

Scheda per l'acceleratore della
Grafica
Wildcat III 6210 e Wildcat III 6110
3Dlabs Inc.
Manuale



3Dlabs®, Inc.
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
408 - 530 - 4700
www.3dlabs.com

Copyright 2002 di 3Dlabs, Inc.

3Dlabs è un marchio registrato, e Wildcat, SuperScene e DirectBurst sono marchi di 3Dlabs, Inc. o 3Dlabs Inc. Ltd. Pentium è un marchio registrato di Intel. OpenGL è un marchio registrato di Silicon Graphics, Inc. Soft Engine è un marchio di Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD è un marchio registrato di AutoDesk Inc. Colorific è un marchio registrato di E-Color, Inc. Microsoft, Windows NT, Windows 2000 e Windows XP sono marchi registrati di Microsoft Corporation. Athlon e 3DNow! sono marchi registrati di AMD. Tutti gli altri marchi e marchi registrati appartengono ai rispettivi proprietari.

ATTENZIONE: Qualunque modifica apportata alla scheda per l'acceleratore della grafica di 3Dlabs, Inc. invalida automaticamente qualunque garanzia.

Avvertenza FCC: Questo dispositivo è conforme alle specifiche per i dispositivi digitali di Classe B, secondo il comma 15 delle regole del Comitato FCC. Queste specifiche offrono un certo livello di protezione contro interferenze dannose dei dispositivi che operano in ambienti commerciali. Questo dispositivo genera, usa ed irradia energie a radiofrequenza e, se non è installato ed utilizzato rispetto alle istruzioni contenute nel manuale d'uso, potrà interferire con le comunicazioni radio. Se si notano delle interferenze con le comunicazioni audiovisive, rilevabili con l'attivazione del dispositivo, correggerle seguendo le seguenti disposizioni:

1. Riorientare o spostare l'antenna ricevente.
2. Aumentare lo spazio di separazione tra il dispositivo e l'apparato ricevente.
3. Collegare il dispositivo su un circuito diverso da quello a cui è collegato l'apparato ricevente.
4. Per ulteriori informazioni, contattare 3Dlabs o un tecnico specializzato per apparati radiotelevisivi.

I requisiti del comitato FCC richiedono l'uso di un cavetto protetto per collegarsi ad altri dispositivi. Ciò è conforme con le specifiche del comma 15 delle regole del Comitato FCC. Le operazioni devono rispettare i seguenti canoni: 1) il dispositivo non potrà causare delle emissioni pericolose, e 2) deve ricevere qualunque altra emissione, incluse quelle che potranno causare risultati inattesi. .

Questo apparato digitale non supera i limiti della Class B per l'emissione di frequenze radio stabiliti dalle norme sulle interferenze radio del Canadian Department of Communications. Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

In nessun caso 3Dlabs Inc implica che l'uso dei propri prodotti come descritto in questo manuale non possa infrangere degli altri diritti registrati, già esistenti o concessi in futuro, nè si nel implica nel documento l'assegnazione di licenze per la creazione, uso o vendita dei dispositivi o del software rispetto a tale descrizione.

Le informazioni menzionate in questo documento sono soggette a modifiche senza preavviso

P/N 61-000057

SOMMARIO

Capitolo 1– Introduzione.....	1
Benvenuti in 3Dlabs!	2
Richieste di sistema	2
Caratteristiche principali.....	3
Capitolo 2 – Impostazione.....	7
Preliminari per l'installazione	8
Prima dell'installazione	8
Installazione della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110	8
Si sta aggiornando la scheda della grafica sul proprio sistema.....	11
Collegare lo schermo	11
Connessione allo schermo DVI.....	12
Connessione dello schermo VGA.....	12
Collegamento di un dispositivo stereoscopico.....	14
Installazione del software del driver.....	14
Verifica preliminare del computer.....	14
Rimuovere un driver in Windows NT	15
Rimuovere un driver in Windows 2000.....	15
Rimuovere un driver in Windows XP	15
Installare il driver di Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.....	16
Driver Heidi per le applicazioni AutoDesk	16
Driver 3ds max	16
Verifica del driver predefinito	17
Verifica in Windows NT	17
Verifica in Windows 2000	17
Verifica in Windows XP	17
Verifica della versione di avvio del sistema	17
Verifica in Windows NT	17
Verifica in Windows 2000	18
Verifica in Windows XP	18
Registrazione della scheda dell'acceleratore della grafica di 3Dlabs.....	18
Capitolo 3 – Configurazione del software.....	19
Il driver della scheda dell'acceleratore per la grafica 3Dlabs Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.....	20
Configurazione della visualizzazione dello schermo.....	20
Configurazione della scheda Wildcat	20
Uso della scheda Wildcat	22
Attivazione della visualizzazione stereo.....	24

Attivazione di Multiview e Genlock sulla scheda Wildcat III 6210.....	24
Attivazione di Multiview.....	24
Conferma del rilevamento dei cavetti multiview.....	25
Attivazione di genlock.....	25
Configurazione del doppio schermo.....	26
Attivazione della funzionalità a due schermi.....	26
Modifica dei colori o della risoluzione per gli schermi.....	27
Ottimizzazione del driver Wildcat.....	28
Attivazione di ottimizzazioni specifiche all'applicazione.....	28
Attivare le ottimizzazioni Direct3D.....	28
Creare una ottimizzazione personalizzata.....	29
Capitolo 4 – Ricerca dei problemi.....	31
Ricerca dei problemi.....	32
Risoluzione dello schermo e della visualizzazione.....	32
Diagnostica.....	32
Risoluzione dello schermo utilizzabile.....	33
Utilizzare l'ultima configurazione valida in Windows NT.....	33
Avvio in modalità Sicura.....	33
Determinare un'unità difettosa.....	33
Installare di nuovo il driver dello schermo.....	34
Rimuovere il driver esistente in Windows NT.....	34
Rimuovere un driver in Windows 2000.....	34
Rimuovere un driver in Windows XP.....	34
Installare di nuovo il driver.....	35
Informazioni in linea.....	35
Appendice A – Specifiche per l'uso.....	37
A Specifiche per l'uso.....	38
Appendice B – Licenza del software.....	41
CONTRATTO DI LICENZA DEL SOFTWARE	42
Licenza e limitazioni d'uso del software.....	42
Garanzie limitate	43
Garanzia limitata.....	43
Diritti limitati.....	43
Revoca della licenza.....	44
Generale.....	44
Appendice C – Regolamenti.....	45
Appendice D – Definizioni e termini.....	47
Definizioni e termini.....	48
Indice.....	53

CAPITOLO 1– INTRODUZIONE

Benvenuti in 3Dlabs!

