

Aktiviert die Schleiertabellenemulation

Direct3D setzt voraus, dass ein NVIDIA-Grafikprozessor, der für Direct3D-Hardwarebeschleunigung geeignet ist, entweder Scheitelpunktschleier oder Tabellenschleier implementieren kann.

**Hinweis:** Einige Spiele fragen die Direct3D-Hardwarefähigkeiten nicht richtig ab und erwarten Unterstützung für Tabellenschleier. Durch Auswahl dieser Option stellen Sie sicher, dass solche Spiele mit dem NVIDIA-Grafikprozessor richtig ausgeführt werden können.

Bewirkt, dass die Hardware die Tiefe des Z-Puffers automatisch an die von der Anwendung angeforderte Tiefe anpasst.

**Hinweis:** Sofern Sie für Ihre Arbeit nicht unbedingt eine bestimmte Z-Puffertiefe benötigen, sollten Sie diese Option aktiviert lassen. Falls diese Option deaktiviert ist, können nur Anwendungen, deren Z-Puffertiefe der aktuellen Hardwarekonfiguration entspricht, ausgeführt werden.

Aktiviert eine alternative Technik zur Tiefenpufferung.

Aktivieren dieser Option erlaubt die Verwendung einer alternativen Technik zur Tiefenpufferung bei 16-Bit Anwendungen, die zu qualitativ hochwertigeren, gerenderten 3D-Bildern führen kann.

Aktiviert das NVIDIA-Logo in Direct3D.

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird während der Ausführung von Direct3D-Anwendungen das NVIDIA-Logo unten auf dem Bildschirm angezeigt.

Der NVIDIA-Grafikprozessor kann automatisch Mipmaps generieren, um die Effizienz der Texturenübertragung über den Bus sowie die Leistungsfähigkeit der Anwendung zu erhöhen.

**Hinweis:** Allerdings können einige Anwendungen möglicherweise nicht richtig angezeigt werden, wenn automatisch generierte Mipmaps aktiviert sind. Um dieses Problem zu beheben, sollten Sie die Anzahl der automatisch generierten Mipmap-Stufen so weit reduzieren, bis die Bilder korrekt angezeigt werden. Wenn Sie die Anzahl der Mipmap-Stufen reduzieren, können oft auch fehlerhafte Texturausrichtungen oder das sogenannte "Seaming" behoben werden (auf Kosten der Leistung).

Passt die **Detailstufen-Steuerung (Level of Detail, LOD)** für Mipmaps an.

Eine geringere Abweichung bietet eine bessere Bildqualität, während eine höhere Abweichung die Leistungsfähigkeit der Anwendung steigert. Sie können aus fünf voreingestellten Abweichungswerten wählen, die von "Höchste Bildqualität" bis zu "Höchste Leistung" reichen. Zeigt eine Liste der von Ihnen gespeicherten Benutzereinstellungen (oder "Tweaks") an.

Um die Einstellung zu aktivieren, wählen Sie einen Eintrag aus der Liste und klicken auf **Übernehmen**.

Klicken Sie hier, um die aktuellen Einstellungen (einschließlich der Einstellungen im Dialogfeld "Weitere Direct3D-Optionen") als benutzerdefiniertes "Tweak" zu speichern.

- Die gespeicherten Einstellungen werden anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt.
- Wenn Sie die optimalen Einstellungen für ein bestimmtes Direct3D-Spiel gefunden haben und sie als benutzerdefiniertes Tweak speichern, können Sie Direct3D vor dem Start des Spiels schnell und mühelos konfigurieren und brauchen die Optionen nicht mehr separat einzustellen.

Klicken Sie hier, um die aktuell ausgewählte benutzerdefinierte Einstellung aus der Liste zu löschen.



Klicken Sie hier, um alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurückzusetzen.

Klicken Sie hier, um ein Dialogfeld anzuzeigen, in dem Sie weitere Direct3D-Einstellungen vornehmen können.

Ziehen Sie den Regler, um das Hardware-Adressierungsschema für Texel (Texturelemente) zu ändern.

Durch das Ändern dieser Werte ändern Sie auch den definierten Texel-Ursprung. Die **Standardwerte** entsprechen der Direct3D-Spezifikation. Für einige Programme muss für den Texel-Ursprung möglicherweise eine andere Position definiert werden. Die Bildqualität dieser Programme verbessert sich mit der Neudefinierung des Texel-Ursprungs. Verwenden Sie den Regler, um den Texel-Ursprung an einer beliebigen Position zwischen der oberen linken Ecke und der Mitte des Texels zu plazieren.

Ermöglicht dem NVIDIA-Grafikprozessor, maximal den festgelegten Wert an Systemspeicher (zusätzlich zum Speicher des Bildschirmadapters) zur Speicherung der Texturen zu verwenden.

**Hinweis:** Die Höchstmenge an Systemspeicher, die für die Texturspeicherung reserviert werden kann, wird auf der Grundlage des im Computer installierten physischen Arbeitsspeichers (RAM) ermittelt. Je größer das System-RAM, desto höher der definierbare Wert.

Diese Einstellung gilt nur für PCI-Bildschirmadapter (oder AGP-Bildschirmadapter, die im PCI-Kompatibilitätsmodus ausgeführt werden).

Begrenzt die Anzahl der Einzelbilder, die die CPU für die Verarbeitung durch den Grafikchip vorbereitet, wenn die vertikale Synchronisierung deaktiviert ist.

**Hinweis:** Mitunter kann es vorkommen, dass sich die Eingabe über Geräte wie Joysticks, Gamepads oder Tastaturen mit zunehmender Anzahl der zulässigen vorgerenderten Einzelbilder immer stärker verzögert. Wenn Sie beim Ausführen von Spielen eine merkliche Verzögerung im Ansprechverhalten der am Computer angeschlossenen Eingabegeräte feststellen, sollten Sie diesen Wert reduzieren.

Deaktiviert die Treiberunterstützung für erweiterte Befehlssätze, die von bestimmten CPUs verwendet werden.

Einige CPUs unterstützen zusätzliche 3D-Befehle, die den NVIDIA-Grafikprozessor ergänzen und die Leistung bei 3D-Spielen oder 3D-Anwendungen erhöhen. Mit dieser Option können Sie die Unterstützung für die zusätzlichen 3D-Befehle in den Treibern deaktivieren. Dies kann bei Leistungsvergleichen oder bei der Fehlerbehebung sinnvoll sein.

Ermöglicht dem Treiber das Exportieren von Stereo-Pixelformaten, so dass OpenGL-Anwendungen Stereo verwenden und die Stereo-Verschlussbrille aktivieren können.

Ermöglicht dem Treiber das Exportieren von Overlay-Pixelformaten, so dass OpenGL-Anwendungen jetzt Overlays verwenden können.



Ermöglicht dem OpenGL-Treiber die Zuweisung eines Hintergrundpuffers und eines Tiefenpuffers mit derselben Auflösung wie die der Anzeige.

- Wenn diese Option aktiviert ist, können OpenGL-Anwendungen, die viele Fenster öffnen, den Speicher der Grafikkarte besser nutzen und somit kann die Leistung gesteigert werden.
- Ist die Option deaktiviert, weist der OpenGL-Treiber jedem in einer OpenGL-Anwendung erstellten Fenster einen Hintergrundpuffer und einen Tiefenpuffer zu.

Legt die optimalen Einstellungen für die gewählte OpenGL-Anwendung fest. Klicken Sie auf den Abwärtspfeil, um eine Liste der Anwendungen anzuzeigen.

Legt fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe standardmäßig in OpenGL-Anwendungen benutzt werden sollen.

- Mit der Option **Desktop-Farbtiefe verwenden** werden stets Texturen der Farbtiefe verwendet, mit der der Windows-Desktop gerade ausgeführt wird.
- Bei den Optionen **Immer 16 bpp verwenden** und **Immer 32 bpp verwenden** werden ungeachtet der Desktop-Einstellungen Texturen der jeweiligen Farbtiefe verwendet.

Legt den Pufferumkehrmodus für Vollbild-OpenGL-Anwendungen fest. Zur Auswahl stehen die Modi **Blocktransfer** und **Automatische Auswahl**.

