

# NVIDIA Shadowplay

[NVIDIA Shadowplay](#) ist eine Funktion der Software NVIDIA GeForce Experience und mit dieser ist es möglich, u. a. mit Auflösungen wie 1280x720 (HD Ready), 1920x1080 (Full HD) und 2560x1440 (2K U-HD) sowohl im Spiel als auch auf dem Desktop Aufnahmen machen zu können (siehe Referenzfotos). Dabei nutzt die Software den auf Nvidia Karten verbauten Hardware Encoder namens [NVENC](#) (erst ab GeForce GTX 6xx oder neuer verfügbar).





Zusätzlich bietet es auch die Funktion an, Videos an Twitch übertragen zu können.

Einziges Problem an dieser Funktion ist der, dass wenn die Auflösung sich während der Aufnahme ändert, kann es ggf. dazu kommen, dass das Video ab dem jeweiligen Zeitpunkt nicht mehr die richtige Auflösung hat.



Das Menü ist unterteilt in:

- An/Aus Schalter | Aktiviert bzw. deaktiviert die Funktion
- Speicherplatz (Ordner) | Angabe eines benutzerdefinierten Speicherplatzes für die Videos
- Einstellungen (Zahnräder) | Öffnet die Seite für mehr Einstellungen wie Größe der Facecam, Statusanzeige (Aufnahme aktiv oder nicht), ...

Modus | Einstellung der Möglichkeiten, wie mit [Shadowplay](#) aufgenommen werden kann

- Hintergrund & Manuell - Es ist möglich sowohl eine eigene Aufnahme zu starten als auch die letzten x Minuten zu speichern
- Schatten - Mit der Tastenkombination Alt+9 werden die letzten x Minuten gespeichert
- Manuell - Mit der Tastenkombination Alt+8 wird die Aufnahme gestartet
- Twitch - Die Aufnahme wird direkt an Twitch übertragen

### Hintergrundaufzeichnungsdauer

Hier kann die Zeit eingestellt werden (was hier stellvertretend mit "x" erwähnt wird) wie der

Clip sein soll, der abgespeichert wird. Möglich sind hierbei 1-20 Minuten.

Je länger der Clip sein soll, desto mehr Speicher braucht er auch, bei 20 Minuten sind es dann ca. 7-8 GB (je nach dem was genau aufgenommen wurde).

**Qualität** | Auflösung der aufgezeichneten Videos (NVIDIA nimmt als Standardeinstellung (siehe nachfolgende Einstellungsmöglichkeiten) immer die "Ingame" Auflösung.

- Qualität Niedrig - In-Game Auflösung, 60 FPS, 15 Mbps mit H.264
- Qualität Mittel - In-Game Auflösung, 60 FPS, 22 Mbps mit H.264
- Qualität Hoch - In-Game Auflösung, 60 FPS, 50 Mbps mit H.264

Es gibt dann noch "Benutzerdefiniert" - in diesem Fall hat der jeweilige Benutzer eigene Einstellungen ausgewählt wie zum Beispiel...

## Auflösung

- 1440p
- 1080p
- 720p
- 480p
- 360p

## Bildfrequenz (FPS)

- 30
- 60 (Verfügbar bis 1080p)

**Bitrate** (je höher desto bessere Qualität, aber auch mehr Speicherplatzbedarf)

- 10
- 15
- 20
- 25
- 30
- 35
- 40
- 45
- 50

**Audio** | Welche Audioquellen in den Aufnahmen zu hören sein werden

- Spielintern - Es wird alles aufgenommen bis auf das eigene Mikro (also auch die Stimmen anderer Nutzer im Teamspeak oder Skype)
- Spielintern und Mikro - Es wird inkl. des eigenen Mikros alles aufgenommen
- Aus - Es wird gar kein Sound aufgenommen, auch nicht vom Spiel

Neben den eben genannten Funktionen bzw. Menüs gibt es auch bei der Aufnahme einige Möglichkeiten ([x+y] sind hierbei stellvertretend für deine **eigenen** Tastenkombinationen):

- [x+y] Speichert die letzten x Minuten
- [x+y] Manuelles Aufzeichnen Aktivieren oder Deaktivieren (bzw. Start/Stop)
- [x+y] Übertragung (zB. Twitch) ein- oder ausschalten (bzw. Start/Stop)
- [x+y] Übertragung anhalten oder fortsetzen (in diesem Fall wird die Übertragung nicht beendet sondern nur pausiert!)
- [x+y] Kamera während der Übertragung ein- oder ausschalten
- [x+y] Push-to-Talk aktivieren (das eigene Mikro wird dann nur bei gehaltener Taste aktiviert)
- [x+y] FPS-Zähler aktivieren

Quelle

Quelle

nvidia.de