

Mit dieser Option schalten Sie die Schleiertabellenemulation ein oder aus.

Direct3D setzt voraus, daß ein für D3D-Hardwarebeschleunigung geeigneter Bildschirmadapter entweder Scheitelpunktschleier oder Tabellenschleier implementieren kann. Einige Spiele fragen die D3D-Hardwarefähigkeiten nicht korrekt ab und erwarten Unterstützung für Tabellenschleier. Wenn Sie diese Option wählen, stellen Sie sicher, daß solche Spiele mit dem NVIDIA-Grafikprozessor korrekt ausgeführt werden können.

Mit dieser Option deaktivieren Sie die neueren DirectX-Funktionsmerkmale des Treibers.

Einige Spiele, die für ältere DirectX-Versionen geschrieben wurden, können möglicherweise nicht korrekt ausgeführt werden, wenn die DirectX-Versionen 6 oder 7 installiert sind und die entsprechende Unterstützung in den Treibern aktiviert wurde. Wenn Sie diese Option wählen, werden die Treiber im DirectX 5-Kompatibilitätsmodus gestartet, so daß ältere Spiele ordnungsgemäß ausgeführt werden können.

Verwenden Sie diese Option für bestimmte ältere Spiele, die anderenfalls nicht richtig gestartet oder ausgeführt werden können.

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

Normalerweise ist diese Option stets aktiviert, sofern Sie nicht unbedingt eine ganz bestimmte Z-Puffertiefe benötigen. Falls diese Option deaktiviert ist, können Anwendungen, deren Z-Puffertiefe nicht der aktuellen Hardwarekonfiguration entspricht, nicht ausgeführt werden.

Aktiviert eine alternative Technik zur Tiefenpufferung.

Mit dieser Option verwendet die Hardware einen anderen Mechanismus zur Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungen. Wenn Sie diese Einstellung aktivieren, erhalten Sie möglicherweise qualitativ besser gerenderte 3D-Bilder.

Aktiviert das NVIDIA-Logo in Direct3D.

Wenn Sie diese Option aktivieren, wird das NVIDIA-Logo in der unteren Bildschirmecke angezeigt, während Sie Direct3D-Anwendungen ausführen.

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

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).

Ermöglicht die Verwendung der vom Grafikprozessor verwendeten Auto-Mipmap-Methode.

Sie können entweder die bilineare oder die achtfach anisotropische Mipmap-Methode wählen. Die bilineare Methode ermöglicht im allgemeinen eine höhere Leistung, während die anisotropische Methode eine bessere Bildqualität produziert.

Ermöglicht Ihnen das Anpassen der LOD- (Detailstufen-)Abweichung für Mipmaps.

Eine niedrigere Einstellung ermöglicht eine bessere Bildqualität, während eine höhere Einstellung die Leistungsfähigkeit der Anwendung steigert. Sie können aus fünf voreingestellten Abweichungswerten wählen, die von "Höchste Bildqualität" bis zu "Höchste Leistung" reichen.



Eine Liste der von Ihnen gespeicherten Benutzereinstellungen (oder "Tweaks"). Wenn Sie einen Eintrag aus dieser Liste wählen, wird die entsprechende Einstellung aktiviert. Um die Einstellung zu übernehmen, klicken Sie auf die Schaltflächen "OK" oder "Übernehmen".

Erlaubt das Speichern der aktuellen Einstellungen (einschließlich der im Dialogfeld "Weitere Direct3D-Optionen" vorgenommenen) als benutzerdefiniertes "Tweak". 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.

Löscht die aktuell ausgewählte benutzerdefinierte Einstellung aus der Liste.

Setzt alle Einstellungen auf ihre Standardwerte zurück.

Zeigt ein Dialogfeld an, in dem Sie weitere Direct3D-Einstellungen vornehmen können.

Mit dieser Option können Sie das Hardwareadressierungsschema für Texel (Textureelemente) ändern.

Durch das Ändern dieser Werte ändern Sie auch den Ort, an dem der Texel-Ursprung definiert ist. Die Standardwerte entsprechen der Direct3D-Spezifikation. Einige Programme erfordern möglicherweise eine andere definierte Position des Texel-Ursprungs. Die Bildqualität dieser Programme wird verbessert, wenn der Texel-Ursprung neu definiert wird. Verwenden Sie den Regler, um den Texel-Ursprung an eine beliebige Position zwischen der oberen linken Ecke und der Mitte des Texels zu plazieren.

Mit dieser Option erlauben Sie es dem Grafikprozessor, zur Speicherung der Texturen maximal den festgelegten Wert an Systemspeicher (zusätzlich zum Speicher des Bildschirmadapters) zu verwenden.

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

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

Mit dieser Option deaktivieren Sie die vertikale Synchronisierung.

Sie erlaubt es, ein Bild direkt an den Bildschirm auszugeben, ohne auf die Synchronisierung mit dem Vertikalrücklauf des Monitors zu warten. Dies ermöglicht Bildfrequenzen, die höher sind als die Bildwiederholungsfrequenz des Monitors. Die möglichen Folgen sind allerdings optische Artefakte und ein Zerreißen des Bildes, was eine reduzierte Bildqualität bewirkt.



Mit dieser Option bestimmen Sie den Grad des Anti-Aliasing, das in einer bestimmten D3D-Anwendung benutzt werden soll.

