

ELSA GLADIAC™

© 2002 Neue ELSA GmbH, Aachen (Germany)

Alle Angaben in dieser Dokumentation sind nach sorgfältiger Prüfung zusammengestellt worden, gelten jedoch nicht als Zusicherung von Produkteigenschaften. Die Neue ELSA GmbH haftet ausschließlich in dem Umfang, der in den Verkaufs- und Lieferbedingungen festgelegt ist.

Weitergabe und Vervielfältigung der zu diesem Produkt gehörenden Dokumentation und Software und die Verwendung ihres Inhalts sind nur mit schriftlicher Erlaubnis der Neuen ELSA GmbH gestattet. Änderungen, die dem technischen Fortschritt dienen, bleiben vorbehalten.

Alle Erklärungen und Urkunden zur Zulassung der Produkte finden Sie im Anhang dieser Dokumentation, sofern sie zum Zeitpunkt der Drucklegung vorlagen.

Marken

Windows® und Microsoft® sind eingetragene Marken von Microsoft, Corp.

ATI und alle ATI-Produkte und Namen von Produktfunktionen sind Marken und/oder eingetragene Marken von ATI Technologies Inc.

OpenGL® ist eine eingetragene Marke von Silicon Graphics, Inc.

Das ELSA-Logo ist eine eingetragene Marke der Neuen ELSA GmbH. Alle übrigen verwendeten Namen und Bezeichnungen können Marken oder eingetragene Marken ihrer jeweiligen Eigentümer sein.

Die Neue ELSA GmbH behält sich vor, die genannten Daten ohne Ankündigung zu ändern, und übernimmt keine Gewähr für technische Ungenauigkeiten und/oder Auslassungen.

Neue ELSA GmbH

Sonnenweg 11

52070 Aachen

Deutschland

MACROVISION

Dieses Produkt enthält Mechanismen zum Schutz des Urheberrechts, die durch Verfahrensansprüche bestimmter US-Patente und andere Rechte an geistigem Eigentum geschützt sind, die sich im Besitz von Macrovision Corporation und anderen Besitzern derartiger Rechte befinden. Die Verwendung dieser Mechanismen zum Schutz des Urheberrechts müssen von Macrovision Corporation genehmigt sein; sie sind, sofern nicht anders von Macrovision Corporation genehmigt, für den Privatgebrauch sowie für andere eingeschränkte Anzeigewecke vorgesehen. Reverse-Engineering oder Disassemblierung sind untersagt.

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
1.1	Funktionen auf einen Blick	3
1.2	Catalyst Software-Suite	3
1.2.1	Mehrere Bildschirme und 3D-Spieleerfahrung	3
1.2.2	Direct 3D und OpenGL	4
1.2.3	HydraVision	4
2	Mehrere Anzeigen	5
2.1	Anschließen des Monitors/der Monitore	5
2.2	Anzeigekonfigurationen	6
3	Catalyst Software Suite	8
3.1	Registerkarte ELSA-Anzeigen	8
3.1.1	Sekundärbildschirme aktivieren/deaktivieren	9
3.1.2	Aktivieren des Modus Erweiterter Desktop	9
3.1.3	Dynamische Bildschirm-Neuzuweisung	9
3.1.4	Virtuelle Neupositionierung der Anzeigen	11
3.1.5	Ratiometrische Erweiterung	11
3.2	Registerkarte ELSA-Farbe	12
3.3	Registerkarte ELSA-Optionen	15
3.4	ELSA-Registerkarte Überlagerung	17
3.5	Videüberlagerung	17
4	Direct 3D-Systemsteuerung	19
4.1	Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen	19
4.2	Direct 3D-Kompatibilitätseinstellung	23
5	OpenGL-Systemsteuerung	25
5.1	Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen	25
5.2	OpenGL-Kompatibilitätseinstellungen	29
6	Verwendung des TV-Ausgangs	31
6.1	Schauen Sie sich die Computeranzeige auf einem Fernsehgerät an	31
6.2	Anschluss an ein Fernseh- bzw. Videogerät	31
6.2.1	Windows mit aktivierter TV-Anzeige starten	33

DE

EN

FR

IT

DE

6.3	Aktivieren/Deaktivieren der TV-Anzeige	33
6.3.1	Verwenden und Einstellen des TV-Ausgangs	33
6.3.2	So kann die TV-Anzeige nicht verwendet werden	33
6.3.3	Einsatz von Monitor und TV-Anzeige im Vergleich	34
6.4	Anpassen der Monitoranzeige	34
6.4.1	Wiedergabe von Text auf dem Fernsehgerät	34
6.4.2	Verringern der Verzerrung am Bildrand	35
6.4.3	Ändern der Anzeigekonfigurationen	36
6.4.4	Verwenden von Spielen und Anwendungen	37

EN

FR

IT

1 Einführung

DE

1.1 Funktionen auf einen Blick

EN

Die Grafikkartenfamilie *ELSA GLADIAC* bietet hochgradige Beschleunigung für die anspruchsvollen heutigen 3D-Grafikanwendungen. Ihre Hauptfunktionen sind:

FR

- VIDEO IMMERSION II bietet industrieführende DVD-Wiedergabe und digitale TV-Decodierfähigkeit
- CHARISMA ENGINE II ist der Hauptprozessor, dessen Leistungsfähigkeit den Anforderungen zur Beschleunigung heutiger 3D-Spiele und Anwendungen gewachsen ist
- SMARTSHADER-Technologie, die die visuellen Eigenschaften jedes beliebigen Materials wie z. B. Glas, Metall oder Holz realistisch wiedergeben kann. Zudem verleiht sie 3D-Tiefe durch die Wiedergabe der Schatten des Gegenstands.
- SMOOTHVISION bietet dem Benutzer mehrere Stufen für die Entfernung schartiger Ränder aus 3D-Bildern. So können die Benutzer nach Belieben Spitzenqualität oder Spitzenleistung für ihre Spiele konfigurieren.
- PIXEL TAPESTRY II bietet noch bessere 3D-Wiedergabeleistung
- Dual Monitor-Unterstützung (optional)
- TV-Ausgang-Unterstützung
- Unterstützung für digitale Flachbildschirme (optional)

IT

1.2 Catalyst Software-Suite

1.2.1 Mehrere Bildschirme und 3D-Spieleerfahrung

Die Catalyst Software-Suite bietet vielfache Anzeigefunktionen und fortgeschrittene Grafikfunktionen, wie SMARTSHADER für unübertroffenes 3D-Spieleerleben. Hilfe für die Installation der Catalyst Software-Suite erhalten Sie im Handbuch Erste Schritte.

Die Catalyst Software-Suite installiert die Registerkarte ELSA-Anzeige. Auf diese Registerkarten greifen Sie über Anzeige in der Systemsteuerung.

DE

EN

FR

IT

ung von Windows zu, und zwar über die Schaltfläche Erweitert... auf der Registerkarte Einstellungen. Eine detaillierte Beschreibung jeder ELSA-Registerkarte erhalten Sie in → Catalyst Software Suite auf Seite 8.

1.2.2 Direct 3D und OpenGL

Die Catalyst Software-Suite unterstützt auch die neuesten Versionen von Direct 3D und OpenGL. Viele neue 3D-Spiele und die neuesten Versionen älterer Spiele erwachen regelrecht zum Leben, sobald sie die hochentwickelten Direct 3D- oder OpenGL -Funktionen verwenden. Die Spieler können ihre Einstellung nach Wunsch für unerreichte Erlebnisse in der 3D-Bildqualität oder der 3D-Spieleleistung konfigurieren.

