

Akt. Schleiertabellenemulation. Direct3D setzt voraus, dass eine für Direct3D-Hardwarebeschleunigung geeignete NVIDIA GPU entweder Scheitelpunktschleier oder Tabellenschleier implementieren kann.

**Hinweis:** Einige Spiele fragen die Direct3D-Hardwarefähigkeiten nicht richtig ab und erwarten Unterstützung für Tabellenschleier. Durch die Akt. dieser Opt. stellen Sie sicher, dass solche Spiele mit der NVIDIA-GPU 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 akt. lassen. Falls diese Option deakt. ist, können nur diejenigen Anwendungen, deren Z-Puffertiefe der aktuellen Hardwarekonfiguration entspricht, ausgeführt werden.

Akt. eine alternative Technik zur Tiefenpufferung.

Wenn Sie diese Option akt., verwendet die Hardware einen anderen Mechanismus zur Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungen, wodurch qualitativ hochwertigere gerenderte 3D-Bilder erstellt werden können.

Akt. das NVIDIA-Logo in Direct3D.

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

Der NVIDIA-GPU 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 akt. 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 Benutzereinst. (oder 'Tweaks') an.

Zum Akt. der Einstellung wählen Sie eine Einstellung in der Liste und klicken auf **Übernehmen**.

Klicken Sie, um die aktuellen Einst. (einschließlich der Einst. im Dialogfeld **Weitere Direct3D-Optionen**) als ben.def. 'Tweak' zu speichern. Die gespeicherten Einst. werden anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt.

Wenn Sie die optimalen Einst. für ein bestimmtes Direct3D-Spiel gefunden haben und sie als ben.def. Tweak speichern, können Sie Direct3D vor dem Start des Spiels schnell und mühelos konfigurieren und brauchen die Optionen nicht mehr separat festzulegen.

Klicken, um die aktuell ausgewählte ben.def. Einst. aus der Liste zu löschen.

Klicken, um für alle Einst. die Standardeinst. wiederherzustellen.

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

Mit dem Schieberegler 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 zw. der oberen linken Ecke und der Mitte des Texels zu platzieren.

Ermöglicht der NVIDIA GPU, zur Speicherung der Texturen maximal den festgelegten Wert an Systemspeicher (zusätzlich zum Speicher der Grafikkarte) 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-Grafikkarten (oder AGP-Grafikkarten, die im PCI-Kompatibilitätsmodus ausgeführt werden).

Gibt an, wie in Direct3D mit der vertikalen Synchronisierung verfahren werden soll.

- **Immer aus:** Deakt. immer die vertikale Synchronisierung in allen Direct3D-Anwendungen.
- **Standardmäßig aus:** Hält die vertikale Synchronisierung so lange deakt., bis eine Anwendung ausdrücklich die Akt. dieser Funkt. anfordert.
- **Standardmäßig ein:** Hält die vertikale Synchronisierung so lange akt., bis eine Anwendung ausdrücklich die Deakt. dieser Funkt. anfordert.

Begrenzt die Anzahl der Einzelbilder, die die CPU für die Verarbeitung durch den Grafikprozessor 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.

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

Einige CPUs unterstützen zusätzliche 3D-Befehle, die die NVIDIA-GPU 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 deakt. Dies kann bei Leistungsvergleichen oder bei der Fehlerbehebung sinnvoll sein.

Durch die Akt. dieser Option können die Treiber Stereopixelformate exportieren, damit OpenGL-Anwendungen Stereo verwenden und die Stereo-Shutter-Brille akt. können.

Durch die Akt. dieser Option kann der Treiber die Overlaypixelformate exportieren, so dass OpenGL-Anwendungen Overlays verwenden können.

Durch die Akt. dieser Option, kann der OpenGL-Treiber einen Hintergrundpuffer und einen Tiefenpuffer mit derselben Aufl. wie die Anzeige zuweisen.

- Ist diese Option akt. (mit Häkchen), nutzen OpenGL-Anwendungen, die mehrere Fenster erstellen, Videospeicher effizienter und zeigen eine verbesserte Leistung.
- Ist die Option deakt. (ohne Häkchen), weist der OpenGL-Treiber jedem in einer OpenGL-Anwendung erstellten Fenster einen Hintergrundpuffer und einen Tiefenpuffer zu.

Legt die optimalen Einst. für die gewählte OpenGL-Anwendung fest. Klicken Sie auf den Listenfeld-Pfeil, um eine Anwendungsliste anzuzeigen und dann daraus eine Anwendung zu wählen.

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 welcher der Windows-Desktop gerade ausgeführt wird.
- Bei den Optionen **Immer 16 bpp verwenden** und **Immer 32 bpp verwenden** werden ungeachtet der Desktop-Einst. Texturen der jeweiligen Farbtiefe verwendet.



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

Bei akt. **autom. Auswahl** ermittelt der Treiber anhand Ihrer Hardwarekonfig. die beste Methode.

Gibt an, wie in OpenGL mit der vertikalen Synchronisierung verfahren werden soll.

- **Immer aus:** Deakt. die vertikale Synchronisierung in allen OpenGL-Anwendungen.
- **Standardmäßig aus:** Hält die vertikale Synchronisierung so lange deakt., bis eine Anwendung ausdrücklich die Akt. dieser Funkt. anfordert.
- **Standardmäßig ein:** Hält die vertikale Synchronisierung so lange akt., bis eine Anwendung ausdrücklich die Deakt. dieser Funkt. anfordert.

Klicken, um die aktuellen Einst. als ben.def. 'Tweak' zu speichern, das anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt wird.

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

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

Mit den Farbkorrektureinst. können Sie Abweichungen in der Leuchtdichte zw. einem Quellbild und der Ausgabe auf einem Anzeigegerät kompensieren. Wenn Sie mit Bildbearbeitungsprogrammen arbeiten, können Sie mit den Farbkorrektureinst. eine präzisere Farbwiedergabe von Bildern (z. B. Fotos) auf dem Anzeigegerät ermöglichen.

Viele Spiele mit 3D-Beschleunigung können auch 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 auf den Listefeldpfeil, um den Farbkanal auszuwählen, den Sie mit den Reglern steuern möchten. Sie können den **roten**, **grünen** oder **blauen** Kanal separat einstellen oder die Einst. aller drei Kanäle gleichzeitig ändern.