Grazie per aver selezionato la Scheda di accelerazione della grafica 3Dlabs® Wildcat™ III

Questo Manuale fornisce delle informazioni inerenti all'installazione ed all'uso della Scheda di accelerazione della grafica Wildcat III 6210 e Wildcat III 6110. Assieme alla Guida si raccomanda l'uso della Guida in linea disponibile sugli schermi della Guida del software dei driver di 3Dlabs.

Richieste di sistema

- Processore AMD Athlon, Intel® Pentium® II o superiore
- Microsoft Windows NT (Service Pack 5 o superiore), Windows 2000 o Windows XP (32- o 64-bit)
- Slot di espansione AGP Pro 50
- Uno slot aperto PCI adiacente allo slot AGP Pro 50
- Un minimo di 64 MB DRAM (a secondo del sistema operativo)
- Un monitor standard di settore a frequenza multipla (VGA) o un dispositivo di visualizzazione digitale compatibile (DVI-I)
- 3MB di spazio libero sull'unità principale per il driver della scheda

NOTA: Se la scheda Scheda di accelerazione della grafica Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 fa già parte di un computer, la configurazione è già impostata alla consegna, assieme ai driver per lo schermo. Non si richiedono delle altre modifiche. Inoltre, i driver per lo schermo sono installati alla consegna e sono pronti all'uso. Non si richiede nessun'altra configurazione o installazione eccetto con l'acquisto di un kit per il cliente o se si deve reinstallare la scheda per lo schermo. Salvare i dispositivi di consegna dei driver se si richiede in seguito di reinstallarli.

Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione in linea o stampata fornita con il sistema operativo.

Caratteristiche principali

Interfaccia della scheda	AGP Pro 50 progettata per sistemi con uno slot 50-watt AGP Pro. NOTA LA SCHEDA WILDCAT III 6210 O WILDCAT III 6110 NON PUÒ ESSERE COLLEGATA IN UNO SLOT STANDARD AGP.	
Memoria dello schermo	Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Frame Buffer: 128 MB DDR ▪ Buffer di finitura: 256 MB DDR memory ▪ DirectBurst: 32 MB 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Frame Buffer: 64 MB DDR ▪ Buffer di finitura: 128 MB DDR ▪ DirectBurst: 16 MB
Controllore della grafica	Tecnologia chipset Wildcat ad alta velocità con supporto per la doppia visualizzazione.	
RAMDAC	320 MHz	
Supporto per lo schermo Plug-and-Play	Sì	
Supporto OpenGL 1.3	Sì	
Supporto DirectX 7	Sì	
Supporto OpenML 1.0	Sì	
Massima risoluzione; rapporti alt/larg; tassi di aggiornamento	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz NOTA: I TASSI DI AGGIORNAMENTO, LA RISOLUZIONE DELLO SCHERMO, I RAPPORTI ALT/LARG E L'INTENSITÀ DEI COLORI DIPENDERANNO DAL TIPO DI SCHERMO UTILIZZATO E DALLA SELEZIONE DELLA FUNZIONE MULTISAMPLING O SE SI USA UNO SCHERMO SINGOLO O DUE SCHERMI. Fare riferimento all' <i>Appendice A, Specifiche per l'uso</i> per l'elenco delle soluzioni supportate e per i tassi di aggiornamento utilizzabili. PER UTILIZZARE UNA RISOLUZIONE SPECIFICA, LA SCHEDA E LO SCHERMO DOVRANNO SUPPORTARLA. PER ULTERIORI INFORMAZIONI INERENTI ALLE RISOLUZIONI SUPPORTATE, FARE RIFERIMENTO ALLA DOCUMENTAZIONE FORNITA ALLA CONSEGNA CON LO SCHERMO.	
Supporto Power Management	<ul style="list-style-type: none"> • Display Power Management Signaling (DPMS) • Advanced Configuration and Power Interface (ACPI) 	
Accelerazione della geometria	<ul style="list-style-type: none"> • Trasformazione della matrice della vista di modello delle coordinate per i vertici e per le normali • Trasformazioni viewport e di prospettiva • Trasformazione della matrice di finitura superficiale delle coordinate di finitura • Archiviazione dell'elenco di visualizzazione locale e dell'elaborazione • Calcolo totale delle luci (sino a 32 luci) • delle viste di volume • Un massimo di sei piani di ritaglio definiti dall'utente • Elaborazione delle immagini 	
Normali operazioni 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Profondità colori a 16- e 32-bit (565, 8888) • Riempimenti a motivo, solidi e gradiente • Vettori (compatibile Diamond Rule) • Sposta blocco (schermo a schermo) • Ottieni blocco (schermo a-sistema) • Inserisci blocco (sistema-a schermo) • Scalatura a doppia linea 	

INTRODUZIONE

Caretteristiche, cont.	
Modalità di finitura	Globale e locale
<p>Supporto per le estensioni OpenGL (Conformità 1.3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Imaging Extensions: <ul style="list-style-type: none"> Buffer dei pixel Tabella dei colori Matrice dei colori Spira • Estensione di collegamento: <ul style="list-style-type: none"> Colore Min/Mass A funzioni separate Sottrazione Trasposizione matrice • Estensioni appannamento: <ul style="list-style-type: none"> Funzione di appannamento Offset di appannamento • Scelta di occlusione • Estensioni di finitura: <ul style="list-style-type: none"> finiture 3D: di bordo, confine, e clamp LOD Generazione mipmap Tabella dei colori Mascheratura dei colori LOD 4D • Estensioni dello schermo: <ul style="list-style-type: none"> Interlacciato Interlacciato di lettura 422 pixel • Estensioni di controllo swap: <ul style="list-style-type: none"> Controllo swap Bloccaggio swap frame Uso swap • Finitura pixel e finitura 3D • Pbuffer • Buffer di immagine • Gamma • Operazione wrap di stampigliatura • Speculare separato • Post-finitura speculare

