho são desactivadas enquanto as páginas “Zoom” ou “Teclas de atalho” estiverem abertas, para evitar que as teclas de atalho existentes interfiram com as novas teclas de atalho que vai definir.

Esta opção desactiva o antialiasing nas aplicações 3D.

Seleccione esta opção se pretender o desempenho máximo das aplicações.

Esta opção activa o antialiasing utilizando o modo 2x.

Oferece uma melhor qualidade de imagem e desempenho nas aplicações 3D.

Esta opção activa uma técnica de antialiasing patenteada disponível na família GPU GeForce3.  
Quincunx Antialiasing oferece a qualidade do modo 4x AA mais lento praticamente com o mesmo desempenho do modo 2x AA mais rápido.

Esta opção activa o antialiasing utilizando o modo 4x.

Oferece a melhor qualidade de imagem possível em detrimento do desempenho nas aplicações 3D.

Esta opção activa automaticamente as definições de antialiasing ideais para as aplicações 3D que suportam antialiasing.



Esta opção permite-lhe seleccionar manualmente o modo de antialiasing a utilizar nas aplicações 3D.

Informações acerca das definições AGP actuais do computador.

Esta opção permite seleccionar manualmente a taxa AGP utilizada no subsistema gráfico. Se não tiver a certeza da taxa AGP que deve utilizar, deixe esta caixa de verificação desmarcada. O sistema irá, em seguida, determinar a taxa AGP ideal.

Mova o comando de cursor para seleccionar manualmente a taxa AGP a utilizar pelo subsistema gráfico.

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

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

Esta opção permite especificar a estratégia de gestão de memória intermédia de enquadramento quando utilizar o modo de memória intermédia de enquadramento "Dynamic"

O Nvidia PowerMizer permite controlar o consumo de energia do GPU. Pode preservar a duração da bateria definindo a Poupança máxima de energia ou pode tirar o máximo partido do desempenho gráfico do GPU seleccionando Desempenho máximo.



Se seleccionar esta opção, o Windows considera os adaptadores de vídeo activados para TwinView como dois dispositivos de vídeo separados. Isto permite utilizar a funcionalidade de ambiente de trabalho expandido do Windows através de um único adaptador gráfico. O Windows considera o GPU activado para TwinView como se se tratasse de dois adaptadores separados.

Esta opção permite especificar o número máximo de pedidos que o master pode colocar no destino. Se desejar permitir que o controlador determine a profundidade da fila de pedidos, escolha "Seleção automática"

Esta opção permite transacções de escrita rápida na interface AGP se o conjunto de chips suportar esta função.

Esta opção permite activar a função de combinação de escrita do conjunto de chips AGP para aplicações 3D.

Esta opção activa a memória de cache dos comandos quando trabalhar com aplicações que não sejam aceleradas a 3D.

Permite a utilização de estéreo conforme suportado pelas aplicações OpenGL API

Permite seleccionar o modo estéreo que pretende utilizar quando executa aplicações OpenGL.

Inverte a saída de estéreo de forma trocando a percepção espacial dos instrumentos.