Auf die Registerkarten für Direct 3D und OpenGL greifen Sie über Anzeige in der Systemsteuerung von Windows zu, über die Schaltfläche Erweitert... auf der Registerkarte Einstellungen.

Eine detaillierte Beschreibung der Direct 3D- und OpenGL-Registerkarten erhalten Sie in → Direct 3D-Systemsteuerung auf Seite 19 und → OpenGL-Systemsteuerung auf Seite 25.

1.2.3 HydraVision

Zusätzlich zu den vielfachen Anzeigefunktionen, welche die Catalyst Software-Suite bietet, können Sie auch HydraVision-Managementsoftware für mehrere Monitore verwenden. Weitere Informationen zu HydraVision erhalten Sie im HydraVision Benutzerhandbuch PDF auf Ihrer ELSA Installations-CD.

2 Mehrere Anzeigen

DE

2.1 Anschließen des Monitors/der Monitore

EN

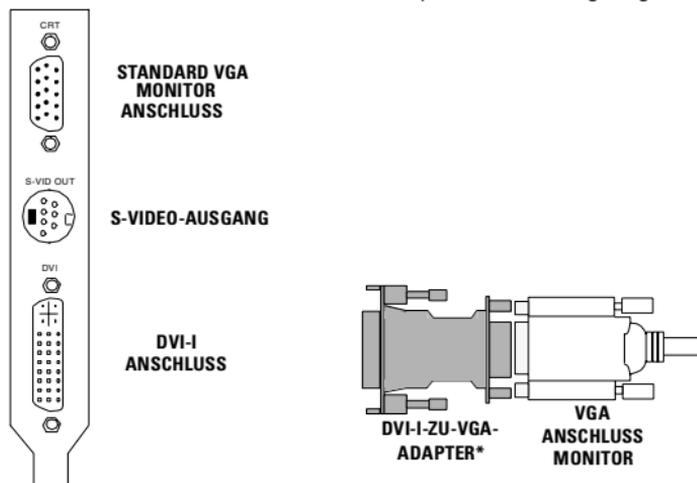
Die Grafikkartenfamilie *ELSA GLADIAC* bietet Hardwareunterstützung für einen VGA-Monitor und einen Flachbildschirm bzw. zwei VGA-Monitore mit dem im Lieferumfang enthaltenen DVI-I-zu-VGA-Adapter*. Ebenfalls enthalten ist ein TV-Ausgang über einen S-Video-Ausgang- bzw. Composite-Ausgang-Anschluss.

FR

IT

Stecken Sie das Monitorkabel in die Karte (bei Betrieb mehrerer Monitore stecken Sie die Kabel in die entsprechenden Anschlüsse), und schalten Sie den Computer und die Monitore ein.

Verwenden Sie den DVI-I-Anschluss, um einen Flachbildschirm direkt an Ihre Karte anzuschließen. Zum Anschluss eines VGA-Monitors an den DVI-I-Anschluss stecken Sie einen DVI-I-zu-VGA-Adapter* in den DVI-I-Anschluss und das Monitorkabel in den Adapter*, wie unten gezeigt.



Beim Arbeiten mit mehreren Monitoren mit Ihrer Karte ist stets ein Monitor primär. Alle weiteren Monitore gelten als sekundär.

2.2 Anzeigekonfigurationen

Die folgende Tabelle listet die verschiedenen Möglichkeiten zum Anschluss von Monitoren an Ihre Karte auf.

Konfiguration der Anzeige	Verwendete Anschlüsse	Bemerkungen
Ein CRT-Monitor	VGA-Anschluss ODER DVI-I-Anschluss mit DVI-I-zu-VGA-Adapter*	CRT- analoger Kathodenstrahlröhren-Bildschirm
Ein DFP-Monitor	DVI-I-Anschluss	DFP - Digitaler Flachbildschirm
Ein TV	TV-Ausgang	Karten mit S-Video-Ausgang unterstützen auch einen Composite-Ausgang mithilfe des S-Video-zu-Composite-Adapters*. Karten mit Composite-Ausgang unterstützen den Anschluss an Fernsehgeräte mit S-Video-Eingang NICHT.
CRT-Monitor + TV	VGA-Anschluss + TV-Ausgang	Konfiguration wird nicht unterstützt, wenn der CRT-Monitor über einen DVI-I-zu-VGA-Adapter am DVI-I-Anschluss sitzt*
DFP-Monitor + TV	DVI-I-Anschluss + TV-Ausgang	
CRT-Monitor +DFP-Monitor	VGA-Anschluss + DVI-I-Anschluss	

CRT-Monitor +CRT-Monitor	VGA-Anschluss + DVI-I-Anschluss mit DVI-I-zu-VGA-Adapter*	Der DVI-I-Anschluss unterstützt einen CRT-Monitor mit Hilfe eines DVI-I-zu-VGA-Adapters*
CRT-Monitor +DFP-Monitor + TV	VGA-Anschluss + DVI-I-Anschluss - TV-Ausgang	Der TV-Bildschirm "klont" das Bild einer der anderen beiden Anzeigen.
CRT-Monitor +CRT-Monitor + TV	NICHT UNTERSTÜTZTE KONFIGURATION	

DE

EN

FR

IT

DE

EN

FR

IT

3 Catalyst Software Suite

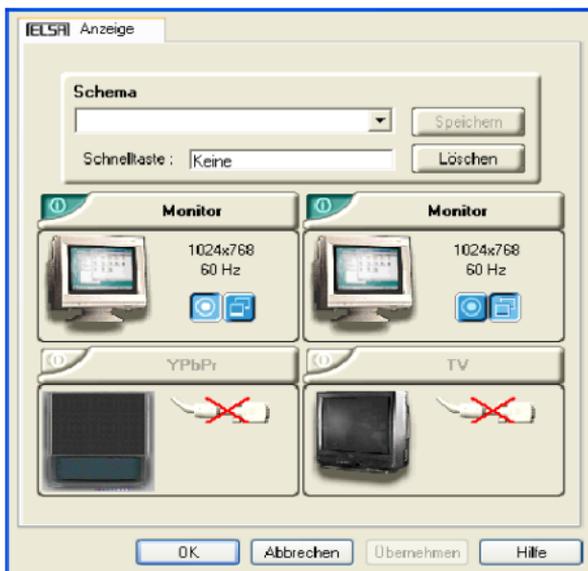
Der folgende Abschnitt erläutert die einzelnen verfügbaren Registerkarten nach Installieren der Catalyst Software Suite.

Die in den folgenden Seiten vorgestellten Funktionen werden möglicherweise nicht von allen Betriebssystemen unterstützt und/oder werden unterschiedlich angezeigt.



3.1 Registerkarte ELSA-Anzeigen

Die Registerkarte ELSA-Anzeigen enthält die Funktionen für mehrere Monitore. Hier können Sie Anzeigegeräte aktivieren/deaktivieren und die Zuweisung von primären bzw. sekundären Anzeigen wechseln.



3.1.1 Sekundärbildschirme aktivieren/deaktivieren

- ① Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ② Klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen** und danach auf die Schaltfläche **Erweitert...**
- ③ Klicken Sie auf die Registerkarte **ELSA-Anzeigen**.
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche  zum Aktivieren/Deaktivieren für das Anzeigegerät, das Sie aktivieren/deaktivieren möchten.
- ⑤ Klicken Sie auf **OK**, bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.