Anti-Aliasing ist eine Technik zur Vermeidung sogenannter Treppeneffekte, die bisweilen an den Rändern von 3D-Objekten auftreten können. Der Auswahlbereich reicht vom vollständigen Ausschalten des Anti-Aliasing bis zum höchstmöglichen Grad für eine bestimmte Anwendung.

Mit dieser Option erzwingen Sie Anti-Aliasing in Anwendungen, die diese Funktion nicht direkt unterstützen.

Bedenken Sie, daß bei einigen Anwendungen, die Anti-Aliasing nicht ausdrücklich unterstützen, eine fehlerhafte Anzeige erfolgen oder irreguläre Bilder ausgegeben werden können. Verwenden Sie diese Option mit Vorsicht. Schalten Sie diese Option aus, wenn bei einem Spiel oder einer Anwendung, das/die Anti-Aliasing nicht unterstützt, Probleme mit der Anzeige auftreten.

Mit dieser Option begrenzen Sie die Anzahl der Einzelbilder, die die CPU für die Verarbeitung durch den Grafikchip vorbereitet, wenn die vertikale Synchronisierung deaktiviert ist.

Mitunter kann es vorkommen, daß mit zunehmender Anzahl der zulässigen vorgerenderten Einzelbilder eine größere "Eingabeverzögerung" bei Geräten wie Joysticks, Gamepads oder Tastaturen auftritt.

Wenn Sie beim Ausführen von Spielen eine merkliche Verzögerung im Ansprechverhalten der am Computer angeschlossenen Eingabegeräte feststellen, sollten Sie diesen Wert reduzieren.

Ermöglicht es den Treibern, die OpenGL-Erweiterung **GL\_KTX\_buffer\_region** zu nutzen.

Bei 3D-Anwendungen, die diese Erweiterung unterstützen, kann dies die Leistungsfähigkeit des Programms erhöhen.

Ermöglicht die Verwendung von lokalem Grafikspeicher, wenn die Erweiterung GL\_KTX\_buffer\_region aktiviert ist.

Falls allerdings weniger als 8 MB lokaler Grafikspeicher verfügbar sind, wird die Unterstützung für duale Flächenerweiterung nicht aktiviert.

Diese Einstellung hat keine Wirkung, wenn die Option "Pufferbereichserweiterung aktivieren" deaktiviert ist.

Mit schneller Linear-Mipmap-Linear-Filterung erreichen Sie eine erhöhte Anwendungsleistung auf Kosten der Bildqualität.

Oft ist dieser Verlust an Bildqualität jedoch kaum feststellbar, so daß es durchaus empfehlenswert ist, durch Aktivieren dieses Funktionsmerkmals die Leistungsfähigkeit der Anwendung weiter zu verbessern.

Diese Option ermöglicht es OpenGL, mit Hilfe anisotropischer Filterung eine höhere Bildqualität zu produzieren.

Mit dieser Option können Sie die Treiberunterstützung für erweiterte Befehlssätze deaktivieren, 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.



Diese Optionen steuern das Vollbild-Anti-Aliasing für den OpenGL-Treiber. Das Anti-Aliasing ist eine Technik zum Glätten der Ränder von Objekten in einem Bild, um den mitunter auftretenden sogenannten "Treppeneffekt" zu mildern. Die Methode 1,5 x 1,5 bietet das effektivste Anti-Aliasing, während die Methode 2 x 2 die höchste Bildqualität liefert.

Ermöglicht dem Treiber das Exportieren von Stereo-Pixelformaten. OpenGL-Anwendungen können jetzt Stereo verwenden und aktivieren die Stereo-Verschlußgläser##

Ermöglicht dem Treiber das Exportieren von Schablonen-Pixelformaten. OpenGL-Anwendungen können jetzt Schablonen verwenden.

Diese Option ermöglicht es OpenGL, mit Hilfe anisotropischer Filterung eine höhere Bildqualität zu produzieren. Beachten Sie, daß durch Aktivieren dieser Funktion die Bildqualität auf Kosten der Leistung verbessert wird.

Wenn aktiviert, weist der OpenGL-Treiber einen Hintergrundpuffer und einen Tiefenpuffer mit derselben Auflösung wie die Anzeige zu.

Auf diese Weise wird der Grafikspeicher effizienter für Anwendungen genutzt, die viele Fenster erstellen.

Wenn deaktiviert, weist der OpenGL-Treiber jedem in einer Anwendung erstellten Fenster einen Hintergrundpuffer und einen Tiefenpuffer zu.

Diese Funktion kann die Leistung von OpenGL-Anwendung mit vielen Fenstern erhöhen.

Legt die optimalen Einstellungen für die gewählte OpenGL-Anwendung fest.

Mit dieser Option legen Sie fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe standardmäßig in OpenGL-Anwendungen benutzt werden sollen.

Ist **Desktop-Farbtiefe verwenden** aktiviert, werden stets Texturen der Farbtiefe verwendet, mit der der Windows-Desktop ausgeführt wird.

Bei den Optionen **Immer 16 bpp verwenden** und **Immer 32 bpp verwenden** werden, ungeachtet der Desktop-Einstellungen, Texturen der jeweiligen Farbtiefe verwendet.

Diese Option legt den Pufferumkehrmodus für Vollbild-OpenGL-Anwendungen fest.

