



GEFORCE[®] 3D VISION[™]

MANUAL DO USUÁRIO



nVIDIA.

ÍNDICE

CONTEÚDO

Introdução	1
Sobre este manual	1
Requisitos do sistema	2
Requisitos de segurança	3
Epilepsia	4
 Conteúdo da embalagem	 5
Equipamento	5
Óculos sem fio	6
Emissor de Infravermelho (IV)	8
 Instalação e configuração	 9
Instalação	9
Conexão do monitor	9
Instalação do software e dos drivers	12
Conexão do emissor de IV	15
Seleção do ambiente de jogo	16
Teste dos óculos	17
Teste de ambiente para cintilação	18
Teste de configuração do hardware	20
Teste de visão	22
 Painel de controle da NVIDIA	 25
Acesso ao painel de controle da NVIDIA	25
Configuração do efeito 3D estereoscópico	26
Ativar 3D	26
Ajuste de profundidade	27
Tipo de monitor 3D estereoscópico	28
Alteração da mira a laser 3D	28

Definição de atalhos do teclado	29
Ocultar efeitos 3D estereoscópicos quando o jogo inicia	32
Teste de 3D	32
Visualização da compatibilidade com jogos	34
 Configurações avançadas	 35
Configurações predefinidas	35
Definição de suas teclas de atalho	36
Diretrizes de configuração do jogo	37
Práticas de visualização	37
 Dicas e resolução de problemas	 39
O efeito 3D estereoscópico não funciona	39
A imagem não está nítida	40
Cansaço visual/dor de cabeça	42
A mira a laser não funciona	42
 Conformidade e certificações	 43
 Informações importantes sobre segurança	 49

01 INTRODUÇÃO

Parabéns pela aquisição do GeForce® 3D Vision da NVIDIA®, uma experiência totalmente imersiva em 3D estereoscópico para seu computador. Uma combinação de óculos sem fio de alta tecnologia e software avançado, o kit GeForce 3D Vision transforma centenas de jogos para PC e fotografias digitais em uma experiência interativa impressionante. É só colocar os elegantes óculos e conectá-los a uma GPU GeForce® e a um monitor pronto para GeForce 3D Vision para ver personagens e ambientes que ganham vida na tela. Dê o que falar aos seus olhos com o GeForce 3D Vision.

O GeForce 3D Vision transforma automaticamente centenas de jogos para PC em uma experiência totalmente em 3D estereoscópico. Acesse www.nvidia.com/3dvision para ver uma lista completa de jogos e aplicativos compatíveis.



Observação: É importante registrar seu produto NVIDIA para receber suporte on-line e por telefone da área de Atendimento ao Cliente. É possível registrá-lo no site www.nvidia.com/register utilizando o número de série encontrado no Cartão de Boas-Vindas dentro da embalagem.

Sobre este manual

Este manual discute a instalação e a operação de hardware e de software do NVIDIA GeForce 3D Vision. Há uma seção completa que contém dicas de utilização e diretrizes para a resolução de problemas.

Leia as precauções de segurança e as diretrizes de visualização fornecidas nas páginas 3 e 4 dos Requisitos de segurança.

01

Requisitos do sistema

Antes de começar, consulte os seguintes requisitos mínimos de sistema a fim de garantir que seu computador atenda aos requisitos necessários de hardware e que você desfrute da experiência GeForce 3D Vision.

- > Sistema operacional Microsoft® Windows® Vista 32 ou 64 bits Intel® Core® 2 Duo or AMD® Athlon™ X2 Dual-Core CPU or higher
- > CPU Intel® Core™2 Duo ou AMD Athlon™ X2 Dual-Core ou superior Compatible NVIDIA desktop GeForce GPU
- > Memória, 1GB de memória de sistema (2GB recomendado)
- > GPU compatível com a NVIDIA GeForce para desktop
 - GeForce série 8:
 - NVIDIA GeForce 8800 GT
 - NVIDIA GeForce 8800 GTS
 - NVIDIA GeForce 8800 GTS 512
 - NVIDIA GeForce 8800 GTX
 - NVIDIA GeForce 8800 Ultra
 - GeForce série 9:
 - NVIDIA GeForce 9600 GT
 - NVIDIA GeForce 9800 GT
 - NVIDIA GeForce 9800 GTX
 - NVIDIA GeForce 9800 GTX+
 - NVIDIA GeForce 9800 GX2
 - Todas as séries GeForce GTX 200s
- > Monitores para GeForce 3D Vision com suporte
 - Monitor LCD Samsung® SyncMaster™ 2233RZ 120 Hz
 - Monitor de LCD ViewSonic® FuHzion™ VX2265wm de 120 Hz
 - TV Home Theater Mitsubishi® 1080p DLP®: WD-57833, WD-60735, WD-60C8, WD-65735, WD-65736, WD-65C8, WD-65833, WD-65835, WD-73735, WD-73736, WD-73833, WD-73835, WD-73C8, L65-A90
 - Projetor 3D HD DepthQ® da Lightspeed Design, Inc.
 - HDTVs DLP® genérica pronta para 3D
 - Monitor CRT analógico de 100 Hz ou superior

Visite www.nvidia.com/3dvision para consultar uma lista completa de GPUs GeForce para desktop, além de jogos, aplicativos e monitores para GeForce 3D Vision com suporte.

Requisitos de segurança

Não use os óculos sem fio em situações que requeiram percepção visual eficiente. Não utilize os óculos sem fio em lugar de óculos de sol.

Sob condições normais, a visualização 3D estereoscópica é segura durante o período de tempo em que normalmente você ficaria olhando para o monitor. No entanto, algumas pessoas sentem certos incômodos. Para minimizar essa possibilidade de experimentar problemas visuais ou quaisquer sintomas adversos:

- > Faça o teste médico para verificar sua capacidade de ver imagens em 3D estereoscópico.
- > Mantenha uma distância de mais de 60 a 75 cm do monitor. Visualizar as imagens a uma distância muito pequena causa cansaço aos olhos.
- > Faça pausas regulares de pelo menos 5 minutos após cada hora de visualização em 3D estereoscópico.
- > Comece com um padrão de profundidade de 15%. Conforme a visualização em 3D vai ficando mais confortável, é possível aumentar a sensação de profundidade.
- > Se você sentir qualquer um dos seguintes sintomas:
 - náusea, vertigem ou enjôo,
 - dor de cabeça ou cansaço visual,
 - visão turva,
 - visão dupla que dura mais do que alguns segundos,

Não realize qualquer atividade potencialmente perigosa (por exemplo, dirigir um veículo) até que os sintomas desapareçam completamente.

Se os sintomas persistirem, interrompa o uso e não volte a visualizar as imagens em 3D estereoscópico sem discutir esses sintomas com um médico.

01

Epilepsia

**AVISO!**

SE VOCÊ OU QUALQUER PESSOA DE SUA FAMÍLIA POSSUI HISTÓRICO DE EPILEPSIA, CONSULTE UM MÉDICO ANTES DE UTILIZAR ESSES JOGOS DE COMPUTADOR.

Uma pequena porcentagem da população pode ter ataques epiléticos ao visualizar certos tipos de imagens na TV ou em jogos que contêm padrões de luzes intermitentes.

As seguintes pessoas devem consultar um médico antes de visualizar imagens 3D estereoscópicas:

- > Crianças de até 5 anos de idade
- > Todas as pessoas com histórico de epilepsia ou que têm um membro da família com esse histórico.
- > Todos aqueles que já tiveram ataques epiléticos ou distúrbios sensitivos causados por efeitos de luz intermitentes.

**AVISO!**

ALGUNS PADRÕES DE LUZES PODEM INDUZIR CONVULSÕES EM PESSOAS QUE NÃO POSSUEM HISTÓRICO ANTERIOR DE EPILEPSIA. INTERROMPA O USO DO EQUIPAMENTO SE VOCÊ SENTIR QUALQUER UM DOS SINTOMAS A SEGUIR ENQUANTO ESTÁ VISUALIZANDO IMAGENS EM 3D ESTEREOSCÓPICO.

- > Movimentos involuntários, espasmos musculares e oculares
- > Cãibras
- > Náusea, vertigem ou enjôo
- > Convulsões
- > Desorientação, confusão ou perda de consciência do local onde se encontra

Não realize qualquer atividade potencialmente perigosa (por exemplo, dirigir um veículo) até que os sintomas desapareçam completamente.

Não volte a visualizar as imagens em 3D estereoscópico sem discutir esses sintomas com um médico.

02

CONTEÚDO DA EMBALAGEM

Antes de abrir a embalagem de seu novo NVIDIA GeForce 3D Vision, é recomendável que você se certifique de atender a todos os requisitos de sistema (página 2) para que seja realizada uma instalação livre de problemas.

Certifique-se de conferir cada peça contida na caixa. Se alguma coisa estiver faltando ou danificada, entre em contato com seu revendedor.

Equipamento

As peças e os conjuntos a seguir estão incluídos na embalagem do NVIDIA GeForce 3D Vision:

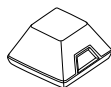
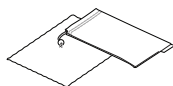


Wireless Glasses

Os óculos sem fio são utilizados para visualizar os jogos com suporte em 3D estereoscópico.

Os óculos acompanham diversas plaquetas para nariz que podem ser ajustadas para o seu conforto.

Você também recebe uma bolsa para seus óculos e um pano especial de limpeza. Quando não estão em uso, é recomendável sempre manter seus óculos na bolsa.



IR Emitter

O emissor de IV conecta-se a seu computador e sincroniza os óculos.



Two USB Cables

Um dos cabos USB é utilizado para conectar o emissor de IV a seu computador; e o outro, para carregar os óculos.



VESA 3-pin Stereo Cable

Este cabo é utilizado para conectar o emissor de IV ao seu monitor DLP. (necessário para monitores HDTV DLP.)

02

**Registration Card**

Registre-se para ter prioridade de acesso no Atendimento ao Cliente da NVIDIA.

**GeForce 3D Vision Software and Manual CD**

Contém driver gráfico, driver do GeForce 3D Vision, este MANUAL DO USUÁRIO e uma cópia em PDF do Manual de Início Rápido.



- Manual Rápido NVIDIA GeForce 3D Vision
- Cartão com dicas e truques
- Cartão de saúde e segurança

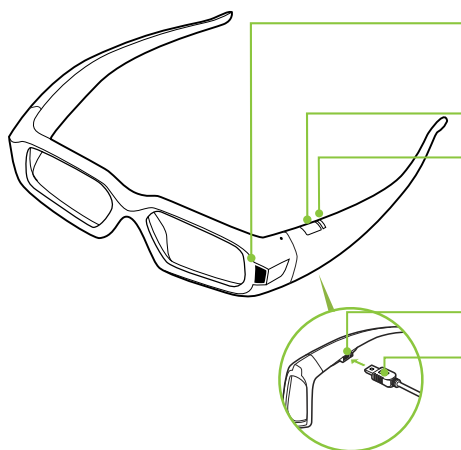
Óculos sem fio

Para carregar os óculos



Observação: É recomendável carregar completamente os seus óculos agora, uma vez que levará aproximadamente três horas até sua carga ser completada. Os óculos sem fio funcionam por aproximadamente 40 horas de jogo por cada carga completa.

Os óculos sem fio requerem recargas periódicas. Para carregar os óculos, utilize um dos cabos USB incluídos no kit. Conecte uma extremidade do cabo nos óculos; e a outra, em qualquer entrada USB de seu sistema. Também é possível utilizar um adaptador USB de parede para carregá-los. Carregue seus óculos até que a luz indicadora âmbar apague. É possível utilizar os óculos sem fio enquanto estão sendo carregados.



Não bloqueie esse lado dos óculos. Deve haver uma linha de visão direta entre os óculos e o emissor de IV.

botão **LIGAR**

Luz indicadora: Para verificar o status da bateria, pressione o botão **ON**. Se a luz indicadora estiver: **Verde:** Tem-se até 40 horas de carga da bateria. **Vermelha:** A luz **vermelha** piscando significa que há duas horas ou menos de carga restante.