3.1.2 Aktivieren des Modus Erweiterter Desktop

- ① Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ② Klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen**.
- ③ Klicken Sie auf das Monitor-Symbol für die Anzeige, auf die Sie Ihren Desktop erweitern möchten.
- ④ Klicken Sie auf **Ja**, um die ausgewählte Anzeige zu aktivieren.
- ⑤ Markieren Sie das Kontrollkästchen **Windows-Desktop auf diesen Monitor erweitern** (Windows markiert diese Option möglicherweise automatisch).
- ⑥ Klicken Sie auf **OK** bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.

3.1.3 Dynamische Bildschirm-Neuzuweisung

Sie können die Zuweisung Ihres primären bzw. sekundären Bildschirms während der Arbeit ohne Neustart ändern. Bevor Sie jedoch die Zuweisung des primären bzw. sekundären Bildschirms ändern können, müssen mindestens ein sekundärer Bildschirm sowie der Modus Erweiterter Desktop aktiviert sein.

DE

Informationen zum Aktivieren eines sekundären Bildschirms finden Sie im Abschnitt → Sekundärbildschirme aktivieren/deaktivieren auf Seite 9.

EN

Informationen zum Aktivieren des Modus Erweiterter Desktop finden Sie im Abschnitt → Aktivieren des Modus Erweiterter Desktop auf Seite 9.

FR

IT

- ① Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ② Klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen** und danach auf die Schaltfläche **Erweitert...**
- ③ Klicken Sie auf die Registerkarte **ELSA-Anzeigen**.

Windows XP, Windows Me, Windows 98SE

Die Registerkarte ELSA-Anzeigen zeigt die aktiven Bildschirme an. Für den Primärbildschirm ist die Schaltfläche  niedergedrückt. Zum Ändern der Bildschirmzuweisung können Sie auf die Schaltfläche  des Primärbildschirms klicken, oder klicken Sie auf die Schaltfläche  des anderen Anzeigegegeräts.

Windows 2000 und Windows NT4.0

Durch Klicken auf die Schaltfläche  werden der Primär- und der Sekundärbildschirm neu zugewiesen.

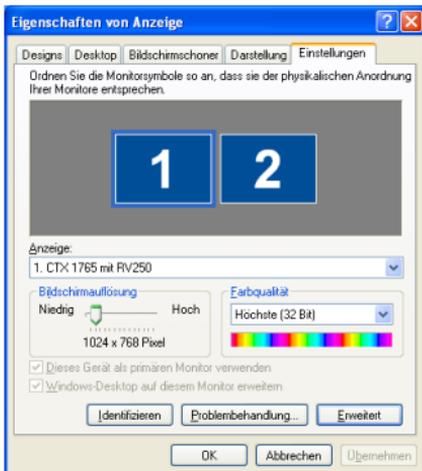
Durch Klicken auf die Schaltfläche  wird ein Klon bzw. Spiegelbild des Primärbildschirms auf den Sekundärbildschirm erstellt.

Durch Klicken auf die Schaltfläche  wird der Desktop auf einen Sekundärbildschirm erweitert, der sich rechts vom Primärbildschirm befindet. Durch Klicken auf die Schaltfläche  wird der Desktop auf einen Sekundärbildschirm erweitert, der sich unter dem Primärbildschirm befindet.

- ④ Klicken Sie auf **OK** bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.

3.1.4 Virtuelle Neupositionierung der Anzeigen

- ① Klicken Sie auf der Registerkarte **Einstellungen** auf das entsprechenden Monitorsymbol, und ziehen Sie es an die gewünschte Stelle. So kann der Sekundärbildschirm beispielsweise links neben den Primärbildschirm gezogen werden und befindet sich nun virtuell auf der linken Seite, wie unten gezeigt.
- ② Klicken Sie auf **OK**, bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.



3.1.5 Ratiometrische Erweiterung

Die Grafikkartenfamilie *ELSA GLADIAC* bietet ratiometrische Erweiterung. Dadurch wird ein Bild mit niedriger Auflösung an einen Bildschirm mit höherer Auflösung angepasst. Die ratiometrische Erweiterung ist jedoch nur auf dem primären Bildschirm möglich. Daher wird bei einem Flachbildschirm als sekundärem Monitor der erweiterte Desktop deaktiviert, und die Auflösung liegt unter derjenigen des Flachbildschirms. Hierdurch wird die Anzeige auf dem Flachbildschirm standardmäßig zentriert.

DE

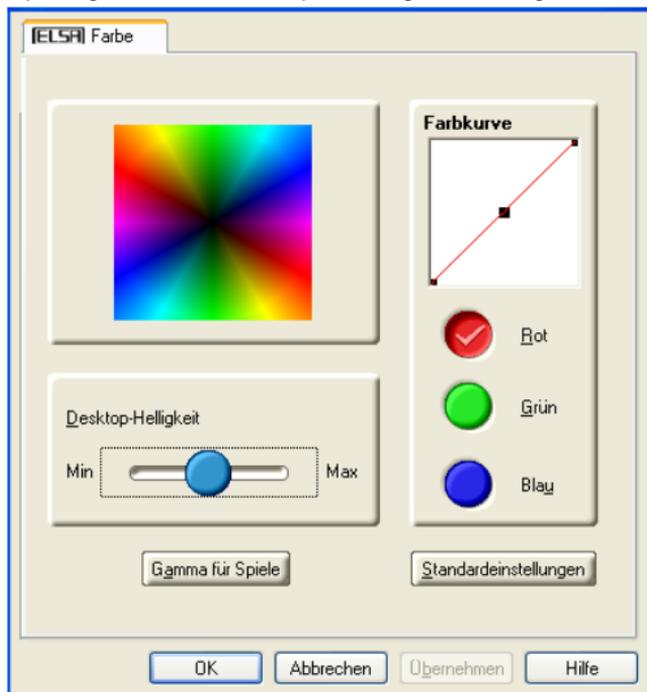
EN

FR

IT

3.2 Registerkarte ELSA-Farbe

Die Registerkarte ELSA-Farbe wird für die Farbeinstellungen eingesetzt. Sie können die roten, grünen und blauen Anzeigefarben ändern. Auch die Desktop-Helligkeit und Gamma für Spiele (Helligkeit) können geändert werden.



Registerkarte ELSA-Farbe

Desktop-Helligkeit

Erhöht bzw. reduziert die Helligkeit des Desktops. Je höher der Gammawert, desto größer die Helligkeit der Anzeige.

Farbkurve	Ändert die gewählte Farbe (Schaltflächen Rot, Grün oder Blau) durch Verschieben der Farbkurve mit Hilfe der Maus.
Schaltfläche Gamma für Spiele	Darüber greifen Sie auf Eigenschaften von Gamma für Spiele zu.
Schaltfläche Standardeinstellungen	Damit können Sie die Desktop-Helligkeit und die Farbeinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

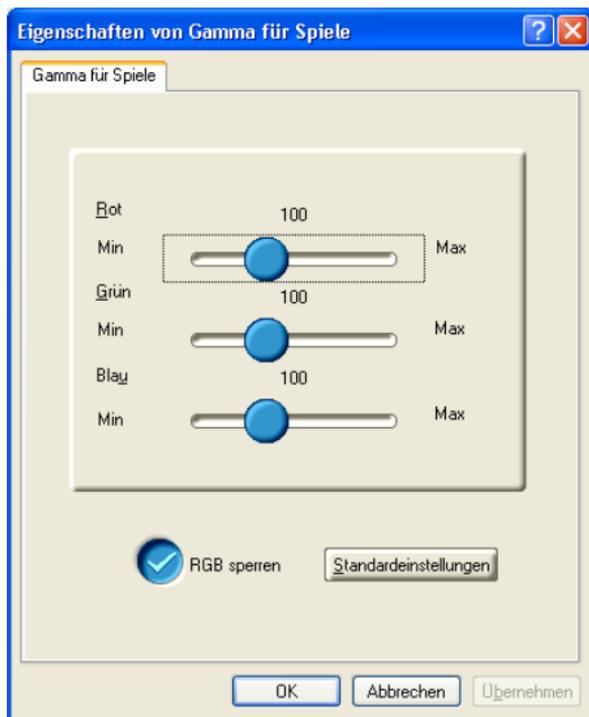
DE

EN

FR

IT

Durch Klicken auf die Schaltfläche Gamma für Spiele greifen Sie auf Eigenschaften von Gamma für Spiele zu.



