



ELSA WINNER™
Series

M a n u a l

ELSA WINNER™

© 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	Einleitung	3
1.1	Funktionen auf einen Blick	3
1.1.1	<i>ELSA WINNER 7000</i>	3
1.1.2	<i>ELSA WINNER 7500</i>	3
1.2	CATALYST Software-Suite	4
1.2.1	3D-Spieleerfahrung	4
1.2.2	Direct3D und OpenGL	4
2	Anschließen des Monitors	5
3	Catalyst Software-Suite	6
3.1	Registerkarte ELSA-Anzeigen	6
3.1.1	Registerkarte Eigenschaften	7
3.1.2	Registerkarte Einstellungen	8
3.1.3	Registerkarte Erweiterung	9
3.2	Registerkarte ELSA-Farbe	10
3.3	Registerkarte ELSA-Optionen	13
3.4	ELSA-Registerkarte Überlagerung	15
3.5	Videoüberlagerung	15
4	Direct3D-Systemsteuerung	17
4.1	Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen	17
4.2	Direct3D-Kompatibilitätseinstellung	21
5	OpenGL-Systemsteuerung	23
5.1	Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen	23
5.2	OpenGL-Kompatibilitätseinstellungen	27
6	Verwendung des TV-Ausgangs	29
6.1	Schauen Sie sich die Computeranzeige auf einem Fernsehgerät an	29
6.2	Anschluss an ein Fernseh- bzw. Videogerät	30
6.2.1	Windows mit aktivierter TV-Anzeige starten	31
6.2.2	Einsatz von SCART-Adaptern für europäische Fernsehgeräte	32
6.3	Aktivieren/Deaktivieren der TV-Anzeige	32
6.3.1	Verwenden und Einstellen des TV-Ausgangs	33

DE

EN

FR

IT

DE

6.3.2	Einsatz von Monitor und TV-Anzeige im Vergleich	33
6.4	Anpassen der Monitoranzeige.	33
6.4.1	Wiedergabe von Text auf dem Fernsehgerät.	33
6.4.2	Verringern der Verzerrung am Bildrand	34
6.4.3	Ändern der Anzeigekonfigurationen	35
6.4.4	Verwenden von Spielen und Anwendungen	36

EN

FR

IT

1 Einleitung

DE

EN

FR

IT

Die Grafikbeschleuniger der Grafikkartenfamilie *ELSA WINNER* liefern bahnbrechende 3D-Grafikleistung.

- Entwickelt von ATI Technologies Inc.
- Grafikprozessoren (GPU) der RADEON Visual Processing Unit (VPU).
- Atemberaubende 3D-Spieleleistung.
- Unterstützung für OpenGL-Anwendungen.
- Unterstützung für Direct3D-Anwendungen.
- Hohe 3D-Auflösung bis zu 2048x1536.
- Spitzenleistung für aktuelle und zukünftige Anwendungen.
- Unterstützt TV-Ausgang zur Verbindung des PC mit Ihrem Fernseher oder Videogerät.

1.1 Funktionen auf einen Blick

1.1.1 *ELSA WINNER 7000*

Die *ELSA WINNER 7000* bietet hochgradige Beschleunigung für die anspruchsvollen heutigen 3D-Grafikanwendungen. Ihre Hauptfunktionen sind:

- VIDEO IMMERSION II bietet industrieführende DVD-Wiedergabe und digitale TV-Decodierfähigkeit
- HYPER Z Technologie reduziert die Anforderungen an die Bandbreite und führt so zu einer verbesserten 3D-Darstellung
- PIXEL TAPESTRY II bietet noch bessere 3D-Wiedergabeleistung
- 32 MB Double-Data-Rate-Speicher (DDR)
- TV-Ausgang-Unterstützung

1.1.2 *ELSA WINNER 7500*

Zusätzlich zu den Funktionen der *ELSA WINNER 7000* bietet die *ELSA WINNER 7500*.

- CHARISMA ENGINE II ist der Hauptprozessor, dessen Leistungsfähigkeit den Anforderungen zur Beschleunigung heutiger 3D-Spiele und Anwendungen gewachsen ist
- 64 MB Double-Data-Rate-Speicher (DDR)

Die *ELSA WINNER 7500* ist nur als AGP-Version erhältlich.