LED âmbar: os óculos estão sendo carregados

Conexão USB para carregar os óculos

Se você carregar os óculos sem fio conectando-os ao computador por meio de um cabo USB, certifique-se de que seu computador não entrará em modo de economia de energia. Quando seu computador entra em modo de economia de energia, os óculos não são mais carregados. Para resolver esse problema, desabilite qualquer opção de economia de energia em seu computador acessando o Painel de Controle do Windows. Como alternativa, é possível utilizar um carregador de parede USB para carregar os óculos diretamente na tomada, sem conectá-los ao computador. É possível utilizar os óculos enquanto estão carregando.

Utilização dos óculos

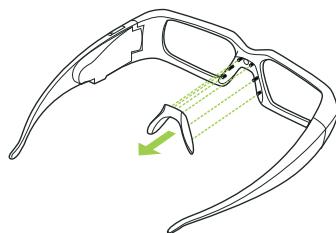
É recomendável manter os óculos na bolsa de proteção quando você não os está utilizando. Ao utilizar os óculos, deve haver uma linha de visão direta com o emissor de IV. Pressione o botão **LIGAR** para ligar os óculos. Os óculos desligam automaticamente em períodos de inatividade.



Atenção: Os óculos sem fio não são óculos para correção visual, para sol ou para proteção. Não os utilize em qualquer outra situação que requeira o uso de óculos (p. ex. dirigir, ler, proteger-se do sol e de raios ultravioletas etc.), uma vez que pode resultar em lesões.

Escolha da plaqueta dos óculos

Seus óculos sem fio são acompanhados de três plaquetas intercambiáveis que se ajustam confortavelmente ao seu nariz. Simplesmente desencaixe a plaqueta atual e encaixe aquela que melhor se ajusta a você.



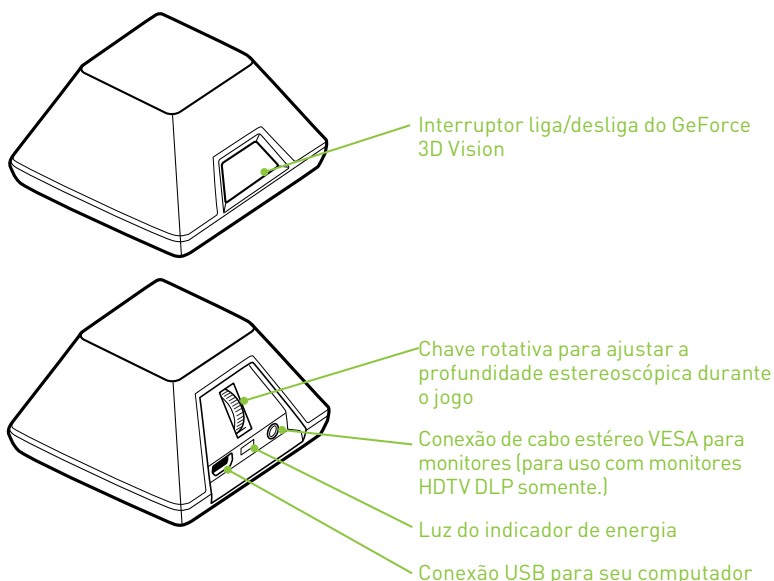
Puxe a plaqueta conforme mostrado e coloque a outra em seu lugar.

02

Emissor de infravermelho (IV)

O emissor de IV conecta-se a seu sistema por meio de outro cabo USB fornecido pelo kit. O emissor possui um botão luminoso na parte frontal que pode ser utilizado para ligar e desligar o efeito 3D estereoscópico. O indicador fica iluminado enquanto o 3D estereoscópico está ligado.

Há uma chave rotativa na parte posterior do emissor que pode ser utilizada para aumentar/diminuir a profundidade durante o jogo.



A faixa de alcance do emissor de IV é de 4,5 metros.



AVISO: Segurança do Dispositivo de Infravermelho PRODUTO LED CLASSE 1

Teste produto inclui díodos emissores de luz que transmitem sinais do controlador para os óculos. Embora esse feixe de luz invisível não seja considerado prejudicial e esteja de acordo com a norma EN60825-1 (IEC60825-1), é recomendável tomar as seguintes precauções: quando o dispositivo de infravermelho está fazendo transmissão:

- > Não olhe fixamente para o emissor
- > Não olhe diretamente para os instrumentos ópticos

Não há peças no dispositivo que poderiam ser consertadas pelo usuário.

03 INSTALAÇÃO E CONFIGURAÇÃO

O processo de instalação do hardware e do software no sistema de seu computador é bastante objetivo. No entanto, há uma ordem a ser seguida. Por exemplo, o emissor de IV USB não pode ser conectado **DEPOIS** que o software e os drivers já tiverem sido instalados.



Observação: Antes de iniciar o processo de instalação, certifique-se de que os óculos estão completamente carregados. Consulte Para carregar os óculos na página 6.

Instalação

Conexão do monitor

Siga os seguintes procedimentos para instalar e configurar seu sistema para jogos em 3D estereoscópico.

1. Conecte seu monitor para GeForce 3D Vision à sua placa de vídeo NVIDIA.

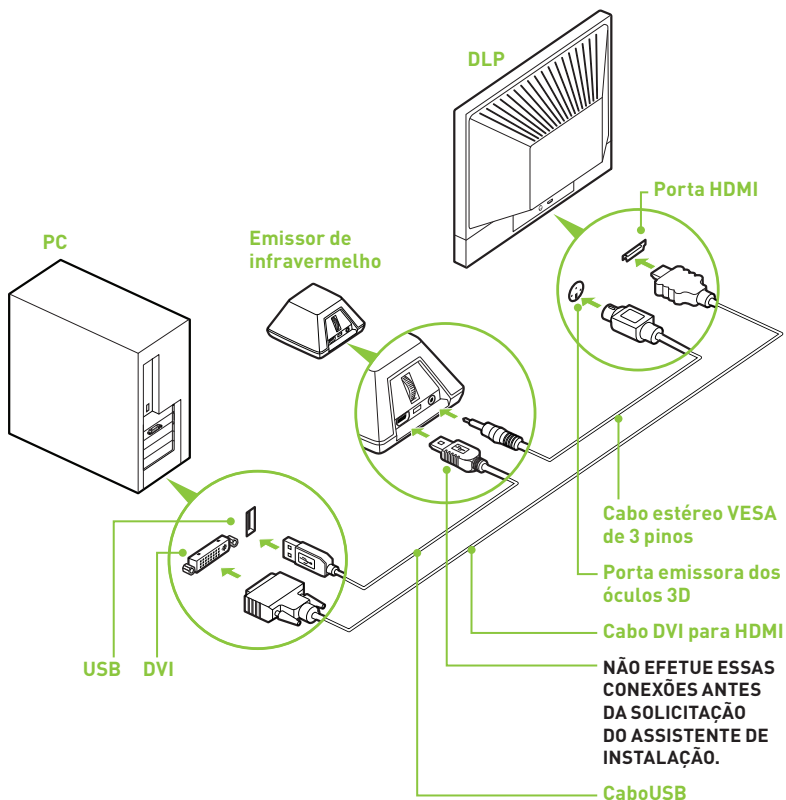
O monitor que será conectado deve ser um LCD para GeForce 3D Vision, uma HDTV DLP ou um monitor analógico CRT. Utilize o adaptador HDMI para DVI fornecido para conectar a HDTV DLP. Para os LCDs, utilize o cabo de link duplo DVI para DVI fornecido com o monitor.



Observação: Conecte somente um monitor por vez. O driver e o software devem ser instalados antes de conectar o emissor de IV USB.

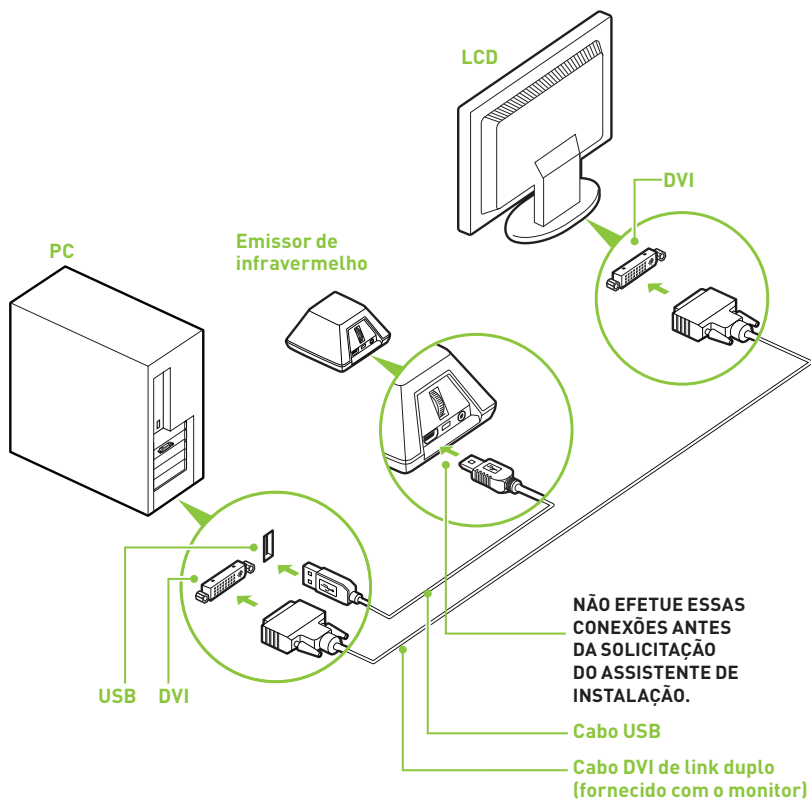
Consulte os diagramas de conexão nas páginas seguintes.

Diagrama de Conexão HDTV DLP



Observação: Consulte o manual do usuário da DLP para verificar se há uma porta HDMI específica que conecta um computador à sua HDTV. Além disso, altere o modo de entrada no menu da TV para PC ou Computador a fim de garantir que sua TV possa processar o sinal de vídeo corretamente.

Diagrama de Conexão para LCD de 120 Hz



Remoção dos drivers atuais do monitor

Antes de iniciar a instalação, remova o driver gráfico atual de seu computador.

2. Selecione **Iniciar > Painel de Controle > Adicionar ou Remover Programas.**

Se você tiver uma placa de vídeo NVIDIA, clique duas vezes em **NVIDIA Drivers.***

- a) Selecione a opção **Remover apenas o seguinte..**
- b) Selecione **Driver de Monitor NVIDIA**
- c) Clique **Remover**
- d) Reinicie seu computador

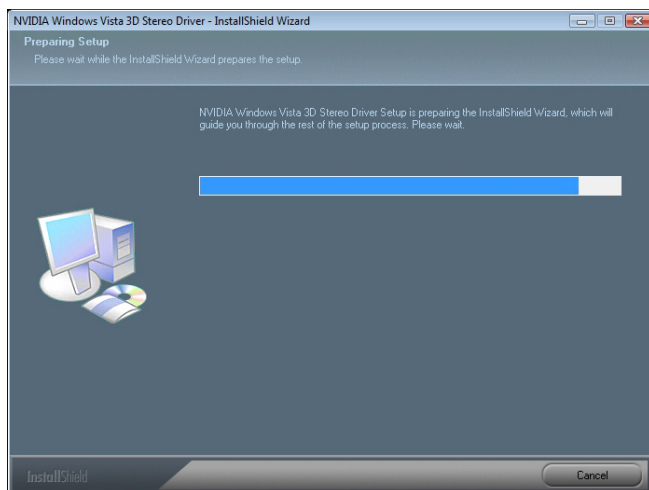
* Se você estiver substituindo uma placa de vídeo que não é da NVIDIA, certifique-se de remover o driver gráfico e desligar seu sistema para substituir a placa antes de continuar. Substitua a placa por uma placa NVIDIA GeForce compatível.

Substitua a sua placa por uma NVIDIA GeForce que suporte o 3D Vision.