DE

EN

FR

IT

Eigenschaften von Gamma für Spiele**Rot Grün Blau-Schieber**

Mit diesen Steuerelementen können Sie die Farbhelligkeit von Direct 3D- oder OpenGL-Spielen im Vollbildschirmmodus erhöhen oder reduzieren. (HINWEIS: Gamma für Spiele wird unter Windows NT4.0 NICHT unterstützt)

RGB sperren

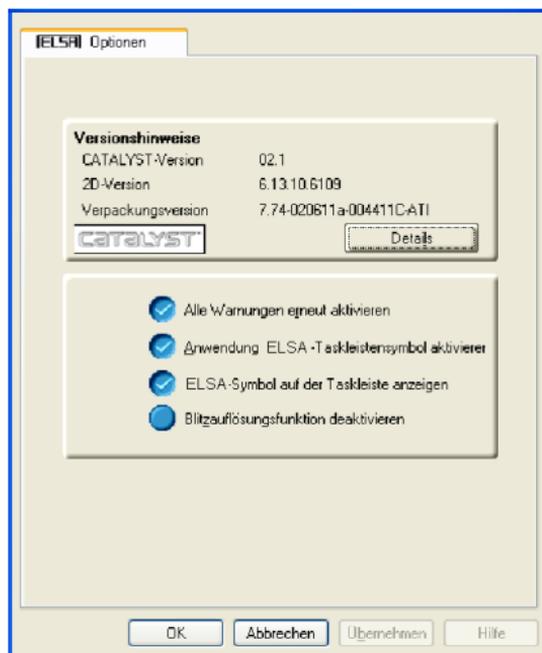
Entmarkieren Sie diese Option, um die RGB-Schieber individuell zu verstellen. Aktivieren Sie sie, um alle drei Schieber gleichzeitig zu verstellen.

Schaltfläche Standardeinstellungen

Damit können Sie die Gamma-für-Spiele-Einstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

3.3 Registerkarte ELSA-Optionen

Die ELSA-Registerkarte Optionen enthält detaillierte Treiberinformationen und Zugriff auf die Kartenspezifikationen. Hier können Sie auch das ELSA-Taskleistensymbol aktivieren bzw. deaktivieren.



Registerkarte ELSA-Optionen

Versionsinformation	Enthält die Catalyst-Versionsnummer, 2D-Versionsnummer und die Treiberherstellerinformation.
Schaltfläche Details	Ermöglicht den Zugriff auf die Registerkarte Details mit Hardware-Details für die Karte und Treiberinformation.

DE

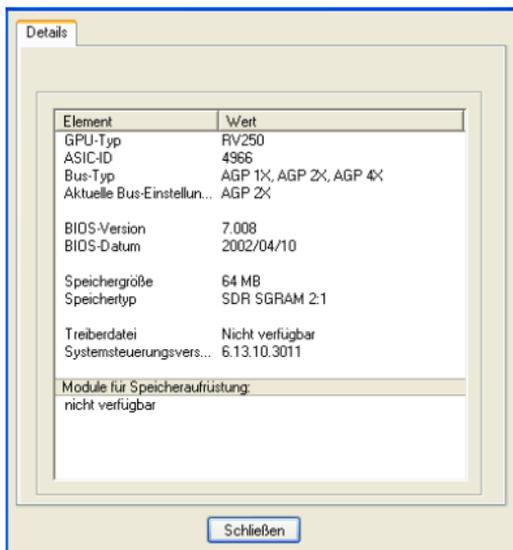
EN

FR

IT

Alle Warnungen erneut aktivieren	Hiermit können Sie alle deaktivierten Grafik-Warnmeldungen wieder aktivieren.
Anwendung ELSA-Taskleistensymbol aktivieren	Durch Entmarkieren dieser Option können Sie die ELSA-Taskleistanwendungen deaktivieren und das ELSA-Symbol aus Ihrer Taskleiste entfernen.
ELSA-Symbol auf der Taskleiste anzeigen	Durch Entmarkieren dieser Option können Sie das ELSA-Symbol aus der Taskleiste entfernen, ohne die ELSA-Symbolanwendungen zu deaktivieren.
Blitzauflösungsfunktion deaktivieren	Auf die Blitzauflösungsfunktion greifen Sie durch Klicken mit der linken Maustaste auf das ELSA-Symbol in der Taskleiste zu. Wenn Sie diese Option markieren, wird die Funktion deaktiviert.

Durch Klicken auf die Schaltfläche Details greifen Sie auf die Registerkarte Details zu.

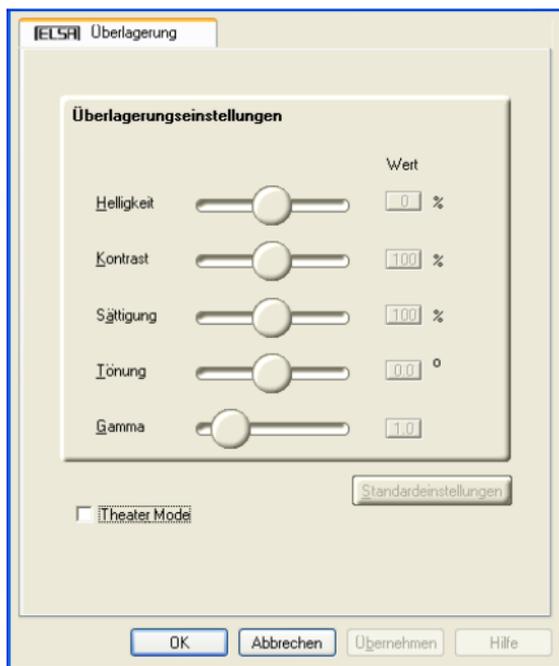


3.4 ELSA-Registerkarte Überlagerung

Auf der ELSA-Registerkarte Überlagerung können Sie Helligkeit, Kontrast, Sättigung, Tönung und Gamma-Eigenschaften der Videoüberlagerung konfigurieren.

3.5 Videoüberlagerung

Mit Videoüberlagerung kann auf dem Computer ein Video mit bewegten Bildern angezeigt werden. Es gibt jedoch nur eine Videoüberlagerung; diese ist nur auf dem primären Bildschirm möglich. Die Videoüberlagerungssteuerungen werden bei der Wiedergabe eines beliebigen Videodateityps, der Überlagerungsanpassungen unterstützt, automatisch aktiviert.