Sie können wählen zwischen der Blockübertragungsmethode, der Seitenumkehrmethode oder der Option "Automatische Auswahl". Wenn die Option "Automatische Auswahl" aktiviert ist, ermittelt der Treiber auf Grundlage Ihrer Hardwarekonfiguration die beste Methode.



Mit dieser Option legen Sie fest, wie in OpenGL mit der vertikalen Synchronisierung verfahren werden soll.

**Immer aus** deaktiviert die vertikale Synchronisierung in allen OpenGL-Anwendungen.

**Standardeinstellung Aus** hält die vertikale Synchronisierung so lange deaktiviert, bis eine Anwendung ausdrücklich die Aktivierung dieser Funktion anfordert.

**Standardeinstellung Ein** hält die vertikale Synchronisierung so lange aktiviert, bis eine Anwendung ausdrücklich die Deaktivierung dieser Funktion anfordert.

Ermöglicht das Speichern der aktuellen Einstellungen als benutzerdefiniertes "Tweak". Die gespeicherten Einstellungen werden anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt.

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 mühelos konfigurieren und brauchen die Optionen nicht mehr separat einzustellen.

Mit den Schiebereglern passen Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast und Gamma-Korrektur für den ausgewählten Farbkanal an.

Mit den Farbkorrekturreglern können Sie Abweichungen in der Leuchtdichte zwischen einem Quellbild und der Ausgabe auf einem Anzeigegerät kompensieren. Dies ist bei der Arbeit mit Bildbearbeitungsprogrammen nützlich, um eine präzisere Farbwiedergabe von Bildern (z. B. Fotos) bei der Anzeige auf dem Monitor zu ermöglichen.

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

Mit dieser Option wählen Sie aus, welchen Farbkanal Sie mit den Reglern steuern möchten. Sie können den roten, den grünen und den blauen Kanal separat einstellen, Sie können aber auch alle drei Kanäle gleichzeitig bearbeiten.

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

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

Wenn Sie diese Option wählen, werden die hier vorgenommenen Farbanpassungen beim nächsten Start von Windows automatisch wiederhergestellt.

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

Eine Liste der von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Farbeinstellungen. Wenn Sie einen Eintrag aus dieser Liste wählen, wird die entsprechende Einstellung aktiviert.



Sie können die aktuellen Farbeinstellungen als benutzerdefinierte Einstellung speichern. Die gespeicherten Einstellungen werden anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt.

Löscht die aktuell ausgewählte benutzerdefinierte Farbeinstellung aus der Liste.

Setzt sämtliche Farbwerte auf die Werkseinstellungen der Hardware zurück.

Allows you to choose the Monitor-Timing-Modus:

**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** oder **GTF** wird von den meisten neueren Hardwareprodukten als Standard verwendet.

**Diskrete Monitor-Timings** oder **DMT** (Discrete Monitor Timings) ist ein älterer Standard, der von einigen Hardwareprodukten noch immer verwendet wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Hardware DMT erfordert.

Fügt der Windows-Taskleiste das NVIDIA QuickTweak-Symbol hinzu.

Das Symbol ermöglicht es 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 "Bildschirmeigenschaften".

Hier können Sie das Symbol wählen, mit dem das Dienstprogramm QuickTweak in der Windows-Taskleiste dargestellt werden soll.

Wählen Sie das gewünschte Symbol in der Liste aus. Wählen Sie anschließend "OK" oder "Übernehmen", um das Symbol in der Taskleiste zu aktualisieren.

Aktiviert den NVIDIA-Desktop-Manager.

Der NVIDIA-Desktop-Manager aktiviert unter Verwendung der TwinView-Konfiguration für mehrere Monitore erweiterte Funktionen, wie Fensterverwaltungs-Hotkeys, Neuzentrierung von Dialogfeldern und Zoom. Darüber hinaus unterstützt er mehrere Desktops, um eine bessere Organisation des Anwendungsarbeitsplatzes zu ermöglichen.

Öffnet das Dialogfeld für die Konfiguration des NVIDIA-Desktop-Managers.

Das Dialogfeld für die Desktop-Manager-Konfiguration ermöglicht die Steuerung aller Desktop-Manager-Funktionen und – Einstellungen, wie etwa das Neuzentrieren von Dialogfeldern, Hotkey-Auswahlmöglichkeiten und Einstellungen für die Anwendungsverwaltung.



Schließt dieses Dialogfeld und behält die vorgenommenen Änderungen bei. Die Änderungen werden wirksam, wenn Sie im Dialogfeld "Weitere Eigenschaften" auf die Schaltfläche "OK" oder "Übernehmen" klicken.

Hier können Sie festlegen, mit welcher Maustaste Sie das Popup-Menü aufrufen, wenn Sie auf das Symbol in der Taskleiste klicken.

Schaltet Bestätigungsmeldungen ein oder aus.

Aktivieren Sie diese Option, wenn Sie beim Laden einer 3D-Konfiguration über das Taskleistenmenü keine Bestätigungsmeldungen anzeigen möchten.

Wählen Sie diese Option, wenn das Taskleistenmenü mit einem 3D-Effekt angezeigt werden soll.

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 Monitor anpassen.

Plaziert den Desktop entsprechend der aktuellen Auflösung und Bildwiederholfrequenz wieder an seiner Standardposition.