Instalação do software e dos drivers



3. Insira o CD com o software e o manual do GeForce 3D Vision. A tela *Instalação do software* é exibida.

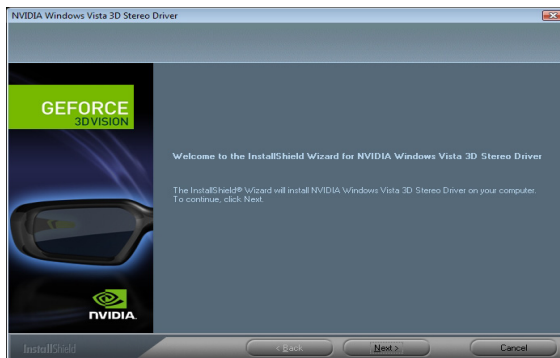


4. **Selecione Instalar drivers gráficos GeForce.**
O Assistente InstallShield é iniciado para guiar você ao longo da instalação.

5. Selecione **Sim**, desejo reiniciar meu computador agora quando solicitado.

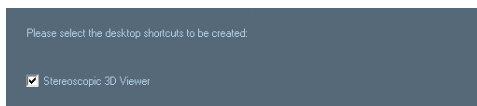
Quando seu sistema for reinicializado, o software de instalação do GeForce 3D Vision reiniciará automaticamente para continuar o processo de instalação.

[Se por qualquer razão o software não reiniciar, acesse **Meu Computador** e clique duas vezes no ícone do CD para executar o



instalador novamente

6. Selecione **Avançar** para instalar o driver do GeForce 3D Vision. ISe você desejar um atalho para o Visualizador de 3D estereoscópico



NVIDIA em sua área de trabalho, marque a caixa de seleção.



7. Selecione **Avançar** para continuar. Se a caixa de aviso abaixo for exibida, selecione **Instalar** para continuar.

8. Selecione **Concluir** para completar a instalação.

O Assistente de instalação do GeForce 3D Vision inicia automaticamente quando o InstallShield é concluído. O Assistente



de instalação auxilia na instalação do emissor de IV e na configuração de seu monitor e de seus óculos sem fio.

9. Selecione **Avançar** para continuar.

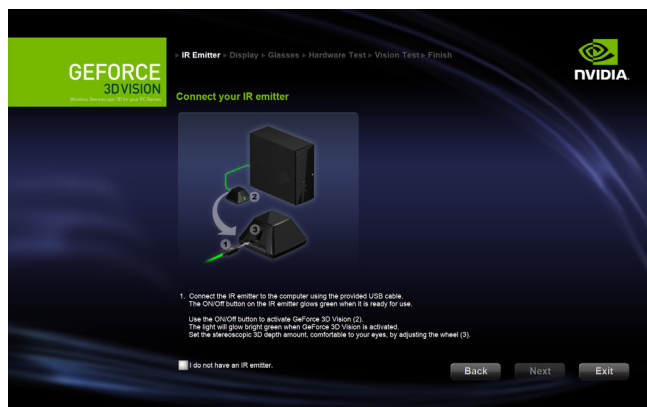
Emissor de infravermelho > Monitor > Óculos Hardware > Teste > Teste de visão Conclusão

Observe a barra de status no topo de cada tela. Ela informa em que parte da instalação você está.

Conexão do emissor de IV

10. Conexão do emissor de IV.

As instruções para conexão mostradas na tela Conecte seu emissor de IV diferem dependendo do tipo de monitor conectado a seu sistema.



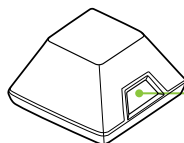
- **À HDTV DLP**

Conecte o emissor de IV ao seu computador utilizando um dos cabos USB e à HDTV DLP utilizando o cabo estéreo Vesa de 3 pinos que acompanham seu equipamento (consulte a página 10).

- **Ao LCD, CRT ou projetor compatível**

Utilize o cabo USB que acompanha seu equipamento para conectar o emissor de IV ao seu computador (consulte a página 11).

Em todas as configurações, a luz verde do GeForce 3D Vision no emissor acende quando este é conectado. A luz brilha em verde *brilhante* quando o GeForce 3D Vision está ativo.



Luz do GeForce 3D Vision e interruptor
LIGA/DESLIGA

11. Selecione **Avançar** para continuar.

Seleção do ambiente de jogo

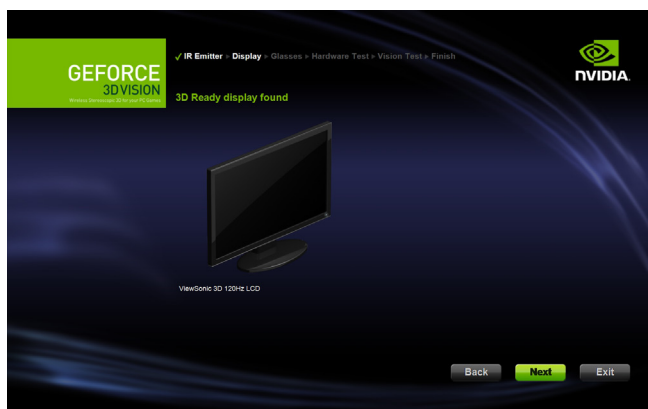
12. Seleção do ambiente de jogo.

Veja os três ambientes de jogo listados na tela e selecione aquele que melhor se adéqua a sua configuração de hardware atual. Se você clicar no link, a página de suporte do site www.nvidia.com será acessada.



13. Selecione **Avançar** para continua.

A instalação do GeForce 3D Vision avalia o monitor conectado ao seu computador e identifica se ele é um monitor habilitado para 3D. A tela mostra o monitor que você conectou. Neste exemplo, o monitor de LCD ViewSonic 3D 120Hz foi utilizado.



14. Selecione **Avançar** para continuar.

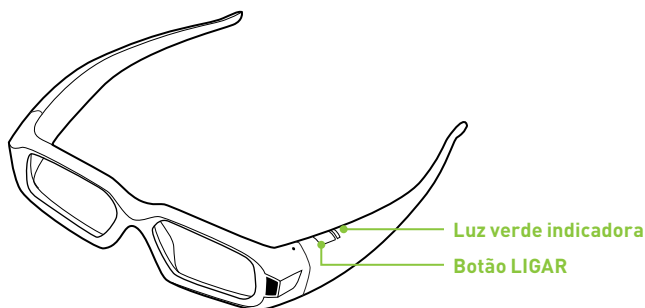
Teste dos óculos

15. Ligue os óculos.

Esta etapa sincroniza seus óculos com o emissor de IV e verifica se os óculos estão funcionando.



Pressione o botão **LIGAR** nos óculos. Você deverá ver uma luz verde nítida nos óculos. A luz verde significa que os óculos estão ligados e a bateria está carregada com até 40 horas de jogo (se a carga estiver completa). A luz se apaga após aproximadamente 30 segundos.

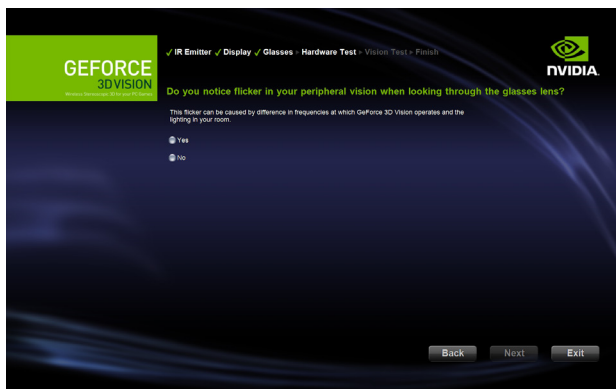


16. Selecione **Avançar** para continuar.

Teste de ambiente para cintilação

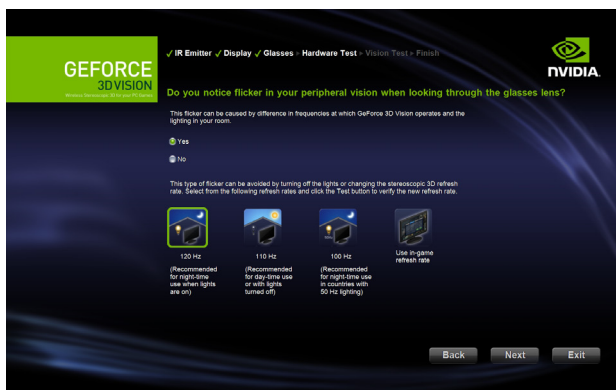
17. Teste a cintilação (aplica-se somente a monitores de LCD).

Com os óculos ligados, verifique se você nota qualquer cintilação em sua visão periférica (por causa da iluminação do ambiente).



Se você **não** vê cintilações, selecione **Não** e clique **Avançar** para continuar.

Se você **vê** cintilações, selecione **Sim** para que sejam exibidas as opções de taxas de atualização.



É possível, então, selecionar uma das seguintes taxas de atualização:

- Taxa de atualização de 120 Hz: Para uso na América do Norte quando as luzes estão acesas;
- Taxa de atualização de 110 Hz: Durante o dia, quando as luzes estão apagadas..
- Taxa de atualização de 100 Hz: Para países com iluminação de 50 Hz, quando as luzes estão acesas.

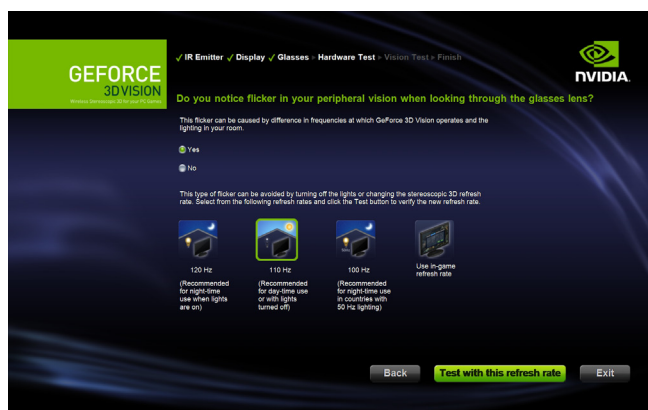
- **Utilização da taxa de atualização durante o jogo:** Esta seleção não é recomendada.
Alguns jogos não fornecem as taxas de atualização necessárias para a visualização em 3D estereoscópico.



Observação: Para obter a melhor qualidade de imagem em 3D estereoscópico, é possível desligar as luzes do ambiente e selecionar 110 Hz.

Selecione a taxa de atualização que melhor se enquadra em sua situação. Observe que o botão **Avançar** muda para **Testar com esta taxa de atualização**.

Selecione **Testar com esta taxa de atualização** para verificar se a taxa escolhida reduz o problema de cintilação. Quando estiver satisfeito, clique em **Avançar** (que é habilitado somente após a conclusão de um teste de atualização).

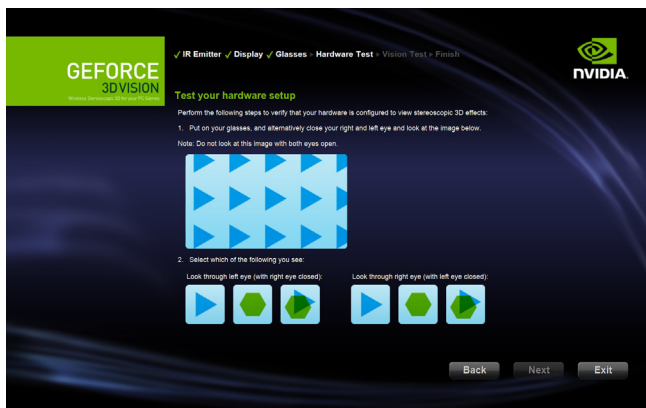


03

Teste de configuração do hardware

18. Teste sua configuração de hardware.

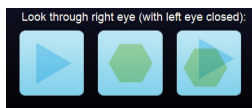
Esta tela é usada para verificar se seu hardware está configurado adequadamente para visualizar os efeitos 3D estereoscópicos e se os óculos e o emissor estão funcionando.



- Coloque seus óculos sem fio.
- Feche seu olho **direito** e olhe para a imagem grande na tela. Selecione a imagem que você está vendo com seu olho esquerdo.

