

Diese Option aktiviert/deaktiviert die Schleiertabellenemulation.

Direct3D setzt voraus, dass ein für Direct3D-Hardwarebeschleunigung geeigneter Bildschirmadapter entweder Scheitelpunktschleier oder Tabellenschleier implementieren kann. 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.

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

Einige Spiele, die für ältere DirectX-Versionen geschrieben wurden, können möglicherweise nicht richtig ausgeführt werden, wenn die DirectX-Version 6 oder 7 installiert ist 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 ältere Spiele, die sich nicht richtig starten oder ausführen lassen.

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

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.

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

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.

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 Auswahl der vom Grafikprozessor verwendeten Auto-Mipmap-Methode.

Sie können entweder die bilineare oder die achtfach anisotrope Mipmap-Methode wählen. Die bilineare Methode ermöglicht im allgemeinen eine höhere Leistung, während das anisotrope Verfahren eine bessere Bildqualität erzeugt.

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

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.

Eine Liste der von Ihnen gespeicherten Benutzereinstellungen (oder "Tweaks"). Mit dem Auswählen eines Eintrag aus der Liste wird die entsprechende Einstellung aktiviert. Zum Anwenden der Einstellung klicken Sie auf "OK" oder "Übernehmen".

Ermöglicht das Speichern der aktuellen Einstellungen (einschließlich der Einstellungen im Dialogfeld "Weitere Direct3D-Optionen") 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 festzulegen.

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 Hardware-Adressierungsschema für Texel (Texturelemente) 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 beliebige Position zwischen der oberen linken Ecke und der Mitte des Texels zu platzieren.

Mit dieser Option erlauben Sie dem Grafikprozessor, den gesamten für die Speicherung von Texturen festgelegten Systemspeicher (zusätzlich zum Speicher auf dem Bildschirmadapter) 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 ist, desto höher ist 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 vertikalen Rücklauf des Monitors zu warten. Dies ermöglicht höhere Bildfrequenzen als die Bildwiederholfrequenz des Monitors, kann jedoch zu optischen Artefakten und einem Zerreißen des Bildes führen, was die Bildqualität verschlechtert.

Mit dieser Option bestimmen Sie den Grad des Anti-Aliasing, das in einer bestimmten Direct3D-Anwendung angewendet werden soll.

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-Aliasing bis zum höchstmöglichen Grad für eine bestimmte Anwendung.

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

Verwenden Sie diese Option mit Vorsicht. Einige Anwendungen, die Anti-Aliasing nicht ausdrücklich unterstützen, geben möglicherweise eine fehlerhafte Anzeige oder irreguläre Bilder aus. Schalten Sie diese Option aus, wenn bei einem Spiel oder einer Anwendung ohne Anti-Aliasing-Unterstützung 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 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.

Ermöglicht 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 anisotroper Filterung eine höhere Bildqualität zu erzeugen.

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 reduzieren. 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. Auf diese Weise können OpenGL-Anwendungen die Stereofunktion verwenden und die Stereo-Shutter-Brille aktivieren.

Ermöglicht dem Treiber das Exportieren von Overlay-Pixelformaten. Auf diese Weise können OpenGL-Anwendungen Overlays verwenden.

Diese Option ermöglicht OpenGL, mit Hilfe anisotroper 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-Anwendungen 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.

Mit der Option **Desktop-Farbtiefe verwenden** werden stets Texturen der Farbtiefe verwendet, mit welcher 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.

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

Sie können zwischen der Blockübertragungsmethode, der Seitenumkehrmethode oder der automatischen Auswahl wählen. Bei aktivierter automatischer Auswahl ermittelt der Treiber anhand 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.

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.

Ermöglicht Ihnen, 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.

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, 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, klarere Bilder.

Eine grafische Darstellung der Farbkurve. Wenn Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast oder Gamma ändern, ändert sich 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 unter Windows vorgenommen.

Eine Liste der von Ihnen gespeicherten benutzerdefinierten Farbeinstellungen. Mit dem Auswählen eines Eintrag aus der Liste 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 gerade markierte benutzerdefinierte Farbeinstellung aus der Liste.

Setzt sämtliche Farbwerte auf die Werkseinstellungen der Hardware zurück.

Hiermit können Sie den Monitor-Timing-Modus wählen:

Automatische Erkennung ermöglicht Windows, die entsprechenden Timing-Informationen direkt vom Monitor abzurufen. Dies ist die Standardeinstellung. Beachten Sie, dass einige ältere Monitormodelle diese Funktion möglicherweise nicht unterstützen.

Allgemeine Timing-Formel oder **GTF** (General Timing Formula) wird von den meisten neueren Monitoren als Standard verwendet.