Bei aktivierter automatischer Auswahl ermittelt der Treiber anhand Ihrer Hardwarekonfiguration die beste Methode.

Legt fest, wie in OpenGL mit der vertikalen Synchronisierung verfahren werden soll.

- **Immer aus:** Deaktiviert die vertikale Synchronisierung in allen OpenGL-Anwendungen.
- **Standardmäßig aus:** Hält die vertikale Synchronisierung so lange deaktiviert, bis eine Anwendung ausdrücklich die Aktivierung dieser Funktion anfordert.
- **Standardmäßig ein:** Hält die vertikale Synchronisierung so lange aktiviert, bis eine Anwendung ausdrücklich die Deaktivierung dieser Funktion anfordert.

Klicken Sie hier, um die aktuellen Einstellungen als benutzerdefiniertes "Tweak" zu speichern, das anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt wird.

Wenn Sie die optimalen Einstellungen für eine bestimmte OpenGL-Anwendung gefunden haben und sie als benutzerdefiniertes Tweak speichern, können Sie OpenGL vor dem Start des Programms schnell und einfach konfigurieren und brauchen die Optionen nicht mehr separat einzustellen.

Ziehen Sie den Regler, um die Werte für Helligkeit, Kontrast und Gamma-Korrektur für den ausgewählten Farbkanal anzupassen.

Mit den Einstellungen für die Farbkorrektur können Sie Abweichungen in der Leuchtdichte zwischen einem Quellbild und der Ausgabe auf einem Anzeigegerät kompensieren. Wenn Sie mit Bildbearbeitungsprogrammen arbeiten, passen Sie die Einstellungen an, um eine präzisere Farbwiedergabe von Bildern (z. B. Fotos) bei der Anzeige auf dem Ausgabegerät zu ermöglichen.

Viele Spiele mit 3D-Beschleunigung können unter Umständen zu dunkel angezeigt werden. Durch gleichmäßiges Erhöhen der Helligkeits- und/oder Gamma-Werte für sämtliche Kanäle werden diese Spiele heller dargestellt und können so besser gespielt werden.

Klicken Sie hier, um den Farbkanal auszuwählen, den Sie mit den Reglern steuern möchten. Sie können den roten, grünen oder blauen Kanal separat einstellen oder die Einstellungen aller drei Kanäle gleichzeitig ändern.



Mit der Funktion "Digitale Schwingung" können Sie die Farbtrennung und -intensität besser steuern und erhalten auf diese Weise in allen Anwendungen leuchtendere und klarere Bilder.

Verwenden Sie den Regler, um aus diesen Einstellungen für die digitale Schwingung auszuwählen: **Aus**, **Niedrig**, **Mittel**, **Hoch** und **Maximal**.

Eine grafische Darstellung der Farbkurve. Wenn Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast oder Gamma ändern, ändert sich die Kurve in Echtzeit.

Klicken Sie hier, um die hier vorgenommenen Farbanpassungen beim nächsten Start von Windows automatisch wiederherzustellen.

**Hinweis:** Falls Ihr Computer an ein Netzwerk angeschlossen ist, wird die Farbanpassung nach dem Anmelden unter Windows vorgenommen.

Zeigt eine Liste der von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Farbeinstellungen an.  
Um eine Einstellung zu aktivieren, wählen Sie einen Eintrag aus der Liste.

Klicken Sie hier, um die aktuellen Farbeinstellungen als benutzerdefinierte Einstellung zu speichern. Die gespeicherten Einstellungen werden anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt.

Klicken Sie hier, um die aktuell ausgewählte benutzerdefinierte Farbeinstellung aus der Liste zu löschen.

Klicken Sie hier, um sämtliche Farbwerte auf die Werkseinstellungen der Hardware zurückzusetzen.

Klicken Sie hier, um den Monitor/Anzeigegerät-Timing-Modus zu wählen:

- **Automatisch erkennen** ermöglicht es Windows, die korrekten Timing-Informationen direkt vom Monitor zu empfangen. Dies ist die Standardeinstellung. Beachten Sie, dass einige ältere Monitormodelle diese Funktion möglicherweise nicht unterstützen.
- **Allgemeine Timing-Formel (GTF, General Timing Formula)** wird von den meisten neueren Monitoren als Standard verwendet.
- **Separate Monitor-Timings (DMT, Discrete Monitor Timings)** ist ein älterer Standard, der noch immer von einigen Monitoren verwendet wird. Aktivieren Sie die Option, wenn Ihr Monitor/Anzeigegerät DMT erfordert.



Fügt der Windows-Taskleiste das NVIDIA Media Center-Symbol hinzu.

- Das Symbol ermöglicht Ihnen, jederzeit bequem aus einem Popup-Menü beliebige benutzerdefinierte Direct3D-, OpenGL- oder Farbeinstellungen aufzurufen.
- Das Menü enthält darüber hinaus Einträge zum Wiederherstellen der Standardeinstellungen und zum Öffnen des Dialogfelds "Eigenschaften von Anzeige".

Klicken Sie hier, um das Symbol zu wählen, das Sie für die Anzeige des Media Centers in der Windows-Taskleiste verwenden möchten.

1. Wählen Sie das gewünschte Symbol in der Liste aus.
2. Klicken Sie anschließend auf **Übernehmen**, um das Symbol in der Taskleiste zu aktualisieren.

Aktiviert den nView-Desktop Manager, in dem die Option **nView-Eigenschaften** dem Dialogfeld **Eigenschaften von Anzeige** hinzugefügt wird.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Desktop und klicken Sie dann auf **nView-Eigenschaften**, um die Registerkarte **Eigenschaften** des nView-Desktop Managers anzuzeigen.

Klicken Sie hier, um die Registerkarte **Eigenschaften** des nView-Desktop Managers zu öffnen, nachdem Sie die Option **Desktop Manager aktivieren** gewählt haben.

Über die Registerkarte **Eigenschaften** des nView-Desktop Managers können Sie eine Vielzahl von Funktionen für einzelne sowie mehrere Desktops und Anzeigeräte (Monitore) einstellen.

Mit diesen Optionen legen Sie die Position des Bildes auf Ihrem Flachbildschirm fest, wenn Sie eine niedrigere als die maximal unterstützte Auflösung verwenden.

Mit den Pfeiltasten können Sie die Position des Desktops auf dem Anzeigegerät anpassen.

Klicken Sie hier, um den Desktop entsprechend der aktuellen Auflösung und Bildwiederholfrequenz wieder an seiner Standardposition zu plazieren.

Wählen Sie das Anzeigegerät (Monitor, digitaler Flachbildschirm oder Fernseher), je nach dem, welche Geräte Ihre mit einem NVIDIA-Grafikprozessor ausgestattete Grafikkarte unterstützt.



Klicken Sie hier, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie die Einstellungen für das aktive Anzeigegerät anpassen können.

Klicken Sie hier, um die aktuellen Format- und Ländereinstellungen anzuzeigen, die für die TV-Ausgabe verwendet werden.

Klicken Sie hier, um ein Fenster zu öffnen, in dem Sie ein bestimmtes TV-Ausgabeformat festlegen können.

In dieser Liste können Sie auf der Grundlage des Landes, in dem Sie sich befinden, das TV-Ausgabeformat wählen.

**Hinweis:** Falls Ihr Land nicht in der Liste enthalten ist, wählen Sie das nächstgelegene Land.

Klicken Sie hier, um den Typ des Ausgangssignals festzulegen, das an das TV-Gerät gesendet wird.

- Falls Sie über ein geeignetes Anschlusskabel verfügen, liefert der **S-Videosignalausgang** im allgemeinen eine bessere Ausgabequalität als der gemischte Videosignalausgang.
- Falls Sie nicht sicher sind, welchen Signaltyp Sie festlegen sollen, wählen Sie die Einstellung **Automatische Auswahl**.

Klicken Sie auf die Pfeiltasten, um die Position des Desktops auf dem TV-Gerät anzupassen.

**Hinweis:** Falls das TV-Bild aufgrund einer Überanpassung zerreißt oder ein leerer Bildschirm angezeigt wird, warten Sie einfach zehn Sekunden. Das Bild kehrt automatisch an die Standardposition zurück, und Sie können Ihre Anpassungen erneut durchführen. Wenn Sie den Desktop an die gewünschte Position verschoben haben, müssen Sie innerhalb des 10-Sekunden-Intervalls auf die Schaltfläche **Übernehmen** klicken, um die Einstellungen zu speichern.

