

## Wie benutzt man OpenGL Active Stereo Anwendungen (für 3D-Brillen) mit SeeReal 3D-Monitoren und NVIDIA Quadro-Karten

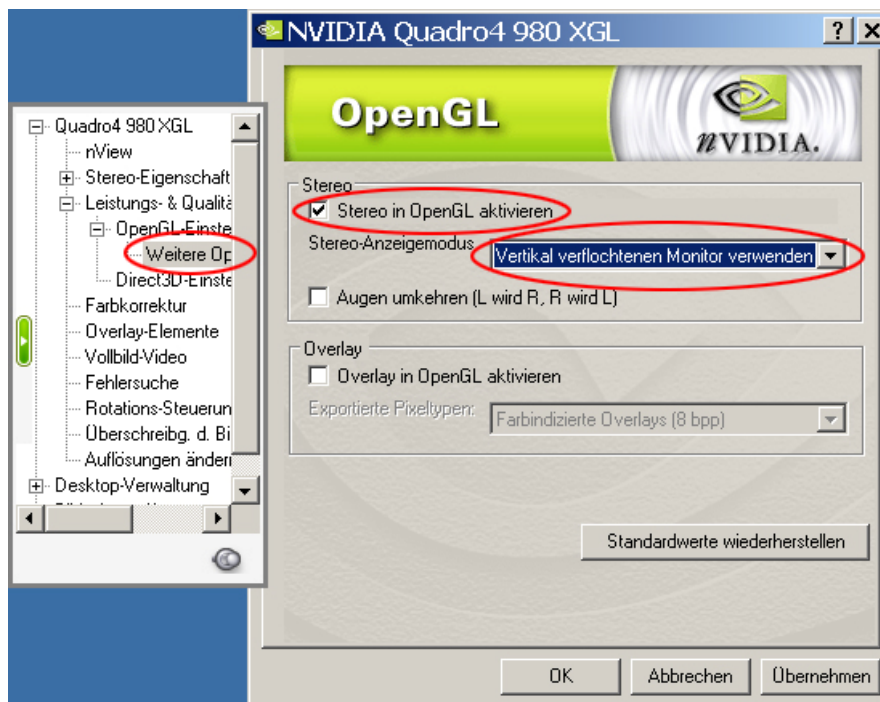
Diese Lösung kann benutzt werden um Software, die OpenGL *Active Stereo* unterstützt (sogenannte "Shutter-" oder 3D-Brillen), auf SeeReal 3D-Monitoren zu verwenden.

### Voraussetzungen:

- 3D-Software unterstützt OpenGL Active Stereo (sogenannte "Shutter-" oder 3D-Brillen)
- Microsoft Windows Betriebssystem
- NVIDIA Quadro Grafikkarte
- NVIDIA Grafiktreiber (<http://www.nvidia.de/page/drivers.html>)

### Schritt-für-Schritt Installation:

1. NVIDIA Grafiktreiber installieren (<http://www.nvidia.de/page/drivers.html>), PC neu starten.
2. Alle OpenGL-Anwendungen schließen.
3. Erweiterte Anzeigeeigenschaften, NVIDIA- Einstellungen öffnen (Rechtsklick auf Desktop → *Eigenschaften* → *Einstellungen* → *Erweitert...* → *Name der NVIDIA Grafikkarte...*)
4. Zu *Leistungs- & Qualitätseinstellungen* → *OpenGL-Einstellungen* → *Weitere OpenGL-Einstellungen* wechseln.
  - Die Option "*Stereo in OpenGL aktivieren*" einschalten.
  - Stereo-Anzeigemodus "*Vertikal verflochtenen Monitor verwenden*" auswählen.
  - Fenster mit Klick auf OK schließen.



5. Die 3D Stereo OpenGL Software starten und den Stereomodus für 3D-Brillen aktivieren.