1.2 CATALYST Software-Suite

1.2.1 3D-Spieleerfahrung

Die Catalyst Software-Suite bietet vielfache Anzeigefunktionen und fortgeschrittene Grafikfunktionen, wie PIXEL TAPESTRY 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 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 6.

1.2.2 Direct3D und OpenGL

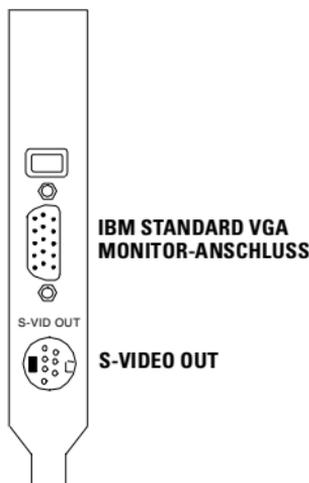
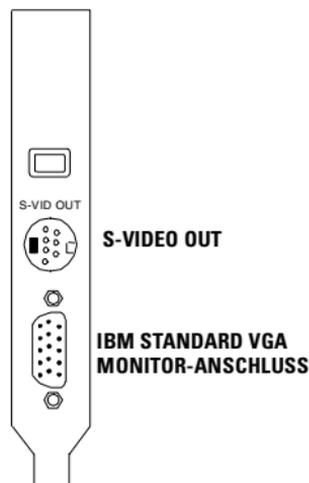
Die Catalyst Software-Suite unterstützt auch die neuesten Versionen von Direct3D und OpenGL. Viele neue 3D-Spiele und die neuesten Versionen älterer Spiele erwachen regelrecht zum Leben, sobald sie die hochentwickelten Direct3D- oder OpenGL-Funktionen verwenden. Die Spieler können ihre Einstellung nach Wunsch für unerreichte Erlebnisse in der 3D-Bildqualität oder der 3D-Spieleleistung konfigurieren.

Auf die Registerkarten für Direct3D und OpenGL greifen Sie über **Anzeige** in der Systemsteuerung von Windows zu, über die Schaltfläche **Erweitert...** auf der Registerkarte **Einstellungen**.

Eine detaillierte Beschreibung der Direct3D- und OpenGL-Registerkarten erhalten Sie in → Direct3D-Systemsteuerung auf Seite 17 und → OpenGL-Systemsteuerung auf Seite 23.

2 Anschließen des Monitors

Die *ELSA WINNER 7000* 32 MB AGP und die *ELSA WINNER 7500* 64 MB AGP bieten Hardwareunterstützung für einen VGA-Monitor. Ebenfalls enthalten ist ein TV-Ausgang über einen S-Video-Ausgang- bzw. Composite-Ausgang-Anschluss..

ELSA WINNER 7000 32 MB AGP**ELSA WINNER 7500 64 MB AGP**

Informationen zum S-Video-Ausgang finden Sie unter → Verwendung des TV-Ausgangs auf Seite 29.

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

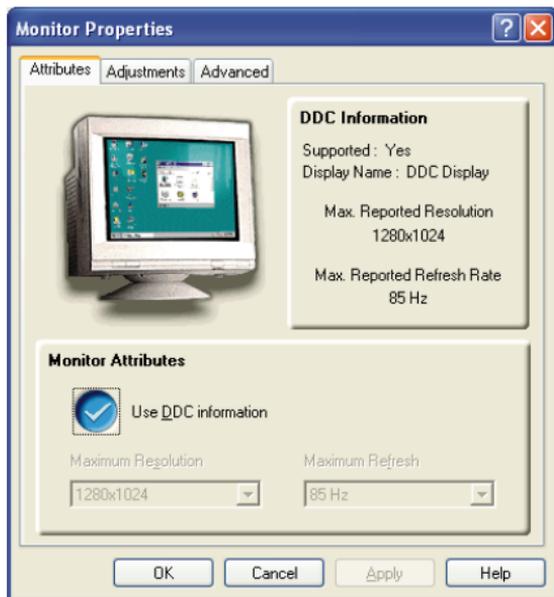
Die Registerkarte ELSA-Anzeigen enthält Informationen über die aktuellen Monitor-Einstellungen.