Klicken Sie hier, um den Desktop wieder entsprechend der aktuellen Auflösung an seiner Standardposition auf dem TV-Bildschirm zu platzieren.

Ziehen Sie den Regler, um die Helligkeit des TV-Bildes anzupassen.



Ziehen Sie den Regler, um den Kontrast des TV-Bildes anzupassen.

Ziehen Sie den Regler, um die Farbsättigung des TV-Bildes anzupassen.

Ziehen Sie den Regler, um den Wirkungsgrad des Flimmerfilters anpassen, den Sie für das TV-Signal verwenden möchten.

**Hinweis:** Bei der Wiedergabe von DVD-Filmen von einem Hardware-Dekoder aus empfiehlt es sich, den Flimmerfilter vollständig *auszuschalten*.

Mit diesen Steuerelementen passen Sie die Qualität der Video- oder DVD-Wiedergabe auf Ihrem Monitor an.

Sie können die Werte für Helligkeit, Kontrast, Farbton und Sättigung separat regeln, um bei der Wiedergabe von Videos oder DVD-Filmen auf Ihrem Computer eine optimale Bildqualität zu erzielen.

Passt die Kern- und Speichertaktfrequenzen des NVIDIA-Grafikprozessors an.

Legt die Kerntaktfrequenz des NVIDIA-Grafikprozessors fest.

Zeigt die Kerntaktfrequenz in Megahertz an.

Legt die Taktfrequenz der Speicherschnittstelle auf der Grafikkarte fest.

Zeigt die Taktfrequenz der Speicherschnittstelle in Megahertz an.



Testet die neu eingestellten Taktfrequenzen auf Stabilität, bevor sie übernommen werden.

**Hinweis:** Sämtliche neuen Einstellungen, die von den Standardwerten des Herstellers abweichen, müssen getestet werden, bevor sie dauerhaft übernommen werden können.

Stellt sicher, dass alle Änderungen, die Sie an den Taktfrequenzen vornehmen, automatisch bei jedem Start von Windows angewendet werden.

**Hinweis:** Sie können die automatische Takteinstellung beim Start übergehen, indem Sie während des Startvorgangs von Windows die Taste **Strg** gedrückt halten. Falls Ihr Computer an ein Netzwerk angeschlossen ist, müssen Sie die Taste **Strg** unmittelbar nach dem Anmelden bei Windows drücken und gedrückt halten.

Setzt alle Taktänderungen zurück und führt eine erneute Erkennung der Grafikhardware durch, bevor die Steuerelemente wieder aktiviert werden können.

**Hinweis:** Ein Zurücksetzen empfiehlt sich immer dann, wenn Sie ein aktualisiertes BIOS-Image per Flash-Vorgang in das BIOS der Grafikkarte laden.

**nView Standard** ist ein einfacher Anzeigemodus. Verwenden Sie diesen Modus, falls nur ein Anzeigegerät an der Grafikkarte mit NVIDIA-Grafikprozessor angeschlossen ist.

**nView Klonen** – Dieser Modus gibt eine exakte Kopie der primären Anzeige auf dem sekundären Gerät wieder.

**nView Horizontaler Bereich** – Mit diesem Modus können Sie das Windows-Desktop horizontal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus werden die beiden Bildschirme zu einer breiten, übergreifenden Anzeigefläche vereint, die sich gut zum Anzeigen von Elementen eignet, die breiter als ein Bildschirm sind.

**nView Vertikaler Bereich** – Mit diesem Modus können Sie den Windows-Desktop vertikal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus werden die beiden Bildschirme zu einer hohen, übergreifenden Anzeigefläche vereint, die sich gut zum Anzeigen von Elementen eignet, die höher als ein Bildschirm sind.

Zeigt eine grafische Repräsentation der nView-Anzeigekonfiguration an.

- § Klicken Sie auf das Symbol für einen der Monitore, um diesen als aktuelles Anzeigegerät auszuwählen.
- § Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf den Monitor klicken, wird ein Popup-Menü angezeigt, in dem Sie Veränderungen an den zugehörigen Anzeigegeräten vornehmen und auf die Registerkarte Farbkorrektur zugreifen können.



Klicken Sie hier, um die aktuelle Pan-Position auf der **sekundären Klon**-Anzeige zu fixieren.

Auf diese Weise können Sie den virtuellen Desktop effektiv an einer bestimmten Position einfrieren, was bei Präsentationen oder Feinarbeiten in Anwendungen praktisch sein kann.

Um den Bereich des Videobildschirms zu wählen, der vergrößert werden soll, klicken Sie auf das entsprechende Symbol. Nachdem Sie den Bereich markiert haben, können Sie seine Größe mithilfe des unten angezeigten Schiebereglers ändern.

Ziehen Sie den Regler, um den gewählten Bereich des Video-Wiedergabebildschirms zu vergrößern oder zu verkleinern. Klicken Sie auf den Pfeil nach unten und wählen Sie entweder **Primäre Anzeige** oder **Sekundäre Anzeige**, je nachdem, auf welchem Ausgabegerät Sie ein Video im Vollbildmodus abspielen wollen.

Um den Vollbildmodus zu deaktivieren, wählen Sie **Deaktivieren**. Bewirkt, dass die Overlay-Software gezwungen wird, Busmastering zu verwenden.

**Hinweis:** Es wird empfohlen, diese Option deaktiviert zu lassen, es sei denn, es treten Probleme bei der Video-Wiedergabe auf, wie z. B. beschädigte Bilder oder gar kein Video-Bild.

Zeigt den Typ des Anzeigegeräts an, den Sie mit der gewählten Grafikkarte verwenden.

Klicken Sie hier, um die Geräte- und Treibereigenschaften für dieses Anzeigerät anzuzeigen.

Listet die für diesen Monitor verfügbaren Bildwiederholfrequenzen auf. Eine höhere Bildwiederholfrequenz reduziert das Flimmern des Bildschirms.

Legt fest, ob die Liste mit den Bildwiederholfrequenzen Modi enthält, die nicht vom Anzeigegerät unterstützt werden.

**Vorsicht:** Die Auswahl eines für das Anzeigegerät ungeeigneten Modus kann zu ernsthaften Anzeigeproblemen führen und die Hardware beschädigen.

Legt fest, dass das Anzeigegerät, das für das Symbol steht, welches Sie oben ausgewählt haben, als primäre Ausgabe verwendet wird.

Wenn der Computer gestartet wird, wird das Anmeldefenster auf der primären Anzeige angezeigt. Standardmäßig werden auch die meisten Anwendungsfenster beim ersten Öffnen auf der primären Anzeige angezeigt. Die primäre Anzeige umfaßt den oberen linken Bereich des Desktop.



Zeigt alle aktuellen nView-Anzeigegeräte an. Wenn mehr als ein Anzeigegerät angeschlossen ist und der Modus nicht Standard ist, können Sie das Anzeigegerät auswählen, das Sie als aktuelles Anzeigegerät verwenden wollen.

Sie können auch auf das Monitorsymbol darüber klicken, um es als aktuelle Anzeige zu verwenden.

Klicken Sie hier, um Einstellungen bezüglich des für die aktuelle Anzeige verwendeten Ausgabegeräts einzurichten oder zu ändern.

Klicken Sie hier, um alle Anzeigegeräte zu erkennen, die mit Ihrer Grafikkarte verbunden sind.

**Hinweis:** Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie nach dem Öffnen der Systemsteuerung Anzeigegeräte angeschlossen haben.

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie einen Monitor am sekundären Monitoranschluss angeschlossen haben, der nicht erkannt wird. Diese Option ist bei älteren Monitoren oder Monitoren mit BNC-Anschlüssen praktisch.

Klicken Sie hier, um auf weitere Funktionen des NVIDIA-Grafikprozessors zuzugreifen.

Klicken Sie hier, um auf die NVIDIA-Website zuzugreifen und die neusten Informationen und Treiber für Ihren NVIDIA-Grafikprozessor abzurufen.