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

Stellen Sie mit dem Schieberegler die folgenden Stufen der digitalen Schwingung ein: **Aus, Niedrig, Mittel, Hoch** und **Max.**

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

Akt. Sie diese Option, um die Farbanpassungen, die Sie in diesem Fenster vorgenommen haben, bei der nächsten Windows-Sitzung (z.B. nach dem Neustart des Computers) automatisch zu übernehmen.

**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 ben.def. Farbeinst. an.  
Zur Wiederherst. der gespeich. Einst. wählen Sie ein El. in der Liste.

Klicken, um die aktuellen Farbeinst. als ben.def. Einst. zu speichern. Die gespeicherten Einst. werden anschließend der nebenstehenden Liste hinzugefügt.

Klicken, um die aktuell ausgewählte ben.def. Farbeinst. aus der Liste zu löschen.

Klicken, um sämtliche Farbwerte in den Lieferzustand der Hardware zurückzusetzen.

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

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

Klicken, um das Symbol zu wählen, mit dem das NVIDIA Einst.-Hilfsprogramm in der Windows-Taskleiste dargestellt werden soll.

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

Akt. nView Desktop Manager, indem die Option **nView Eigenschaften** dem Desktop-Menü hinzugefügt wird.

Rechtsklicken Sie auf den Desktop und klicken Sie dann auf **nView Eigenschaften**, um das Fenster nView Desktop Manager-Eigenschaften anzuzeigen.

Klicken, um das Fenster nView Desktop Manager-Eigenschaften nach Akt. der Option **Desktop Manager akt.** zu öffnen.

Im Fenster nView Desktop Manager-Eigenschaften können Sie verschiedene Desktop Manager-Funkt. für einfache und mehrere Desktops und Anzeigeräte (Mon.) konfigurieren.

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

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

Klicken, um den Desktop entsprechend der aktuellen Aufl. und Bildwiederholfrequenz wieder an seiner Standardposition zu platzieren.

Wählen Sie je nach von der NVIDIA GPU-Grafikkarte unterstütztem(n) Gerät(en) das Anzeigegerät (Anzeigegerät, digitaler Flachbildschirm oder Fernseher).

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

Klicken, um die aktuellen Format- und Ländereinst. anzuzeigen, die für die TV-Ausgabe verwendet werden.

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

In dieser Liste können Sie je nach Land, 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, um den Typ des Ausgangssignals festzulegen, das an das TV-Gerät gesendet wird.

- Falls Sie über ein geeignetes Anschlusskabel verfügen, liefert der **S-Video**signal Ausgang im Allgemeinen eine bessere Ausgabequalität als der gemischte Video signal Ausgang.
- Falls Sie nicht sicher sind, welchen Signaltyp Sie festlegen sollen, wählen Sie die Einst. **Autom. 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 Pos. verschoben haben, klicken Sie innerhalb des 10-Sekunden-Intervalls auf die Schaltfl. **Übernehmen**, um die Einst. zu speichern.

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

Mit dem Schieberegler können Sie die Helligkeit des TV-Bilds anpassen.

#Mit dem Schieberegler können Sie den Kontrast des TV-Bilds anpassen.

Mit dem Schieberegler können Sie die Farbsättigung des TV-Bilds anpassen.

Mit dem Schieberegler können Sie 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 ausschalten.

Mit diesen Steuerelementen passen Sie die Qualität der Video- oder DVD-Wiedergabe auf Ihrem Anzeigegerät (Mon.) 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-GPUs an.

Legt die Kerntaktfrequenz des NVIDIA-GPU 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 Einst., 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 autom. 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 akt. werden können.

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

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

Der **nView Clone**-Modus zeigt eine genaue Kopie der primären Anzeige auf dem sekundären Gerät an.

Mit dem **nView Horizontal Span**-Modus lässt sich der Windows Desktop horizontal über zwei Anzeigegerät 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.

Mit dem **nView Vertikaler Bereichsmodus** 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 anzeigen.

§ Klicken Sie auf ein Monitorbild, um es als aktuellen Bildschirm zu wählen.

§ Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf das Monitorbild klicken, wird ein Popup-Menü eingeblendet, auf dem Sie Anpassungen an den dazugehörigen Anzeigegeräten machen und die Registerkarte Farbkorrektur aufrufen können.

Klicken, um die aktuelle Pan-Position auf der sekundären Anzeige im **Clone-Modus** 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 markieren, den Sie vergrößern möchten, klicken Sie auf die Mitte oder auf die Pfeilsymbole. Nachdem Sie den Bereich markiert haben, können Sie seine Größe mit Hilfe des unten angezeigten Zoom-Schiebereglers ändern.

Mit dem Schieberegler können Sie den gewählten Bereich des Video-Wiedergabebildschirms vergrößern oder verkleinern. Klicken Sie auf den Listefeldpfeil und wählen Sie dann entweder **Primäre Anzeige** oder **Sekundäre Anzeige**, je nachdem, auf welcher Anzeige Sie das Video im Vollbildmodus wiedergeben möchten. Wählen Sie zum Deakt. des Vollbildmodus **Deaktivieren**.

Die Overlay-Software wird gezwungen, Busmastering zu verwenden.

**Hinweis:** 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 Anzeigegerättyp an, den Sie mit der gewählten Grafikkarte verwenden.

Klicken, um die Geräte- und Treibereigenschaften für diese Anzeige anzuzeigen.

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

Legt fest, ob die Liste mit den Bildwiederholfrequenzen Modi enthält, die nicht von der Anzeige unterstützt werden.

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

Gibt an, dass die Anzeige, die dem von Ihnen weiter oben gewählten Symbol entspricht, die primäre Anzeige ist.

Beim Starten des Computers erscheint auf der primären Anzeige das Logon-Dialogfeld. Die meisten Anwendungsfenster erscheinen beim ersten Öffnen standardmäßig auf der primären Anzeige. Die primäre Anzeige enthält die obere linke Ecke des Desktops.

Zeigt alle aktuellen nView-Anzeigegeräte an. Falls mehrere Geräte angeschlossen sind und Sie sich nicht im Standardmodus befinden, wählen Sie, welche Anzeige die aktuelle Anzeige sein soll.

Sie können außerdem auf das oben abgebildete Monitorbild klicken, um es als aktuelle Anzeige auszuwählen.