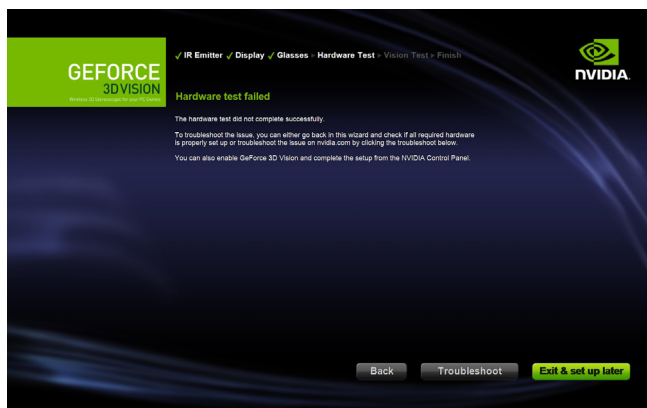


- Feche seu olho **esquerdo** e olhe para a imagem grande na tela. Selecione a imagem que você está vendo com seu olho direito.



19. Selecione **Avançar** para continuar.

Se você selecionar as imagens corretas, você seguirá para a Etapa 19. Se as imagens que você viu e selecionou indicarem que seu hardware não está funcionando, a tela Falha no teste de hardware é exibida.



A causa mais provável é que seus óculos e/ou o emissor não estejam funcionando adequadamente. Certifique-se de que a luz do seu emissor esteja Verde brilhante (Etapa 10) e que seus óculos estejam ligados (Etapa 15).

Certifique-se de que seus óculos estejam a uma distância de, no mínimo, 45,7 cm do emissor de IV. Se os óculos estiverem muito próximos, o emissor de IV pode não funcionar.

Utilize o botão Voltar para retornar e verificar se seu equipamento está funcionando adequadamente e para refazer o teste da Etapa 18. O botão Resolução de problemas leva você para uma página de suporte no site www.nvidia.com.

É possível avançar e voltar as telas do Assistente de instalação facilmente, utilizando os botões **Avançar** e **Voltar**.



Observação: Certifique-se de haver uma linha de visão direta entre o emissor de IV e seus óculos sem fio.

Teste de visão

20. Verifique se você consegue visualizar o conteúdo 3D estereoscópico.



O assistente pedirá para que você olhe para a imagem do teste médico a fim de verificar se você consegue visualizar o efeito 3D estereoscópico.

- Coloque seus óculos sem fio e certifique-se de que eles estão ativados..
- Olhe para a maior imagem exibida na tela.
- Selecione uma das imagens mostradas na etapa 2 da tela que mais se parece com a que você viu..

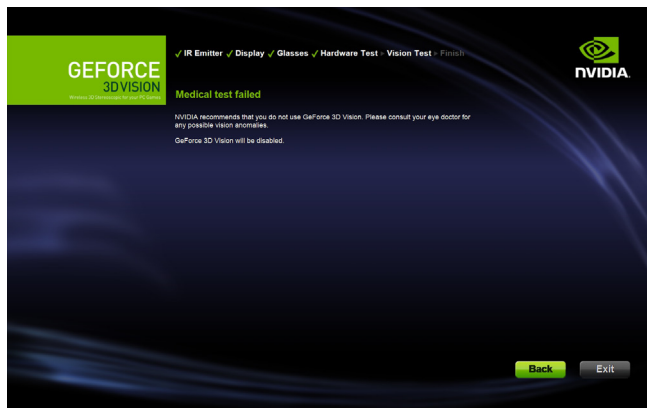


Se você não consegue ver a imagem do Teste Médico em 3D estereoscópico, isso pode ser causado por:

- Problemas de hardware.
Selecione **Voltar** e verifique se você pulou a tela Testar sua configuração de hardware da Etapa 18.
- Problemas Visuais.
Consulte os Requisitos de segurança nas páginas 3 e 4 deste manual para tomar as devidas precauções. Consulte um médico em caso de suspeita de problemas físicos ou médicos ao visualizar imagens 3D estereoscópicas.

21. Selecione **Avançar** para continuar.

Se você não conseguir visualizar o conteúdo 3D estereoscópico (não conseguir ver a imagem de teste), a tela Falha no teste médico aparecerá, e o GeForce 3D Vision não será habilitado. É possível selecionar **Voltar** para refazer o teste ou selecionar **Sair** para interromper o Assistente.



Atenção: Caso você não passe novamente no teste médico e não consiga ver a imagem de teste, a NVIDIA recomenda a não utilização do GeForce 3D Vision. Consulte seu oftalmologista em caso de possíveis problemas visuais. O GeForce 3D Vision não será habilitado.

Se você conseguir passar no teste médico com sucesso, a tela *Instalação concluída* será exibida.

03

22. Selecione **Concluir** para encerrar a instalação e habilitar o GeForce 3D Vision em seu sistema.

Parabéns!

A instalação e a configuração foram concluídas, e o GeForce 3D Vision está habilitado e pronto para você iniciar a experiência de jogos mais imersiva para PC.



Observação: O GeForce 3D Vision foi habilitado com uma profundidade-padrão de 15%. A NVIDIA recomenda que todos os novos usuários comecem com a profundidade-padrão até que se sintam confortáveis. É possível aumentar a profundidade ao longo do tempo, à medida que seus olhos ficam acostumados com a visualização em 3D estereoscópico. A profundidade pode ser alterada no Painel de controle da NVIDIA ou pela chave rotativa na parte posterior do emissor de IV.

Agora você está pronto para jogar com o GeForce 3D Vision. Para iniciar, simplesmente execute seu jogo DirectX favorito em tela cheia. Para suportar o GeForce 3D Vision, o jogo precisa ser configurado para ser executado com as configurações corretas do seu monitor:

- **Monitor de LCD 120 Hz:** Selecione uma resolução durante o jogo de 1680X1050.0
- **HDTV DLP:** Selecione uma resolução de 1920x1080, 1768x992 ou 1280x1024 e uma taxa de atualização de 60 Hz..
- **Projetor 3D HD DepthQ:** Selecione uma resolução de 1280x720.

Para a maioria dos jogos, a NVIDIA definiu configurações que ajustam o monitor de maneira que seja obtida alta qualidade em 3D estereoscópico, com base nas necessidades de cada jogo. É possível ver a lista desses jogos na tarefa **Visualizar compatibilidade com jogos** localizada no Painel de controle da NVIDIA e sobreposta em forma de texto de cor verde em cada jogo. Para ver um jogo com a melhor qualidade possível, siga a seção **Problemas e configurações recomendadas** destacados pela NVIDIA (página 34). O não seguimento dessas configurações pode fazer com que o jogo não seja executado em 3D estereoscópico ou apresente imperfeições visuais.

Para ver uma lista completa de jogos compatíveis, visite www.nvidia.com/3dvision.

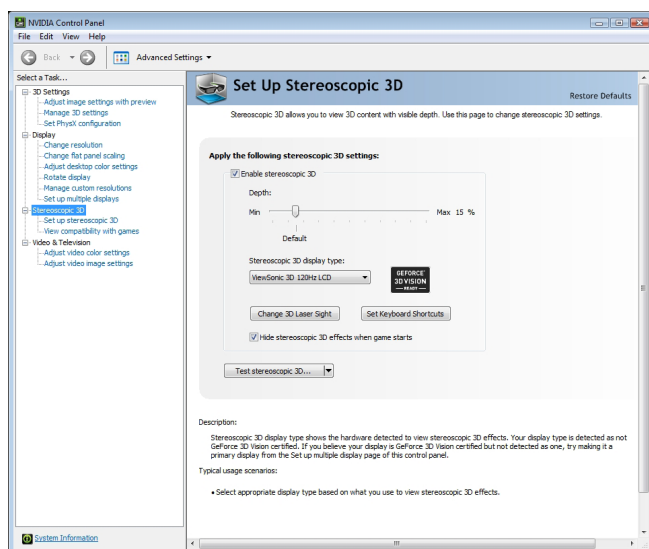
O Painel de controle da NVIDIA contém configurações adicionais para o GeForce 3D Vision. Para obter informações sobre como utilizar o painel de controle, consulte a seção Painel de Controle GeForce 3D Vision da NVIDIA na página 25 deste manual.

04 PAINEL DE CONTROLE DA NVIDIA

A NVIDIA fornece ferramentas para que você personalize sua experiência com o GeForce 3D Vision. Para acessar os menus de ferramentas, acesse o Painel de controle da NVIDIA.

Acesso ao Painel de controle da NVIDIA

Para abrir o **Painel de controle da NVIDIA**, clique com o botão direito na área de trabalho e selecione Painel de controle da NVIDIA. Também é possível selecionar **Iniciar→NVIDIA Corporation→Painel de controle da NVIDIA**.



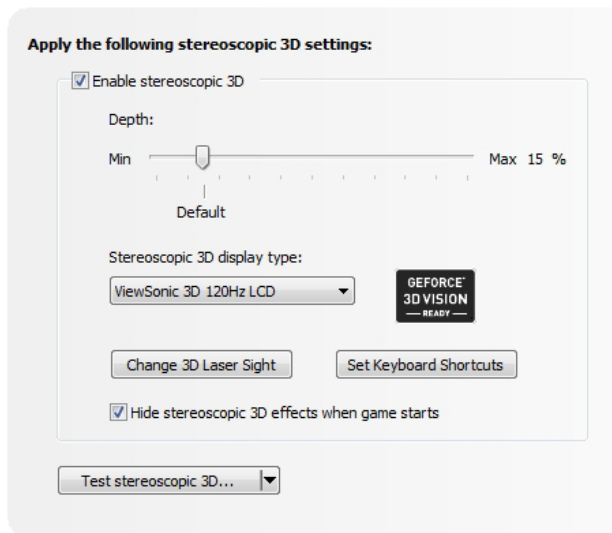
Selecione 3D estereoscópico a partir dos tópicos na janela do lado esquerdo da tela. Você terá que clicar no sinal de + em frente à opção 3D estereoscópico para expandir os tópicos.

04

Configuração do efeito 3D estereoscópico

Esta seção do Painel de controle da NVIDIA fornece todos os ajustes necessários para aperfeiçoar sua experiência em jogos.

Todos os ajustes desta tela são discutidos



Ativar 3D estereoscópico



Observação: Os efeitos 3D estereoscópicos funcionam apenas com aplicativos DirectX em tela cheia.

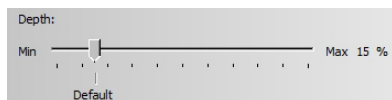
Para habilitar o modo 3D estereoscópico, marque a caixa de seleção. ☒ Enable stereoscopic 3D

Quando essa caixa é marcada, os efeitos 3D estereoscópicos podem ser habilitados ou desabilitados por meio do uso da tecla de atalho **Ctrl+T** ou pelo botão **LIGAR** do emissor de IV. Deixar essa caixa marcada não afeta nenhum outro aplicativo. No entanto, deixar essa caixa marcada pode reduzir a performance do jogo quando o GeForce 3D Vision não está sendo utilizado.

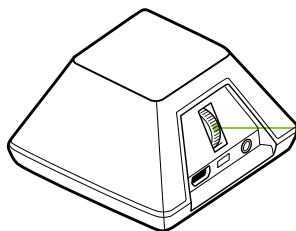
Ajuste de profundidade

A profundidade em um jogo é a maior distância em que um objeto está localizado na cena. Quando o GeForce 3D Vision é instalado pela primeira vez em seu sistema, a profundidade é estabelecida com um padrão de 15%. Se você é novato em jogos 3D, 15% é uma ótima taxa para se começar. Visualizar a profundidade com uma configuração mais alta pode não ser confortável para alguns usuários. À medida que você utiliza o GeForce 3D Vision, seus olhos ficam mais acostumados com a visualização em 3D estereoscópico, o que permite aumentar gradualmente a profundidade sem que seus olhos fiquem cansados.

Na tela *Configurar 3D estereoscópico*, você pode ajustar a profundidade pelo controle deslizante até a quantidade desejada. A definição de profundidade deste controle deslizante indica a profundidade para todos os jogos, assim que eles são executados.



Também é possível mudar a profundidade pela chave rotativa na parte posterior do emissor de IV. Quaisquer ajustes pela chave rotativa são refletidos no controle deslizante Profundidade do Painel de controle da NVIDIA.