INTRODUZIONE

Caratteristiche, cont.	
Operazioni OpenGL	<ul style="list-style-type: none"> • Punti (2D, 3D, larghezza) • Vettori (linee 2D e 3D, strisce lineari; larghe, battute) • Poligoni (triangoli, strisce triangolari, quadrangoli, strisce quadrangolari, poligoni, modalità poligono punto/linea) • Punti, vettori e poligoni antialias • Supporto di immagini (formati multipli, ingrandimento, matrice dei colori, tabelle dei colori) • Operazioni Alfa • Taglio a forbice • Ritagli delle finestre • Masking • Appannamento (lineare, esponenziale, esponenziale², definito dall'utente) • Mappaggio di finitura (punto, bilineare, trilineare, 3D, mappatura cubica, mappatura di rilievo) • Formati Multiple Internal Texture (RGBA: 8888, 5551, 4444; luminanza-alpha) • Finitura multipla (2 insiemi di coordinate di finitura) • Ambienti di finitura estensiva (fusione, modulati, decalcomania, sostituzione, aggiunta, sottrazione, interpolare, dot3) • Operazioni di stampigliatura • Dithering • Insieme ricco di operazioni di fusione • Buffer di profondità (24- e 32)
Altre caratteristiche	<ul style="list-style-type: none"> • Anti-alias SuperScene multicampionato a scena completa: <ul style="list-style-type: none"> • Campione del punto con sedici esempi • Tremolio con campione di locazione • Allocazione dinamica dei campioni • Ritiro dinamico dei campioni • Due tabelle di consultazione per lo schermo • Otto piani di stampigliatura • Otto piani di sovrapposizione a doppio-buffer • Z Buffer a 32 bit • Alte prestazioni DACs che guidano direttamente i dispositivi di visualizzazione • Canale dei dati di visualizzazione DDC2B standard • Supporto di visualizzazione stereo—Interlacciata o a sequenza di fotogrammi • Supporto Multiview e Genlock (solo Wildcat III 6210). • Memoria di finitura locale con elaborazione della finitura interpolata mipmap a tre linee completa • Supporto di visualizzazione a schermo digitale Digital Video Interface (DVI) (supporto DVI-I singolo o doppio) • Supporto Big and Little Endian • Modalità di finitura globale e locale • Finiture per ogni schermo

INTRODUZIONE

CAPITOLO 2 – IMPOSTAZIONE

Preliminari per l'installazione

NOTA: Se la Scheda di accelerazione della grafica Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 fa già parte del computer, la configurazione è già impostata alla consegna, assieme ai driver per lo schermo. Configurare la scheda Wildcat solo nei casi in cui la si è acquistata separatamente o si richiede di reinstallarla.

Prima dell'installazione

1. Salvare i documenti correntemente aperti e chiudere le applicazioni. Creare una copia dei file di sistema prima di installare qualunque componente hardware o software.
2. Tener pronto un giravite a testa quadra.
3. Disattivare l'alimentazione al computer.

IMPORTANTE: Rimuovere il cavetto di alimentazione dal sistema ed attendere per 15-30 secondi in modo da dissipare la corrente ausiliaria accumulata. Alcuni componenti aggiunti al sistema potranno essere danneggiati se non si rimuovono le prese di alimentazione durante le procedure di installazione.

4. Utilizzare qualunque tipo di precauzione per evitare gli accumuli elettrostatici che si rivelano altamente dannosi per i componenti. Se un polsino per la messa a terra è incluso nel pacchetto di consegna, utilizzarlo durante l'installazione dell'hardware. Utilizzare un'area di lavoro esente da accumuli elettrostatici (per esempio, svolgere le operazioni su un pavimento a piastrelle piuttosto che su uno fornito di tappeti).
 - Prima della scheda, toccare il telaio del computer per scaricare i residui di corrente elettrostatica.
 - Evitare l'uso di vestiti di lana o sintetici.
 - Utilizzare un'area di lavoro con una percentuale di umidità minima del 50% .
 - Conservare la scheda nell'involucro di protezione anti-statica sino al momento dell'installazione.
 - Toccare la scheda il meno possibile, sollevandola per i bordi.
 -

NOTA: Registrare la nuova scheda utilizzando le opzioni descritte sulla pagina 16.

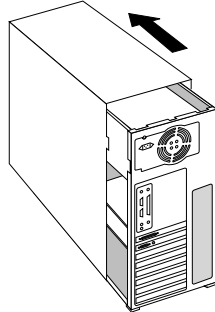
Installazione della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110

1. Fare riferimento alla documentazione fornita alla consegna con il computer per istruzioni inerenti all'apertura o alla chiusura del telaio del computer, per l'identificazione degli slot di espansione AGP Pro e PCI, e per l'aggiunta delle schede di espansione.
2. Consultare la manualistica del sistema in uso per identificare gli slot di installazione della scheda. Lo slot PCI adiacente deve essere lasciato libero per scopi di raffreddamento.
3. Distattivare l'alimentazione elettrica del computer e del monitor, quindi scollegare i cavetti del computer (fare riferimento alla sezione *Prima di iniziare l'installazione*).

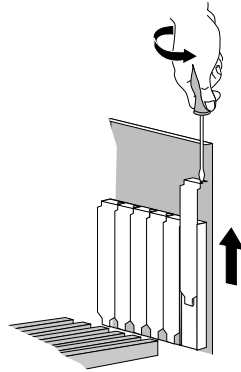
NOTA: Se si sostituisce la scheda grafica, disinstallare per prima il software del driver prima di disattivare il sistema e rimuovere la scheda vecchia. Per ulteriori informazioni sulla disinstallazione del driver, fare riferimento alla sezione *Installazione del software del driver* in questo capitolo.

IMPOSTAZIONE

4. Rimuovere il coperchio del sistema per accedere agli slot di installazione della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Se non si è già rimossa la scheda grafica(e) esistente, rimuoverla adesso.