Diese Informationen erläutern die Hardware-Aspekte des derzeit gewählten NVIDIA-Grafikprozessors.

Diese Informationen erläutern gewählte Aspekte des Systems, die sich auf die Gesamtleistung der Grafikanzeige auswirken können.



Liste der Dateien (einschließlich einer Beschreibung und der Version), die von Ihrem NVIDIA-Grafikprozessor verwendet werden. Deaktiviert das Anti-Aliasing in 3D-Anwendungen.

**Hinweis:** Wählen Sie diese Option, wenn Sie für Ihre Anwendungen maximale Leistung benötigen.

Aktiviert das Anti-Aliasing im 2x-Modus.

**Hinweis:** Dieser Modus bietet in 3D-Anwendungen eine verbesserte Bildqualität und hohe Leistungen.

Aktiviert eine in der GeForce-Grafikprozessorenfamilie verfügbare, patentierte Anti-Aliasing-Technik.

**Hinweis:** Quincunx Anti-Aliasing bietet die Qualität des langsameren 4x-Anti-Aliasing-Modus mit annähernd der Leistung des schnelleren 2x-Modus

Aktiviert das Anti-Aliasing im 4x-Modus.

**Hinweis:** Dieser Modus bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.

Aktiviert das Anti-Aliasing im 4x-9fach-Modus (Gaußscher Modus).

**Hinweis:** Dieser Modus bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.

Aktiviert das Anti-Aliasing im 4xS-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Qualität als der 4x-Modus bei geringfügig niedrigerer Leistung in 3D-Anwendungen.

**Hinweis:** Diese Einstellung wirkt sich nur auf Direct3D-Anwendungen aus. Beim Ausführen von OpenGL-Anwendungen verwendet OpenGL die nächstmögliche Anti-Aliasing-Einstellung (d. h. die der 4xS-Einstellung unmittelbar vorangestellte Optionseinstellung).

Aktiviert automatisch die optimalen Anti-Aliasing-Einstellungen für die 3D-Anwendungen, die Anti-Aliasing unterstützen. Ermöglicht Ihnen, den Anti-Aliasing-Modus zum Ausführen von 3D-Anwendungen manuell zu wählen.

Zeigt Informationen zu den aktuellen AGP-Einstellungen auf dem Computer an.



Manuell die AGP-Rate des Grafikuntersystems wählen.

**Hinweis:** Falls Sie nicht sicher sind, welche AGP-Rate geeignet ist, lassen Sie das Kontrollkästchen deaktiviert. Das System ermittelt dann automatisch die optimale AGP-Rate.

Ziehen Sie den Schieberegler, um die vom Grafikuntersystem verwendete AGP-Rate manuell zu wählen.

Wählen Sie die Methode aus, mit welcher der Treiber vom Systemspeicher zugewiesenen Grafkspeicher verwaltet.

Legen Sie die Systemspeichermenge fest, die in Verbindung mit der vom aktuellen Bildpuffermodus ausgewählten Methode verwendet wird.

Legen Sie die Verwaltungsstrategie für den Bildpufferspeicher bei Verwendung des dynamischen Bildpuffermodus fest.

Die Funktion **NVIDIA PowerMizer** ermöglicht die Steuerung des Stromverbrauchs des Grafikprozessors.

Sie können entweder mit der Einstellung **Niedrigster Energieverbrauch** die Lebensdauer des Akkus verlängern oder mit der Einstellung **Maximale Leistung** die maximale Grafikleistung des Grafikprozessors nutzen.

Ermöglicht die Verwendung von Grafikkarten mit mehreren Ausgängen von Windows als separate, einzelne in Ihrem System installierte Karten.

**Hinweis:** Durch Aktivieren dieser Option können Sie für jedes an der Mehrfachausgangs-Grafikkarte angeschlossene Anzeigegerät eine eigene Auflösung und/oder Farbtiefe wählen.

Klicken Sie hier, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie zusätzliche Einstellungen für OpenGL-Stereo und -Overlay anpassen können.

**Hinweis:** Diese Schaltfläche ist *nur dann* verfügbar, wenn Sie im ersten Listenfeld dieses Fensters die Option "Vierfachgepufferte Stereo-API aktivieren" aktiviert haben.



Aktiviert Overlays in OpenGL.

Für einige Anwendungen (z. B. Softimage3D) sind Overlay-Ebenen erforderlich. Overlay-Ebenen werden zusätzlich zum herkömmlichen (RGB-)Farbpuffer als palettierte Oberfläche verwendet. Overlays sind besonders beim Überlappen von Zeichenbereichen hilfreich, die vom 3D-Bild selbst unabhängig sind, wie etwa Menüs und Cursor. Overlays werden im 16-Bit- und 32-Bit-Farbmodus unterstützt.

**Hinweis:** OpenGL-Stereo und -Overlays können nicht gleichzeitig verwendet werden. Overlays benötigen zusätzlichen integrierten Grafikspeicher und sind möglicherweise nicht bei allen Auflösungen verfügbar. Falls Sie Probleme beim Zugriff auf die Overlay-Funktion feststellen, sollten Sie die Auflösung oder Farbtiefe reduzieren.

Aktiviert Stereo in OpenGL.

Zum Ausführen von Stereo-Anwendungen mit einer Shutter-Brille oder anderer Hardware exportiert der NVIDIA-Treiber OpenGL-Stereo-Pixelformate und organisiert Speicher, um die gleichzeitige Verwendung von stereoskopischen und monoskopischen Anwendungen zu ermöglichen.

**Hinweis:** Aktivieren Sie diese Option nur bei Bedarf. Einige Anwendungen wählen automatisch ein Stereoformat während andere möglicherweise im Stereo-Pixelmodus nicht richtig funktionieren.

**Hinweis:** OpenGL-Stereo und -Overlays können nicht gleichzeitig verwendet werden. Für die Stereo-Ansicht ist zusätzlicher integrierter Grafikspeicher erforderlich, und die Funktion ist möglicherweise nicht bei allen Auflösungen verfügbar. Falls Sie Probleme bei der Anzeige in Stereo feststellen, sollten Sie die Auflösung oder Farbtiefe reduzieren.

Der NVIDIA-Treiber unterstützt verschiedene Stereohardware. Wenn Sie eine andere als die Standard-Stereohardware verwenden, wählen Sie einen Anzeigemodus aus dem Listenfeld aus.

**Shutter-Brille verwenden:** Aktivieren Sie diese Option nur, wenn Sie einen ELSA 3D REVELATOR™-Adapter oder einen kompatiblen Adapter verwenden. Diese Adapter übersetzen das Monitorsignal in die 3-Pin-DIN-Norm, die vom Großteil der verfügbaren Stereohardware verwendet wird.

**Hinweis:** Die Verwendung des Adapters erübrigt sich, wenn die Grafikkarte über einen eingebauten 3-Pin-DIN-Anschluss verfügt.

**Vertikal verflochtenen Monitor verwenden:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen Auto-Stereo-Flachbildschirm an die Grafikkarte angeschlossen haben.

**nView-Klon-Modus verwenden:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie über passive Stereohardware verfügen. Um diese Option zu verwenden, müssen Sie die Projektoren an einer NVIDIA-Grafikprozessor-basierten Mehrfach-Ausgangs-Grafikkarte angeschlossen und den nView-Klon-Modus auf der Registerkarte nView-Anzeigemodus aktiviert haben. Eine Anzeige zeigt das linke Auge, die andere das rechte Auge des Bildes.

**Hinweis:** Diese Option ist nur für Mehrfach-Ausgangs-Grafikkarten verfügbar.

**Integrierten DIN-Anschluss verwenden:** Aktivieren Sie diese Option, wenn die Grafikkarte über einen eingebauten 3-Pin-DIN-Anschluss verfügt. In diesem Fall benötigen Sie keine zusätzlichen Adapter, wie beispielsweise die im Lieferumfang der ELSA 3D REVELATOR™ - oder StereoGraphics-Brille enthaltenen Adapter. Sie können jede beliebige Stereohardware über den 3-Pin-DIN-Anschluss direkt mit der Grafikkarte verbinden.