DE

EN

FR

IT

ELSA-Registerkarte Überlagerung

Helligkeit	Verwenden Sie diesen Schieber, um die Helligkeit des Videobildes einzustellen.
Kontrast	Verwenden Sie diesen Schieber, um den Kontrast des Videobildes einzustellen.
Sättigung	Verwenden Sie diesen Schieber, um die Farbsättigung einzustellen. Wenn Sie den Schieber ganz nach links stellen, werden alle Farben entfernt, und Sie erhalten ein Schwarz-Weiß-Bild.
Tönung	Verwenden Sie diesen Schieber, um die Reinheit bzw. Tönung der Rot-, Grün- und Blaukomponenten der Farbe anzupassen.
Gamma	Verwenden Sie diesen Schieber, um die Gesamtintensität des Videobildes einzustellen.
Schaltfläche Standardein- stellungen	Damit können Sie Überlagerungseinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

4 Direct 3D-Systemsteuerung

DE

Mit Hilfe dieser Registerkarte können die Spieler die Einstellungen ihrer Direct 3D-Spiele ändern.

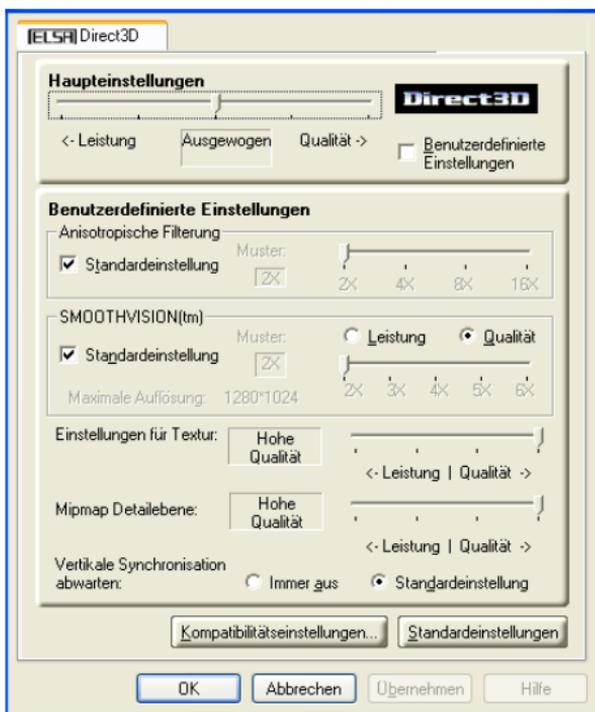
EN

4.1 Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen

FR

Über die Haupteinstellungen können Sie die Gesamtleistung maximieren, indem Sie den Schieber nach links bewegen, oder Sie können die Gesamtbildqualität verbessern, indem Sie den Schieber nach rechts bewegen.

IT



DE

EN

FR

IT

**Schieber
Haupteinstel-
lungen**

Hier können Sie den Schwerpunkt der Anwendungserfahrung dort setzen, wo es Ihnen am liebsten ist. Wenn Sie den Schieber nach links verschieben, maximieren Sie die Anwendungsleistung. Ein Verschieben nach rechts dagegen liefert ausgezeichnete 3D-Bildqualität. Wenn Sie diesen Schieber von einer Position zur nächsten schieben, ändern auch die einzelnen Schieber für benutzerdefinierte Einstellungen darunter ihre Position.

**Kontrollkäst-
chen Benutzer-
definierte Ein-
stellungen**

Wenn Benutzerdefinierte Einstellungen markiert ist, ist der Schieber für Haupteinstellungen deaktiviert. So können Sie jeden Schieber im darunterliegenden Bereich Benutzerdefinierte Einstellungen getrennt verschieben. Über die Einstellung der einzelnen Schieber erhalten Sie vollständige Kontrolle über Ihr Anwendungserlebnis. Die Verwendung der benutzerdefinierten Einstellungen wird nur fortgeschrittenen Benutzern empfohlen.

**Bereich Aniso-
tropische Filte-
rung**

Die anisotropische Filterung verwendet eine Textur-Filtertechnik, die mehrere Texturmuster miteinander vermischt. Die Auswahl von Standardeinstellung führt zu qualitativ hochwertigen Texturen bei einer vernachlässigbaren Einschränkung der Anwendungsleistung.

**Schieber Ani-
otropische Fil-
terung**

Die Anzahl der bei der anisotropischen Filterung gezogenen Muster kann variieren. Wenn Sie den Schieber nach rechts bewegen, steigt die Anzahl der gezogenen Muster, was die Qualität des fertigen Bildes deutlich verbessert. 16X ergibt sehr detaillierte, scharfe Bilder als Ergebnis der höchstmöglichen Anzahl von Texturmustern.

**Bereich SM00-
THVISION**

SmoothVision (Anti-Aliasing) verbessert die Bildqualität durch Entfernen der schartigen Ränder von 3D-Bildern. Dadurch sehen die Objekte glatter und natürlicher aus. Die Auswahl von Standardeinstellung führt zu qualitativ hochwertigen Bildern bei einer vernachlässigbaren Einschränkung der Anwendungsleistung.

SMOOTHVISION Optionschaltfläche Leistung	Wählen Sie Leistung zum Erzielen der bestmöglichen 3D-Spieleleistung unter leichter Beeinträchtigung der 3D-Bildqualität. Die maximal mögliche Bildschirmauflösung wird automatisch angezeigt.
SMOOTHVISION Optionschaltfläche Qualität	Wählen Sie Qualität zum Erzielen der bestmöglichen 3D-Bildqualität unter leichter Beeinträchtigung der 3D-Spieleleistung. Die maximal mögliche Bildschirmauflösung wird automatisch angezeigt.
SMOOTHVISION-Schieber	SmoothVision (Anti-aliasing) kann mit Hilfe von unterschiedlichen Musterstrukturen und Musterpunkten wie 2X oder 4X angewendet werden. Wenn Sie diesen Schieber nach rechts bewegen, erhöht sich die Musteranzahl, was die realistischsten 3D-Bilder ergibt.
Schieber Einstellungen für Textur	Diese Auswahl entscheidet darüber, ob Ihre Anwendung qualitativ hochwertige oder hoch leistungsfähige Texturen verwenden soll. Wenn Sie den Schieber nach rechts bewegen, erhalten Sie die höchstmögliche Qualität. Das Verschieben nach links bewirkt eine hohe Leistung und erbringt gleichzeitig ein gutes Bild.
Schieber Mipmap Detailebene	Hier können Sie die Texturqualität für die von der Anwendung verwendeten Mipmaps wählen. Mipmaps sind eine Ansammlung von Texturen verschiedener Größen für dasselbe Bild. Sowie sich der Benutzer näher zu einem 3D-Objekt bewegt, muss die Bildqualität verbessert werden, was eine höhere Texturqualität für dasselbe Bild erfordert. Die Grund-Mipmap verfügt über die höchste Texturqualität. Alle weiteren Mipmaps sind kleinere Texturen des gleichen Bildes. Wenn Sie den Schieber nach rechts bewegen, erhalten Sie eine Mipmap mit höherer Qualität, was zu einem Anwendungserlebnis höchster Qualität führt. Wenn Sie den Schieber nach links bewegen, erhalten Sie eine Mipmap mit geringerer Qualität, was zu höchster Anwendungsleistung führt.

DE

EN

FR

IT

DE

EN

FR

IT

Vertikale Synchronisation abwarten

Vertikale Synchronisation abwarten senkt die Bildfrequenz von Vollbildschirmspielen, reduziert jedoch auch die Bildverzerrung, die bei höheren Bildfrequenzen auftreten kann. Wenn Sie Standardeinstellungen wählen, entscheidet die Anwendung, ob die Bilder zur Wiederholfrequenz des Monitors angezeigt werden. Immer aus ermöglicht der Anwendung, mit der höchstmöglichen Bildfrequenz zu arbeiten, unabhängig von der Bildwiederholfrequenz des Monitors, die normalerweise unterhalb derjenigen der Anwendung liegt.