Mit diesen Optionen wählen Sie das Anzeigegerät für die Ausgabe (Monitor, digitaler Flachbildschirm oder TV, je nach den von Ihrem Bildschirmadapter unterstützten Geräten).



Öffnet ein Fenster, in dem Sie die Einstellungen für das aktive Anzeigegerät anpassen können.

Zeigt die aktuellen Format- und Ländereinstellungen an, die für die TV-Ausgabe verwendet werden.

Öffnet ein Fenster, in dem Sie ein bestimmtes TV-Ausgabeformat festlegen können.

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

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

Legt das ausgewählte Format als Standardformat beim Start fest.

Wenn beim Starten des Computers lediglich ein TV-Gerät am Bildschirmadapter angeschlossen ist, können Sie mit dieser Option sicherstellen, daß sämtliche Bildschirmmeldungen, die während des Startvorgangs angezeigt werden, in einem geeigneten Format an das TV-Gerät ausgegeben werden.

Hier können Sie den Typ des Ausgangssignals festlegen, 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**.

Mit den Pfeiltasten können Sie die Position des Desktops auf dem TV-Gerät anpassen.

**Hinweis:** Falls das TV-Bild aufgrund einer Überanpassung zerreißt oder ein leerer Bildschirm angezeigt wird, warten Sie einfach zehn Sekunden. Das Bild kehrt dann automatisch an seine Standardposition zurück. Anschließend können Sie erneut mit der Anpassung beginnen. Wenn Sie den Desktop an die gewünschte Position verschoben haben, müssen Sie die Schaltfläche "OK" oder "Übernehmen" drücken, um die Einstellungen zu speichern, bevor das 10-Sekunden-Intervall abgelaufen ist.

Plaziert den Desktop wieder entsprechend der aktuellen Auflösung an seine Standardposition auf dem TV-Bildschirm.



Mit diesen Steuerelementen können Sie die Helligkeit und die Farbsättigung des TV-Bildes anpassen.

Mit diesen Steuerelementen können Sie die Helligkeit und den Kontrast des TV-Bildes anpassen.

Use this m Steuerelement können Sie den Wirkungsgrad des Flimmerfilters anpassen, den Sie für das TV-Signal verwenden möchten.

Es empfiehlt sich, daß Sie den Flimmerfilter vollständig ausschalten, wenn Sie DVD-Filme von einem Hardware-Dekoder wiedergeben möchten.

Zum Einstellen der Bildschirmauflösung und der Farbtiefe für die Ausgabe an das TV-Gerät.

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.

Ermöglicht Ihnen das Anpassen der Kern- und Speichertaktfrequenzen des NVIDIA-Grafikprozessors.

Legt die Kerntaktfrequenz des NVIDIA-Grafikprozessors fest.

Zeigt die Kerntaktfrequenz in Megahertz an.



Zum Einstellen der Taktfrequenz der Speicherschnittstelle des Bildschirmadapters.

Zeigt die Taktfrequenz der Speicherschnittstelle in Megahertz an.

Zum Testen der 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.

Wenn Sie diese Option wählen, stellen Sie sicher, daß alle Änderungen, die Sie an den Taktfrequenzen vornehmen, automatisch bei jedem Start von Windows übernommen werden.

**Hinweis:** Sie können die automatische Takteinstellung beim Start übergehen, indem Sie während des Startens 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.

Ein Zurücksetzen empfiehlt sich immer dann, wenn Sie ein aktualisiertes BIOS-Bild per Flash-Vorgang in das BIOS des Bildschirmadapters laden.

Ermöglicht die Auswahl eines von vier TwinView-Modi:

**Standard** – Wählt den standardmäßigen einfachen Anzeigemodus. Verwenden Sie diesen Modus, falls nur ein Anzeigegerät am NVIDIA-Grafikadapter angeschlossen ist.

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

**Horizontaler Bereich** – Mit diesem Modus können Sie das Windows-Desktop horizontal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus bilden die beiden Anzeigen zusammen eine große Anzeigefläche.

**Vertikaler Bereich** – Mit diesem Modus können Sie das Windows-Desktop vertikal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus bilden die beiden Anzeigen zusammen eine große Anzeigefläche.

**TwinView-Standard** – Wählt den standardmäßigen einfachen Anzeigemodus. Verwenden Sie diesen Modus, falls nur ein Anzeigegerät am NVIDIA-Grafikadapter angeschlossen ist.

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



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

**TwinView – Vertikaler Bereich** – Mit diesem Modus können Sie das Windows-Desktop vertikal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus werden die beiden Bildschirme zu einem großen Bildschirm vereint, der sich gut zum Anzeigen von Elementen eignet, die höher als ein Bildschirm sind.

Eine grafische Repräsentation der TwinView-Anzeigekonfiguration.

Indem Sie auf die Monitorgrafik klicken, können Sie sie als aktuellen Bildschirm wählen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Monitorgrafik klicken, wird verschiedene Elemente angezeigt, mit deren Hilfe Sie das entsprechende Anzeigegerät einstellen können.

Im Klon-Modus können Sie mit dieser Option das primäre Anzeigegerät mit einer höheren Desktop-Auflösung als das sekundäre Gerät ausführen. Falls die physikalische Auflösung auf dem sekundären Gerät niedriger ist, als auf dem primären Gerät, wird auf dem sekundären Desktop automatisch ein Panning durchgeführt (das Sichtfenster auf dem Bildschirm wird verschoben), wenn der Cursor die Bildschirmränder berührt.