**Blue-Line-Code für StereoGraphics StereoEyes verwenden:** Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie einen im Lieferumfang von StereoGraphics StereoEyes oder einem kompatiblen Produkt enthaltenen Adapter verwenden. Diese Adapter übersetzen das Monitor-signal für den genormten 3-Pin-DIN-Anschluss, der von der meisten verfügbaren Stereo-Hardware unterstützt wird.

**Hinweis:** Die Verwendung des Adapters erübrigt sich, wenn die Grafikkarte über einen eingebauten 3-Pin-DIN-Anschluss verfügt.



Falls Sie keinen Stereo-Effekt erkennen können, wählen Sie diese Option, um das linke und rechte Bild auszutauschen.

**Hinweis:** Generell müssen Sie die Option unter Umständen nur auf vertikal verflochtenen Monitoren und im passiven Modus aktivieren.

Diese Option reserviert so viel Speicherplatz wie möglich für Texturzuweisungen. Auf diese Weise kann die Leistung äußerst texturintensiver Anwendungen auf Kosten einer geringeren Leistung bei Nicht-Textur-Anwendungen erhöht werden.

Schärft Texturen bei der Verwendung von 3D-Anwendungen mit Anti-Aliasing-Unterstützung. Dies kann die Bildqualität verbessern.

Ziehen Sie den Regler, um den Grad der anisotropischen Filterung, die auf Texturen angewendet wird, festzulegen. Die höchste Einstellung bringt die beste Bildqualität während die niedrigste Einstellung die beste Leistung bringt.

Erzwingt die Erkennung eines Fernsehers, der mit der Grafikkarte verbunden ist, auch wenn die Systemsteuerung nicht anzeigt, dass momentan ein Fernseher angeschlossen ist. Diese Option ist nützlich, wenn das angeschlossene Fernsehgerät die Signale, die der Grafikkarte das Erkennen ermöglichen, nicht richtig erzeugt.

Um die Einstellungen für das Fernsehgerät zu aktivieren:

1. Klicken Sie auf das Kontrollkästchen.
2. Starten Sie den Computer erneut, wenn Sie dazu aufgefordert werden. Wenn das System erneut gestartet wird, können Sie auf die Steuerung für den Fernseher zugreifen.

Der Standard-Desktop-Modus ist Querformat.

Hochformat entspricht einer 90°-Drehung.

Invertiertes Hochformat entspricht einer 180°-Drehung.



Invertiertes Hochformat entspricht einer 270°-Drehung.

Sie können auch die Schaltfläche Pfeil nach rechts (->) verwenden, um die unten stehenden Drehungsoptionen durchzuführen. Oder Sie können auf den kreisförmigen Pfeil rechts oben klicken und diesen in die gewünschte Drehrichtung ziehen.

Sie können auch die Schaltfläche Pfeil nach links (<-) verwenden, um die unten stehenden Drehungsoptionen durchzuführen.

Legt erweiterte Renderoptionen fest, wenn mehrere Anzeigen verwendet werden und/oder verschiedenen Arten von NVIDIA-Grafikprozessoren.

**Hinweis:** Die Optionen für die Hardwarebeschleunigung von Mehrfach-Anzeigen treffen nicht zu, wenn der nView Multiview-Modus unter Windows NT 4.0 verwendet wird.

- **Einfacher Anzeigemodus:** Wenn Sie nur eine aktive Anzeige haben, ist dies die Standardeinstellung. Sie können diese Einstellung auch angeben, wenn Sie Probleme mit den "Mehrfachgeräte"-Modi haben, die weiter unten erläutert werden.
- **nView-Klon/Span-Modus:** Wenn Ihre nView-Anzeigekonfiguration auf nView-Klon-Modus oder nView-Span-Modus eingestellt ist, ist dies die Standardeinstellung. Wenn mehrere Grafikkarten auf Basis von NVIDIA-Grafikprozessoren in Ihrem Computer vorhanden sind, die mit aktiven Anzeigen verwendet werden, wird diese Einstellung durch eine der "Mehrfachgeräte"-Modi ersetzt, die weiter unten erläutert werden.
- **Mehrfachgeräte-Kompatibilitäts-Modus:** Dieser Modus ist verfügbar, wenn Sie zwei oder mehr aktive Anzeigegeräte haben und im nView-Dualview-Modus betreiben oder wenn Sie verschiedene Arten von Grafikkarten, die auf NVIDIA-Grafikprozessoren basieren, verwenden.

**Hinweis:** Wenn dieser Modus aktiv ist, rendert OpenGL für alle Anzeigen im Kompatibilitätsmodus. Wenn verschiedene Arten von Grafikprozessoren verwendet werden, wird in diesem Modus die niedrigste gemeinsame Funktion aller aktiven Grafikprozessoren für die OpenGL-Anwendungen zur Verfügung gestellt. Die Render-Leistung von OpenGL ist gegenüber dem einfachen Anzeigemodus etwas niedriger.

- **Mehrfachgeräte-Leistungs-Modus:** Dieser Modus ist verfügbar, wenn Sie zwei oder mehr aktive Anzeigegeräte haben und im nView-Dualview-Modus betreiben oder wenn Sie verschiedene Arten von Grafikkarten, die auf NVIDIA-Grafikprozessoren basieren, verwenden.

**Hinweis:** Wenn dieser Modus aktiv ist, rendert OpenGL für alle Anzeigen im Leistungsmodus. Wenn verschiedene Arten von Grafikprozessoren verwendet werden, wird in diesem Modus – wie im "Kompatibilitätsmodus" – die niedrigste gemeinsame Funktion aller aktiven Grafikprozessoren für die OpenGL-Anwendungen zur Verfügung gestellt. Trotzdem ist die Render-Leistung schneller als im Kompatibilitätsmodus, auch wenn beim Wechseln der Anzeigegeräte oder dem übergreifenden Anzeigen vorübergehend Render-Artifakte auftreten können.

Ermöglicht entsprechende OpenGL-Textur +++clamp behavior+++:

+++Texture clamping+++ legt fest, wie Textur-Koordinaten behandelt werden, die ausserhalb des Körpers der Textur liegen. Diese können +++clamped+++ zur Ecke oder innerhalb des Bildes.

Verknüpft die Drehung in Grad für das Video-Overlay auf der primären Anzeige mit der sekundären Anzeige. Das bedeutet, dass die Drehung in Grad, die Sie auf der Registerkarte NVRotate einstellen, sowohl auf der primären als auch der sekundären Anzeige wiedergegeben werden.

Mit der **Zoom-Steuerung** können Sie in das gerenderte Video zoomen.

Klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um die zu zoomende Anzeige auszuwählen.

- **Videospiegelung** setzt die Zoomauswahl auf die sekundäre Anzeige, auf der das gespiegelte Video gerendert wird.
- **Video-Overlay** setzt die Zoomauswahl auf die primäre Anzeige, auf der das Overlay-Video gerendert wird.
- **Beide** wendet die Zoomauswahl sowohl auf die primäre als auch die sekundäre Anzeige an, auf denen das Video gerendert wird.

Aktiviert das Dialogfeld Hitzewarnung.

Wenn der Wert der NVIDIA-Grafikprozessoren-Kerntemperatur mit dem Schwellenwert der Kernverlangsamung übereinstimmt, wird automatisch das Dialogfeld Hitzewarnung angezeigt, das auf die Situation hinweist und die Maßnahmen beschreibt, die eingeleitet wurden, um eventuelle Schäden an dem/den Grafikprozessor/-en zu vermeiden.



Die aktuelle Temperatur des gewählten NVIDIA-Grafikprozessors.

Die aktuelle Temperatur im Bereich des gewählten NVIDIA-Grafikprozessors. Diese Temperatur kann stark schwanken, da sie auch von den anderen Hitzequellen in der Nähe des Grafikprozessors abhängt.

Klicken Sie auf die Temperatureinheit (Fahrenheit oder Celsius), in der die Temperaturwerte angezeigt werden sollen.

Klicken Sie auf die Pfeile, um den Wert zu ändern, bei dem sich der Grafikprozessor zur Vermeidung einer Überhitzung niedriger takten soll.