Schaltfläche Kompatibilitätseinstellungen

Über diese Schaltfläche können Sie auf die erweiterten Einstellungen zugreifen, mit deren Hilfe Sie Kompatibilitätsprobleme für einige spezifische Direct3D-Anwendungen lösen können.

Standardeinstellungen

Mit dieser Schaltfläche können Sie Direct3D-Einstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

4.2 Direct 3D-Kompatibilitätseinstellung



DE

EN

FR

IT

DE

EN

FR

IT

Unterstützung W-Puffer	Dadurch wird die W-Puffer-Unterstützung für 3D-Spiele aktiviert. Es wird empfohlen, diese Funktion für Spiele, die sie nicht unterstützen, zu deaktivieren. Einige Anwendungen benötigen die höhere Genauigkeit des W-Puffers und zeigen fehlerhafte Bilder an, wenn der W-Puffer nicht aktiviert ist.
Unterstützung 32-Bit-Tiefe des Z-Puffers	Die Tiefe des Z-Puffers kann 16 Bit, 24 Bit oder 32 Bit betragen. 16 und 24 sind standardmäßig ausgewählt, um eine optimale Leistung zu erzielen. Nur sehr wenige Anwendungen erfordern einen Z-Puffer mit 32 Bit, so dass diese Funktion in den meisten Fällen deaktiviert sein sollte.
Alpha-Dithering-Methode	Wenn Anwendungen sowohl Dithering als auch Alpha-Blending verwenden, kann es zu visuellen Störbildern kommen. Über diese Option können Sie auswählen, wie die Anwendung mit beiden Funktionen gleichzeitig umgehen soll. In den meisten Fällen kann Fehler-Diffusion gut damit umgehen. Manchmal kann jedoch die Auswahl von Geordnet erforderlich sein.
Unterstützung DXT-Texturformate	Wenn Sie diese Option aktivieren, können die Anwendungen dieses Texturformat verwenden. Einige Anwendungen unterstützen nur eine begrenzte Anzahl an Texturformaten. Wenn Sie Deaktiviert wählen, unterstützt der Treiber keine DXT-Texturformate, wodurch sich die Anzahl der unterstützten Texturformate verringert.
Pixel-Zentrum wechseln	Dies kann Probleme bei 3D-Spielen beseitigen, bei denen vertikale und horizontale Linien um Texturen gezogen werden oder Text nicht richtig angezeigt wird. Diese Einstellung sollte jedoch nur gewählt werden, wenn die genannten Symptome auftreten, da sie unter Umständen zu Problemen bei anderen Spielen führt.
Schaltfläche Standardeinstellungen	Mit dieser Schaltfläche können Sie die Direct3D-Kompatibilitätseinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

5 OpenGL-Systemsteuerung

DE

Mit Hilfe dieser Registerkarte können die Spieler die Einstellungen ihrer OpenGL-Spiele ändern.

EN

5.1 Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen

FR

Über die Haupteinstellungen können Sie die Gesamtleistung maximieren, indem Sie den Schieber nach links bewegen, oder Sie können die Gesamtbildqualität verbessern, indem Sie den Schieber nach rechts bewegen.

IT



DE

EN

FR

IT

**Schieber Haupt-
einstellungen**

Hier können Sie den Schwerpunkt der Anwendungserfahrung dort setzen, wo es Ihnen am liebsten ist. Wenn Sie den Schieber nach links verschieben, maximieren Sie die Anwendungsleistung. Ein Verschieben nach rechts dagegen liefert ausgezeichnete 3D-Bildqualität. Wenn Sie diesen Schieber von einer Position zur nächsten schieben, ändern auch die einzelnen Schieber für benutzerdefinierte Einstellungen darunter ihre Position.

**Kontrollkäst-
chen Benutzerde-
finierte Einstel-
lungen**

Wenn Benutzerdefinierte Einstellungen markiert ist, ist der Schieber für Haupteinstellungen deaktiviert. So können Sie jeden Schieber im darunterliegenden Bereich Benutzerdefinierte Einstellungen getrennt verschieben. Über die Einstellung der einzelnen Schieber erhalten Sie vollständige Kontrolle über Ihr Anwendungserlebnis. Die Verwendung der benutzerdefinierten Einstellungen wird nur fortgeschrittenen Benutzern empfohlen.

**Bereich Aniso-
tropische Filte-
rung**

Die anisotropische Filterung verwendet eine Textur-Filtertechnik, die mehrere Texturmuster miteinander vermischt. Die Auswahl von Standardeinstellung führt zu qualitativ hochwertigen Texturen bei einer vernachlässigbaren Einschränkung der Anwendungsleistung.

**Schieber Aniso-
tropische Filte-
rung**

Die Anzahl der bei der anisotropischen Filterung gezogenen Muster kann variieren. Wenn Sie den Schieber nach rechts bewegen, steigt die Anzahl der gezogenen Muster, was die Qualität des fertigen Bildes deutlich verbessert. 16X ergibt sehr detaillierte, scharfe Bilder als Ergebnis der höchstmöglichen Anzahl von Texturmustern.

Bereich SMOOTHVISION	SmoothVision (Anti-Aliasing) verbessert die Bildqualität durch Entfernen der schartigen Ränder von 3D-Bildern. Dadurch sehen die Objekte glatter und natürlicher aus. Die Auswahl von Standardeinstellung führt zu qualitativ hochwertigen Bildern bei einer vernachlässigbaren Einschränkung der Anwendungsleistung.
SMOOTHVISION Optionsschaltfläche Leistung	Wählen Sie Leistung zum Erzielen der bestmöglichen 3D-Spieleleistung unter leichter Beeinträchtigung der 3D-Bildqualität. Die maximal mögliche Bildschirmauflösung wird automatisch angezeigt.
SMOOTHVISION Optionsschaltfläche Qualität	Wählen Sie Qualität zum Erzielen der bestmöglichen 3D-Bildqualität unter leichter Beeinträchtigung der 3D-Spieleleistung. Die maximal mögliche Bildschirmauflösung wird automatisch angezeigt.
SMOOTHVISION-Schieber	SmoothVision (Anti-aliasing) kann mit Hilfe von unterschiedlichen Musterstrukturen und Musterpunkten wie 2X oder 4X angewendet werden. Wenn Sie diesen Schieber nach rechts bewegen, erhöht sich die Musteranzahl, was die realistischsten 3D-Bilder ergibt.
Schieber Einstellungen für Textur	Diese Auswahl entscheidet darüber, ob Ihre Anwendung qualitativ hochwertige oder hoch leistungsfähige Texturen verwenden soll. Wenn Sie den Schieber nach rechts bewegen, erhalten Sie die höchstmögliche Qualität. Das Verschieben nach links bewirkt eine hohe Leistung und erbringt gleichzeitig ein gutes Bild.

DE

EN

FR

IT

DE

EN

FR

IT

Schieber Mipmap Details- bene

Hier können Sie die Texturqualität für die von der Anwendung verwendeten Mipmaps wählen. Mipmaps sind eine Ansammlung von Texturen verschiedener Größen für dasselbe Bild. Sowie sich der Benutzer näher zu einem 3D-Objekt bewegt, muss die Bildqualität verbessert werden, was eine höhere Texturqualität für dasselbe Bild erfordert. Die Grund-Mipmap verfügt über die höchste Texturqualität. Alle weiteren Mipmaps sind kleinere Texturen des gleichen Bildes. Wenn Sie den Schieber nach rechts bewegen, erhalten Sie eine Mipmap mit höherer Qualität, was zu einem Anwendungserlebnis höchster Qualität führt. Wenn Sie den Schieber nach links bewegen, erhalten Sie eine Mipmap mit geringerer Qualität, was zu höchster Anwendungsleistung führt.