Schaltet die automatische Panning-Funktion auf dem sekundären Gerät ab, falls das Kontrollkästchen "Virtuelles Desktop auf Klon-Gerät zulassen" aktiviert ist. Auf diese Weise können Sie das virtuelle Desktop wirkungsvoll an einer bestimmten Position "einfrieren". Dies ist für Präsentationen oder Arbeiten an feinen Details in Anwendungen hilfreich.

Mit dem Aktivieren dieser Funktion wird die aktuelle Pan-Position auf dem derzeit gewählten Bildschirm fixiert. Auf diese Weise können Sie das virtuelle Desktop wirkungsvoll an einer bestimmten Position "einfrieren". Dies ist für Präsentationen oder Arbeiten an feinen Details in Anwendungen hilfreich.

Aktiviert die virtuelle Desktop-Funktion für den TwinView-Bereichsmodus.

Mit dieser Funktion können Sie ein größeres Desktop einrichten, als die physischen Abmessungen der kombinierten Bildschirme zulassen.

Die kombinierte Anzeige verschiebt sich über den größeren Desktop-Bereich, wenn versucht wird, den Cursor über den sichtbaren Bereich hinaus zu bewegen.

Eine grafische Repräsentation der sekundären TwinView-Gerätekonfiguration.

Indem Sie auf die Grafik klicken, können Sie im Klon-Modus das Ausgabegerät konfigurieren, das am sekundären Ausgang der TwinView-fähigen Grafikkarte angeschlossen ist.



Aktiviert die Zoom-Steuerelemente, um einen bestimmten Bereich des Video-Ausgabebildschirms zu vergrößern.

Hier können Sie den Bereich des Videobildschirms wählen, der vergrößert werden soll. Nachdem Sie den Bereich markiert haben, können Sie seine Größe mit Hilfe des unten angezeigten Schiebereglers ändern.

Hiermit können Sie den gewählten Bereich des Video-Wiedergabebildschirms vergrößern oder verkleinern.

Wählt das Anzeigegerät, auf dem das Video im Vollbild-Modus wiedergegeben werden soll.

Hiermit können Sie das Seitenverhältnis (horizontales Maß zum vertikalen Maß) für die Vollbildwiedergabe wählen.

Mit dieser Option kann der Grafiktreiber die optimale Auflösung für die Videowiedergabe im Vollbildmodus bestimmen.

Mit dieser Option steuert der Zoom-Regler im Fenster der Schablonensteuerung gleichzeitig den Zoom-Faktor auf dem Vollbildgerät.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um auf erweiterte Grafikfunktionen des TwinView-Klon-Modus zuzugreifen. Beachten Sie, daß der Klon-Modus für den Zugriff auf die Funktionen aktiviert sein muß.



Mit dieser Option wird die Schablonensoftware gezwungen, Busmastering zu verwenden. Es ist 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 Monitortyp an, den Sie mit dem gewählten Video-Adapter verwenden.

Klicken Sie hier, um die Geräte- und Treibereigenschaften für diesen Monitor anzuzeigen.

Listet die für diesen Monitor verfügbaren Bildwiederholungsfrequenzen auf. Eine höhere Bildwiederholungsfrequenz reduziert das Flimmern des Bildschirms.

Legt fest, ob die Liste mit den Bildwiederholungsfrequenzen Modi enthält, die nicht vom Monitor unterstützt werden. Die Auswahl eines für den Monitor ungeeigneten Modus kann zu ernsthaften Anzeige­problemen führen und die Hardware beschädigen.

Diese Option zwingt den OpenGL-Treiber, einen 16-Bit-Tiefenpuffer zu verwenden, ungeachtet dessen, welches Pixelformat von der Anwendung gewählt wurde.

Auf diese Weise wird die Leistung von Tiefenpuffer-Löschvorgängen und –Operationen verbessert, die Genauigkeit des Tiefenpuffers aber beeinträchtigt.

Wenn diese Option aktiviert ist, verwendet OpenGL die erweiterte Windows 2000-Funktion zur Unterstützung mehrerer Monitore.

Mit dieser Option legen Sie fest, welche Anzeige die linke obere Ecke des Desktops enthält. Der offensichtlichste Effekt dieser Option ist, daß sie die Position der Monitorbilder vertauscht.



Zeigt alle aktuellen TwinView-Bildschirme an. Falls mehrere Geräte angeschlossen sind und Sie sich nicht im Standardmodus befinden, wählen Sie, welche Anzeige die aktuelle Anzeige ist.

Sie können auch in der Steuerung direkt darüber auf die Monitorgrafik klicken, um sie als aktuelle Anzeige zu verwenden.

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

Mit Hilfe der Panning-Steuerelemente können Sie die Abmessungen des sichtbaren Bildschirmbereichs im Verhältnis zum eigentlichen Desktop-Bereich einrichten. Diese Option dient für Desktops, die die normale Anzeigegröße auf dem Monitor, Flachbildschirm oder TV überschreiten.