Wenn dieser Wert mit der Grafikprozessoren-Kerntemperatur und die Option **Aktiviert das Dialogfeld Hitzewarnung** auf dieser Registerkarte ausgewählt ist, wird ein Dialogfeld angezeigt, das auf die Situation hinweist und die Maßnahmen beschreibt, die eingeleitet wurden, um eine eventuelle Überhitzung und Beschädigung an dem/den Grafikprozessor/-en zu vermeiden.

**Hinweis:** Der empfohlene Wert für diese Einstellung ist der Wert, der vom Hersteller eingestellt wurde, Änderungen dieses Wertes sollten nur unter großer Vorsicht vorgenommen werden.

Zeigt die aktuelle NVIDIA-Grafikprozessoren-Kerntemperatur im Systembereich an.

Diese Informationen erläutern die Möglichkeiten Ihres Systems in Bezug auf AGP.

Dieser Abschnitt liefert Informationen über den Hersteller und die AGP-Möglichkeiten des Chipsatzes Ihres Mainboards.

Dieser Abschnitt liefert Informationen über die AGP-Möglichkeiten Ihres NVIDIA-Grafikprozessors.



Dieser Abschnitt fasst die AGP-Möglichkeiten zusammen, die momentan zur Verfügung stehen. Aufgeführte Einträge sind AGP-Funktionen, die sowohl von Ihrem Mainboard-Chipsatz als auch Ihrem NVIDIA-Grafikprozessor unterstützt werden.

Diese Einstellung erlaubt die manuelle Einstellung der maximalen AGP-Rate, mit der die Grafikkarte betrieben werden kann.

**Hinweis:** Wenn der eingestellte Wert höher ist als der für diese Systemkonfiguration festgestellte Wert, kann das System instabil werden.

Klicken Sie auf dieses Kontrollkästchen, um AGP Fast Writes (FW) zu aktivieren.

Klicken Sie auf dieses Kontrollkästchen, um AGP Seitenbandadressierung (SBA) zu aktivieren.

Klicken Sie auf dieses Kontrollkästchen, um das 2D-Befehlsbuffer-Caching zu aktivieren.

Diese Option erlaubt es Ihnen, die maximale Anzahl der nicht bearbeiteten AGP-Bus-Anforderungen festzulegen, die in die Warteschlange geschrieben werden dürfen.

Wählen Sie dieses Option, wenn das System die maximale Anzahl der nicht bearbeiteten AGP-Bus-Anforderungen auswählen soll.

Wählen Sie diese Option, um die maximale Anzahl der nichtbearbeiteten AGP-Bus-Anforderungen anzugeben.



Wählen Sie diese Option, um die eingestellte AGP-Konfiguration zu testen. Durch diesen Test kann festgestellt werden, ob die gewählten Einstellungen Stabilitäts- oder Leistungsprobleme verursachen.

Ziehen Sie den Regler, um die Leistungseinstellungen (diese werden weiter unten beschrieben) für die Qualitätserweiterungen in Direct3D- und OpenGL-Anwendungen auszuwählen.

- **Anwendung:** Verwenden Sie diese Einstellung, um sicherzustellen, dass der Treiber allen Anforderungen der Anwendung folgt.
- **Ausgeglichen:** Verwenden Sie den Standardwert, um den bestmöglichen Kompromiss zwischen den Anforderungen der Anwendung und der Leistung zu erzielen.
- **Aggressiv:** Verwenden Sie diese Einstellung, um die höchstmögliche Leistung aus Ihrer Anwendung zu holen.

Wählen Sie mit diesem Regler den in Direct3D und OpenGL-Anwendungen zu verwendenden Anti-Aliasing-Grad aus. **Anti-Aliasing** ist eine Technik zur Vermeidung sogenannter Treppeneffekte, die bisweilen an den Rändern von 3D-Objekten auftreten können. Die Auswahl reicht vom vollständigen Ausschalten des Anti-Aliasings bis zum höchstmöglichen Grad für eine bestimmte Anwendung.

- **Aus:** Deaktiviert das Anti-Aliasing in 3D-Anwendungen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie für Ihre Anwendungen maximale Leistung benötigen.
- **2x:** Aktiviert das Anti-Aliasing im 2x-Modus. Dieser Modus bietet in 3D-Anwendungen eine verbesserte Bildqualität und hohe Leistungen.
- **Quincunx:** Aktiviert eine in der GeForce-Grafikprozessorenfamilie verfügbare, patentierte Anti-Aliasing-Technik. Quincunx Anti-Aliasing bietet die Qualität des langsameren 4x-Anti-Aliasing-Modus mit annähernd der Leistung des schnelleren 2x-Modus
- **4x:** Aktiviert das Anti-Aliasing im 4x-Modus. Dieser Modus bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.
- **4x, 9fach Gauß:** Aktiviert das Anti-Aliasing im 4x-9fach-Modus (Gaußscher Modus). Dieser Modus bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.

**Hinweis:** Einige Optionen können mit Ihrer Hardware eventuell nicht verfügbar sein. Weitere Informationen dazu finden Sie in Ihrem NVIDIA Benutzerhandbuch.

Verwenden Sie diesen Regler, um den Grad der anisotropischen Filterung zur Verbesserung der Bildqualität festzulegen. Das Aktivieren dieser Funktion verbessert die Bildqualität auf Kosten der Leistung.

- **Aus:** Deaktiviert die anisotropische Filterung.
- **1x:** Führt zur maximalen Leistung.
- **2x:** Führt zu verbesserter Bildqualität auf Kosten der Leistung.
- **4x:** Führt zu verbesserter Bildqualität auf Kosten der Leistung.
- **8x:** Führt zur bestmöglichen Bildqualität.

**Hinweis:** Einige Optionen können mit Ihrer Hardware eventuell nicht verfügbar sein. Weitere Informationen dazu finden Sie in Ihrem NVIDIA Benutzerhandbuch.

Ermöglicht der Direct3D-Anwendung, die Bildwiederholfrequenz selbst festzulegen. Das Listenfeld unten ist deaktiviert, wenn diese Option aktiviert ist.

Ermöglicht dem Treiber die Bildwiederholfrequenz für Direct3D-Anwendungen zu überschreiben. Das Listenfeld unten ist aktiviert, wenn diese Option aktiviert ist.

In diesem Listenfeld können Sie für jede Auflösung die Bildwiederholfrequenz überschreiben.

**Standard** bedeutet, dass die Bildwiederholfrequenz der Anwendung verwendet wird. Jeder andere Wert legt die Bildwiederholfrequenz auf den Wert für Vollbild-Direct3D-Anwendungen fest.

Um eine Bildwiederholfrequenz zu überschreiben:

1. Wählen Sie aus der Spalte Bildwiederholfrequenz den Wert **Standard** in der Zeile aus, die der Auflösung entspricht, für die Sie die Bildwiederholfrequenz ändern möchten. Eine Liste der möglichen Werte wird angezeigt.
2. Wählen Sie eine Bildwiederholfrequenz und klicken Sie auf **Übernehmen**.

Verbessert die Bildqualität, indem hohe Frequenzen verstärkt werden.



Passt den Stromverbrauch der Batterie an die Leistung an.

Passt den Stromverbrauch der Wechselstromquelle an die Leistung an.

Diese Stromquelle wird derzeit verwendet.

Die aktuelle Stromaufnahme im Verhältnis zur Leistung.

Der aktuelle Batteriestand.

Ziehen Sie diesen Regler, um die Größe der Anzeige auf dem Fernseher anzupassen. Wenn beispielsweise ein schwarzer Rand um das Bild angezeigt wird, können Sie mit diesem Regler die Anzeige vergrößern, so dass der schwarze Rand verschwindet.

**Hinweis:** Für die Wiedergabe von DVD ist die Einstellung ganz rechts optimal.

Mit dieser Funktion können Sie die Farbtrennung und -intensität steuern und erhalten auf diese Weise eine leuchtendere, schärfere Videowiedergabe.

Einige Filme (Videobilder) können bei der Wiedergabe zu dunkel erscheinen.  
Durch eine Erhöhung des Gamma-Werts wird das Bild aufgehellt.



Dieses Fenster bietet Funktionen zum Erstellen u. Verwenden benutzerdef. Anzeigaufösungen.

Auf diese Option klicken, um den im Modus-Bearb.bereich eingegebenen benutzerdef. Modus der Liste Benutzerdef. Modi hinzuzufügen.