Vertikale Syn- chronisation abwarten

Vertikale Synchronisation abwarten senkt die Bildfrequenz von Vollbildschirmspielen, reduziert jedoch auch die Bildverzerrung, die bei höheren Bildfrequenzen auftreten kann. Wenn Sie Standardeinstellungen wählen, entscheidet die Anwendung, ob die Bilder zur Wiederholffrequenz des Monitors angezeigt werden. Immer aus ermöglicht der Anwendung, mit der höchstmöglichen Bildfrequenz zu arbeiten, unabhängig von der Bildwiederholffrequenz des Monitors, die normalerweise unterhalb derjenigen der Anwendung liegt.

Schaltfläche Kompatibilitäts- einstellungen

Über diese Schaltfläche können Sie auf die erweiterten Einstellungen zugreifen, mit deren Hilfe Sie Kompatibilitätsprobleme für einige spezifische OpenGL-Anwendungen lösen können.

Standardeinstel- lungen

Mit dieser Schaltfläche können Sie OpenGL-Einstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

5.2 OpenGL-Kompatibilitätseinstellungen



DE

EN

FR

IT

DE

EN

FR

IT

Tiefe des Z-Puffers erzwingen	Hiermit können Sie ausdrücklich die Tiefe des Z-Puffers einstellen. Die meisten Anwendungen funktionieren am besten, wenn Deaktiviert ausgewählt ist.
Alpha-Dithering-Methode	Wenn Anwendungen sowohl Dithering als auch Alpha-Blending verwenden, kann es zu visuellen Störbildern kommen. Über diese Option können Sie auswählen, wie die Anwendung mit beiden Funktionen gleichzeitig umgehen soll. In den meisten Fällen kann Fehler-Diffusion gut damit umgehen. Manchmal kann jedoch die Auswahl von Geordnet erforderlich sein.
Unterstützung KTX-Pufferbereichserweiterung	Wenn Sie diese Funktion aktivieren, können geänderte Bildschirmteile schnell aktualisiert werden. Beachten Sie, dass die meisten Anwendungen vom Aktivieren dieser Funktion nicht betroffen sind.
Schaltfläche Standardeinstellungen	Mit dieser Schaltfläche können Sie OpenGL-Kompatibilitätseinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

6 Verwendung des TV-Ausgangs

DE

EN

FR

IT

6.1 Schauen Sie sich die Computeranzeige auf einem Fernsehgerät an

Die Grafikkartenfamilie *ELSA GLADIAC* verfügt über einen TV-Ausgang. Sie können Ihre Karte gleichzeitig an ein Fernsehgerät und einen Monitor anschließen. Sie können sie auch an den Videorecorder anschließen und die Monitoranzeige aufzeichnen.

Die Wiedergabe auf einem Fernsehgerät eignet sich ideal für Spiele, Präsentationen, Filme und das Surfen im Internet. Die folgenden Tipps sollen Ihnen helfen, mit dem TV-Ausgang optimale Ergebnisse zu erzielen.



Wichtiger Hinweis für Kunden in Europa

*Manche PC-Monitore in Europa können nicht gleichzeitig mit Fernsehgeräten benutzt werden. Wenn Sie in Europa die TV-Anzeige aktivieren, wird die Bildwiederholfrequenz für Monitor und Fernsehgerät auf 50 Hz eingestellt. Einige Monitortypen unterstützen diese Bildwiederholfrequenz nicht **und** können beschädigt werden.*

Bitte ziehen Sie das Handbuch für Ihren Monitor zu Rate, um herauszufinden, ob er eine Bildwiederholfrequenz von 50 Hz unterstützt.

Falls Ihr Monitor 50 Hz nicht unterstützt (bzw. Sie sich nicht sicher sind), schalten Sie den Monitor vor dem Einschalten des Rechners aus, wenn das Fernsehgerät als Display verwendet werden soll.

Informationen zum Deaktivieren der TV-Anzeige finden Sie unter → Aktivieren/Deaktivieren der TV-Anzeige auf Seite 33.

6.2 Anschluss an ein Fernseh- bzw. Videogerät

Verwenden Sie den vorhandenen TV-Ausgang-Anschluss, um die Karte mit einem Fernsehgerät oder Videorecorder zu verbinden. Die Karte unterstützt entweder einen S-Video-Anschluss oder einen Composite-Anschluss. Wenn Ihr Fernsehgerät nur über einen Kabeleingang verfügt, können Sie Ihre Karte dennoch über einen Videorecorder- oder einen RF-

DE

EN

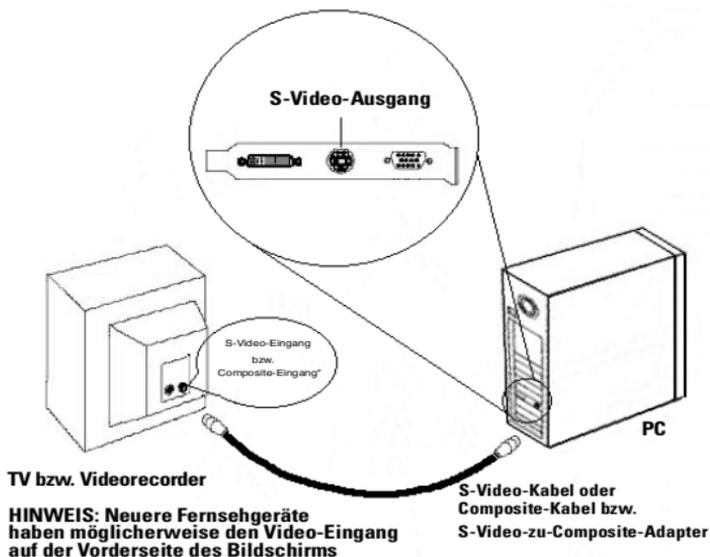
FR

IT

Modulator (in den meisten Radio- und Fernsehgeschäften erhältlich) an das Fernsehgerät anschließen.

Anschluss des TV-Ausgangs an ein Fernsehgerät bzw. einen Videorecorder

- ① Schalten Sie Ihren Computer und Ihr Fernsehgerät (bzw. den Videorecorder) aus.
- ② Stellen Sie fest, ob Ihr Fernsehgerät (bzw. der Videorecorder) einen Anschluss für S-Video-Eingang oder Composite-Video-Eingang besitzt.
- ③ Der TV-Ausgang die Karte ist entweder ein S-Video-Anschluss oder ein Composite-Anschluss. Stecken Sie ein geeignetes Kabel in den TV-Ausgang Ihrer Karte (S-Video oder Composite). Verbinden Sie das andere Kabelende mit den Fernsehgerät bzw. Videorecorder. Einzelheiten können Sie der Zeichnung entnehmen.
- ④ Schalten Sie Ihren Computer und Ihr Fernsehgerät (bzw. den Videorecorder) ein.



6.2.1 Windows mit aktivierter TV-Anzeige starten

Das Bild auf dem Fernsehgerät kann während der anfänglichen Wiedergabe des Windows-Logos zusammenbrechen. Dies ist nur ein vorübergehender Effekt, und Ihr Fernsehbildschirm wird nach wenigen Sekunden wieder normal arbeiten.