Klicken Sie hier, um alle mit dem Grafikadapter verbundenen Anzeigen aufzurufen. Verwenden Sie diese Funktion, wenn Sie nach dem Öffnen der Systemsteuerungen irgendwelche Anzeigeräte angeschlossen haben.

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie einen Monitor am sekundären Monitoranschluß eingesteckt haben, der nicht erkannt wird. Dies ist für ältere Monitore oder Monitoren mit BNC-Anschlüssen praktisch.

Klicken Sie hier, um Informationen zu Ihrer NVIDIA-Grafikkarte aufzurufen.

Klicken Sie hier, um auf weitere Funktionen der NVIDIA-Grafikkarte zuzugreifen.

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



Diese Informationen erläutern die Hardware-Aspekte der derzeit gewählten Grafikkarte.

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

Diese Tabelle enthält eine Liste von Dateien und damit verbundenen Versionsinformationen, die derzeit von Ihrer NVIDIA-Grafikkarte verwendet werden.

Auf der Seite "Anwendungsverwaltung" können Sie die Positionierung von Anwendungsfenstern in mehreren Anzeigen und Desktops für jede Anwendung separat verwalten.

Dies ist die Liste der Anwendungen, die derzeit vom Desktop-Manager verwaltet werden. Wählen Sie eine Anwendung aus der Liste aus, um ihre Einstellungen für die Anwendungsverwaltung zu konfigurieren. Bearbeiten Sie die Liste mit den rechts angezeigten Schaltflächen "Hinzufügen" und "Entfernen".

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein neues Anwendungsprogramm zur Liste der vom Desktop-Manager verwalteten Anwendungen hinzuzufügen.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das derzeit markierte Anwendungsprogramm aus der Liste der vom Desktop-Manager verwalteten Anwendungen zu entfernen.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um alle Einträge aus der Anwendungsliste zu löschen.

Warnung: Dieser Vorgang löscht alle möglicherweise von Ihnen für Ihre Anwendungen festgelegten benutzerdefinierten Einstellungen.



Diese Option zwingt das Anwendungsfenster, immer mit der von Ihnen festgelegten Anzeige zu starten.

Dieses Feld legt das Anzeigegerät (Monitor) fest, das von der derzeit gewählten Anwendung bei jedem Start verwendet wird, falls das Kontrollkästchen "Anwendung immer starten mit Bildschirm Nr." aktiviert ist.

Mit dieser Option verfolgt der Desktop-Manager die Fenstergröße und –position der Anwendung. Wenn Sie die Anwendung das nächste Mal starten, stellt der Desktop-Manager das Anwendungsfenster mit der zuvor gespeicherten Größe und Position wieder her.

Mit dieser Option können Sie festlegen, daß bei einer Vergrößerung des Anwendungsfensters dieses nur den Bildschirm ausfüllt, auf dem es gerade angezeigt wird, und nicht das gesamte Desktop angezeigt wird, das auf mehrere Anzeigegeräte verteilt sein kann.

Mit dieser Option starten Sie die Anwendung auf einem Anwendungs-Desktop mit einem anderen Namen.

Sie können beispielsweise neben dem Windows-Standard-Desktop ein weiteres separate Desktop für Ihren Web-Browser erstellen, um Ihre E-Mails zu lesen.

Geben Sie hier den Namen des separaten Anwendungs-Desktops ein. Sie können auch in der Dropdown-Liste ein beliebiges Desktop wählen, das Sie bereits für andere Anwendungen erstellt haben.

Dieses Feld ist nur verfügbar, wenn Sie das Kontrollkästchen "Anwendung auf separatem Desktop starten" aktiviert haben.

Im Fenster "Hotkeys" können Sie Tastenkombinationen festlegen, mit deren Hilfe Sie die Platzierung von Anwendungsfenstern auf dem Desktop verwalten.

Diese Tastenkombination verschiebt das derzeit aktive (fokussierte) Fenster zu einer entsprechenden Position auf einem anderen Monitor.



Diese Tastenkombination verschiebt alle Fenster des Bildschirms der derzeit aktiven Anwendung in einen anderen Bildschirm.

Diese Tastenkombination verschiebt alle Anwendungsfenster in den Bildschirm, in dem sich der Cursor befindet.

Falls mehrere Anwendungs-Desktops aktiviert sind, schaltet diese Tastenkombination von einem Desktop zum anderen. Indem Sie die Kombination wiederholt verwenden, durchwandern Sie immer wieder die Liste der aktiven Anwendungs-Desktops.

Das Fenster "Globale Einstellungen" enthält Optionen, die global für den Desktop-Manager und seine Verarbeitungprozesse für alle Anwendungen gelten.

Wenn Sie eine Anwendung auf das "gesamte Desktop" vergrößern, füllt sie das gesamte Desktop, selbst wenn dieses sich auf mehrere Monitore verteilt.

Wenn Sie eine Anwendung auf den "aktuellen Bildschirm" vergrößern, wird beim Vergrößern der Anwendung nur der ursprüngliche Bildschirm belegt.

Diese Funktion fügt ein Untermenü "NVIDIA Desktop-Manager" in die Systemmenüs aller Anwendungsfenster der obersten Ebene ein. Dieses Untermenü ermöglicht den raschen und einfachen Zugriff auf alle Funktionen der Anwendungsverwaltung, ohne dabei die Systemsteuerung des Desktop-Managers öffnen zu müssen.