5. Se necessario, rimuovere con il giravite a testa quadra i pannelli di copertura in cui si vorrà installare la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

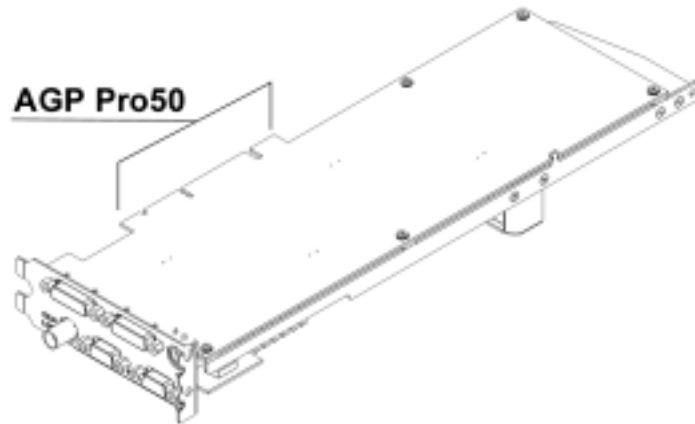


6. Se il polsino di scarico a terra è stato fornito alla consegna, inserirlo sul polso e collegare l'altra estremità ad un elemento di metallo non pitturato dello telaio del computer.
7. Rimuovere la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 dall'involucro di protezione anti-statica. Annotare il numero di serie per la registrazione del prodotto da svolgere in seguito. Il numero è localizzato su un'etichetta della scheda ed appare come segue:

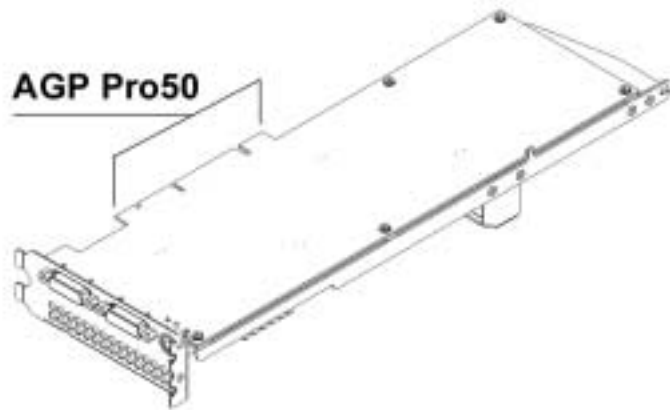


IMPOSTAZIONE

8. Posizionare la scheda nello slot adatto e fissarla saldamente. Fare riferimento alla documentazione allegata per istruzioni inerenti al fissaggio della scheda al telaio. Le schede ed i collegamenti non correttamente inseriti possono causare dei problemi operativi e delle scariche elettrostatiche.
9. Rimuovere il posino anti statica e reinserire il telaio di copertura sul sistema.
10. Ricollegare il cavo di alimentazione.



Wildcat III 6210



Wildcat III 6110

Si sta aggiornando la scheda della grafica sul proprio sistema

NOTA: Queste istruzioni appariranno diverse da quelle normalmente utilizzate per aggiornare la scheda grafica o altri dispositivi; si sono comunque rivelate il metodo migliore di installazione del nuovo hardware e software.

1. Disinstallare i driver per la scheda grafica vecchia. Per ulteriori informazioni inerenti, fare riferimento alla documentazione inerente alla disinstallazione della vecchia scheda grafica.
2. Rimuovere la scheda grafica dal sistema in uso. Per installare la nuova scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, fare riferimento alla sezione inerente all'installazione dell'hardware.
3. Per installare il software per il driver della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 fare riferimento a *Installazione del software del driver* in questo capitolo

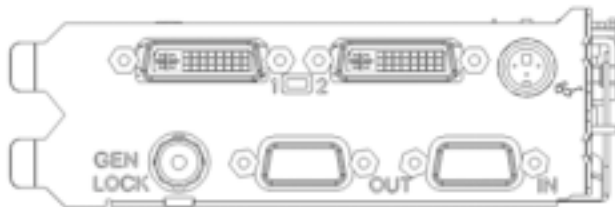
Collegare lo schermo

La scheda **Wildcat III 6210** supporta sei connettori standard esterni:

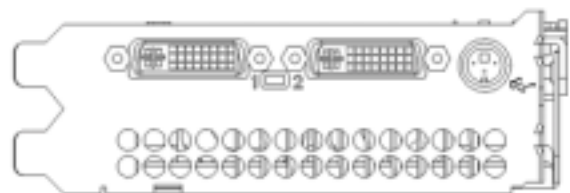
1. Porte di uscita Principale e Secondaria DVI-I (supporto disponibile anche per lo schermo analogico, con adattatore aggiuntivo)
2. Un connettore Genlock In
3. Un connettore di uscita Sinc Stereo MiniDIN a 3 piedini (MiniDIN Stereo Sync Output connector)
4. Porte Multiview In e Multiview Out

La scheda **Wildcat III 6110** supporta tre connettori standard esterni:

1. Porte di uscita Principale e Secondaria DVI-I (supporto disponibile anche per lo schermo analogico, con adattatore aggiuntivo)
2. Un connettore di uscita Sinc Stereo MiniDIN a 3 piedini



Wildcat III 6210 Input/Output panel



Wildcat III 6110 Input/Output panel

NOTA: Il supporto per i doppi schermi non è disponibile per Windows NT.

Connessione allo schermo DVI

1. Accertarsi che il cavetto di alimentazione del computer sia scollegato.
2. Fare riferimento alla documentazione di corredo per informazioni sul tipo di connessione richiesta. Lo schermo dispone di un connettore Digital Video Interface (DVI)-I o VGA a 15 piedini, a secontò del tipo. Per lo schermo VGA fare riferimento alla sezione *“Connessione allo schermo VGA”* in questo capitolo.
3. Collegare il cavetto della workstation alla porta del connettore DVI-I principale sulla scheda Wildcat III. Il connettore è etichettato come “1” nell'immagine posta sopra e sul pannello I/O della scheda.
4. Attivare l'alimentazione elettrica per la workstation. Se la spia luminosa non appare attiva o non appare la sequenza di avvio sullo schermo, fare riferimento al Capitolo 4, *“Ricerca dei problemi.”*

Attenzione: Se si connette solo uno schermo alla scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, collegare tale schermo alla porta principale DVI-I (etichettata come “1” sul pannello della scheda I/O).