Separate Monitor-Timings oder **DMT** (Discrete Monitor Timings) ist ein älterer Standard, der noch immer von einigen Monitoren verwendet wird. Aktivieren Sie die Option, wenn Ihr Monitor DMT erfordert.

Fügt der Windows-Taskleiste das NVIDIA QuickTweak-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".

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. Klicken Sie anschließend auf "OK" oder "Übernehmen", um das Symbol in der Taskleiste zu aktualisieren.

Aktiviert den NVIDIA-Desktop-Manager.

Der NVIDIA-Desktop-Manager aktiviert unter Verwendung der nView-Multi-Monitor-Konfiguration zusätzliche 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.

Platziert 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 sich befinden, das TV-Ausgabeformat wählen.

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

Legt das ausgewählte Format als Standardstartformat 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 vom TV-Gerät unterstützten Format 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-Video Signalausgang im allgemeinen eine bessere Ausgabequalität als der gemischte Video Signalausgang. 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 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 "OK" oder "Übernehmen" klicken, um die Einstellungen zu speichern.

Platziert den Desktop wieder entsprechend der aktuellen Auflösung an seiner Standardposition auf dem TV-Bildschirm.

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

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

Mit diesem Steuerelement können Sie den Wirkungsgrad des Flimmerfilters anpassen, den Sie für das TV-Signal verwenden möchten.

Bei der Wiedergabe von DVD-Filmen von einem Hardware-Dekoder aus empfiehlt es sich, den Flimmerfilter vollständig ausschalten.

Legt die Bildschirmauflösung und Farbtiefe für die Ausgabe auf dem TV-Gerät fest.

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.

Legt die Taktfrequenz der Speicherschnittstelle auf dem Bildschirmadapter 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.

Wenn Sie diese Option wählen, stellen Sie 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 Startens von Windows die STRG-Taste gedrückt halten. Falls Ihr Computer an ein Netzwerk angeschlossen ist, müssen Sie die STRG-Taste 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 nView-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 den Windows-Desktop horizontal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus bilden die beiden Anzeigen zusammen eine breite, übergreifende Anzeigefläche.

Vertikaler Bereich: Mit diesem Modus können Sie den Windows-Desktop vertikal auf zwei Anzeigegeräte verteilen. In diesem Modus bilden die beiden Anzeigen zusammen eine hohe, übergreifende Anzeigefläche.

nView - Standard: Wählt den standardmäßigen einfachen Anzeigemodus. Verwenden Sie diesen Modus, falls nur ein Anzeigegerät am NVIDIA-Grafikadapter 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 den 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.

Eine grafische Repräsentation der nView-Anzeigekonfiguration.

Indem Sie auf die Monitorgrafik klicken, können Sie sie als aktuellen Bildschirm wählen. Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Monitorgrafik klicken, werden verschiedene Optionen 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.

Deaktiviert die automatische Panning-Funktion auf dem sekundären Gerät, falls das Kontrollkästchen "Virtuellen Desktop auf Klon-Gerät zulassen" aktiviert ist. Auf diese Weise können Sie den virtuellen Desktop effektiv an einer bestimmten Position einfrieren, was bei Präsentationen oder Feinarbeiten in Anwendungen praktisch sein kann.

Mit dem Aktivieren dieser Funktion wird die aktuelle Pan-Position auf der sekundären Klon-Anzeige fixiert. Auf diese Weise können Sie den virtuellen Desktop effektiv an einer bestimmten Position einfrieren, was bei Präsentationen oder Feinarbeiten in Anwendungen praktisch sein kann.

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

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

Die kombinierte Anzeige wird über den größeren Desktop-Bereich verschoben, wenn die Maus aus dem sichtbaren Bereich bewegt wird.

Eine grafische Repräsentation der nView-Konfiguration für das sekundäre Gerät.

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

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

Hier können Sie den Bereich des Videobildschirms markieren, 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 (das Verhältnis des horizontalen Maßes 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 Overlay-Steuerung gleichzeitig den Zoom-Faktor auf dem Vollbildgerät.

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

Mit dieser Option wird die Overlay-Software 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 Bildwiederholfrequenzen auf. Eine höhere Bildwiederholfrequenz reduziert das Flimmern des Bildschirms.

Legt fest, ob die Liste mit den Bildwiederholfrequenzen 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 anderen Operationen verbessert, die Genauigkeit des Tiefenpuffers aber beeinträchtigt.

Wenn diese Option aktiviert ist, verwendet OpenGL die erweiterte Windows 2000-Multi-Monitor-Funktion.

Mit dieser Option legen Sie fest, auf welchem Anzeigegerät sich die linke obere Ecke des Desktops befindet. Der offensichtlichste Effekt dieser Option ist, dass sie die Position der Monitorbilder vertauscht.