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

Klicken, um alle mit der Grafikkarte verbundenen Anzeigegeräte festzustellen.

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

Akt. Sie dieses Kontrollkästchen, wenn Sie einen Mon. (Anzeigegerät) am sekundären Monitoranschluss angeschlossen haben, der nicht erkannt wird. Diese Option ist bei älteren Mon. oder Mon. mit BNC-Anschlüssen praktisch.

Klicken, um auf weitere Funkt. der NVIDIA-GPU zuzugreifen.

Klicken, um auf die NVIDIA-Website zuzugreifen und die neuesten Informationen und Treiber für Ihre NVIDIA-GPU abzurufen.

Diese Informationen erläutern die Hardware-Aspekte der derzeit ausgewählten NVIDIA GPU.

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

Eine Liste der Dateien, einschließlich Beschreibung und Version, die von Ihrer NVIDIA-GPU verwendet werden. Deakt. das Antialiasing in 3D-Anwendungen.

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

Akt. das Antialiasing im 2x-Modus.

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

Akt. eine in der GeForce GPU-Familie verfügbare, patentierte Antialiasing-Technik.

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

Akt. das Antialiasing im 4x-Modus.

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

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

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

Akt. das Antialiasing im 4xS-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Bildqualität als der 4x-Modus bei allerdings leicht reduzierter 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).

Akt. automatisch die optimalen Anti-Aliasing-Einst. für die 3D-Anwendungen, die Anti-Aliasing unterstützen. Hiermit können Sie den Anti-Aliasing-Modus zum Ausführen von 3D-Anwendungen manuell wählen.

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

Wählen Sie manuell die vom Grafikuntersystem verwendete AGP-Rate.

**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.

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

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

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

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

Die NVIDIA **PowerMizer**-Funkt. 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.

Grafikkarten mit mehreren Ausgängen können von Windows als separate, individuell auf Ihrem System installierte Adapter behandelt werden.

**Hinweis:** Durch die Akt. dieser Option können Sie für jedes am Mehrfachausgangs-Adapter angeschlossene Anzeigegerät eine eigene Aufl. und/oder Farbtiefe wählen.

Klicken, um ein Dialogfeld zu öffnen, in dem Sie weitere OpenGL-Stereo- und -Overlay-Einst. ben.def. anpassen können.

**Hinweis:** Diese Schaltfläche ist nur akt., wenn Sie im ersten Listenfeld dieses Fensters die Option 'Vierfachgepufferte Stereo-API akt.' akt. haben.

Akt. 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 Aufl.en verfügbar. Falls Sie Probleme beim Zugriff auf die Overlay-Funkt. feststellen, sollten Sie die Aufl. oder Farbtiefe reduzieren.

Akt. 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:** Akt. 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 Grafkspeicher erforderlich, und die Funkt. ist möglicherweise nicht bei allen Aufl. verfügbar. Falls Sie Probleme bei der Anzeige in Stereo feststellen, sollten Sie die Aufl. 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** Akt. 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:** Akt. Sie diese Option, wenn Sie einen Auto-Stereo-Flachbildschirm an die Grafikkarte angeschlossen haben.

**nView Clone-Modus verwenden** Akt. 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-Display-Grafikkarte angeschlossen und den nView Clone-Modus in der Registerkarte nView Grafikmodus akt. haben. Eine Anzeige zeigt das linke Auge, die andere das rechte Auge des Bildes.

**Hinweis:** Diese Option ist nur auf Dual-Display- (oder Multi-Display-) Grafikkarten verfügbar.

**Integrierten DIN-Anschluss verwenden:** Akt. 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 StereoGraphics-Brille enthaltenen. Sie können jede beliebige Stereohardware über den 3-Stift-DIN-Anschluss direkt mit der Grafikkarte verbinden.

**Blue-Line-Code für StereoGraphics StereoEyes verwenden:** Akt. 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 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.

Falls Sie einen Stereo-Effekt nicht anzeigen können, wählen Sie diese Option, um das linke und rechte Bild auszutauschen.

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

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

Schärft Texturen bei der Ausführung von 3D-Anwendungen mit akt. Anti-Aliasing. Dadurch kann die Bildqualität verbessert werden.

Mit dem Schieberegler stellen Sie den Grad der anisotropen Filterung für die Anwendung an Texturen ein. Die höchste Einstellung bietet die beste Bildqualität, während die niedrigste Einstellung für maximale Leistung sorgt.

Erzwingt die Erkennung eines an die Grafikkarte angeschlossenen Fernsehers, obwohl in der Systemsteuerung angezeigt wird, dass momentan kein Fernseher angeschlossen ist. Dies erweist sich in denjenigen Situationen als nützlich, in denen ein bestimmtes angeschlossenes Fernsehmodell die Signale nicht richtig laden kann, mit denen die Grafikkarte das Vorhandensein des Fernsehers erkennen kann.

So akt. Sie die TV-Einst.:

1. Akt. Sie das Kontrollkästchen
2. Starten Sie den Computer bei Aufforderung neu. Nach erneutem Anmelden können Sie die TV-Steuerelemente verwenden.

Querformat ist der Standard-Desktopmodus.

Hochformat führt zu einer Drehung um 90 Grad.

Invertiertes Querformat führt zu einer Drehung um 180 Grad.

Invertiertes Hochformat führt zu einer Drehung um 270 Grad.

Sie können die rechte Pfeiltaste (->) verwenden, um die nachstehenden Drehungsoptionen auszuführen. Oder Sie haben die Möglichkeit, auf den runden Pfeil rechts oben zu klicken und ihn in die gewünschte Drehrichtung zu verschieben.

Sie können die linke Pfeiltaste (<-) verwenden, um die nachstehenden Drehungsoptionen auszuführen.

Bestimmt die erweiterten Rendering-Optionen, wenn mehrere Anzeigegeräte und/oder verschiedene Klassen von NVIDIA GPUs verwendet werden.

**Hinweis:** Multi-Display Hardwarebeschleunigungsoptionen treffen nicht zu, wenn der nView Multiview-Modus in Windows NT 4.0 verwendet wird.