NOTA: Se si collega un altro schermo alla scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, collegarne il cavetto alla porta secondaria DVI-I. Fare riferimento a *“Attivazione del doppio schermo”* di seguito per informazioni inerenti alla configurazione dei doppi schermi.

Il supporto per i doppi schermi non è disponibile con Windows NT.

Connessione dello schermo VGA

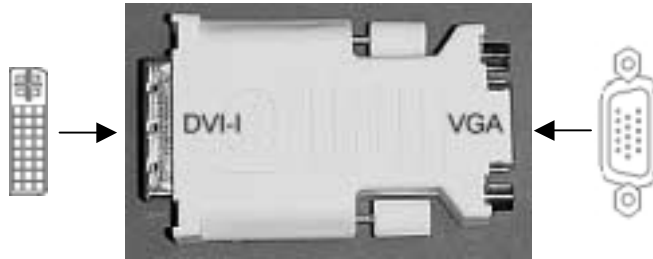
NOTA: Utilizzare un adattatore DVI-a-Analogico per collegare lo schermo VGA alla scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Contattare Molex (1-800-78MOLEX) per richiedere un *“Cavetto DVI-Analogico a VGA”* (88741-8300) o un adattatore hardware *“Spina analogica DVI al connettore di base VGA”* (88741-8700).

1. Connettere il cavetto con il connettore VGA a 15 dello schermo all'estremo VGA (vedi sotto) dell'adattatore DVI-a-Analogico.
2. Connettere l'estremo DVI-I dell'adattatore alla porta principale DVI-I (etichettata come “1”) sulla scheda 3Dlabs Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

NOTA: Se si collegano entrambi uno schermo VGA ed uno digitale piatto, collegare lo schermo VGA alla porta principale DVI-I (etichettata come “1”).

IMPOSTAZIONE

3. Attivare l'alimentazione elettrica per la workstation. Se la spia luminosa non appare attiva o non appare la sequenza di avvio sullo schermo, fare riferimento al Capitolo 4, *“Ricerca dei problemi.”*



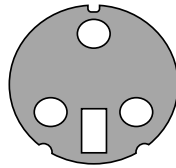
NOTA: Se lo schermo non dispone di un cavetto incorporato, utilizzare un cavetto schermato con un connettore DVI-I o con uno VGA a 15-piedini (con l'adattatore) ad un estremo, per la posta di uscita sulla scheda grafica, ed il connettore corrispondente per la porta di entrata sullo schermo. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione fornita alla consegna con lo schermo.

Se la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 è stata ordinata come parte di un sistema preconfigurato, i driver saranno già installati alla consegna. Per istruzioni inerenti all'impostazione della risoluzione, colore, e tasso di aggiornamento, fare riferimento al Capitolo 3, *“Uso della scheda dello schermo”*.

Collegamento di un dispositivo stereoscopico

Collegare l'alimentazione elettrica e collegare l'hardware stereo al connettore rotondo dello stereo sulla scheda. Per informazioni inerenti all'uso della visualizzazione stereoscopica, fare riferimento alle informazioni fornite con l'hardware stereoscopico. Collegare ed avviare il sistema in uso, assieme alle periferiche, ed accedere al sistema operativo.

NOTA: Per configurare l'impostazione stereoscopica, fare riferimento al **Capitolo 3 Uso della scheda dello schermo.**



Connettore
3-Piedini
Minidin
Stereo

Installazione del software del driver

Se la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 è stata ordinata come parte di un sistema preconfigurato, i driver saranno già installati alla consegna. Questa sezione è applicabile solo se si è acquistata la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 5110 come aggiornamento, se si installa di nuovo il driver, o si aggiorna il sistema operativo.

Verifica preliminare del computer

Prima di installare il software per il driver Wildcat Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, accertarsi che la workstation sia fornita di:

- Microsoft Windows NT (Service Pack 5 or superiore), Windows 2000, o Windows XP (32- o 64-bit)
- 3 MB di spazio libero sul disco fisso

IMPORTANT: Si deve disporre dei giusti driver Wildcat per i sistemi operativi Windows utilizzati. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al file readme.txt posto nel dischetto o nel CD di consegna. Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e delle applicazioni, fare riferimento alla documentazione ed alla Guida in linea di Windows . Se si rimuove e si installa di nuovo il driver per la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, fare riferimento al *Capitolo 4 – Installare di nuovo il driver dello schermo.*

Rimuovere un driver in Windows NT

1. Accedere a Windows NT con un conto di Amministratore. Per ulteriori informazioni su tali privilegi, fare riferimento al Manuale per utente di Windows NT.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. Sul dialogo della scheda Installa/Disinstalla del dialogo Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Sì e seguire i messaggi successivi. Riavviare il sistema prima di installare il nuovo driver Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

Rimuovere un driver in Windows 2000

1. Accedere a Windows 2000 con un conto di Amministratore. Per ulteriori informazioni su tali privilegi, fare riferimento al Manuale per utente di Windows 2000.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare clic su Aggiungi/Rimuovi programmi..
3. Sul dialogo della scheda Installa/Disinstalla del dialogo Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver e fare clic su Aggiungi/Rimuovi
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Sì e seguire i messaggi successivi.
5. Riavviare il sistema prima di installare il nuovo driver Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

Rimuovere un driver in Windows XP

1. Accedere a Windows XP con un conto di Amministratore. Per ulteriori informazioni su tali privilegi, fare riferimento al Manuale per utente di Windows.
2. Dal menu di Avvio, passare a Pannello di controllo.
3. Su Modifica o Rimuovi programmi, evidenziare il driver e fare clic su Modifica/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Sì.
5. Fare clic su OK quando si richiede di riavviare il sistema per eliminare il driver, e riavviarlo prima di installare di nuovo il driver Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