Das Systemmenü eines Anwendungsfensters wird geöffnet, indem Sie mit der rechten Maustaste auf die Fensterüberschrift (Titelleiste) klicken, oder indem Sie auf das kleine Anwendungssymbol links in der Fensterüberschrift klicken.

Mit dieser Option kann der Desktop-Manager verhindern, daß Popup-Fenster der obersten Ebene auf zwei (oder mehr) Monitore verteilt werden. Das Popup-Fenster wird dabei so neu platziert, daß es auf einen Bildschirm paßt.

Mit dieser Option werden systemweite Popup-Fenster immer im gewünschten Bildschirm zentriert.



Wählen Sie den Monitor, auf dem Popup-Fenster zentriert werden sollen. Dieses Feld ist nur verfügbar, wenn Sie das Kontrollkästchen "Systemweite Popups zentrieren in Bildschirm Nr." aktivieren.

Mit dieser Option werden systemweite Popup-Fenster (die über mehrere Monitore verlaufen) in der Anzeige zentriert, in der sich der Cursor befindet, da Sie am wahrscheinlichsten diese Anzeige betrachten.

Mit dieser Option bleiben Popup-Fenster von Anwendungen auf demselben Bildschirm wie das Anwendungsfenster, in dem sie generiert wurden. Falls ein Popup-Fenster auf einen anderen Monitor "wandert", verschiebt es der Desktop-Manager in den Bildschirm des Anwendungsfensters.

Mit dieser Schaltfläche stellen Sie die globalen Einstellungen und Hotkeys des Desktop-Managers wieder her.

Hinweis: Dies wirkt sich nicht auf benutzerdefinierte Einstellungen aus, die Sie im Fenster "Anwendungsverwaltung" für einzelne Anwendungen festgelegt haben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK", um jegliche Änderungen zu akzeptieren und zu übernehmen, die Sie an den Einstellungen des Desktop-Managers durchgeführt haben, und schließen Sie dann das Fenster der Systemsteuerung.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Abbrechen", um die Systemsteuerung des Desktop-Managers zu schließen, ohne eine Ihrer Änderungen zu speichern oder zu übernehmen.

Warnung: Jegliche von Ihnen vorgenommenen Änderungen werden verworfen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Anwenden", um alle Einstellungsänderungen anzuwenden und zu speichern, ohne das Systemsteuerungsfenster des Desktop-Managers zu schließen.

In diesem Dialogfeld können Sie eine neue Anwendung wählen, die vom Desktop-Manager verwaltet werden soll.



Dies ist die Liste der Anwendungsprogramme, die derzeit auf Ihrem Desktop ausgeführt werden. Sie können eine Anwendung aus dieser Liste wählen oder eine andere Anwendung festlegen – z. B. eine derzeit nicht ausgeführte Anwendung – indem Sie auf die Schaltfläche "Durchsuchen" klicken.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um ein Dateidialogfeld zu öffnen, in dem Sie eine beliebige Windows-Anwendung wählen können, die der Desktop-Manager verwalten soll.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die markierte Programmdatei als neue Anwendung zu akzeptieren, die vom Desktop-Manager verwaltet werden soll.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, falls Sie gerade kein Anwendungsprogramm wählen möchten. Das Dialogfeld "Neue Anwendung" wird geschlossen, ohne irgendwelche Einstellungen zu ändern.

In dieses Dialogfeld können Sie den Namen eines neuen Anwendungs-Desktops eingeben.

Geben Sie hier einen Namen für das neue Anwendungs-Desktop ein. Sie können auch aus verschiedenen Desktop-Namen wählen, die Sie für andere Anwendungen festgelegt haben.

Sie können beispielsweise ein Desktop für Ihre Web-Browser "Web" nennen, für Ihr E-Mail-Programm "Mail" usw. Die Hotkey-Funktion des Desktop-Managers ermöglicht Ihnen, bequem zwischen den verschiedenen Anwendungs-Desktops umzuschalten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK", um den neuen Namen für das Desktop zu übernehmen. Sie können erst dann auf die Schaltfläche klicken, wenn Sie einen gültigen Desktop-Namen eingegeben haben.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Abbrechen", wenn Sie gerade keinen Desktop-Namen eingeben möchten.



Durch diese Tastenkombination wird eine Reihe konvergierender Rechtecke angezeigt, mit deren Hilfe Sie den Mauszeiger finden können.

Wenn Sie diese Option aktivieren, rasten Fenster, die Sie mit der Maus verschieben, vollständig in dem einen oder dem anderen Bildschirm ein.

Mit diesen Optionen beeinflussen Sie Elemente der Benutzeroberfläche der Windows-Client-Sitzung, z.B. das Verhalten der Taskleiste und der Task-Umschalter-Fenster.

Wählen Sie diese Option, um ein alternatives Task-Umschalter-Fenster zu aktivieren, das entsprechend der aktuellen TwinView-Konfiguration korrekt zentriert ist und mit dem Sie zwischen Anwendungen auf unterschiedlichen Desktops wechseln können.

Das Task-Umschalter-Fenster wird durch Drücken von Alt+Tab aktiviert.

Wenn Sie dieses Kontrollkästchen aktivieren, wird das Task-Umschalter-Fenster stets auf dem angegebenen Monitor angezeigt.