- **Einfacher Anzeigemodus:** Wenn Sie nur ein aktives Anzeigegerät haben, ist dies die Standardeinstellung. Sie können außerdem diese Einstellung festlegen, wenn Sie Probleme mit den nachfolgend erläuterten 'Multi-Gerät'-Modi haben.
- **nView Clone/Bereichsmodus:** Hierbei handelt es sich um die Standardeinstellung, wenn die nView-Anzeigenkonfiguration auf nView-Clone-Modus oder nView-Bereichsmodus eingestellt ist. Wenn mehrere NVIDIA GPU-Grafikkarten in Ihrem System gerade mit aktiven Anzeigen verwendet werden, wird diese Einstellung durch einen der nachstehend beschriebenen 'Multi-Gerät'-Modi ersetzt.
- **Multi-Gerät-Kompatibilitäts-Modus:** Dieser Modus ist verfügbar, wenn Sie mindestens zwei aktive Anzeigegeräte haben und der nView Dualview-Modus läuft oder wenn Sie unterschiedliche Klassen von NVIDIA GPU-Karten verwenden.

**Hinweis:** Wenn dieser Modus aktiv ist, rendert OpenGL im Kompatibilitätsmodus für alle Anzeigen. Wenn in diesem Modus unterschiedliche Klassen von GPUs verwendet werden, wird der niedrigste gemeinsame Satz Funkt. aller aktiven GPUs OpenGL-Anwendungen zugänglich gemacht. Die OpenGL-Renderingleistung ist etwas langsamer als im Einfachen Anzeigemodus.

- **Multi-Gerät-Leistungsmodus:** Dieser Modus ist verfügbar, wenn Sie mindestens zwei aktive Anzeigegeräte haben und der nView Dualview-Modus läuft oder wenn Sie unterschiedliche Klassen von NVIDIA GPU-Karten verwenden.

**Hinweis:** Wenn dieser Modus aktiv ist, rendert OpenGL im Leistungsmodus für alle Anzeigen. Wenn in diesem Modus unterschiedliche Klassen von GPUs verwendet werden, wird wie im Kompatibilitätsmodus der niedrigste gemeinsame Satz Funkt. aller aktiven GPUs OpenGL-Anwendungen zugänglich gemacht. Die Renderingleistung ist jedoch höher („schneller“) als im Kompatibilitätsmodus. Allerdings kann das Wechseln zw. mehreren Anzeigegeräten oder das Verteilen über mehrere Anzeigegeräte hinweg zu kleineren, vorübergehenden Rendering-Artefakten führen.

Akt. übereinstimmendes OpenGL-Texture Clamp-Verhalten.

Texture Clamping bezieht sich darauf, wie mit den Texturkoordinaten verfahren wird, wenn sie sich außerhalb des Texturkörpers befinden. Diese können an den Rand oder innerhalb des Bildes gebunden werden.

Verknüpft den von Ihnen im Fenster NVRotate angegebenen Drehgrad für das Video-Overlay auf dem Primären Anzeigegerät mit dem Sekundären Anzeigegerät. Das bedeutet, dass der von Ihnen im Fenster NVRotate angegebene Drehgrad sowohl auf den Primären als auch Sekundären Anzeigegeräten angezeigt wird.

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

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

- **Videospiegelung** legt die Zoom-Auswahl auf das sekundäre Anzeigegerät fest, auf dem die Videospiegelung ausgegeben wird.
- **Video-Overlay** legt die Zoom-Auswahl auf das primäre Anzeigegerät fest, auf dem das überlagerte Video ausgegeben wird.
- **Beide** wendet die Zoom-Auswahl auf sowohl das primäre als auch das sekundäre Anzeigegerät an, auf dem das Video ausgegeben wird.

Akt. das Dialogfeld Hitze-Warnanzeige.

Wenn der Wert der NVIDIA GPU-Kerntemperatur mit dem Kern-Slowdown-Grenzwert übereinstimmt, wird automatisch das Dialogfeld Hitze-Warnanzeige eingeblendet. In diesem Dialogfeld werden die Situation sowie die Maßnahmen beschrieben, die getroffen wurden, um mögliche Schäden an den GPUs in Ihrem System zu verhindern.

Dies ist die aktuelle Temperatur der ausgewählten NVIDIA GPU in Ihrem System.

Dies ist die aktuelle Temperatur des Bereichs um die ausgewählte NVIDIA GPU in Ihrem System. Diese Temperatur schwankt stark, abhängig von anderen Wärmequellen, die sich in der Nähe der GPU befinden.

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

Dies ist der Wert, bei dem die Taktfrequenz der GPU verringert wird, um ein Überhitzen zu vermeiden.

Wenn dieser Wert der GPU-Kerntemperatur entspricht und die Option 'Hitze-Warnanzeige akt....' in diesem Fenster akt. ist, wird automatisch ein Dialogfeld eingeblendet, in dem auf den Zustand und auf die Maßnahmen, die getroffen wurden, um ein mögliches Überhitzen und Schäden an den GPU in Ihrem System zu vermeiden, hingewiesen wird.

Zeigt die aktuelle NVIDIA GPU Kerntemperatur im Systembereich an.

Diese Informationen beschreiben die AGP-bezogenen Fähigkeiten des Systems

Dieser Abschnitt enthält Hersteller-Kenndaten und AGP-Fähigkeiten des Hauptplatinen-Chipsatzes des Computers.

In diesem Abschnitt werden die AGP-Fähigkeiten der NVIDIA GPU beschrieben.

In diesem Abschnitt werden die AGP-Fähigkeiten zusammengefasst, die zur Verwendung im System zur Verfügung stehen. Die aufgeführten Daten sind AGP-Funkt., die sowohl im Hauptplatinen-Chipsatz als auch auf Ihrer NVIDIA GPU vorkommen.

#Mit dieser Einstellung können Sie die max. AGP-Rate, mit der die Grafikkarte arbeitet, manuell anpassen.

**Hinweis:** Durch die Anpassung dieser Einstellung kann Ihr System instabil werden, wenn eine schnellere Einstellung gewählt wird als für Ihre bestimmte Systemkonfiguration als sicher befunden wurde.

Akt. Sie dieses Kästchen, um APG-Fast Writes (FW) zu akt.

Akt. Sie dieses Kästchen, um APG-Sideband-Adressierung (SBA) zu akt.

Akt. Sie dieses Kästchen, um 2D-Befehlspeicher-Zwischenspeicherung zu akt.