Auf diese Option klicken, um den derzeit ausgewähl. Eintrag in der Liste Benutzerdef. Modi zu modifizieren.

Auf diese Option klicken, um den benutzerdef. Modus im Modus-Bearb.bereich zu testen. Mit diesem Test wird versucht, den Modus auf dem ausgewählten Anzeigerät einzustellen und seine korrekte Einstellung zu prüfen.

Auf diese Option klicken, um den derzeit ausgewählten Eintrag aus der Liste Benutzerdef. Modi zu entfernen.

Dieses Käst. aktiv., um Modi, die kleiner als die herkömm. Windows-Desktop-Modi sind, auf dem ausgewählten Anzeigegerät einstellen zu können. Dadurch kann der sichtbare Bereich der Anzeige je nach Anzeigefähigkeit möglicherweise vergrößert angezeigt werden oder er lässt sich im Desktop-Bereich verschieben.

Passt die horizontale Abmessung (oder die Anzahl der Pixel in Breite) des Anzeigemodus, der vom Benutzer definiert wird, an.

Passt die vertikale Abmessung (oder die Anzahl der Pixel in Höhe) des Anzeigemodus, der vom Benutzer definiert wird, an.



Passt die vert. Bildwiederholfrequenz des Anzeigemodus, der vom Benutzer definiert wird, an.

Passt die Anzahl der angezeigten Farben (auch „bpp“ oder „Bit per Pixel“) des Anzeigemodus, der vom Benutzer definiert wird, an.

Einen der normalen Windows-Anzeigemodi wählen, der als Ausgangspunkt im Modus-Bearbeitungsbereich verwendet werden kann.

Führt die derzeit verfügbaren benutzerdefinierten Anzeigemodi auf.

Führt die derzeit verfügbaren Anzeigemodi auf, die auf den bestimmten Anzeigegeräten, die mit der ausgewählten Anzeige verbunden sind, eingestellt werden können. Diese Liste enthält nur Modi, die physisch auf dieser Anzeige angezeigt werden können und die u.U. kleiner sind als die Modi, die im Fenster Windows-Einstellungen eingestellt werden können.

Dieses Käst. aktivieren, um die opt. Einstell. zum Ansehen von Videoinhalt auf dem Fernseher zu aktivieren.

Passt das Monitor-Timing unter Beibehaltung des aktuellen Seitenverhältnisses an.

Zeigt eine grafische Repräsentation der ClearView-Anzeigeconfiguration an. Auf ein Monitorbild klicken und es ziehen, um die Anzeigereihenfolge neu anzuordnen.



Mit dieser Option wird die Anzeigekonfiguration gewählt. Mögliche Optionen:

§ 1 x 2

§ 1 x 3

§ 1 x 4

§ 2 x 2

§ 2 x 1

§ 3 x 1

§ 4 x 1

Die Anzeige zur Nutzung als bevorzugte Anzeige wählen. Die bevorzugte Anzeige kann nach Bedarf mithilfe des Schiebereglers „Aktual. der bevorzugten Anzeige“ aktualisiert werden.

Die bevorzugte Anzeige mit der Maus wählen. Die Anzeige, auf der sich die Maus momentan befindet, wird für Aktualisierungszwecke als bevorzugte Anzeige behandelt.

Mit dem Schieberegler angeben, wie oft eine bevorzugte Anzeige im Vergleich zu den nicht bevorzugten Anzeigen aktualisiert wird.

- § 1x bedeutet, dass die bevorzugte Anzeige nur einmal pro Zyklus aktualisiert wird.
- § 2x bedeutet, dass die bevorzugte Anzeige zwei Mal und die nicht bevorzugten Anzeigen hingegen nur einmal pro Zyklus aktualisiert werden.
- § 3x bedeutet, dass die bevorzugte Anzeige 3 Mal pro Zyklus aktualisiert wird.

Hilft Ihnen bei der Auswahl der folgenden Takteinstellungen:

- § Standard (2D) – wirkt sich nur auf die 2D-Anwendungen aus oder
- § Performance (3D) – wirkt sich nur auf die 3D-Anwendungen aus.

Durch die Wahl der Performance-Takteinstellungen wird festgelegt, wie schnell die 3D-Anwendungen laufen.

Durch die Wahl der Standard-Takteinstellungen wird festgelegt, wie schnell die 2D-Anwendungen laufen.

Legt die maximale Takteinstellung fest, die derzeit auf Ihrem System sicher ausgeführt werden kann. Die hier festgelegte Takteinst. kann bei aufeinanderfolgenden Ausführungen verschieden sein und hängt davon ab, wie gut ein System mit den Belastungstests für die autom. Erkennung umgeht.



Ermöglicht die Erstellung eines Overlays in den Bereichsmodi. (Einige Systeme können bei aktiviertem Bereichsmodus keine Overlays erstellen. Mit dieser Option kann dieser Einschränkung entgegengewirkt werden.)

Wenn auf diese Pingrafik gedrückt wird, bleibt das Popup-Menü geöffnet, wenn der Pushpin eingedrückt ist. Wird der Pushpin losgelassen, schließt sich das Popup-Menü automatisch und öffnet sich, wenn das Systemsteuerungsfenster den Fokus verliert.

Mit dieser Option kann die Pan-Scan-Aufl. für ein bestimmtes Anzeigergerät manuell ausgewählt werden. Bei der Wahl einer Pan-Scan-Auflösung geht der Treiber soweit möglich mit der gegebenen Auflösung in den Pan-Scan-Modus über. **Hinweis:** Diese Einstellung bleibt auch bei Systemneustarts erhalten.

Dieses Kontrollkästchen aktivieren, wenn der Monitor (Anzeigegerät) native Drehung unterstützt. **Hinweis:** Unterstützt der Monitor keine native Drehung, wird durch die Aktivierung dieses Kontrollkästchens die Drehfunktion deaktiviert.

Dieses Käst. aktivieren, um die von der Anwendung gewählten anisotropischen Einst. mit vom Benutzer gewählten anisotropischen Einst. für 3D-Anwendungen zu überschreiben.

Den Schieberegler ziehen, um die Leistungseinstellungen (nachstehend beschrieben) für Qualitätsverbesserungen bei Direct3D- und OpenGL-Anwendungen zu wählen.

- **Anwendung:** Mit dieser Einstellung wird gewährleistet, dass der Treiber alle Anwendungsanforderungen genau befolgt.
- **Qualität:** Mit dieser Standardeinstellung wird der beste Kompromiss zwischen Anwendungsaufforderungen und Leistung geliefert.
- **Leistung:** Mit dieser Einstellung wird die beste Anwendungsleistung geliefert.

Dieses Käst. aktivieren, um Double-Scan zu akt.

- § Double-Scan verbessert die Bildqualität bei niedrigeren Aufl. wesentlich, was sich bei Vollbilds.Video oder Computerspielen als außerordentlich nützlich erweist.
- § Für Double Scan ist die doppelte Bandbr. d. Monitors erforderlich. Für höhere Auflösungen und Bildwiederholfrquenzen kehrt der Treiber wieder automatisch in den Standardmodus zurück, wenn der Double Scan-Modus die Fähigkeiten des Monitors überschreitet.

Mit dieser Option kann mehr als ein benutzerdef. Modus mit allen unterst. Farbtiefen hinzugefügt werden.



Mit dieser Option kann mehr als ein benutzerdef. Mod. mit allen unterst. Bildw.freq. hinzugefügt werden.

Zeigt die verfügbaren Einstellungen für die Bildschirmaufl. für den Monitor an. Den Regler betätigen, um eine andere Bildschirmauflösung zu wählen.

Zeigt die verfügbaren Farbeinstellungen für die momentan ausgewählte Bildschirmauflösung des Monitors an. Auf die Steuerung klicken, um eine andere Farbeinstellung zu wählen.

Listet besondere NVIDIA GPU-Events auf, die aufgetreten und vom Gerätetreiber protokolliert wurden. Diese Events können auch mit dem Event-Log-Viewer angezeigt werden.

Pixelformate angeben, die in OpenGL für Overlays zu verwenden sind.