Installare il driver di Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110

1. IL driver deve essere installato utilizzando un conto con i privilegi amministrativi. Per ulteriori informazioni su tali privilegi, fare riferimento al Manuale per utente del sistema operativo in uso.
2. Avviare Windows. Se appare l'Assistente Trovato nuovo hardware, fare clic su Annulla per eliminare il dialogo. In Windows XP, eliminare il messaggio che richiede se si desidera che Windows XP imposti la risoluzione.
3. Localizzare il dispositivo di consegna e la directory del driver per la scheda 3Dlabs Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.
4. Fare un doppio clic sul file SETUP.EXE nella directory wcdrv.
5. Nel dialogo del Messaggio di Installazione del driver Wildcat III, fare clic su OK per avviare l'installazione.
6. Appena appare un messaggio che richiede di avviare la workstation, rimuovere il dispositivo di consegna e fare clic su Sì per riavviare la workstation.. In Windows XP, selezionare Distattiva il computer, e Riavvia.

Driver Heidi per le applicazioni AutoDesk

Il driver dei dispositivi Wildcat III Heidi[®] fornisce le funzionalità multisampling dello schermo, la compatibilità di schermi con le applicazioni AutoDesk[®] e le funzioni di accelerazione hardware di Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 con l'uso della tecnologia OpenGL. Per installare il driver Heidi ed attivare il multisampling dello schermo, fare riferimento al file Readme.txt collocato nella directory Heidi del dispositivo di consegna di Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Il file SETUP.EXE nella directory consente di installare il programma.

NOTA: Impostazione non riesce a trovare l'applicazione AutoDesk nel registro del sistema, si richiede di inserire un percorso di installazione, ovvero la directory di installazione AutoDesk sul sistema in uso.

Per utilizzare il driver Heidi, configurare le impostazioni delle proprietà per l'applicazione AutoDesk . Per fare ciò, fare riferimento alla documentazione fornita con l'applicazione.

Driver 3ds max

Per installare il driver personalizzato Wildcat III 3ds max[™], consultare il file README.TXT posto nella directory 3dsmax del dispositivo di consegna della scheda Wildcat III 6210 or Wildcat III 6110. Il file SETUP.EXE nella directory avvia il programma di installazione. Per utilizzare il driver, configurare le impostazioni delle proprietà in 3ds max. Per utilizzare e configurare un driver personalizzato, fare riferimento alla documentazione allegata all'applicazione in uso.

NOTA: Se impostazione non riesce a localizzare 3ds max nel registro del sistema, il driver non verrà installato e si esce dal sistema. Per verificare la corretta installazione dell'applicazione 3ds max, fare riferimento alla documentazione allegata all'applicazione in uso.

Verifica del driver predefinito

Verifica in Windows NT

1. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Schermo e fare clic sulla scheda Impostazioni del dialogo Proprietà di visualizzazione.
2. Fare clic su Tipo di visualizzazione, e verificare che due dispositivi Wildcat siano elencati al di sotto di Visualizzazione. Ciò indica che il driver corretto è installato.
3. Fare clic su Annulla per eliminare il dialogo Proprietà di visualizzazione.

Verifica in Windows 2000

1. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Schermo e fare clic sulla scheda Impostazioni.
2. In Tipo di adattatori, verificare che due dispositivi Wildcat siano elencati al di sotto di Visualizzazione. Ciò indica che il driver corretto è installato.

NOTA: Se appare elencato solo un dispositivo Wildcat III 6210, l'installazione non è completa. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione *Installazione del software del driver*.

3. Fare clic su Annulla per eliminare il dialogo Proprietà di visualizzazione.

Verifica in Windows XP

1. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Prestazioni e Manutenzione/Hardware del sistema/Gestione dispositivi.
2. Al di sotto di Adattatori di visualizzazione, verificare che due dispositivi Wildcat siano elencati. Ciò indica che il driver corretto è installato.

NOTA: Se appare elencato solo un dispositivo Wildcat III 6210, l'installazione non è completa. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione *Installazione del software del driver*.

3. Fare clic su Annulla per eliminare il dialogo Proprietà di visualizzazione.

Verifica della versione di avvio del sistema

Verifica in Windows NT

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Sistema.
2. Fare clic sulla scheda Avvio/Arresto.
3. Verificare che la versione 4.0. di Windows NT Workstation appaia selezionata nell'elenco di Avvio. In caso contrario, selezionarla dall'elenco e fare clic su Applica.

NOTA: Non selezionare la versione VGA del sistema operativo. Lo schermo utilizza la modalità VGA se il driver della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 non è attivo.

4. Fare clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Sistema.

Verifica in Windows 2000

1. Dal menu Avvio, passare a Impostazioni, Pannello di controllo/Sistema/Avanzati.
2. Fare clic su Avvio e Recupero.
3. Sull'omonima finestra di dialogo, verificare che "Microsoft Windows 2000 Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito. E' IMPORTANTE che il sistema operativo corrisponda a quello del driver installato. Fare clic su OK.
4. Fare nuovamente clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà del sistema.

Verifica in Windows XP

1. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Prestazioni e Manutenzione/Sistema/Avanzato.
2. Fare clic sul pulsante Impostazioni in Avvio e Recupero.
3. Sul dialogo Avvio e Recupero, verificare che "Microsoft Windows XP Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito. E' IMPORTANTE che il sistema operativo corrisponda a quello del driver installato. Fare clic su OK.
4. Fare nuovamente clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà del sistema.

Registrazione della scheda dell'acceleratore della grafica di 3Dlabs

Con la registrazione della scheda si può usufruire di:

Attivazione della garanzia

Notifica degli aggiornamenti del software

Qualifica per l'assistenza tecnica

Completare la scheda di registrazione e spedirla, oppure registrarsi in linea al termine dell'installazione del software e dell'hardware. (Per registrarsi in linea si deve disporre dell'accesso al web)

1. Aprire il browser
2. Passare al sito http://www.3dlabs.com/support/product_registration.htm
3. Riempire il modulo di registrazione che appare sullo schermo, e fare clic su Invia al termine delle operazioni.