Mit einem Klick auf die Monitor-Schaltfläche erhalten Sie Zugang zu weiteren Informationen, Eigenschaften und Einstellungen.

3.1.1 Registerkarte Eigenschaften

Die Registerkarte Monitor-Eigenschaften (nicht verfügbar unter Microsoft Windows 9x) bietet Informationen zum Display Data Channel (DDC).



DDC ist eine Technologie, bei der ein Monitor alle von ihm unterstützten Auflösungen und Bildschirmfrequenzen an die Grafikkarte kommuniziert. Alle Modelle der Grafikkartenfamilie *ELSA WINNER* sind DDC-konform.

Wenn Sie die Option **DDC-Information verwenden** ausschalten, können Sie Auflösung und Bildschirmfrequenz Ihres Monitors von Hand einstellen. Dieses verfahren ist aber nur für ältere und nicht DDC-konforme Monitore zu empfehlen.

DE

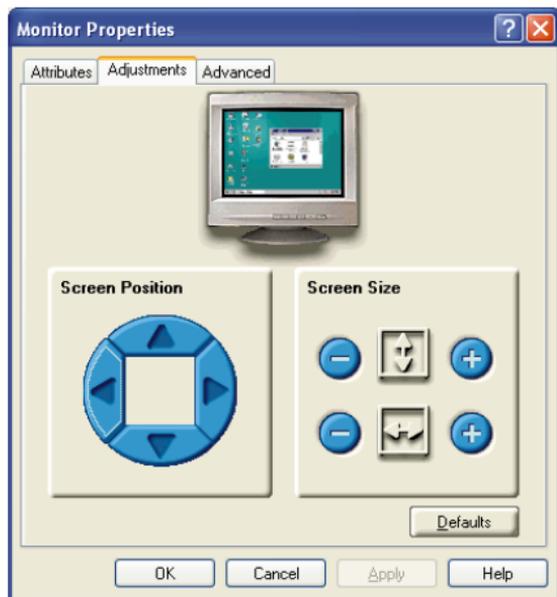
EN

FR

IT

3.1.2 Registerkarte Einstellungen

Die Registerkarte Monitor-Einstellungen bietet die Möglichkeit, die Größe und Position der Bildschirmanzeige einzustellen.

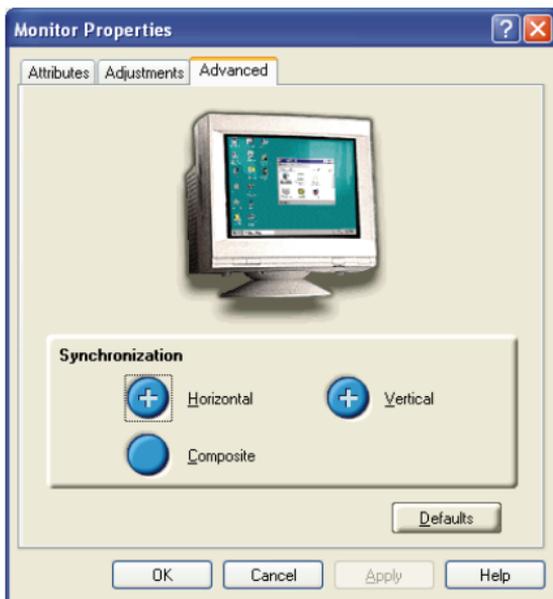


Verwenden Sie die Pfeiltasten, um die Anzeige nach links, rechts, oben oder unten zu verschieben.

Verwenden Sie die Plus- oder Minustaste, um die vertikale oder horizontale Größe der Anzeige zu erweitern oder zu reduzieren.

3.1.3 Registerkarte Erweitert

Die Registerkarte Erweitert bietet die Möglichkeit der horizontalen und vertikalen Synchronisationseinstellungen.



Mit einem Klick auf die Plus-Schaltfläche stellen Sie die horizontale oder vertikale Synchronisation des Monitors ein.

Mit dem Aktivieren der Composite-Option kombinieren Sie die horizontalen oder vertikalen Signale, die Ihre *ELSA WINNER* an den Monitor überträgt.