Mit dieser Option können Sie die maximale Anzahl von ausstehenden AGP-Busanforderungen regeln, die in die Warteschlange gestellt werden können.

Wählen Sie diese Option, damit das System die besten Einst. für die maximale Anzahl von ausstehenden AGP-Busanforderungen wählen kann.

Wählen Sie diese Option, um die maximale Anzahl der ausstehenden AGP-Busanforderungen anzugeben.

Klicken, um die in diesem Fenster angegebene AGP-Konfiguration zu prüfen. Mit diesem Test kann festgestellt werden, ob die ausgewählten Einst. Stabilitäts- oder Leistungsprobleme verursachen können.

Wählen Sie mit diesem Schieberegler den in Direct3D und OpenGL-Anwendungen zu verwendenden Antialiasing-Grad. **Antialiasing** 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.

- **Aus.** Deakt. das Antialiasing in 3D-Anwendungen. Wählen Sie diese Option, wenn Sie für Ihre Anwendungen maximale Leistung benötigen.
- **2x:** Akt. das Antialiasing im 2x-Modus. Dieser Modus bietet in 3D-Anwendungen eine verbesserte Bildqualität und hohe Leistung.
- **2xQ.** Akt. eine in der GeForce GPU-Familie verfügbare, patentierte Antialiasing-Technik. 2xQ (Quincunx) Antialiasing bietet die Qualität des langsameren 4x-Anti-Aliasing-Modus mit annähernd der Leistung des schnelleren 2x-Modus
- **4x:** Akt. das Antialiasing im 4x-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.
- **4xG.** Akt. das Anti-Aliasing im 4x-9fach-Modus (Gaußscher Modus). Dieser Modus bietet die bestmögliche Bildqualität bei reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen.
- **4xS.** Akt. das Antialiasing im 4xS-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Bildqualität als der 4x-Modus bei allerdings leicht reduzierter Leistung in 3D-Anwendungen. Diese Einstellung wirkt sich nur auf Direct3D-Anwendungen aus.
- **6xS.** Akt. das Antialiasing im 6xS-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Bildqualität als der 4xS-Modus. Diese Einstellung wirkt sich nur auf Direct3D-Anwendungen aus.
- **8x.** Akt. das Antialiasing im 8x-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Bildqualität als der 6xS-Modus für Direct3D-Anwendungen und als der 4x-Modus für OpenGL-Anwendungen.
- **16x.** Akt. das Antialiasing im 16x-Modus. Dieser Modus bietet eine höhere Bildqualität als der 8x-Modus.

**Hinweis:** Einige Optionen können aufgrund der Einschränkungen Ihrer Hardware nicht verfügbar sein. Entnehmen Sie Details bitte Ihrem NVIDIA Benutzerhandbuch.

Mit diesem Schieberegler stellen Sie den Grad der anisotropen Filterung für eine höhere Bildqualität ein. Das Akt. dieser Option verbessert die Bildqualität auf Kosten der Leistung.

- **Aus.** Deakt. anisotrope Filterung.
- **1x.** Ergibt maximale Leistung.
- **2x:** Ergibt verbesserte Bildqualität auf Kosten der Leistung.
- **4x.** Ergibt verbesserte Bildqualität auf Kosten der Leistung.
- **8x.** Ergibt die beste Bildqualität.

**Hinweis:** Einige Optionen können aufgrund der Einschränkung Ihrer Hardware nicht verfügbar sein. Entnehmen Sie Details bitte Ihrer NVIDIA Benutzerdokumentation.

Ermöglicht der Direct3D-Anw. die Auswahl ihrer eigenen Bildwiederholfrequenz. Das nachstehende Listenfeld ist deakt., wenn diese Option akt. ist.

Ermögl. dem Treiber die Änderung der Bildwiederholfrequenz für Direct3D-Anw. Das nachstehende Listenfeld ist akt., wenn diese Option akt. ist.

In diesem Listenfeld können Sie die Bildwiederholfrquenzen für jede Auflösung einzeln ändern.

**Standard** bedeutet, dass die Bildwiederholfrquenz der Anwendung verwendet wird. Jeder andere Wert bedeutet, dass die Bildwiederholfrquenz auf den Wert für Vollbild-Direct3D-Anwendungen eingestellt werden muss.

Ändern von Bildwiederholfrquenzen

1. Klicken Sie in der Bildwiederholfrquenz-Spalte auf das Wort **Standard** in der Zeile mit der Aufl., für die Sie die Bildwiederholfrquenz ändern möchten. Eine Liste mit Werten wird angezeigt.
2. Markieren Sie eine Bildwiederholfrquenz und klicken Sie auf **Übernehmen**.

Schärft die Bildqualität durch die Verstärkung des Hochfrequenzinhalts.

Passt den Stromverbrauch vom Akku relativ zur Leistung an.

Passen Sie den Stromverbrauch der Spannungsquelle (WS) relativ zur Leistung an.

Dies ist die Spannungsquelle, die momentan verwendet wird.

Dies ist die aktuelle Leistungsstufe relativ zur Leistung.

Dies ist die aktuelle Akkuladung.

Ziehen Sie den Schieberegler in TV-Größe auf die Stufe, die die Größe Ihres Fernsehers regelt. Wenn Sie z.B. einen schwarzen Rand auf dem Fernseher sehen, können Sie den Fernsehbildschirm mithilfe des Reglers vergrößern, um den Rand zu entfernen.

**Hinweis:** Die ganz rechte Einstellung (den Schieberegler ganz nach rechts ziehen) eignet sich optimal für das Anschauen von DVDs.

Mit Digitale Schwingung können Sie die Farbtrennung und Intensität der Bilder steuern und erhalten auf diese Weise leuchtendere und schärfere Video-Wiedergabebilder.

Einige Filme (Videobilder) können während der Wiedergabe dunkel erscheinen. Sie können den Gamma-Wert erhöhen, um das Bild aufzuhellen.

Dieses Fenster bietet Funkt. zum Erstellen u. Verwenden ben.def. Anzeigeaufl.

Klicken, um den im Modus-Bearbeitungsbereich eingegebenen ben.def. Modus der Liste **Benutzerdef. Modi** hinzuzufügen.

Klicken, um den derzeit ausgewählten Eintrag in der Liste **Benutzerdefinierte Modi** zu modif.