Zeigt alle aktuellen nView-Anzeigegeräte an. Falls mehrere Geräte angeschlossen sind und Sie sich nicht im Standardmodus befinden, geben Sie an, 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 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 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.

In dieser Tabelle sind die Dateien einschließlich Beschreibung und Version aufgelistet, die 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 setzt alle von Ihnen für Ihre Anwendungen vorgenommenen benutzerdefinierten Einstellungen zurück.

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, wenn das Kontrollkästchen "Anwendung immer starten auf 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 wieder an der festgelegten Position 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 der gesamte Desktop angezeigt wird, der auf mehrere Anzeigegeräte verteilt sein kann.

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

Sie können beispielsweise neben dem Standard-Windows-Desktop eigene Desktops für Ihren Web-Browser und Ihr E-Mail-Programm erstellen.

Geben Sie hier den Namen des separaten Anwendungs-Desktops ein. Sie können auch in der Dropdown-Liste einen beliebigen Desktop wählen, den 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 zur entsprechenden Position auf einem anderen Monitor.

Diese Tastenkombination verschiebt alle Fenster des Bildschirms der derzeit aktivierten Anwendung auf einen anderen Bildschirm.

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

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

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

Wenn Sie eine Anwendung auf den "gesamten Desktop" vergrößern, füllt sie den gesamten Desktop, selbst wenn dieser sich über mehrere Monitore erstreckt.

Wenn Sie eine Anwendung auf den "aktuellen Bildschirm" vergrößern, erfolgt die vergrößerte Anzeige der Anwendung nur auf dem ursprünglich belegten Bildschirm.

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 verschoben, dass es auf einen Bildschirm passt.

Mit dieser Option werden systemweite Popup-Fenster immer auf dem 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) auf dem Bildschirm zentriert, auf dem sich der Cursor befindet, da davon ausgegangen wird, dass Sie am wahrscheinlichsten diesen Bildschirm 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 auf den Bildschirm des Anwendungsfensters.

Mit dieser Schaltfläche stellen Sie die globalen Standardeinstellungen 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 das Fenster der Systemsteuerung zu schließen.

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

Warnung: Jegliche von Ihnen vorgenommenen Änderungen werden verworfen.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "Übernehmen", 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 ohne Änderungen an irgendwelchen Einstellungen geschlossen.

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

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

Sie könnten beispielsweise einen Desktop "Web" für Ihre Web-Browser und einen Desktop "Mail" für Ihr E-Mail-Programm verwenden. Mit der Hotkey-Funktion des Desktop-Managers können Sie bequem zwischen den Anwendungs-Desktops umschalten.

Klicken Sie auf die Schaltfläche "OK", um den neuen Namen für den Desktop zu übernehmen. Die Schaltfläche ist erst aktiviert, nachdem Sie einen gültigen Desktop-Namen eingegeben haben.

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

Durch diese Tastenkombination werden eine Reihe beweglicher konvergierender Rechtecke angezeigt, mit deren Hilfe Sie den Mauszeiger suchen können.

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

Mit diesen Optionen beeinflussen Sie Elemente der Benutzeroberfläche der Windows-Client-Sitzung, wie beispielsweise 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 nView-Konfiguration korrekt zentriert ist und mit dem Sie zwischen Anwendungen auf unterschiedlichen Desktops wechseln können.

Das Task-Umschalter-Fenster wird mit der Tastenkombination ALT+TAB aktiviert.

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

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

Wählen Sie diese Option, um die Taskleiste auf einen Monitor zu beschränken und zu vermeiden, dass sie sich über mehrere Monitore erstreckt.

Mit diesen Optionen legen Sie fest, wie der Desktop-Manager die Positionierung 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, in dem sich der Mauszeiger befindet. Die Zoom-Ansicht wird auf einem anderen Monitor als dem mit dem Mauszeiger angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger über verschiedene Monitore hinwegbewegen, wird die vergrößerte Ansicht automatisch zum nächsten Monitor verschoben.

Die Zoom-Funktion ist nur verfügbar, wenn Sie mehrere Monitore angeschlossen und die horizontale oder vertikale Verteilung aktiviert 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 auf dem Register "Hotkeys" können Sie auch hier einen Hotkey definieren, indem Sie auf ein Feld klicken und die gewünschte Tastenkombination drücken.

Hinweis: Wenn Sie die Registerkarte "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 Vergrößerungsfaktor der Zoom-Ansicht.

Mit diesem Hotkey verringern Sie den Vergrößerungsfaktor 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.