Die Composite-Option sollte nur verwendet werden, wenn ihr Monitor diese Funktion unterstützt. Bitte informieren Sie sich dazu in Ihrem Monitor-Handbuch.

DE

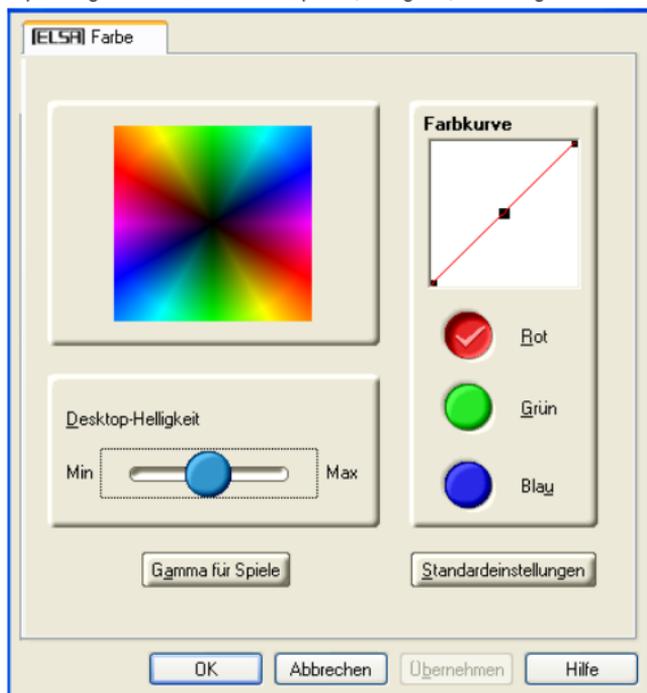
EN

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.

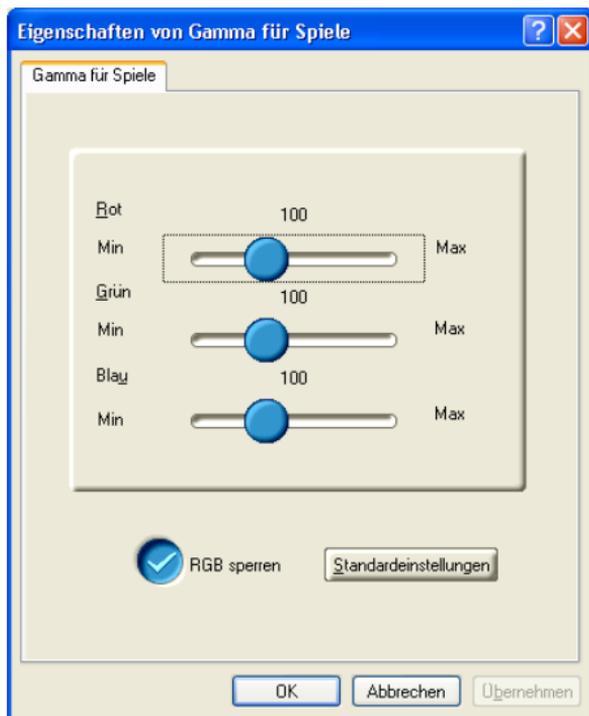
DE

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 Direct3D- oder OpenGL-Spielen im Vollbildschirmmodus erhöhen oder reduzieren. (HINWEIS: Gamma für Spiele wird unter Windows NT4.0 NICHT unterstützt)

RGB sperren

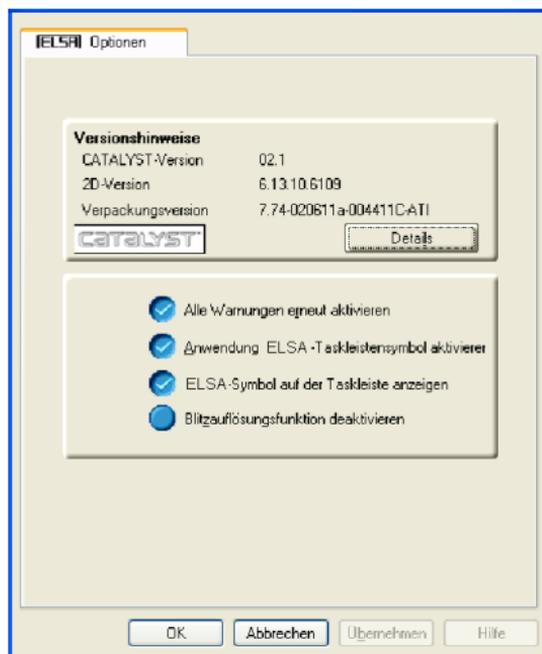
Entmarkieren Sie diese Option, um die RGB-Schieber individuell zu verstellen. Aktivieren Sie sie, um alle drei Schieber gleichzeitig zu verstellen.