Chave rotativa para ajustar a profundidade durante o jogo

Outra maneira de mudar a profundidade durante o jogo é utilizar as teclas de atalho do teclado:

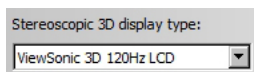
- Para diminuir a profundidade, use **Ctrl+F3** (teclas de atalho padrão)
- Para aumentar a profundidade, use **Ctrl+F4** (teclas de atalho padrão)

Quaisquer ajustes feitos pelo atalho do teclado são refletidos no controle deslizante **Profundidade** do Painel de controle da NVIDIA

04

Tipo de monitor 3D estereoscópico

Tipo de monitor 3D estereoscópico é uma lista suspensa de todos os monitores para GeForce 3D Vision encontrados pelo Assistente de instalação. Essa lista é divulgada pelo Assistente.



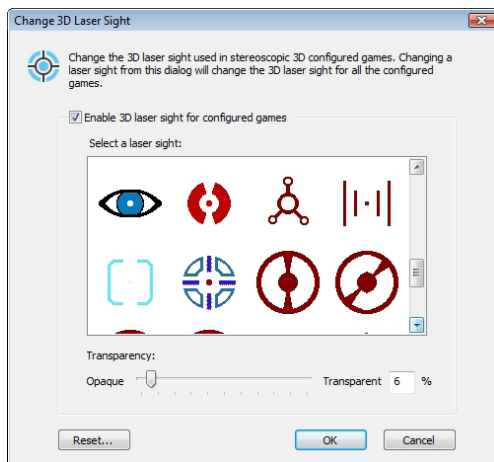
Se você tem mais de um monitor para GeForce 3D Vision conectado durante a instalação, eles aparecerão na lista.

Alteração da mira a laser 3D

A mira em cruz dos jogos com atirador em primeira pessoa é freqüentemente posicionada em profundidade de tela, se visualizada em 3D estereoscópico, tornando difícil a pontaria. Em alguns jogos, a NVIDIA criou uma configuração que coloca a mira a laser durante o jogo na profundidade correta. Para esses jogos, não é necessária a configuração do usuário. Para todos os outros jogos com FPS, a NVIDIA fornece uma lista de miras a laser 3D que aparecem no objeto-alvo. As miras a laser funcionam em jogos com atirador em primeira pessoa devidamente configurados e com miras centralizadas na tela.

Para mudar a mira a laser a partir da tela *Configurar 3D* estereoscópico, clique no botão **Alterar mira a laser 3D** para exibir uma lista com as miras a laser disponíveis.

Change 3D Laser Sight



Diversas miras a laser são exibidas à medida que você rola a tela para baixo. Para utilizar a mira a laser selecionada, marque a caixa de seleção **Ativar mira a laser para jogo configurado**. Se você desejar utilizar a mira a laser do jogo, desmarque a caixa.

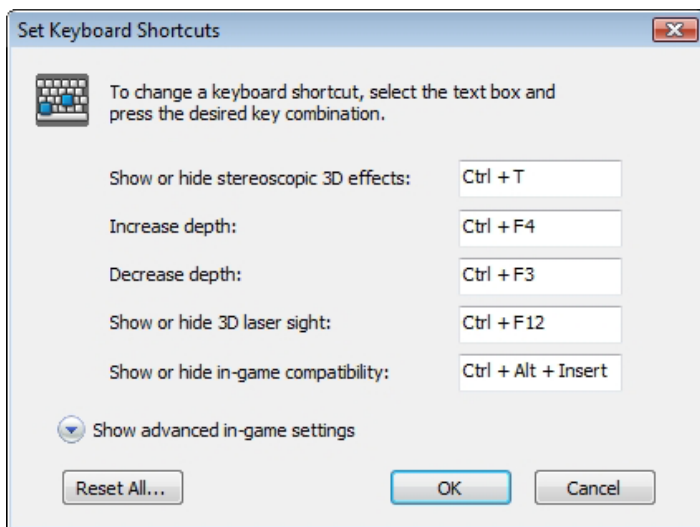
Você pode definir o grau de transparência da mira a laser selecionada utilizando o controle deslizante **Transparência**. A definição de 0% é de uma mira a laser sólida, e a definição de 100% é totalmente transparente. A transparência recomendada para uma mira a laser é de 25%. Também é possível utilizar as teclas de atalho do teclado: use **Ctrl+F12** (configuração-padrão) para ativar e desativar a mira a laser durante o jogo.

A mira a laser mostra quando o 3D estereoscópico está ativado durante o jogo. Para não se confundir, desabilite o retículo de pontaria fornecido pelo jogo sempre que possível.

Definição de atalhos do teclado

Os atalhos são teclas no teclado que podem ser utilizadas durante o jogo para realizar diversas ações.

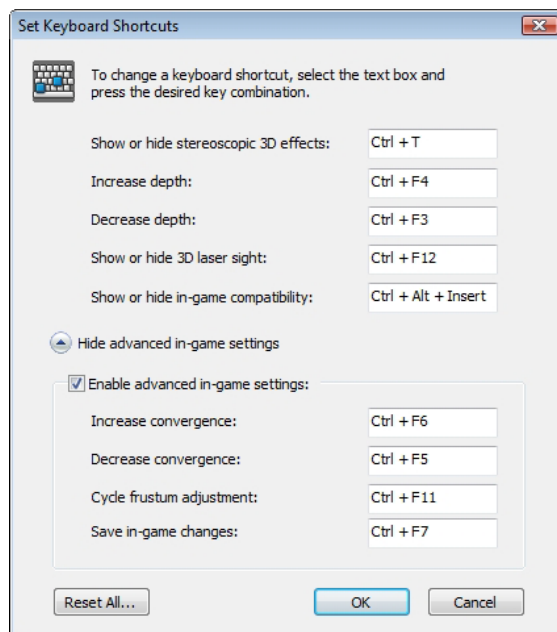
Para visualizar ou alterar as teclas de atalho do teclado na tela Configurar 3D estereoscópico no Painel de controle da NVIDIA, clique no botão Definir atalhos do teclado.



04

Para ver as configurações avançadas durante o jogo, clique em *Mostrar configurações avançadas durante o jogo*.

 Show advanced in-game settings



Mostrados com
valores-padrão

Isso expande a tela *Definir atalhos do teclado*.

Para habilitar o uso de teclas de atalho avançadas durante o jogo, você deve marcar a caixa de seleção **Ativar configurações avançadas durante o jogo**. As teclas de atalho padrão (mostradas na parte superior da janela) estão sempre habilitadas.

A Tabela 1 na página seguinte lista todas as funções das teclas de atalho..

Table 1. Teclas de atalho do teclado

Teclas	Descrição	Ação
Ctrl+T	Exibe/oculta efeitos 3D estereoscópicos	Liga e desliga o GeForce 3D Vision.
Ctrl+F4	Aumenta a profundidade	Aumenta a profundidade em tempo real do jogo que está sendo executado. Esta alteração reflete no Painel de controle da NVIDIA.
Ctrl+F3	Diminui a profundidade	Diminui a profundidade em tempo real do jogo que está sendo executado. Esta alteração reflete no Painel de controle da NVIDIA
Ctrl+Alt+Insert	Exibe/oculta a compatibilidade durante o jogo	Exibe as configurações recomendadas pela NVIDIA para o jogo atual no canto inferior da tela.
Ctrl+F6	Aumenta a convergência	Move o objeto em sua direção. A convergência máxima posiciona todos os objetos na <i>frente</i> da cena, no espaço do usuário. Utilizada para posicionar a mira a laser. (avançada)
Ctrl+F5	Diminui a convergência	Move os objetos para longe de você. A convergência mínima posiciona todos os objetos "atrás" da cena, no espaço do CRT. Utilizada para posicionar a mira a laser. (avançada)
Ctrl+F11	Alterne entre os ajustes de segmento	Alterna entre três modos de exibição diferentes das imagens 3D no visualizador: desligado, esticar para preencher, cortar laterais. (avançada)
Ctrl+F7	Salvar configurações durante o jogo	Salva a configuração de jogo atual nos registros para uso posterior. (avançada)

[Avançada] Para habilitar o uso de teclas de atalho avançadas durante o jogo, você deve marcar a caixa de seleção **Ativar configurações avançadas durante o jogo** na tela *Definir atalhos do teclado*.

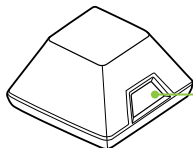
04

Ocultar efeitos 3D estereoscópicos quando o jogo inicia

Existem alguns jogos que não funcionam muito bem quando os efeitos 3D estereoscópicos estão habilitados na inicialização. Para evitar esse problema, marque a caixa na tela *Configurar 3D estereoscópico* do Pannel de controle da NVIDIA.

☒ Hide stereoscopic 3D effects when game starts

Os efeitos 3D estereoscópicos permanecem habilitados e ficam ocultos apenas na inicialização. Uma vez que o jogo é carregado, você pode exibir os efeitos 3D estereoscópicos utilizando as teclas de atalho **Ctrl+T** ou pressionando o botão **Ligar/desligar 3D estereoscópico** no emissor de IV.



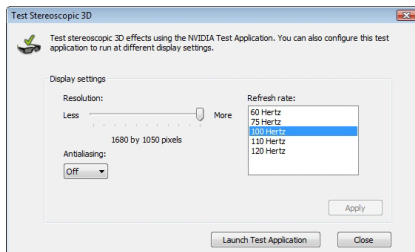
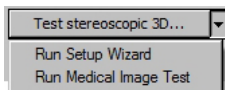
LIGAR/DESLIGAR 3D Estereoscópico

Teste do 3D estereoscópico

O botão **Testar 3D estereoscópico** e a lista suspensa na tela *Configurar 3D estereoscópico* do Pannel de controle da NVIDIA fornecem a oportunidade de testar a visualização em 3D estereoscópico e a possibilidade de executar o Assistente de instalação e o Teste Médico da imagem.

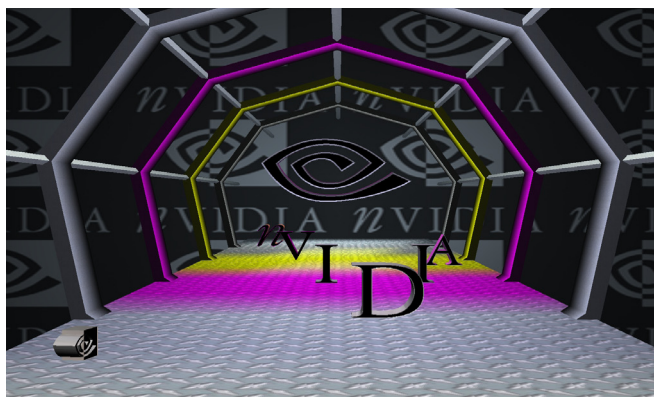
Teste da Opção 3D Estereoscópico

Ao clicar no botão **Testar 3D Estereoscópico...**, é exibido um aplicativo de teste que permite ajustar os efeitos 3D estereoscópicos de maneira que seja confortável para você visualizar as imagens com o GeForce 3D Vision. watching GeForce 3D Vision is comfortable to you.



Clique em **Executar aplicativo de teste** após selecionar as configurações do monitor.

A imagem é exibida em tela cheia se você tiver definido a resolução correta para seu monitor. Ao colocar os óculos sem fio, você está pronto para ver imagens em 3D estereoscópico. Utilize as teclas de atalho e a chave rotativa de profundidade no emissor de IV para fazer os ajustes.



Observação: Quaisquer alterações feitas por meio das teclas de atalho ou da chave rotativa de profundidade no emissor de IV são refletidas na tela Configurar 3D estereoscópico.

Ao concluir os ajustes, pressione a tecla **Esc** para sair da tela de teste do 3D estereoscópico..

Execute a opção Assistente de instalação

Quando você clica no ícone do menu suspenso, as opções **Executar Assistente de instalação e Executar Teste médico de imagem** são exibidas. Ao selecionar a opção **Executar Assistente de instalação**, o Assistente é executado para que você possa alterar suas configurações ou adicionar monitores.