Während der Startphase durchläuft die Karte einige Einstellungen; und während dieser Zeit empfängt das Fernsehgerät kein Bild. Dieser Prozess dauert nur wenige Sekunden und dient der Programmierung der TV-Anzeige.

6.3 Aktivieren/Deaktivieren der TV-Anzeige

- ⑤ Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ① Klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen** und danach auf die Schaltfläche **Erweitert...**
- ② Klicken Sie auf die Registerkarte **ELSA-Anzeigen**. Klicken Sie auf die Schaltfläche **TV**.
- ③ Klicken Sie auf die Schaltfläche Aktivieren/Deaktivieren. 
- ④ Klicken Sie auf **OK**, bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.

6.3.1 Verwenden und Einstellen des TV-Ausgangs

Für Informationen über die Verwendung der TV-Anzeige klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das ELSA-Taskleistensymbol, zeigen Sie auf Hilfe und dann auf ELSA-TV-Anzeige.

6.3.2 So kann die TV-Anzeige nicht verwendet werden

Ein Fernsehgerät darf nicht an die Karte angeschlossen sein, wenn zwei analoge Monitore damit verbunden sind, selbst wenn das Gerät nicht eingeschaltet und in der Software nicht aktiviert ist.

DE

EN

FR

IT

Ein analoger Monitor am DVI-I-Anschluss darf nicht mit der Karte verbunden bleiben, wenn der TV-Ausgang aktiviert ist. In beiden Fällen wird die Grafikkarte überlastet, und das Bild wird auf allen Geräten dunkel.

6.3.3 Einsatz von Monitor und TV-Anzeige im Vergleich

Der Einsatz des Fernsehgeräts als Computerdisplay ist ideal für Spiele, für Präsentationen, zum Anschauen von Filmen und zum Surfen im Internet. Dabei kann sich das Bild auf Ihrem Monitor jedoch verändern oder verzerrt aussehen. Dies passiert, weil sich das Display an die Dimensionen eines Fernsehschirms anpasst. Korrigieren Sie die Darstellung auf dem Monitor mit Hilfe der Steuerungstasten für Ausdehnung und Position des Bildes am Monitor.

Einige Festfrequenz-Monitore funktionieren bei aktivierter TV-Anzeige nicht. Wenn bei aktivierter TV-Anzeige Probleme auftreten, sollten Sie die TV-Anzeige deaktivieren, um die Wiedergabe auf dem Monitor wiederherzustellen.

6.4 Anpassen der Monitoranzeige

Das Bild auf Ihrem Monitor kann unter Umständen kleiner und nicht richtig zentriert erscheinen, während die TV-Anzeige aktiviert ist. Dies ist durch die Änderungen bedingt, die zu einer guten Darstellung des Bilds auf dem Fernsehgerät notwendig sind.

Benutzen Sie die Regler auf der Registerkarte Anpassungen im Dialogfeld Monitor-Eigenschaften, wenn Sie nur die Darstellung auf dem Monitor ändern wollen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche Monitor auf der Registerkarte ELSA-Anzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche TV, um nur die TV-Anzeige zu ändern.

6.4.1 Wiedergabe von Text auf dem Fernsehgerät

Ein Fernsehgerät ist in erster Linie für die Anzeige beweglicher, nichtstatischer Bilder konzipiert. Die große Lochmaske eines Fernsehgeräts, gut geeignet für bewegliche Bilder, liefert bei statischen Objekten wie beispielsweise Text schlechte Qualität.

Auf einem Fernsehgerät erscheinen die kleinen Buchstaben eines PC-Desktops verschwommen und unklar. Sie können dies ausgleichen, indem Sie eine größere Schriftart wählen.

So wählen Sie größere Bildschirmschriften

- ① Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ② Klicken Sie unter Windows XP auf die Registerkarte **Darstellung**. Unter Windows 98, Windows Me und Windows 2000 klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen**, auf die Schaltfläche **Erweitert...** und dann auf die Registerkarte **Allgemein**. Klicken Sie unter Windows NT auf die Registerkarte **Einstellungen**.
- ③ Klicken Sie im Feld für **Schriftgröße** auf die Größe, die Sie wählen wollen.
- ④ Klicken Sie auf **Übernehmen**. Klicken Sie auf **Ja**, wenn Sie gefragt werden, ob ein Neustart Ihres Systems durchgeführt werden soll.

6.4.2 Verringern der Verzerrung am Bildrand

Wenn Sie am PC ein Fernsehgerät zur Bildwiedergabe benutzen, können am rechten und linken Bildrand Verzerrungen auftreten. Die Stärke dieses Effekts hängt von Ihrem Fernsehgerät und von der Computeranwendung ab, die Sie in diesem Moment benutzen.

Um die Verzerrung am Rand zu verringern, können Sie die horizontale Ausdehnung der Darstellung auf dem Fernsehgerät vergrößern.

So vergrößern Sie die horizontale Ausdehnung

- ① Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ② Klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen** und danach auf die Schaltfläche **Erweitert...**
- ③ Klicken Sie auf die Registerkarte **ELSA-Anzeigen**.
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **TV**.

DE

EN

FR

IT

- ⑤ Klicken Sie dann auf die Registerkarte **Anpassungen**.
- ⑥ Klicken Sie im Abschnitt **Bildausdehnung** auf die Schaltfläche Plus (+) neben den horizontalen Pfeilen,  um die horizontale Ausdehnung der TV-Anzeige zu vergrößern.
- ⑦ Klicken Sie auf **OK**, bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.

Die Verzerrung an den Bildrändern kann außerdem durch eine Vergrößerung des Kontrastes der Fernsehanzeige vermindert werden.

So vergrößern Sie den TV-Kontrast

- ① Greifen Sie auf die **Systemsteuerung** von Windows zu. Doppelklicken Sie auf **Anzeige**.
- ② Klicken Sie auf die Registerkarte **Einstellungen** und danach auf die Schaltfläche **Erweitert...**
- ③ Klicken Sie auf die Registerkarte **ELSA-Anzeigen**.
- ④ Klicken Sie auf die Schaltfläche **TV**.
- ⑤ Ziehen Sie den Schieberegler für **Kontrast** nach rechts, um den Kontrast zu erhöhen.
- ⑥ Klicken Sie auf **OK**, bzw. auf **Übernehmen**, um die Änderungen zu speichern.

6.4.3 Ändern der Anzeigekonfigurationen

Bevor Sie Ihren Computer an einem Ort einsetzen, an dem Sie ausschließlich die TV-Anzeige benutzen, sollten Sie sich vergewissern, dass die Funktion TV-Anzeige aktiviert ist.

Die Anzeigauflösung können Sie auf bis zu 1024x768 einstellen. Höhere Auflösungen führen jedoch zu einem virtuellen Desktop. Wenn das Fernsehgerät Ihr einziges Anzeigegerät ist und wenn gleichzeitig eine höhere Auflösung ausgewählt wurde, verschwindet das Bild von Ihrem Fernsehschirm.

6.4.4 Verwenden von Spielen und Anwendungen

Einige ältere Spiele und Anwendungen stellen die Karte unter Umständen auf einen bestimmten Anzeigemodus ein. Dies kann dazu führen, dass die TV-Anzeige automatisch abgeschaltet wird oder dass das Bild zusammenbricht (der PC-Monitor wird dadurch nicht beeinflusst). Die TV-Anzeige wird wieder aktiviert, wenn Sie das Spiel beenden oder den PC neu starten.

DE

EN

FR

IT

DE

EN

FR

IT