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

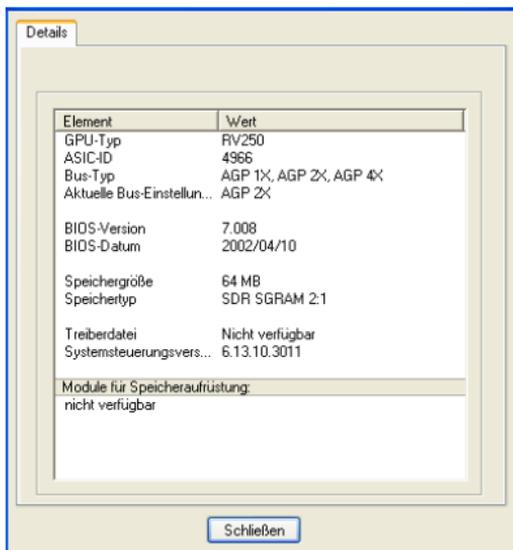
EN

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.

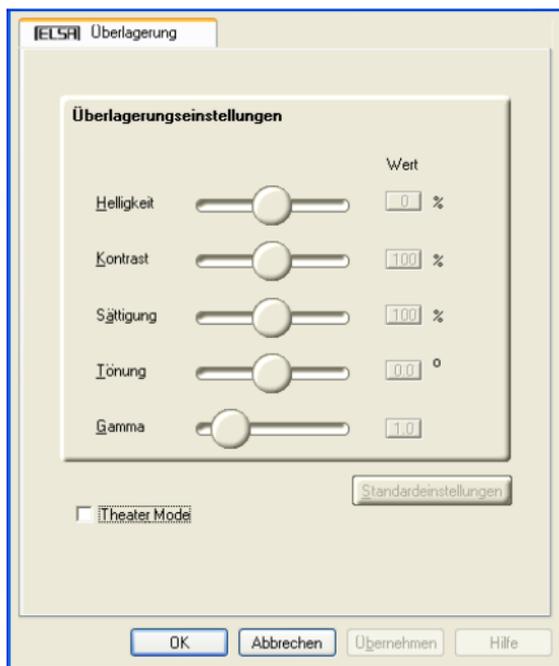


3.4 ELSA-Registerkarte Überlagerung

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

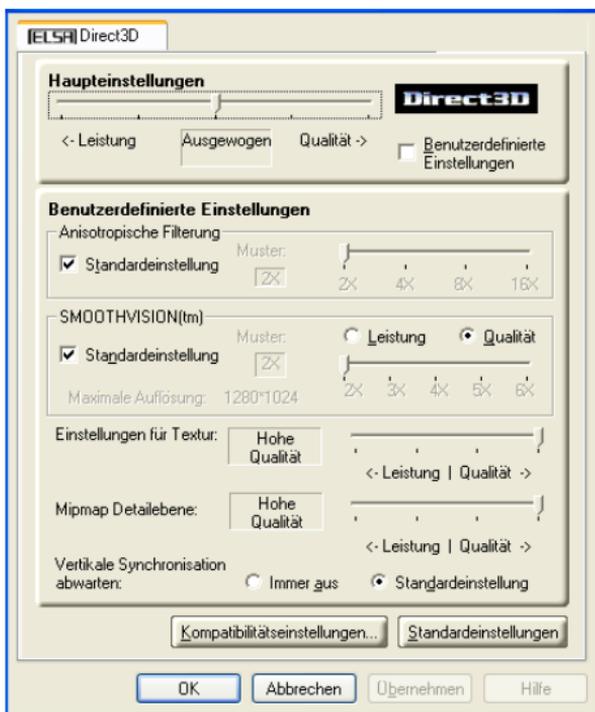
Helligkeit	Verwenden Sie diesen Schieber, um die Helligkeit des Videobildes einzustellen.
Kontrast	Verwenden Sie diesen Schieber, um den Kontrast des Videobildes einzustellen.
Sättigung	Verwenden Sie diesen Schieber, um die Farbsättigung einzustellen. Wenn Sie den Schieber ganz nach links stellen, werden 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 Standardeinstellungen	Damit können Sie Überlagerungseinstellungen auf Standardwerte zurücksetzen.