Klicken, um den benutzerdef. Modus im Modus-Bearb.bereich zu testen. Mit diesem Test wird versucht, den Modus auf dem ausgewählten Anzeigegerät einzustellen und seine korrekte Einst. zu prüfen.

Klicken, um den derzeit ausgewählten Eintrag aus der Liste **Benutzerdefinierte 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.

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

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

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

Passen Sie 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-Einst. eingestellt werden können.

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

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

Zeigt eine grafische Repräsentation der ClearView-Anzeigeconfiguration an. Auf ein Monitorbild klicken und es verschieben, 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.

Geben Sie mit dem Schieberegler an, 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 Takteinst.:

- § 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-Takteinst. wird festgelegt, wie schnell die 3D-Anwendungen laufen.

Durch die Wahl der Standard-Takteinst. 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 akt. 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 Anzeigegerät manuell ausgewählt werden. Bei der Wahl einer Pan-Scan-Aufl. geht der Treiber soweit möglich mit der gegebenen Aufl. in den Pan-Scan-Modus über.

**Hinweis:** Diese Einstellung bleibt auch bei Systemneustarts erhalten.

Dieses Kontrollkästchen akt., wenn der Mon. (Anzeigegerät) native Drehung unterstützt.

**Hinweis:** Unterstützt das Anzeigegerät keine native Drehung, wird durch die Akt. dieses Kontrollkästchens die Drehfunktion deaktiviert.

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

Dieses Käst. akt., 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. Mon. erforderlich. Für höhere Aufl. und Bildwiederholfrequenzen kehrt der Treiber wieder automatisch in den Standardmodus zurück, wenn der Double Scan-Modus die Fähigkeiten des Mon. überschreitet.

Erlaubt Ihnen, mehr als einen benutzerdef. Modus mit allen unterst. Farbtiefen hinzuzufügen.

Erlaubt Ihnen, mehr als einen benutzerdef. Modus mit allen unterst. Bildwiederholfräquenzen hinzuzufügen.

Zeigt die verfügbaren Einst. für die Bildschirmaufl. für den Mon. (Anzeigegerät) an. Den Regler betätigen, um eine andere Bildschirmaufl. zu wählen.

Zeigt die verfügbaren Farbeinst. für die momentan ausgewählte Bildschirmaufl. des Mon. (Anzeigegeräts) an. Auf die Steuerung klicken, um eine andere Farbeinst. zu wählen.

Listet besondere NVIDIA GPU-Events auf, die aufgetreten sind und vom Gerätetreiber protokolliert wurden. Sie können diese Events auch mit dem Event-Log-Viewer ansehen.

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 Aufl. verfügbar. Falls Sie Probleme beim Zugriff auf die Overlay-Funkt. feststellen, sollten Sie die Aufl. oder Farbtiefe reduzieren.

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

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

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

Synch.verzög. ( $\mu\text{s}$ ). Befindet sich diese Option im Master-Modus, gibt sie die Wartezeit (in Mikrosekunden) an, die die Framelock-Karte vor der Generierung eines Synchronisationsimpulses warten soll.

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

Synch.- und Verbind.status. Diese Grafiken zeigen den aktuellen Status der Framelock-Karte an:

- **Synch. bereit.** Synch.signal von der GPU, die der Ausgang ist
- **Umkehren bereit.** Signal zw. 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 Framelock oder Haustakt nicht vorhanden sind, wird dieses Synch.sig. verwendet.
- **Eingang.** Eingang für Synchronisierung von Framelock
- **Ausgang.** Ausgang für Synchronisierung von Framelock
- **Haustakt.** Vom BNC-Anschluss empfangenes Synch.signal

Testlink. Klicken, um die Synch.optionen abzufragen und die Anschlüsse zu überprüfen. Ergebnisse und aktueller Status werden angezeigt.

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

Klicken, um die entsprechenden Mon. (Anzeigegeräte) zu identifizieren.

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

Wählen Sie mit dieser Option das Anzeigepaar aus, auf dem der Desktop angezeigt wird. Das erste Symbol repräsentiert die primäre Anzeige und das zweite Symbol die sekundäre Anzeige. Dies ist eine Liste aller Anzeigepaare, die zusammen verwendet werden können.

Stellen Sie mit dieser Option ein, wie der Desktop angezeigt werden soll.

§ **Eine Anzeige** bedeutet, dass der Desktop nur auf dem primären Anzeigegerät angezeigt wird.

§ **Dualview** bedeutet, dass zwei verschiedene Desktops angezeigt werden, je einer auf den beiden Anzeigegeräten.

§ **Clone** bedeutet, dass der gleiche Desktop auf beiden Anzeigegeräten angezeigt wird.

§ **Horizontaler Bereich** bedeutet, dass ein Desktop horizontal auf zwei Anzeigegeräte verteilt wird.

§ **Vertikaler Bereich** bedeutet, dass ein Desktop vertikal auf zwei Anzeigegeräte verteilt wird.

Akt. Desktop-Überlappung über nView-Anzeigen im horizontalen oder vertikalen Bereichs-Modus. Mit dieser Option können Sie einen Teil des Anzeigebildes entlang den Rändern 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.

Akt. Proj. Blending über 'projektorbasierte' Anzeigen hinweg. Mit dieser Option können Sie 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 Proj. Blending aufnehmen möchten, klicken Sie auf die Pfeil-Schaltflächen entlang den Rändern des Bildschirmbildes.

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

Gibt den Roll-Off für den Gradienten an, der verwendet wird, um den horizontalen Lum.-Wert entlang überlagerter horizontaler Anzeigenränder einzubringen.

**Bereich:** 0 bis 255. Ein großer Roll-Off hilft, die sichtbaren Nähte zw. den Anzeigenrändern zu verringern, und vereinfacht das Ausrichten der Anzeigegeräte, verschlechtert jedoch unter Umständen die Bildqualität.

Gibt den Lum.-Zielwert für überlagerte horizontale Anzeigenränder an.

**Bereich:** 0 bis 255. Je größer der eingegebene Wert, desto heller ist das Bild an den überlagerten Rändern.

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

Gibt den Roll-Off für den Gradienten an, der verwendet wird, um den vertikalen Lum.-Wert entlang überlagerter vertikaler Anzeigenränder einzubringen.