CAPITOLO 3 – CONFIGURAZIONE DEL SOFTWARE

Il driver della scheda dell'acceleratore per la grafica 3Dlabs Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110

Il driver per il software 3Dlabs Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 consente di ottimizzare le relazioni di lavoro tra la scheda, il sistema e le applicazioni in uso.

Questo capitolo fornisce delle istruzioni per la configurazione della visualizzazione dello schermo e dei doppi schermi..

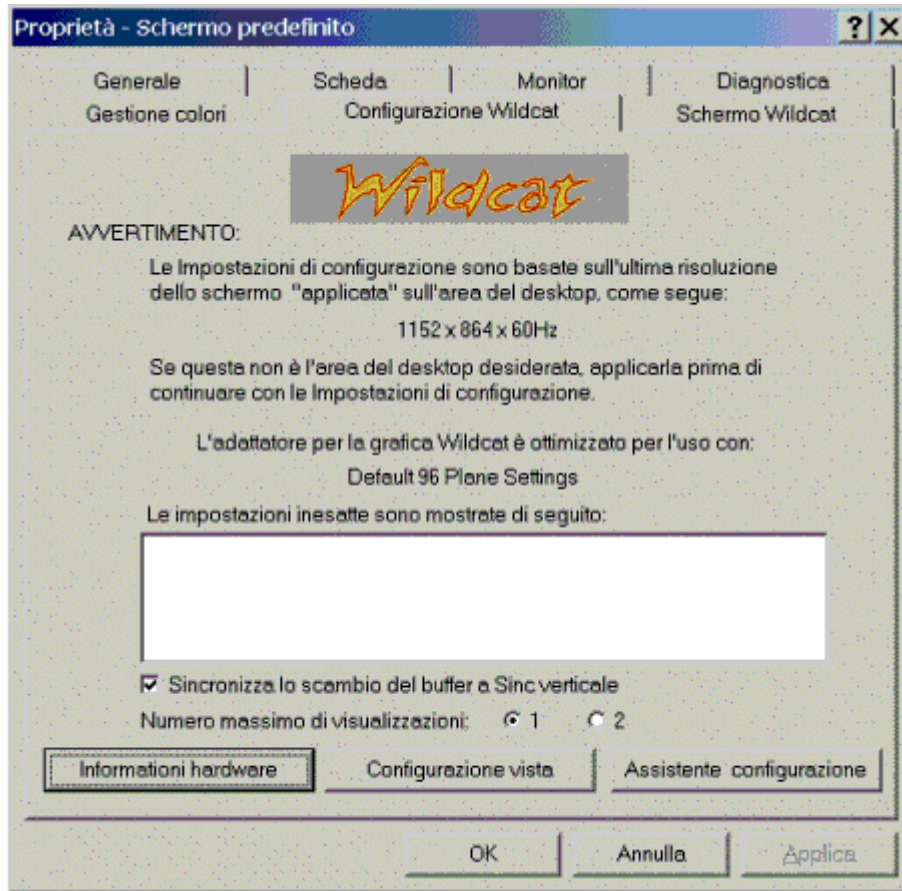
Configurazione della visualizzazione dello schermo

Appena installati i driver Wildcat, la finestra di dialogo delle Proprietà schermo fornisce due altre schede: Configurazione Wildcat e Schermo Wildcat.

Configurazione della scheda Wildcat

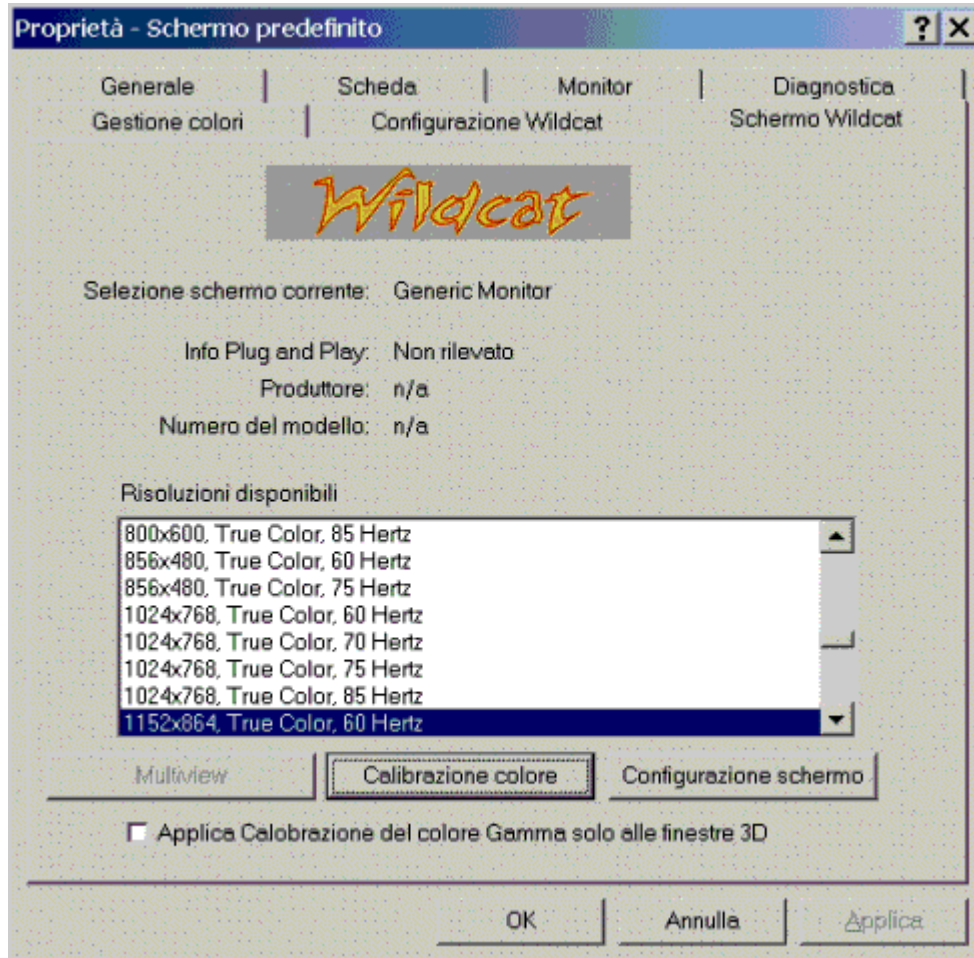
1. Accertarsi di essere in un ambiente non VGA di Windows . Se necessario, fare riferimento alla manualistica del sistema operativo in uso.
2. Chiudere le altre applicazioni.
3. Fare clic con il pulsante destro del mouse sul desktop di Windows (o con il pulsante sinistro, se si è alterata l'impostazione predefinita del mouse) ae selezionare Proprietà dal menu. Fare clic sulla scheda Impostazioni, quindi su Avanzate.
4. Fare clic sulla scheda Configurazione Wildcat, se non è già visualizzata. Sulla scheda Configurazione Wildcat::
 - Fare clic su **informazioni hardware** per visualizzare le impostazioni hardware.
 - Fare clic su **Configurazione della vista** per visualizzare le impostazioni dello schermo correnti.
 - Fare clic sull'**Assistente della configurazione** per attivare un'interfaccia che consente di modificare passo passo la corrente configurazione dello schermo per crearne una nuova. Sulla Creazione guidata per la configurazione della scheda Wildcat, fare clic su Avanti e seguire le istruzioni per creare la nuova configurazione, e modificare o eliminare quella esistente. per ulteriori informazioni, fare riferimento alle sezioni *Attivazione delle ottimizzazioni specifiche all'applicazione* e *Creazione di una configurazione personalizzata* in questo capitolo.