Executar opção Teste médico de imagem

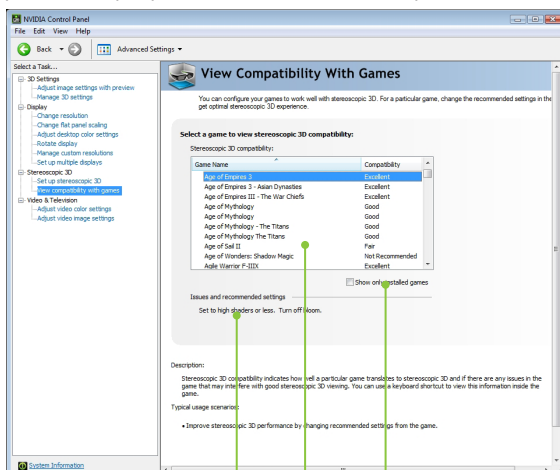
O Teste médico de imagem é executado durante a instalação (consulte a Etapa 20 na página 22). Contudo, é possível executar o teste de forma independente selecionando a opção **Executar Teste médico de imagem**.



Atenção: A NVIDIA recomenda que todos os novos usuários de 3D estereoscópico executem o Teste Médico de Imagem para verificar sua capacidade de visualizar imagens renderizadas em 3D estereoscópico. Se não for possível visualizar a imagem, não use o GeForce 3D Vision (consulte a Etapa 20 na página 22).

Visualização da compatibilidade com jogos

A NVIDIA testou e forneceu perfis para a maioria dos jogos mais vendidos a fim de garantir que eles funcionem adequadamente com o GeForce 3D Vision. Todos os jogos que foram testados estão listados no Painel de controle da NVIDIA com suas classificações de compatibilidade. Cada jogo foi classificado como **Excelente, Bom, Regular e Não recomendado**. Essas classificações baseiam-se em como os jogos funcionam com 3D estereoscópico e se há algum problema que possa interferir em sua experiência GeForce 3D Vision.



Problemas e configurações recomendadas pela NVIDIA como resultado dos testes..

Marque esta caixa para ver somente os jogos que foram carregados em seu sistema. Se a caixa for desmarcada, será exibida uma lista com todos os jogos testados pela NVIDIA.

Lista de jogos testados pela NVIDIA.

Se você tiver um jogo que não está na lista de jogos testados pela NVIDIA, acesse www.nvidia.com e consulte os jogos que foram testados desde o lançamento desta versão do software.

Para verificar problemas e visualizar a configuração recomendada pela NVIDIA após testar o jogo, selecione (destaque) um jogo na lista e veja as instruções relacionadas em **Problemas e configurações recomendadas**. Para ver um jogo com a melhor qualidade possível em 3D estereoscópico, siga as configurações recomendadas. O não seguimento dessas configurações pode fazer com que o jogo não seja executado em 3D estereoscópico.

Também é possível utilizar as teclas de atalho Ctrl+Alt+Insert para exibir as configurações recomendadas sobrepostas na tela de abertura do jogo.

05

INFORMAÇÕES AVANÇADAS

O driver do NVIDIA GeForce 3D Vision coleta algumas informações sobre 3D contidas no jogo e utiliza-as para gerar a exibição em 3D estereoscópico. Como muitos jogos não foram projetados para ser executados em 3D estereoscópico, a qualidade da exibição varia de jogo para jogo. Em alguns casos, o jogo não pode ser visto de maneira alguma em 3D estereoscópico sem que sejam feitos ajustes com base na observação.

- Faixa de profundidade significativa ou distância entre objetos mais próximos e mais distantes.
- Objetos mais próximos que não estão perto o suficiente para que sejam vistos confortavelmente.
- Visores frontais (HUD) posicionados de maneira que não interfiram na experiência 3D estereoscópica. O ideal seria que os HUDs estivessem na profundidade da tela.

Configurações predefinidas

Para a maioria dos jogos, a NVIDIA definiu configurações que ajustam o monitor de maneira que seja obtida alta qualidade em 3D estereoscópico, com base nas necessidades de cada jogo.

É possível ver a lista desses jogos na tarefa **Visualizar compatibilidade com jogos** localizada no Painel de controle da NVIDIA. Este menu também exibe uma lista de comentários sobre o jogo. Esses comentários podem incluir sugestões de configurações ou ajustes, e comentários sobre a construção do jogo. Essas instruções também podem ser sobrepostas na tela de abertura do jogo pressionando **Ctrl+Alt+Insert**.

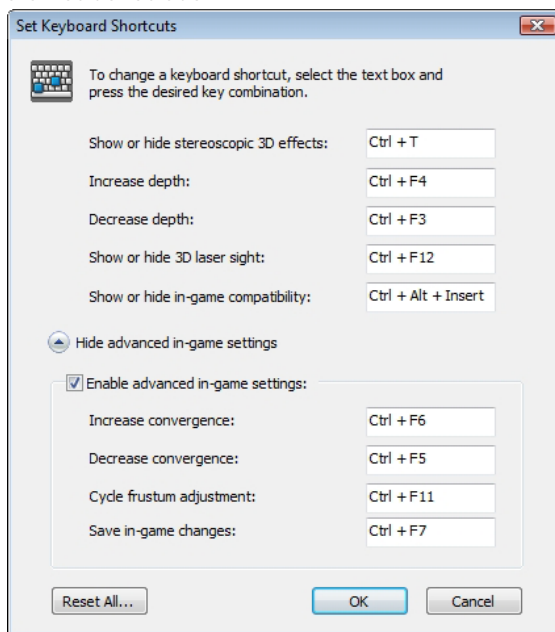
Certifique-se de ler esses comentários antes de começar a jogar.

05

Definição de suas teclas de atalho

Para configurar um jogo em tempo real, você deve estar familiarizado com as teclas de atalho do teclado. É possível utilizar a configuração-padrão ou alterar as teclas de atalho para que se adéquem a seu gosto.

Para consultar a configuração-padrão das teclas de atalho do teclado, abra o Painel de controle da NVIDIA e selecione a tarefa **Configurar 3D estereoscópico** no painel à esquerda da tela. Clique no botão **Definir atalhos do teclado**.



Mostrados com
valores-padrão

Consulte a Tabela 1 da página 31 para obter mais informações sobre os atalhos.

Para alterar uma combinação de teclas de atalho, selecione uma ação e clique na caixa ao lado, exibindo o atalho. Pressione a sequência de teclas desejada. Os toques das teclas são exibidos na caixa. Clique em **OK** para salvar suas configurações e sair do menu. O driver salva as configurações no registro.

Diretrizes de configuração do jogo

A tabela a seguir lista algumas diretrizes de ajuste a serem utilizadas quando ocorrem problemas específicos durante o jogo.

Table 2. Diretrizes de configuração do jogo

Problema	Sugestão
Os objetos estão muito próximos	Diminua a convergência [Ctrl+F5]
As bordas laterais estão desfocadas, não estão nítidas ou visíveis	Alterne entre os ajustes de segmento até que as bordas fiquem nítidas [Ctrl+F11]
As configurações de convergência não são adequadas para todas as partes do jogo	Aumente/diminua a convergência [Ctrl+F6/Ctrl+F5]
Há algo de errado com o efeito 3D estereoscópico, não tenho certeza do que precisa ser ajustado	Consulte <i>Dicas e resolução de problemas</i> na página 39

Se você estiver satisfeito com as imagens em 3D estereoscópico, pressione Ctrl+F7 para salvar essas configurações no registro. As configurações estão associadas com este jogo somente (com base no nome do arquivo executável do jogo).

Práticas de visualização

- > **Profundidade:** O ponto de partida recomendado para a profundidade é de 15%, mas sempre ajuste a profundidade conforme o nível de conforto. É possível aumentá-la ao longo do tempo, à medida que seus olhos ficam acostumados com a visualização em 3D estereoscópico.
- > **Distância de visualização:** Mantenha uma distância de mais de 60 a 75 cm do monitor. Visualizar as imagens de uma distância muito pequena causa cansaço aos olhos e pode reduzir a qualidade estereoscópica..
- > **Ângulo de visualização:** Mantenha seus olhos paralelos à tela. A linha imaginária que conecta seus olhos deve estar paralela ao nível horizontal da tela. O efeito 3D estereoscópico baseia-se no deslocamento lado a lado ou horizontal de cada imagem. Se você inclinar a cabeça, seus olhos não verão mais o deslocamento horizontal, e o efeito 3D estereoscópico é diminuído ou até mesmo eliminado. Mesmo que seu cérebro consiga se ajustar a essa visualização, ele trabalhará mais, o que resultará em cansaço visual e fadiga..

05

- > **Tempo de visualização:** Faça intervalos regulares. Assim como no tempo gasto olhando para a tela do computador, adquira o hábito de dar um descanso aos seus olhos após certo tempo. Descanse, no mínimo, 5 (cinco) minutos após cada hora de visualização de imagens em 3D estereoscópico.
- > **Visualização com óculos para correção visual:** Se normalmente você utiliza óculos de correção visual para usar o computador, continue usando-os, e coloque os óculos sem fio sobre os seus óculos. Quanto mais nítida a imagem na tela, melhor a sua qualidade..
- > **Cursor/cruzetas de mira do jogo:** Se você estiver utilizando as miras a laser 3D da NVIDIA, certifique-se de ter desativado a mira que o jogo fornece. A mira do jogo normalmente é posicionada em profundidade de tela e interfere na visualização funcional da mira a laser.
- > **Iluminação do monitor:** A quantidade de luz que alcança cada olho é cortada pela metade, fazendo com que a tela pareça mais escura sob visualização 3D estereoscópica. Ajustar as configurações de brilho e contraste do jogo pode também reduzir a persistência da imagem na retina e melhorar a qualidade do efeito 3D estereoscópico.
- > **Iluminação ambiente:** A intensidade da iluminação do ambiente pode afetar a qualidade e o conforto visual dos efeitos 3D estereoscópicos. As condições de iluminação que melhoram a visualização em 3D estereoscópico variam de pessoa para pessoa, portanto, experimente ambientes com iluminação mais clara ou mais escura para encontrar a que melhor se adapta a você. Consulte Dicas e resolução de problemas na página 39.



Observação: Iluminações de alta intensidade (principalmente iluminação halógena) podem interferir na comunicação por IV (entre os óculos sem fio e o emissor de IV) resultando em cintilação.

06

DICAS E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS

A NVIDIA disponibiliza um sistema de base de conhecimento com respostas para as perguntas mais comuns disponíveis 24 horas por dia, 7 dias por semana em todos os dias do ano. Também é possível enviar perguntas on-line para nossa equipe de suporte técnico. Visite www.nvidia.com/support para obter mais detalhes. Os clientes GeForce 3D Vision também podem ligar gratuitamente para **1-800-797-6530** das **9h às 18h** PST (Hora Padrão do Pacífico), de segunda à sexta-feira. A NVIDIA recomenda o registro de seus óculos sem fio em www.nvidia.com/register para suporte.

O efeito 3D estereoscópico não funciona

- > Certifique-se de ter ativado o emissor de IV. Pressione o botão **LIGAR/DESLIGAR** na parte frontal do emissor. O emissor está ligado quando o botão está verde claro.
- > Certifique-se de que o efeito 3D estereoscópico está ativado. Acesse o Pannel de controle da NVIDIA; tela *Configurar 3D estereoscópico*.
- > Reavalie sua configuração. Certifique-se de que há uma linha de visão direta entre o emissor de IV e seus óculos sem fio a uma distância de, no mínimo, 45 cm. Quaisquer obstruções podem fazer com que os óculos não funcionem adequadamente e as lentes apresentem cintilação ou desliguem.

Não coloque objetos próximos ou em frente ao emissor, os quais poderiam bloquear o sinal (p. ex. teclado, xícaras de café etc.); Também, certifique-se de não colocar as mãos ou outros objetos em frente ao receptor de IV dos óculos; localizados próximos à lente frontal esquerda.