Wählen Sie den Monitor aus, auf dem das Task-Umschalter-Fenster angezeigt werden soll. Nur aktive Monitore können ausgewählt werden.

Wählen Sie diese Option, um die Taskleiste auf einen einzelnen Monitor zu beschränken, d.h. um zu vermeiden, daß sich die Taskleiste über mehrere Monitore erstreckt.

Mit diesen Optionen legen Sie fest, wie der Desktop-Manager die Position und Platzierung von Popup-Fenstern einschließlich Meldungs- und Anwendungsdialogfeldern steuert.



Wählen Sie diese Option, um die Zoom-Funktion zu aktivieren. Die Zoom-Funktion zeigt auf einem Monitor eine vergrößerte Ansicht des Bildschirmbereichs an, auf dem sich der Mauszeiger befindet. Die Zoom-Ansicht wird auf dem Monitor angezeigt, in dem sich der Mauszeiger nicht befindet. Wenn Sie den Mauszeiger über mehrere Monitore hinwegbewegen, wechselt die vergrößerte Ansicht automatisch zum anderen Monitor.

**Die Zoom-Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie mehrere Monitore angeschlossen und horizontales oder vertikales Überlappen ausgewählt haben.**

Aktivieren Sie diese Option, um die Vergrößerung mit Hilfe gefilterter (interpolierter) Skalierung vorzunehmen.

Mit den folgenden Hotkeys können Sie die Zoom-Funktion steuern. Wie bei den Hotkeys im Register "Hotkeys" können Sie auch hier einen Hotkey definieren, indem Sie auf ein Feld klicken und die gewünschte Tastenkombination drücken.

**Hinweis:** Wenn Sie die Seiten "Zoom" oder "Hotkeys" geöffnet haben, sind die Hotkeys deaktiviert, um zu verhindern, daß beim Definieren neuer Hotkeys Konflikte mit vorhandenen Hotkeys auftreten.

Mit diesem Hotkey schalten Sie die Zoom-Funktion ein und aus.

Mit diesem Hotkey erhöhen Sie den Vergrößerungsgrad der Zoom-Ansicht.

Mit diesem Hotkey verringern Sie den Vergrößerungsgrad der Zoom-Ansicht.

Mit diesem Parameter legen Sie fest, wie oft die Zoom-Ansicht pro Sekunde aktualisiert wird, wenn die Maus nicht bewegt wird. (Die Zoom-Ansicht wird automatisch aktualisiert, sobald die Maus bewegt wird.) Bedenken Sie, daß ein Erhöhen dieses Wertes möglicherweise die Leistungsfähigkeit des Systems oder der Anwendungen beeinträchtigen kann.

Dieser Parameter gibt die Verzögerung in Millisekunden an, mit der die Zoom-Ansicht von einem Monitor zum anderen wechselt. Durch diese Verzögerung soll verhindert werden, daß die Zoom-Ansicht zwischen zwei Monitoren hin- und herspringt, wenn der Mauszeiger kurz auf den Monitor mit der Zoom-Ansicht gerät. Sie können diesen Parameter auf null setzen, wenn Sie keine Verzögerung wünschen.



Wenn Sie diese Option aktivieren, können Sie den Vergrößerungsgrad der Zoom-Ansicht direkt ändern, indem Sie eine Kombination aus Strg/Alt/Umschalttaste drücken und das Mausrad verwenden.

Wählen Sie, welche Kombination von Strg, Alt und Umschalttaste gedrückt werden soll, um mit dem Mausekran den Vergrößerungsgrad der Zoom-Ansicht ändern zu können.

Im Fenster "Hotkeys" können Sie Tastenkombinationen festlegen, mit deren Hilfe Sie die Platzierung von Anwendungsfenstern auf dem Desktop verwalten.

**Hinweis:** Wenn Sie die Seiten "Zoom" oder "Hotkeys" geöffnet haben, sind die Hotkeys deaktiviert, um zu verhindern, daß beim Definieren neuer Hotkeys Konflikte mit vorhandenen Hotkeys auftreten.

Diese Option deaktiviert das Anti-Aliasing in 3D-Anwendungen.

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

Diese Option aktiviert das Anti-Aliasing im 2x-Modus.

Sie bietet in 3D-Anwendungen eine verbesserte Bildqualität und hohe Leistungen.

Diese Option aktiviert eine in der GeForce3 GPU-Familie verfügbare, patentierte Anti-Aliasing-Technik.

Quincunx Antialiasing bietet die Qualität des langsameren 4x-AA-Modus mit annähernd der Leistung des schnelleren 2x-AA-Modus

Diese Option ermöglicht das Anti-Aliasing im 4x-Modus.

Sie bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.

Diese Option aktiviert automatisch die optimalen Anti-Aliasing-Einstellungen für die 3D-Anwendungen, die Anti-Aliasing unterstützen.



Mit dieser Option können Sie den Anti-Aliasing-Modus zum Ausführen von 3D-Anwendungen manuell wählen.

Informationen zu den aktuellen AGP-Einstellungen auf dem Computer.

Mit dieser Option können Sie die AGP-Rate mit Hilfe des Grafikuntersystems manuell wählen. Falls Sie nicht sicher sind, welche AGP-Rate geeignet ist, lassen Sie das Kontrollkästchen deaktiviert. Das System ermittelt dann automatisch die optimale AGP-Rate.

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