**Bereich:** 0 bis 255. Ein großer Roll-Off hilft, die sichtbaren Nähte zw. den Anzeigenrändern zu verringern, und vereinfacht das Ausrichten der Anzeigegeräte, verschlechtert jedoch unter Umständen die Bildqualität.

Gibt den Luma-Zielwert für überlagerte vertikale Anzeigenränder an.

**Bereich:** 0 bis 255. Je größer der eingegebene Wert, desto heller ist das Bild an den überlagerten Rändern.

Exportieren Sie Einst. von Desktop-Überlappungen und Proj. Blending vom Dialogfeld in eine Datei.

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

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

Akt./deakt. die Hochauflösungs-Desktop-Skalierung. Durch die Akt. der Hochauflösungs-Desktop-Skalierung wird die Bildqualität des Desktops verbessert.

Befindet sich diese Option im Master-Modus, gibt sie die Frequenz (in Hz) an, mit der die externen Synchronisationsimpulse durch den BNC-Anschluss empfangen werden.

Befindet sich diese Option im Master-Modus, ist dies der Videomodus, der mit dem externen Synchronisationsimpuls verbunden ist.

Im Master-Modus ist dies die Anzahl der externen Synchronisationsimpulse, die empfangen werden müssen, bevor die Synchronisationsimpulse an die Slave-Geräte weitergegeben werden.

Verschieben Sie den Schieberegler, um die Leistungseinst. und Qualitätsverbesserungen bei Direct3D- und OpenGL-Anwendungen auszuwählen.

- **Hohe Leistung** ergibt die höchste Leistung für Ihre Anwendungen.
- **Leistung** ergibt die beste Leistung für Ihre Anwendungen bei guter Bildqualität.
- **Qualität** ist die Standardeinstellung und ermöglicht Resultate mit optimaler Bildqualität für Ihre Anwendungen.

Optimieren Sie die Grafiken auf dem Fernseher für eine bestimmte Anwendung.

Platzieren Sie die Grafiken in Fernsehermitte.

Optimieren Sie den Fernseher für die DVD-Wiedergabe.

Optimieren Sie den Fernseher für Desktop-Grafiken.

Optimieren Sie den Fernseher mit benutzerdefinierten Einst.



Ermöglicht der Anwendung, ihre eigene Bildwiederholffrequenz zu wählen. Das nachstehende Listenfeld ist deaktiviert, wenn diese Option aktiv ist.

Ermöglicht dem Treiber das Außerkraftsetzen der Bildwiederholfrequenz für Anwendungen. The list box below is enabled when this option is enabled.

In diesem Listenfeld können Sie die Bildwiederholffrequenzen für jede Auslösung einzeln ändern.

**Standard** bedeutet, dass die Bildwiederholffrequenz der Anwendung verwendet wird. Jeder andere Wert bedeutet, dass die Bildwiederholffrequenz auf den Wert für Anwendungen eingestellt werden muss.

Ändern von Bildwiederholffrequenzen

1. Klicken Sie in der Bildwiederholffrequenz-Spalte auf das Wort **Standard** in der Zeile mit der Aufl., für die Sie die Bildwiederholffrequenz ändern möchten. Eine Liste mit Werten wird angezeigt.
2. Markieren Sie eine Bildwiederholffrequenz und klicken Sie auf **Übernehmen**.

Wenn eine Bildwiederholffrequenz außer Kraft gesetzt wird, meldet Microsoft Windows die Bildwiederholffrequenz wie von der Anwendung angegeben, die Mon. (Anzeigegeräte) verwenden jedoch die außer Kraft gesetzten Bildwiederholffrequenzen.

Klicken, um die Synch.optionen abzufragen und die Anschlüsse zu überprüfen. Ergebnisse und aktueller Status werden angezeigt.

Akt. dieses System als Slave. Wenn diese Option akt. ist, wird die Grafikkarte als derjenige Slave verwendet, der mit dem Framelock-Synchronisierungssignal synchron wird.

Legt fest, ob Modi enthalten sein sollen, die nicht von der Anzeige unterstützt werden.

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

Klicken, um alle verfügbaren ben.def. Modi für die aktuell ausgewählte Bildschirmaufl. anzuzeigen.

Zeigt die verfügbaren Bildwiederholfrequenzen für die momentan ausgewählte Bildschirmaufl. des Mon. (Anzeigegeräts) an. Klicken Sie auf die Option, um eine andere Bildwiederholfrequenz auszuwählen.

Zeigt die letzte Bildschirmaufl., Farben und Bildwiederholfrequenz der zuletzt versuchten Änderung an.

Klicken, um die ben.def. Auslösbreite automatisch anzupassen. Die Breite muss mit 8 multiplizierbar sein.

Klicken, um den Anzeige-Timing-Modus des Mon. auszuwählen:

- **Automatisch erkennen** ist die Standardeinstellung und ermöglicht es Windows, die korrekten Timing-Informationen direkt vom Mon. zu empfangen. **Hinweis:** Einige ältere Mon. können diese Funkt. eventuell nicht unterstützen.
- **Allgemeine Timing-Formel** oder **GTF** (General Timing Formula) wird von den meisten neueren Mon. und Anzeigegeräten als Standard verwendet.
- **Separate Monitor-Timings** oder **DMT** (Discrete Monitor Timings) ist ein älterer Standard, der noch immer von einigen Mon. verwendet wird. Akt. Sie diese Option, wenn Ihr Mon. oder Anzeigegerät DMT erfordert.
- **Coordinated Video Timings Standard (CVT)** wurde im März 2003 VESA-Standard. CVT unterstützt höhere Aufl. besser als andere Timing-Standards.
- **Timing mit festem Seitenverhältnis** zwingt das abgebildete Bild, das Seitenverhältnis des Modus und nicht das des Mon. beizubehalten. **Hinweis:** Der Treiber kann u.U. bei Bedarf die angezeigten Bilder mit schwarzen Rändern umranden.

Klicken Sie auf den Nach-unten-Pfeil, um anzugeben, wo diese Farbkorrektur-Einst. angewandt werden sollen.

- **Alle** wendet Einst. auf den Windows Desktop und zur Video-Wiedergabe an.
- **Desktop** wendet diese Farbkorrektur-Einst. auf Ihren Windows-Desktop an.
- **Overlay/VMR** wendet diese Farbkorrektur-Einst. mithilfe eines Overlays auf die Videowiedergabe an.
- **Vollbild-Video** wendet diese Farbkorrektur-Einst. auf die Vollbild-Videowiedergabe an.