06

- > Execute o Assistente de instalação para verificar se o seu hardware está operando adequadamente. Acesse o Pannel de controle da NVIDIA (clique com o botão direito na área de trabalho). Selecione **Configurar 3D estereoscópico**. Selecione **Executar Assistente de instalação** a partir do menu suspenso Testar 3D estereoscópico.
- > **Certifique-se de que seus óculos sem fio estão totalmente carregados.**
Você pode verificar o nível de carga dos seus óculos ao pressionar o botão **LIGAR**.
 - Se a luz ao lado do botão estiver verde, significa que você tem até 40 horas restantes de carga. A carga real da bateria depende do tempo de recarga.
 - Se a luz estiver vermelha, significa que você terá menos de duas horas restantes, sendo então recomendável recarregar seus óculos.
 - Se a luz não ligar, significa que a bateria está descarregada, e os óculos devem ser recarregados.

Se você carregar os óculos sem fio conectando-os ao computador por meio de um cabo USB, certifique-se de que seu computador não entrará em modo de economia de energia. Quando seu computador entra em modo de economia de energia, os óculos não são mais carregados. Para resolver esse problema, desabilite qualquer opção de economia de energia de seu computador no Pannel de Controle do Windows. É possível utilizar um carregador de parede USB para carregar os óculos diretamente na tomada, sem conectá-los ao computador.
- > **Certifique-se de utilizar o cabo DVI que acompanha seu monitor de LCD 3D de 120 Hz.** Este é um cabo de link duplo, e o GeForce 3D Vision não opera sem ele.

A imagem não está nítida

Seus olhos não estão ajustados

Seus olhos podem levar algum tempo para se ajustarem à visualização dos efeitos 3D estereoscópicos. Se você nunca jogou em 3D estereoscópico, certifique-se de começar com uma profundidade-padrão de 15%; e à medida que seus olhos forem se ajustando, você poderá aumentar a profundidade.

A profundidade precisa ser ajustada

Ajuste a profundidade com o controle deslizante na tela Configuração do Pannel de controle da NVIDIA. Se você estiver durante o jogo, utilize a chave rotativa na parte posterior do emissor de IV ou as teclas de atalho **Ctrl+F3** para diminuir a profundidade e **Ctrl+F4** para aumentá-la.

O jogo não está configurado adequadamente

Se o jogo não estiver funcionando em 3D estereoscópico, confira a lista de jogos compatíveis mostrada na tela *Visualizar compatibilidade com jogos* do Painel de controle da NVIDIA.

Verifique se o jogo foi testado pela NVIDIA e classificado como Excelente, Bom ou Regular. Confira os **Problemas e as configurações recomendadas** listados na parte inferior da tela. Faça os ajustes recomendados pela NVIDIA para melhorar sua experiência de jogos.

Se for apresentada a **classificação Não recomendado**, significa que o jogo não é exibido em 3D estereoscópico ou a qualidade dos efeitos é muito inferior.

Certifique-se de estar executando o jogo em resoluções que suportam o GeForce 3D Vision. Para suportar o GeForce 3D Vision, o jogo precisa ser configurado para ser executado com as configurações corretas do seu monitor: Se você tem:

- > **Monitor de LCD 120 Hz:** Selecione uma resolução durante o jogo de 1680x1050.
- > **HDTV DLP:** uma resolução de 1920x1080, 1768x992 ou 1280x1024 e uma taxa de atualização de 60 Hz.
- > **Projetor 3D HD DepthQ ®:** Selecione uma resolução de 1280x720.

O jogo não está no modo tela cheia

O GeForce 3D Vision suporta atualmente somente aplicativos em tela cheia e não é executado em modo janela. Certifique-se de selecionar o modo tela cheia nas configurações durante o jogo.

Cintilação excessiva

Cintilações na visão periférica podem ser causadas por diferenças nas frequências operacionais do GeForce 3D Vision e na iluminação do ambiente. Esse tipo de cintilação pode ser evitado apagando-se as luzes ou alterando a taxa de atualização do 3D estereoscópico. Para verificar as taxas de atualização, execute o Assistente de instalação do Painel de controle da NVIDIA. Ao chegar à página sobre cintilação, selecione Sim. É possível, então, selecionar uma das seguintes taxas de atualização:

- > Taxa de atualização de 120 Hz para uso na América do Norte quando as luzes estão acesas
- > Taxa de atualização de 110 Hz para utilizar durante o dia, quando as luzes estão apagadas
- > Taxa de atualização de 100 Hz para países com iluminação de 50 Hz, quando as luzes estão acesas

Uma vez selecionada a taxa de atualização na tela do Assistente de instalação, clique no botão Testar com esta taxa de atualização para verificar se a nova taxa de atualização ajuda a reduzir a cintilação. Uma vez encontrada a melhor configuração, selecione Avançar para continuar (consulte a Etapa 17 na página 18 para saber como redefinir a taxa de atualização)..

06

Cansaço visual/dor de cabeça

Cansaço visual ou dores de cabeça podem ser causados pela taxa de profundidade excessiva. Para alterar a profundidade, escolha uma das maneiras abaixo:

- > Nos ajustes durante o jogo, utilize as teclas de atalho **Ctrl+F3** para diminuir a profundidade.
- > Utilize a chave rotativa na parte posterior do emissor de IV para ajustar a profundidade. Se você nunca jogou em 3D estereoscópico, comece com um padrão de 15%.
- > Use o mouse para ajustar a profundidade no controle deslizante da tela *Configurar 3D estereoscópico* no Painel de controle da NVIDIA..

Se você nunca jogou em 3D estereoscópico, comece com um padrão de 15%.



Aviso: Se o cansaço visual e as dores de cabeça persistirem, interrompa a visualização em 3D estereoscópico e consulte um médico.

A mira a laser não funciona

A mira a laser não está habilitada

Se você não consegue ver a mira a laser no jogo, talvez ela esteja desabilitada. Acesse a tela Configurar 3D estereoscópico no Painel de controle da NVIDIA e clique no botão **Alterar mira a laser 3D** para exibir a tela Alterar mira a laser 3D. Certifique-se de que a caixa de seleção **Ativar mira a laser para jogo configurado** está marcada (consulte Alteração da mira a laser 3D na página 28).

A configuração da transparência está muito intensa

Acesse a tela Configurar 3D estereoscópico do Painel de controle da NVIDIA e clique no botão **Alterar mira a laser 3D**. Altere a **Transparência** pelo controle deslizante para ajustar a transparência da mira a laser.



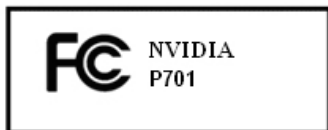
07

CONFORMIDADE E CERTIFICAÇÕES

O Sistema NVIDIA GeForce 3D Vision está em conformidade com os regulamentos relevantes e recebeu as certificações necessárias de:

- > Bureau of Standards, Metrology, and Inspection (BSMI – Instituto de Padrões, Metrologia e Inspeção)
- > Australian Communications Authority (C-Tick – Autoridade Australiana de Comunicações)
- > IECEE CB Scheme (CB – Comitê Eletrotécnico Internacional de Ensaio de Conformidade para Equipamentos Elétricos)
- > Conformité Européenne (CE – Conformidade Européia)
- > Russian System GOST R (GOST-R – Sistema Russo)
- > Federal Communications Commission (FCC FCC – Comissão Federal de Comunicações)
- > Industry Canada Interference-Causing Equipment Standard (ICES ICES – Padrão de Equipamentos que Causam Interferências da Indústria do Canadá)

- > Ministry of Information and Communication (MIC Ministério da Informação e da Comunicação)
- > Underwriters Laboratories (UL, CUL)



- > Voluntary Control Council for Interference (VCCI - Conselho Voluntário de Controle de Interferência)

Conformidade com a Comissão Federal de Comunicações dos Estados Unidos

FCC – Federal Communications Commission

Título 47 do Código de Regulamento Federal (CFR) parte 15 - Dispositivos de radiofrequência; subparte B – Irradiador não intencional.



ATENÇÃO: As alterações ou modificações feitas nesta unidade, sem a aprovação da parte responsável pela conformidade, podem invalidar a autoridade do usuário para operar o equipamento..



Observação: Este equipamento foi testado e considerado compatível com os limites de um dispositivo digital Classe B, de acordo com a Parte 15 das Regras da FCC. Esses limites foram criados para fornecer proteção adequada contra interferências prejudiciais em uma instalação residencial. Este equipamento gera, usa e pode irradiar energia de radiofrequência e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode causar interferências prejudiciais nas comunicações via rádio. No entanto, não há garantias de que tal interferência não ocorra em uma instalação em particular. Se este equipamento efetivamente causar interferências prejudiciais à recepção de rádio ou televisão, o que pode ser determinado ligando-se e desligando-se o equipamento, sugere-se que o usuário tente corrigir a interferência por meio de uma ou mais das medidas a seguir:

- Reorientar ou mudar de lugar a antena receptora
- Aumentar a distância entre o equipamento e o receptor
- Ligar o equipamento em uma tomada de um circuito diferente daquele em que o receptor está ligado
- Consultar o revendedor ou um técnico de rádio/TV experiente para obter ajuda

Conformidade com as normas canadenses

Indústria do Canadá

ICES-003: Aparelho digital: Gerenciamento de Espectro e Política de Telecomunicações; Padrão de Equipamentos que Causam Interferência.

Este aparelho digital Classe B está em conformidade com a norma canadense ICES-003.

Conformidade com as normas Australianas e neozelandesas

C-Tick

A Australian Communications Authority (ACA – Autoridade Australiana de Comunicações) e o Radio Spectrum Management Group (RSM – Grupo de Gerenciamento de Espectro de Rádio) da Nova Zelândia



Padrão AS/NZS CISPR 22:2006

Equipamento de tecnologias de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.

Conformidade com as normas japonesas

VCCI: Conselho de Controle Voluntário de Interferência por Equipamento de Tecnologia de Informação.

- V-1/07.04: Declaração do Conselho de Controle Voluntário de



Interferência por Equipamento de Tecnologia de Informação.

- V-2/07.04: Regras das Medidas de Controle VoluntárioV-3/07.04: Normative Annex 1 Technical Requirements
- V-3/07.04: Anexo Normativo 1 Requerimentos Técnicos
- V-4/07.04: Anexo Normativo 1-1 Condições de Teste Complementares para Equipamentos Submetidos a Teste

Este é um produto Classe B baseado no padrão da VCCI (Voluntary Control Council for Interference from Information Technology Equipment – Conselho de Controle Voluntário de Interferência por Equipamento de Tecnologia de Informação). Caso seja utilizado próximo a um receptor de rádio ou televisão em ambiente doméstico, poderá causar interferência na radiofrequência. Instale e use o equipamento de acordo com o manual de instruções.

07

Conformidade com as normas coreanas

MIC: Ministry of Information and Communication – Ministério da Informação e da Comunicação



NVA-P701-000(B)

- > KN 22 [CISPR 22]: Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.
- > KN 24 [CISPR 24]: Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.

この装置は、情報処理装置等電波障害自主規制協議会（VCCI）の基準に基づくクラスB 情報技術装置です。この装置は、家庭環境で使用することを目的としていますが、この装置がラジオやテレビジョン受信機に近接して使用されると、受信障害を引き起こすことがあります。

取扱説明書に従って正しい取り扱いをして下さい。

B급기기(가정용 방송통신기기)

이 기기는 가정용(B급)으로 전자파적합등록을 한 기기로서 주로 가정에서 사용하는 것을 목적으로 하며, 모든 지역에서 사용할 수 있습니다.

“Equipamento “Classe B” [Equipamento de telecomunicações/informações para uso doméstico]

Como este equipamento foi sujeito ao registro EMC como produto doméstico, este produto pode ser utilizado em qualquer área, incluindo áreas residenciais.



D33088

Conformidade com as normas taiwanesas

BSMI - Bureau of Standards, Metrology and Inspection (Instituto de Padrões, Metrologia e Inspeção)

CNSs 13438:2006 [CISPR 22]: Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição

Declaração de Conformidade das Diretrizes da União Européia



CE: Conformidade Européia (Conformité Européenne)

Este produto está em conformidade com a Diretiva EMC (2004/108/EC) e a Diretiva de Baixa Voltagem (2006/95/EC) exigidas pela Comissão das Comunidades Européias.

