



Bildeinstellungen mit Vorschau anpassen

Auf dieser Seite können Sie Änderungen per Vorschau einsehen, die Sie am Bild und an den Rendering oder OpenGL Gebrauch machen.

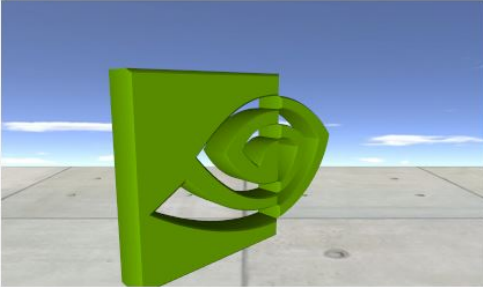
Leistung:



Qualität:



Vorschau:



Die 3D-Anwendung entscheiden lassen
 Fortgeschrittene 3D-Bildeinstellungen verwenden [Dorthin bitte](#)
 Meine bevorzugte Einstellung mit folgendem Schwerpunkt verwenden:

Qualität

Leistung
Qualität

Was suche ich?

Bei Bewegen in Richtung Leistung wird die Einzelbildrate verbessert, gekrümmte Linien erscheinen jedoch [mit Treppeneffekt](#).

Bei Bewegen in Richtung Qualität wird die sichtbare [Glätte](#) gekrümmter Linien verbessert.

Beschreibung:

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

Globale Voreinstellungen:

Grundprofil

Einstellungen:

Funktion	Einstellung
Anisotrope Filterung	8x
Antialiasing - FXAA	Ein
Antialiasing - Einstellung	16x (4xSS, 4xMS)
Antialiasing - Gammakorrektur	Ein
Antialiasing - Modus	Beliebige Anwendungseinstellungen außer...
Antialiasing - Transparenz	Aus
CUDA - GPUs	Alle
Dreifach-Puffer	Aus
Energieverwaltungsmodus	Vom NVIDIA Treiber gesteuert
Exportierte Pixeltypen	Farbindizierte Overlays (8 bpp)
Für Rechenleistung optimieren	Aus
Maximale Anzahl der vorgerenderten Einz...	Einstellung für 3D-Anwendungen verwenden
Multi-Frame Sampled AA (MFAA)	Aus
OpenGL-rendernde GPU	Automatische Auswahl

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

Globale Voreinstellungen:
 Grundprofil Wiederherstellen

Einstellungen:

Funktion	Einstellung
Maximale Anzahl der vorgerenderten Einz...	Einstellung für 3D-Anwendungen verwenden
Multi-Frame Sampled AA (MFAA)	Aus
OpenGL-rendernde GPU	Automatische Auswahl
Overlay aktivieren	Aus
Pufferumkehrmodus	Automatische Auswahl
Shadercache	Ein
Stereo – Aktivieren	Aus
Stereo – Anzeigemodus	Integrierter DIN-Stecker
Stereo – Augen umkehren	Aus
Threaded-Optimierung	Aus
Umgebungsverdeckung	Aus
Vertikale Synchronisierung	Einstellung für 3D-Anwendungen verwenden
Vorgerenderte Virtual Reality-Einzelbilder	1

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

1. Ein Programm wählen, das benutzerdefiniert angepasst werden soll:
 c:\progra~1\inside~1\tcw201~... Hinzufügen Entfernen Wiederherstellen

Nur Programme anzeigen, die auf diesem Computer gefunden wurden


2. Die Einstellungen für dieses Programm festlegen:

Funktion	Einstellung
Anisotrope Filterung	Globale Einstellung (8x) verwenden
Antialiasing - FXAA	Globale Einstellung (Ein) verwenden
Antialiasing – Einstellung	Globale Einstellung (16x (4xSS, 4xMS)) v...
Antialiasing – Gammakorrektur	Globale Einstellung (Ein) verwenden
Antialiasing – Modus	Globale Einstellung (Beliebige Anwendung...
Antialiasing – Transparenz	Globale Einstellung (Aus) verwenden
CUDA – GPUs	Globale Einstellung (Alle) verwenden
Dreifach-Puffer	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Energieverwaltungsmodus	Globale Einstellung (Vom NVIDIA Treiber ...
Exportierte Pixeltypen	Globale Einstellung (Farbindizierte Overla...
Für Rechenleistung optimieren	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Maximale Anzahl der vorgerenderten Einz...	Globale Einstellung (Einstellung für 3D-An...
Multi-Frame Sampled AA (MFAA)	Globale Einstellung (Aus) verwenden

Die folgenden 3D-Einstellungen sollen verwendet werden:

Globale Einstellungen Programmeinstellungen

1. Ein Programm wählen, das benutzerdefiniert angepasst werden soll:

 c:\progra~1\mside~1\tcw201~...

Nur Programme anzeigen, die auf diesem Computer gefunden wurden




2. Die Einstellungen für dieses Programm festlegen:

Funktion	Einstellung
Maximale Anzahl der vorgerenderten Einz...	Globale Einstellung (Einstellung für 3D-An...
Multi-Frame Sampled AA (MFAA)	Globale Einstellung (Aus) verwenden
OpenGL-rendernde GPU	Globale Einstellung (Automatische Auswa...
Overlay aktivieren	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Pufferumkehrmodus	Globale Einstellung (Automatische Auswa...
Shadercache	Globale Einstellung (Ein) verwenden
Stereo – Aktivieren	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Stereo – Anzeigemodus	Globale Einstellung (Integrierter DIN-Stec...
Stereo – Augen umkehren	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Threaded-Optimierung	Globale Einstellung (Aus) verwenden
Umgebungsverdeckung	Wird für diese Anwendung nicht unterstütz...
Vertikale Synchronisierung	Globale Einstellung (Einstellung für 3D-An...
Vorgerenderte Virtual Reality-Einzelbilder	Globale Einstellung (1) verwenden



System-Topologie anzeigen

Auf dieser Seite finden Sie die Anzeigen und Grafikkarten, die an dieses System angeschlossen sind.

System-Topologie	Stat...	Einstellungen
System		
Treiberversion		411.81
Vertikale Synchronisierung		Von der 3D-Anwendung gesteuert
3D-Stereo		Deaktiviert
Quadro M4000		
DisplayPort (4)		Nicht angeschlossen EDID (Monitor) , Multi-Display-Klonen (Deaktiviert)
DisplayPort (3)		Nicht angeschlossen EDID (Monitor) , Multi-Display-Klonen (Deaktiviert)
DVI		Angeschlossen: Idek Iiyama PL2202W EDID (Monitor) , Multi-Display-Klonen (Deaktiviert)
DVI		Angeschlossen: Idek Iiyama PL2773H EDID (Monitor) , Multi-Display-Klonen (Deaktiviert)
Nutzungsmodus		WDDM
Gesamtspeicherkapazität		16243 MB
Speicher frei		7897 MB
 Idek Iiyama PL2773H		
 Idek Iiyama PL2202W		