Wählen Sie diese Option, um den Zoom-Faktor der Anzeige direkt mit Hilfe des Mausrads und einer Tastenkombination mit STRG, ALT und UMSCHALTTASTE zu ändern.

Wählen Sie, welche Kombination von STRG, ALT und UMSCHALTASTE gedrückt werden soll, um mit dem Mause rad den Vergrößerungsfaktor 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 Registerkarte "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 GeForce GPU-Familie verfügbare, patentierte Anti-Aliasing-Technik.

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

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

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

Diese Option aktiviert das Anti-Aliasing im 4x-9fach-Modus (Gaußscher Modus).
Sie bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.

Diese Option aktiviert das Anti-Aliasing im 6x-Modus.

Sie 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 6x-Einstellung unmittelbar vorangestellte Optionseinstellung).

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.

Ermöglicht die Auswahl der Methode, mit welcher der Treiber vom Systemspeicher zugewiesenen Grafikspeicher verwaltet.

Ermöglicht das Festlegen der Systemspeichermenge, die in Verbindung mit der vom aktuellen Bildpuffermodus ausgewählten Methode verwendet wird.

Ermöglicht das Festlegen der Verwaltungsstrategie für den Bildpufferspeicher bei Verwendung des dynamischen Bildpuffermodus.

NVIDIA PowerMizer ermöglicht die Steuerung des Stromverbrauchs der GPU. Sie können entweder mit der Einstellung "Niedrigster Energieverbrauch" die Lebensdauer des Akkus verlängern oder mit der Einstellung "Maximale Leistung" die maximale Grafikleistung der GPU nutzen.

Mit dieser Option können Bildschirmadapter mit mehreren Ausgängen von Windows als separate, individuell auf Ihrem System installierte Adapter behandelt werden. Auf diese Weise können Sie für jedes am Mehrfachausgangs-Adapter angeschlossene Anzeigegerät eine eigene Auflösung und/oder Farbtiefe wählen.

Das Verwalten von zwei Anzeigegeräten mit nur einer GPU-/Speicherkonfiguration führt zu gewissen Einschränkungen bei den Anzeigeeinstellungen. In einer Konfiguration mit nur einer Anzeige können die im Dialogfeld "Eigenschaften von Anzeige" von Windows angegebenen Modi vom Bildschirmadapter verarbeitet werden. Werden die Adapterressourcen von zwei Anzeigegeräten verwendet, sind einige der höheren Auflösungsmodi auf einem der beiden Anzeigegeräte nicht verfügbar. In diesem Fall sollten Sie verschiedene Kombinationen von Anzeigemodi ausprobieren und die vom Bildschirmadapter am besten verarbeitete Kombination verwenden.

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um weitere OpenGL-Stereo- und -Overlay-Einstellungen anzupassen. Die Schaltfläche ist nur 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.

Wählen 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.

Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen Auto-Stereo-Flachbildschirm an die Grafikkarte angeschlossen haben.

Wählen Sie diese Option, wenn Sie über passive Stereohardware verfügen.

Um die Option verwenden zu können, müssen Sie die Projektoren an einer NVIDIA-GPU-basierten Dual-Head-Grafikkarte wie beispielsweise Quadro2 MXR (oder GeForce2 MX/GeForce2 Go) angeschlossen und den nView-Schließmodus im nView-Fenster aktiviert haben. Ein Kopf zeigt das linke Auge, der andere das rechte Auge des Bildes.

Diese Option ist nur auf Multi-Head-Karten verfügbar.

Wenn Ihre Grafikkarte über einen eingebauten 3-Pin-DIN-Anschluss verfügt, wählen Sie diese Option, um die Funktion zu aktivieren. In diesem Fall benötigen Sie keine zusätzlichen Adapter, wie beispielsweise die im Lieferumfang der ELSA 3D REVELATOR™- oder StereoGraphics®-Brille enthaltenen. Sie können jede beliebige Stereohardware über den 3-Pin-DIN-Anschluss direkt mit der Grafikkarte verbinden.

Wählen Sie diese Option, wenn Sie einen im Lieferumfang von StereoGraphics® StereoEyes® oder einem kompatiblen Produkt enthaltenen Adapter verwenden. Diese Adapter übersetzen das Monitorsignal für den genormten 3-Pin-DIN-Anschluss, der 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.

<http://www.stereographics.com/html/se.htm> Falls Sie einen Stereo-Effekt nicht anzeigen können, wählen Sie diese Option, um das linke und rechte Bild auszutauschen. 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.

Diese Option erzwingt die Verwendung einer trilinearer Filterung ungeachtet dessen, ob diese von einer Anwendung angefordert wird. Dies kann die Bildqualität in den meisten 3D-Anwendungen verbessern.