4 Direct3D-Systemsteuerung

Mit Hilfe dieser Registerkarte können die Spieler die Einstellungen ihrer Direct3D-Spiele ändern.

4.1 Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen

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.



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 Direct3D-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

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

5.1 Haupt- und benutzerdefinierte Einstellungen

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.



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- ebene

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 WINNER* 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 32.

Einige Fernsehgeräte in Europa sind mit einer SCART-Verbindung ausgerüstet. Falls Sie SCART verwenden, lesen Sie vor dem Anschluss des Rechners an das Fernsehgerät → Einsatz von SCART-Adaptoren für europäische Fernsehgeräte auf Seite 32

DE

EN

FR

IT

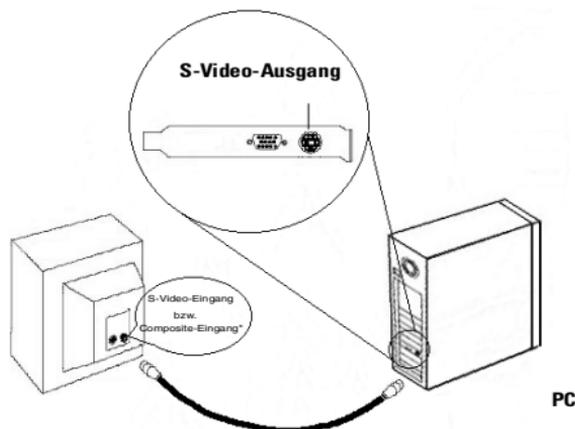
6.2 Anschluss an ein Fernseh- bzw. Videogerät

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-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.



TV bzw. Videorecorder

HINWEIS: Neuere Fernsehgeräte haben möglicherweise den Video-Eingang auf der Vorderseite des Bildschirms

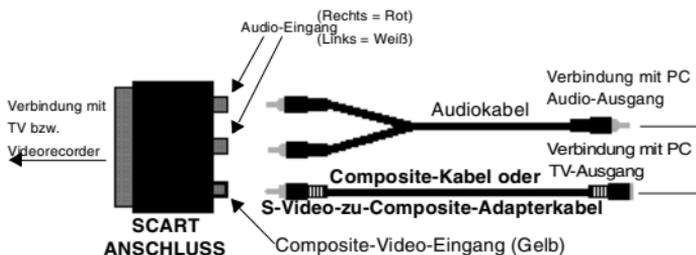
S-Video-Kabel oder
Composite-Kabel bzw.
S-Video-zu-Composite-Adapter

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.

6.2.2 Einsatz von SCART-Adaptern für europäische Fernsehgeräte



In der obigen Abbildung ist der Anschluss des PCs an ein der europäischen Norm entsprechendes Fernsehgerät über einen SCART-Adapter zu sehen.

Ein SCART-Anschluss unterstützt nur das Composite-Videoformat; dies bedeutet, dass ein S-Video-zu-Composite-Videoadapterkabel verwendet werden muss, wenn die Karte nur den S-Video-Anschluss unterstützt.

Wenn Ihr (der europäischen Norm entsprechendes) Fernsehgerät über einen S-Video-Eingang verfügt, können Sie ein S-Video-Kabel anstelle des SCART-Adapters benutzen, falls die Karte nur den S-Video-Anschluss unterstützt. Das Kabel ist in den meisten Radio- und Fernsehgeschäften erhältlich.

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 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 Fernseherschirms 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**.

- 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 Anzeigeoptionen

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 Anzeigeauflösung 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.

DE

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.

EN

FR

IT