- **Farbindizierte Overlays (8 bpp):** 8-Bit palettierte Overlays verwenden.
- **RGB-Overlays (RGB555 Format):** 16-Bit (RGB555) Overlays verwenden.
- **Farbindizierte (8 bpp) und RGB555 Format:** Anwendung entweder 8-Bit palettierte oder 16-Bit (RGB555) Overlays verwenden lassen.

**Hinweis:** Overlays benötigen zusätzlichen integrierten Grafikspeicher und sind möglicherweise nicht bei allen Auflösungen verfügbar. Falls Sie Probleme beim Zugriff auf die Overlay-Funktion feststellen, sollten Sie die Auflösung oder Farbtiefe reduzieren.

Aktiviert Gamma-Korrektur für anti-aliased Linien. Gamma-korrigierte anti-aliased Linien berücksichtigen bei der Darstellung von weichen Linien Abweichungen bei den Farbanzeige-Fähigkeiten von Ausgabegeräten.

Dieses System wird als Master aktiviert. Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Grafikkarte als derjenige Master verwendet, der das Frame Lock-Synchronisierungssignal generiert.

Ansteig. Flanke. Bei aktivierter Option wird angezeigt, dass das Synch.signal mit der ansteigenden Flanke erkannt wird.



Abfall. Flanke. Bei aktivierter Option wird angezeigt, dass das Synch.signal mit der abfallenden Flanke erkannt wird.

Synch.verzög. (us). Befindet sich diese Option im Master-Modus, gibt sie die Wartezeit (in Mikrosekunden) an, die die Frame Lock-Karte vor der Generierung eines Synchronisationsimpulses warten soll.

Bildwied.fqz (Hz). Im Master-Modus ist dies die Rate (in Hertz), bei der die Grafikkarte die Ausgangs-Synchronisationsimpulse generiert.

Synch.- und Verbind.status. Diese Grafiken zeigen den aktuellen Status der Frame Lock-Karte an. Die einzelnen Beschreib. sind wie folgt:

- Synch. bereit – Synch.signal von der GPU, die Ausgang ist
- Umkehren bereit – Signal zwischen GPUs, mit dem alle GPUs auf der Verkettung synchronisiert werden
- Timing – Timing-Synch.bit bezieht sich auf das Vorhandensein eines Timing-Synch.sign. über die Framelock-Anschl.
- Stereo Sync – Synch.sig. von der VGA-Karte. Falls Frame Lock o. Haustakt nicht vorhanden sind, wird dieses Synch.sig. verwendet.
- Eingang – Eingang für Synchronisierung von Frame Lock
- Ausgang – Ausgang für Synchronisierung von Frame Lock
- Haustakt – Vom BNC-Anschluss empfangenes Synch.signal

Testlink. Mit dieser Option werden die Synch.optionen abgefragt und die Anschlüsse überprüft. Dann wird der aktuelle Status eingeblendet.

Wählen Sie hiermit das Anzeigepaar aus, auf dem der Desktop angezeigt wird. Das erste Symbol stellt das primäre und das zweite das sekundäre Anzeigegerät dar. Dies ist eine Liste aller Anzeigepaare, die zusammen verwendet werden können.

Wählen Sie hiermit, wie der Desktop angezeigt werden soll.\n\'Eine Anzeige\' bedeutet: Desktop nur auf dem primären Anzeigegerät anzeigen.\n\'DualView\' bedeutet: Zwei verschiedene Desktops, je einen auf einer Anzeige.\n\'Klonen\' bedeutet: Denselben Desktop auf zwei Anzeigen replizieren.\n\'Horizontaler Bereich\' bedeutet: Einen Desktop horizontal über zwei Anzeigen hinweg anzeigen.\n\'Vertikaler Bereich\' bedeutet: Einen Desktop vertikal über zwei Anzeigen hinweg anzeigen.

Blendet Modi aus, die dieser Mon. n. unterst. kann



Nur benutzersp. Modi anzeigen

Aktiviert Desktop-Überlappung über nView-Anzeigen im horizontalen oder vertikalen Bereichs-Modus hinweg.\n\nMit Desktop-Überlappung können Sie einen Teil des Anzeigebildes entlang der Ränder der benachbarten Anzeigen wiederholen, wenn im Bereichs-Modus mit mehreren Anzeigen ein einzelner Desktop gebildet wird.

Gibt bei Verwendung von Desktop-Überlappung im horiz. Bereichs-Modus die Anzahl der zu überlappenden horizontalen Pixel an.

Gibt bei Verwendung von Desktop-Überlappung im vert. Bereichs-Modus die Anzahl der zu überlappenden vertikalen Pixel an.

Aktiviert Projiziertes Blending über Anzeigen hinweg.\n\nProjiziertes Blending ist zum Gebrauch mit Projektoren bestimmt. Sie können damit Luminanzartefakte ausgleichen, wenn die Ausgabe von mehreren Projektoren überlappt ist, um ein einzelnes nahtloses Anzeigebild zu erstellen.

Um die Anzeigenränder auszuwählen, die Sie in das Projizierte Blending aufnehmen möchten, klicken Sie auf die Pfeil-Schaltflächen entlang der Ränder des Bildschirmbildes.

Gibt die Anzahl der Pixel von den horizontalen Anzeigenrändern an, die im Projizierten Blending verwendet werden sollen.

Gibt den Roll-Off f. d. Grad. an, der verwendet wird, um den Horiz. Lum.-Wert entlang überlagerter horiz. Anzeigenränder (Ber.: 0-255 Pixel) einzubringen.\n\nEin großer Roll-Off hilft, die sichtb. Nähte zwischen den Anzeigenränd. zu verringern, und vereinfacht das Ausrichten der Anz., verschlechtert jedoch u.U. die Bildqu.



Gibt den Lum.-Zielwert für überlagerte horizontale Anzeigenränder an (Ber.: 0-255). Je größer der Wert, desto heller ist das Bild an den überlagerten Rändern.

Gibt die Anzahl der Pixel von den vertikalen Anzeigenrändern an, die im Projizierten Blending verwendet werden sollen.

Gibt den Roll-Off f. d. Grad. an, der verwendet wird, um den Vert. Lum.-Wert entlang überlagerter vert. Anzeigenränder (Ber.: 0-255 Pixel) einzubringen.\n\nEin großer Roll-Off hilft, die sichtb. Nähte zwischen den Anzeigenränd. zu verringern, und vereinfacht das Ausrichten der Anz., verschlechtert jedoch u.U. die Bildqu.

Gibt den Lum.-Zielwert für überlagerte vertikale Anzeigenränder an (Ber.: 0-255). Je größer der Wert, desto heller ist das Bild an den überlagerten Rändern.

Exportiert Einstellungen von Desktop-Überlappung und Projiziertem Blending vom Dialogfeld in eine Datei.

Importiert Einstellungen von Desktop-Überlappung und Projiziertem Blending aus einer Datei und setzt sie in das Dialogfeld ein.

Unterstützung für Force Video Mixing Renderer. Wählen Sie diese Option, wenn Sie das Vollbild-Video nicht auf dem ausgewählten Vollbild-Gerät sehen können.

Aktiviert bzw. deaktiviert Skal. des DT m. hoh. Auflösung. Skal. des DT m. hoh. Auflösung verbessert die Qualität des Desktop-Bildes.



Ziehen Sie den Schieberegler, um die Leistungseinstellungen (nachstehend beschrieben) für Qualitätsverbesserungen bei Direct3D- und OpenGL-Anwendungen auszuwählen.

- **Leistung** ergibt die beste Leistung für Ihre Anwendungen.
- **Ausgeglichen** ist die Standardeinstellung, mit der Qualität und Leistung für Ihre Anwendungen gewährleistet wird.
- **Qualität** ergibt die beste Qualität für Ihre Anwendungen.

#Klicken Sie, um eine Reihe interner Tests auszuführen, mit denen die Grafikkarte für optimale Bildsynchronisationseinstellungen kalibriert wird. Ergebnisse und der aktuelle Status werden angezeigt.

#Klicken Sie, um die entsprechenden Monitore bzw. andere Anzeigegeräte zu identifizieren.

#Klicken Sie auf den Abwärtspfeil und wählen Sie entweder die primäre oder sekundäre Anzeige, je nachdem, auf welcher Anzeige Sie das Overlay-Video sehen möchten.