A conformidade com essas diretivas implica a conformidade com as seguintes Normas Européias (entre parênteses estão os padrões internacionais equivalentes):

- > EN 55022:2006 (CISPR 22): Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.
- > EN 55024:1998+A1:2001+A2:2003 (IEC 61000-4-2, 3, 4, 5, 6, 8, 11): Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.
- > EN 61000-3-2:2006 (IEC 61000-3-2): Compatibilidade eletromagnética (CEM) – Parte 3-2: Limites – Limites para emissões de corrente harmônicas (corrente de entrada do equipamento até 16 A por fase):
- > EN 61000-3-3:1995+A1:2001+A2:2005 (IEC 61000-3-3):
- > Compatibilidade eletromagnética (CEM) – Parte 3-3: Limites – Limitação das variações de tensão, das flutuações de tensão e cintilação nos sistemas de alimentação pública de baixa tensão, para equipamentos com corrente nominal ≤16 A por fase e não sujeitos a conexão condicional)

Conformidade com as normas da Federação Russa

Sistema Russo GOST R (GOST-R)



АЯ46

- > GOST R IEC 60950-1: Equipamento de tecnologias de informação – Segurança – Parte 1: Regras gerais
- > GOST R 51318.22-99: Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.

07

- > GOST R 51318.24-99 (IEC 61000-4-2, 3, 4, 5, 6, 8, 11): Equipamento de tecnologia de informação – Características de perturbação radioelétrica – Limites e métodos de medição.
- > GOST R 51317.3.2-2006 (passagens 6 e 7) (IEC 61000-3-2): Compatibilidade eletromagnética (CEM) – Parte 3-2: Limites – Limites para emissões de corrente harmônicas (corrente de entrada do equipamento até 16 A por fase)
- > GOST R 51317.3.3-99(IEC 61000-3-3): Compatibilidade eletromagnética (CEM) – Parte 3-3: Limites – Limitação das variações de tensão, das flutuações de tensão e tremulação nos sistemas de alimentação pública em baixa tensão, para equipamentos com corrente nominal ≤ 16 A por fase e não sujeitos a ligação condicional)

Equipamento “Classe B”

Conformidade UL, CUL

UL- Underwriters Laboratories



- > UL60950-1:2006: Equipamento de tecnologias de informação – Segurança – Parte 1: Regras gerais CSA C22.2 No. 60950-1:2006: Information Technology equipment - Safety - Part1: General requirement
- > CSA C22.2 N° 60950-1:2006: Equipamento de tecnologias de informação – Segurança – Parte 1: Regras gerais

Esquema CB

CB – Esquema CB do IECEE (Comitê Eletrotécnico Internacional de Ensaios de Conformidade para Equipamentos Elétricos)



08

INFORMAÇÕES IMPORTANTES DE SEGURANÇA

Os produtos da NVIDIA foram desenvolvidos para operar com segurança quando instalados e utilizados de acordo com as instruções do produto e as práticas gerais de segurança. As orientações incluídas neste documento explicam os riscos potenciais associados à operação do equipamento e fornecem importantes práticas de segurança para reduzir esses riscos. Seguindo atentamente as informações contidas neste documento e as instruções específicas fornecidas com o produto, é possível proteger-se de situações de risco e criar um ambiente mais seguro.

O produto foi desenvolvido e testado para atender ao IEC-60950-1, o Padrão para a Segurança de Equipamentos de Tecnologia da Informação. Esse padrão também abrange a implementação nacional dos padrões de segurança com base no IEC-60950-1 em todo o mundo, como o UL-60950-1. Esses padrões diminuem os riscos de danos causados pelas seguintes situações:

- > **Choque elétrico:** Níveis perigosos de voltagem presentes em algumas peças do produto
- > **Incêndio:** Sobrecargas, temperatura, tipos de materiais inflamáveis
- > **Estruturas mecânicas:** Superfícies pontiagudas, peças móveis, instabilidade
- > **Energia:** Circuitos com altos níveis de energia (240 ampères de voltagem) ou que podem causar queimaduras
- > **Calor:** Peças acessíveis do produto em altas temperaturas
- > **Substâncias químicas:** Gases e vapores químicos

08

> **Radiação:** Ondas de ruído, ionização, laser e ultra-som

Leia e siga todas as instruções de operação e segurança do produto. Consulte sempre a documentação fornecida com seu equipamento. Observe todos os avisos no produto e nas instruções de operação.



AVISO: Leia e siga todas as instruções de operação e segurança do produto. Consulte sempre a documentação fornecida com seu equipamento. Observe todos os avisos no produto e nas instruções de operação..



AVISO: O equipamento elétrico pode ser perigoso se utilizado de maneira inadequada. A operação deste produto ou de produtos similares deve sempre ser supervisionada por um adulto. Não permita que crianças tenham acesso ao interior de qualquer equipamento elétrico e não permita que elas manuseiem quaisquer cabos.

Símbolos de segurança

Para reduzir o risco de lesões corporais, choques elétricos, incêndio e danos ao equipamento, observe as sinalizações de segurança incluídas no equipamento.

Símbolos em equipamentos

Sign	Meaning
	Este símbolo, em conjunto com qualquer um dos outros símbolos, indica a presença de um perigo em potencial. O potencial de danos existe, se os avisos não forem observados. Consulte a documentação para obter detalhes específicos
	Este símbolo indica a existência de circuitos de energia perigosos ou riscos de choque elétrico. A assistência técnica deve ser confiada a pessoal qualificado. AVISO: Para evitar riscos de ferimentos decorrentes de choques elétricos, não abra essa tampa. A manutenção, as atualizações e a assistência técnica devem ser confiadas a pessoal qualificado.
	Este símbolo indica a existência de riscos de choque elétrico. A área não contém peças que podem ser consertadas pelo usuário. Não abra de maneira alguma. AVISO: Para evitar riscos de ferimentos decorrentes de choques elétricos, não abra essa tampa.

Precauções gerais

Para reduzir os riscos de ferimentos ou danos ao equipamento:

- > Siga todos os avisos e instruções marcados no equipamento. Não tente remover as travas de segurança (se fornecidas).
- > Não dobre, derrube, bata, perfure, incinere ou abra os óculos ou o emissor de IV.
- > Não execute instalação, manutenção ou reconfiguração deste produto durante tempestades com raios.
- > Nunca ligue nenhum equipamento quando houver evidência de fogo, água ou danos estruturais.
- > Mantenha o produto longe de irradiadores, fontes de calor, fogões, amplificadores ou outros dispositivos que emitam calor.
- > Tome cuidado para não derramar nenhum tipo de líquido ou alimento nos óculos ou no emissor de IV. Caso as peças sejam molhadas, desconecte todos os cabos antes de secá-las. Deixe o equipamento secar por completo antes de ligá-lo novamente.
- > Quando o emissor de IV estiver em operação, é normal que ele aqueça. Ao carregar os óculos, o compartimento da bateria pode aquecer.
- > Se você estiver utilizando um adaptador de energia USB para carregar os óculos, leia as especificações atentamente para se certificar de que o adaptador de energia é compatível com entrada USB.
- > Nunca force a entrada de um conector dentro de uma porta. Verifique se há obstruções na porta.
- > Não insira objetos nas aberturas do produto.
- > Não faça modificações elétricas ou mecânicas no equipamento.



AVISO: Seus óculos sem fio contêm componentes sensíveis, os quais incluem uma bateria recarregável. Evite danificá-los, certificando-se de não derrubar, dobrar ou bater os óculos.

- > Se o produto sofrer danos que requeiram assistência, desconecte o produto do computador ou do adaptador de recarga USB e entre em contato com a assistência técnica de um prestador de serviços autorizado da NVIDIA.

08

- > Não desmonte seus óculos sem fio ou a caixa do emissor em nenhuma circunstância. Não remova a bateria dos óculos ou quaisquer peças do emissor de IV. Você correrá riscos de choque elétrico e de perder a garantia.
- > Para limpar os óculos sem fio, utilize um pano macio, levemente úmido, que não solte fiapos. Evite a entrada de umidade nas aberturas. Não utilize produtos de limpeza de janelas, produtos caseiros, sprays, solventes, álcool, amônia ou abrasivos para limpar os óculos sem fio.
- > Utilizar e armazenar os óculos em locais que não possuem a temperatura recomendada pode causar danos temporários e até mesmo permanentes à bateria e às lentes dos óculos.
- > Como qualquer equipamento eletrônico, descarte os óculos e o emissor de IV adequadamente.
- > Seus óculos sem fio possuem uma bateria de lítio. É possível recarregar a bateria sempre que necessário. Como todas as baterias de lítio, ela envelhecerá lentamente. Após certo período de tempo, ela perderá a capacidade de ser recarregada até sua capacidade total. Sua degradação é lenta e variará dependendo do uso e da quantidade de recargas.

! **AVISO:** A BATERIA DE ÍON LÍTIO É PRÓPRIA PARA OS ÓCULOS SEM FIO. NÃO TENHA A TENTATIVA DE ABRIR O COMPARTIMENTO OU SUBSTITUIR A BATERIA. ENTRE EM CONTATO COM A NVIDIA OU UM PRESTADOR DE SERVIÇOS AUTORIZADO EM CASO DE SUSPEITA DE FALHA

Temperaturas

- > Temperatura de operação: A faixa recomendada é de 5° a 40° graus Celsius.
- > Temperatura de armazenamento: A faixa recomendada da temperatura de armazenagem é de -10° a 45° graus Celsius. Não deixe o sistema GeForce 3D Vision em seu veículo, pois a temperatura de veículos estacionados pode exceder essa faixa.

Potência nominal

- > Emissor de infravermelho GeForce 3D Vision: 5V CC, 400 mA
- > Óculos sem fio: 5V CC, 30 mA

Observação

TODAS AS ESPECIFICAÇÕES DE PROJETOS, PLACAS DE REFERÊNCIAS, ARQUIVOS, DESENHOS, DIAGNÓSTICOS, LISTAS E OUTROS DOCUMENTOS DA NVIDIA (DESIGNADOS EM CONJUNTO E SEPARADAMENTE COMO "MATERIAL") SÃO FORNECIDOS NO ESTADO EM QUE SE ENCONTRAM. A NVIDIA NÃO OFERECE NENHUMA GARANTIA, SEJA EXPRESSA, IMPLÍCITA, LEGAL OU DE QUALQUER OUTRO TIPO, COM RELAÇÃO AO MATERIAL, EXIMINDO-SE EXPRESSAMENTE DE TODAS AS GARANTIAS IMPLÍCITAS DE LESÃO A DIREITO DE TERCEIROS, POSSIBILIDADE DE COMERCIALIZAÇÃO E ADEQUAÇÃO A UMA FINALIDADE ESPECÍFICA.

Considera-se que as informações fornecidas sejam precisas e confiáveis. Porém, a NVIDIA Corporation não assume qualquer responsabilidade pelas consequências da utilização de tais informações ou por qualquer violação de patentes ou de outros direitos de terceiros que possa vir a resultar de sua utilização. Nenhuma licença está sendo concedida de forma implícita, ou de qualquer outra forma, com relação a qualquer patente ou direito de patente da NVIDIA Corporation. As especificações mencionadas nesta publicação estão sujeitas a alteração sem aviso prévio. Esta publicação substitui e se sobrepõe a todas as informações anteriormente fornecidas. Os produtos da NVIDIA Corporation não são autorizados para utilização como componentes essenciais de dispositivos ou sistemas de manutenção das funções vitais sem a aprovação expressa e por escrito da NVIDIA Corporation.

Mensagem de Alerta WEEE (Waste Electrical and Electronic Equipment – Resíduos de Equipamentos Elétricos e Eletrônicos)

Símbolo para Coleta Separada em Países Europeus. Este símbolo indica que o produto deve ser coletado separadamente.

O seguinte se aplica somente para usuários em países europeus::

- Este produto é projetado para coleta separada em um ponto de coleta apropriado. Não descarte como lixo doméstico.
- Para mais informações, entre em contato com o revendedor ou autoridades locais encarregadas da administração de lixo.



Marcas

NVIDIA, o logotipo NVIDIA, GeForce e nForce são marcas comerciais ou marcas comerciais registradas da NVIDIA Corporation. Os demais nomes de empresas e produtos podem ser marcas comerciais das respectivas empresas às quais estão associados.

Copyright

© 2008, 2009 NVIDIA Corporation. Todos os direitos reservados.