Klicken Sie auf den Nach-unten-Pfeil, um den Farbkanal auszuwählen, der mit den Reglern oder der Kurvensteuerung beeinflusst wird. Sie können den roten, den grünen und den blauen Kanal separat einstellen oder den Composite-Kanal gleichzeitig bearbeiten.

Eine grafische Darstellung der Farbkorrekturkurve. Eingangswerte werden entlang der X-Achse und die bereinigten Ausgangswerte entlang der Y-Achse dargestellt. Zahlenwerte werden in den benachbarten Bearbeitungsfeldern angezeigt.

- Wenn Sie die Regler für Kontrast, Helligkeit oder Gamma anpassen, ändert sich diese Kurve im **Standard-Modus** dynamisch.
- Im **Erweiterten Modus** können Sie diese Kurve in Echtzeit modifizieren, indem Sie die Steuerpunkte mit der Maus ziehen, die Werte in den Bearbeitungsfeldern ändern oder die Pfeiltasten verwenden. Sie können weitere Steuerungspunkte einfügen, indem Sie mit der linken Maustaste entlang der Kurve klicken oder die Taste Einf drücken. Sie können die Steuerungspunkte entfernen, indem Sie sie herausziehen oder indem Sie die Taste Löschen drücken. Sie können mehrere Steuerungspunkte mit der Ziehauswahl und den Zusatztasten Umschalt und Strg auswählen.
- Im **ICC Profil-Modus** werden die Farbkorrektur-Kurven, die vom ICC Profil geladen werden, angezeigt. Verwenden Sie eine professionelle Publishing-Anwendung, um die Farben basierend auf Informationen im ICC-Profil aufeinander abzustimmen.

Zeigt den Eingangswert für die aktuelle Mausposition oder den aktuellen Steuerungspunkt im Kurvengraph an.

Zeigt den Ausgangswert für die aktuelle Mausposition oder den aktuellen Steuerungspunkt im Kurvengraph an.

Zeigt eine Liste verfügbarer Farbkorrektur-Profile an.

- Mit **Standard-Modus** können Sie Farbkorrektur-Einst. mit den Schieberegler für Kontrast, Helligkeit und Gamma angeben.
- Mit **Erweiterter Modus** können Sie Farbkorrektur-Einst. angeben, indem Sie die Steuerungspunkte entlang der im Graph gezeigten Kurve manuell einfügen, ziehen und entfernen. Ist diese Option akt., gelten die in den Schieberegler angezeigten Einst. nicht.
- Der **ICC Profil-Modus** verwendet die Farbkorrektur-Kurven, die vom angegebenen ICC Profil importiert werden. Wählen Sie den ICC-Profilmodus und klicken Sie auf die Schaltfläche Importieren, um das Profil zu laden. Ist diese Option akt., gelten die in den Schieberegler angezeigten Einst. nicht.

Die von Ihnen gespeicherten **Benutzerdefinierten Einst.** werden ebenfalls in dieser Liste angezeigt. Um ein **Benutzerdefiniertes Einstellungsprofil** zu akt., markieren Sie es in der Liste.

Klicken, um den Dateinamen des zu verwendenden ICC-Profiles anzugeben.

Klicken, um die Bildschirm-Menübearbeitungs-Funkt. ein- und auszublenden.

Zeigt eine Liste ausgeblendeter Bildschirme an, wenn die Bildschirm-Menübearbeitungs-Funkt. akt. ist.

Mit diesen Optionen legen Sie die Position des Bildes auf Ihrem Flachbildschirm fest, wenn Sie eine niedrigere als die maximal unterstützte Aufl. des Flachbildschirms verwenden. Die **Skalier**-Optionen sind für Flachbildschirme verfügbar, die mehrere native Aufl. unterstützen.

- **Bildschirmadapterskalierung.** Akt. Sie diese Option, wenn Sie Bilder mit niedrigerer Aufl. so skalieren möchten, dass Sie auf den Flachbildschirm passen. Wenn Ihr Flachbildschirm beispielsweise über eine maximale Aufl. von 1400x1050 verfügt, wird ein Bild mit einer Aufl. von 1024x768 so skaliert, dass es auf dem Bildschirm mit einer Aufl. von 1400x1050 angezeigt wird. Für dieses „Pixel-Stretching“ wird ein Bildschirmadapter verwendet.
- **Zentrierte Ausgabe.** Akt. Sie diese Option, wenn Sie Bilder mit niedrigerer Auflösung als solche in der Mitte des Flachbildschirms anzeigen möchten. Wenn Ihr Flachbildschirm beispielsweise über eine maximale Aufl. von 1400x1050 verfügt, wird ein Bild mit einer Aufl. von 1024x768 in der Mitte des Bildschirms mit einer Aufl. von 1024x768 mit schwarzer Umrandung angezeigt.
- **Monitor-Skalierung** funktioniert ähnlich wie **Bildschirmadapter-Skalierung**, mit der Ausnahme, dass das standardmäßige Pixel-Stretching-Verfahren des Flachbildschirms anstelle des Bildschirmadapters verwendet wird.
- **Skalierung mit festem Seitenverhältnis.** (**Hinweis:** Die Verfügbarkeit dieser Option hängt von Ihrer Anzeigekonfiguration ab.) Akt. Sie diese Option, wenn Sie Bilder mit niedrigerer Aufl. so skalieren möchten, dass Sie auf den Flachbildschirm passen, dabei jedoch das Seitenverhältnis des Bildes erhalten bleiben soll. Wenn Ihr Flachbildschirm beispielsweise über eine maximale Aufl. von 1680x1050 verfügt, wird ein Bild mit einer Aufl. von 1024x768 so skaliert, dass es auf dem Bildschirm mit einer Aufl. von 1400x1050 mit schwarzer Umrandung angezeigt wird.

Mit dieser Option können Sie den NVIDIA GPU-Lüfter ohne Unterbrechung auf der höchsten Leistungsstufe laufen lassen und die GPU-Temperatur oder den Leistungsmodus ignorieren. In diesem Modus erzeugt der Lüfter einen konstanten Geräuschpegel.