CONFIGURAZIONE DEL SOFTWARE

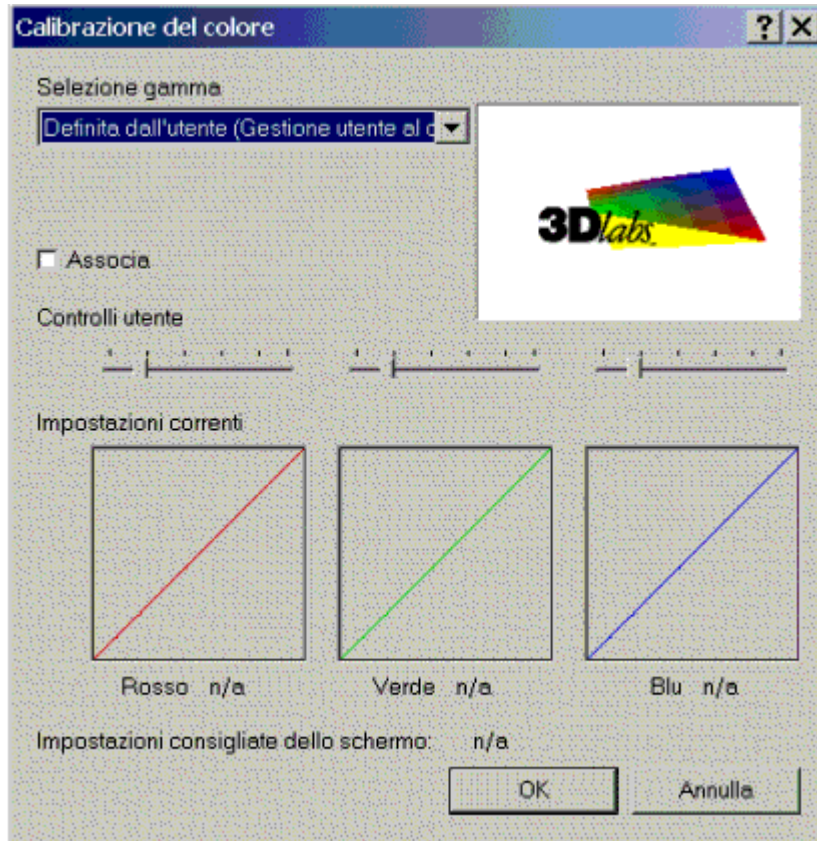


Uso della scheda Wildcat

1. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Schermo Wildcat. La scheda fornisce i comandi per la modifica della risoluzione, l'intensità dei colori e la frequenza di aggiornamento. Per ulteriori informazioni inerenti alla finestra di dialogo fare riferimento alla sezione *Uso della scheda Configurazione Wildcat*.



2. Per modificare le impostazioni dei colori, fare clic su Calibrazione del colore. Inserire le modifiche nella finestra di dialogo omonima, quindi spuntare la casella , then check the Applica calibrazione del colore gamma solo alla finestra 3D per non effezionare il desktop. Fare clic su OK per accettare le modifiche e chiudere il dialogo di Calibrazione del colore, o fare clic su annulla per chiuderlo senza inserire le modifiche. Si ritorna quindi al dialogo delle Proprietà di visualizzazione dello schermo Wildcat.



3. Sulla finestra di dialogo delle Proprietà di visualizzazione dello schermo Wildcat, fare clic su Configurare lo schermo per modificarne la modalità, selezionarne il tipo, e modificare la risoluzione e la frequenza di aggiornamento. Appena inserite le modifiche richieste, fare clic su OK per accettare la nuova configurazione e chiudere il dialogo. Si passa quindi alla finestra di dialogo Proprietà di visualizzazione dello schermo Wildcat..
4. Se richiesto, fare clic su OK sulla finestra di dialogo Proprietà schermo per accettare le modifiche. La maggior parte dei cambiamenti verranno attuati senza il riavvio.

NOTA: Per consultare un elenco delle risoluzioni disponibili per lo schermo, fare riferimento all'*Appendice A, Specifiche per l'uso*. Per istruzioni utili alla modifica della risoluzione dello schermo, fare riferimento alla sezione seguente *Attivazione della visualizzazione Stereo*. Per la configurazione del doppio schermo, fare riferimento alla sezione *Attivazione del doppio schermo* in questo capitolo.

Attivazione della visualizzazione stereo

Se si collega un dispositivo alla porta stereo delle scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, you must change the display mode to view in stereo. See *Chapter 2, "Setup,"* for an illustration of the stereo output port.

1. Accertarsi che il dispositivo da utilizzare sia collegato alla porta di uscita stereo della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al Capitolo 2, *Collegare un dispositivo di visualizzazione stereoscopico*.
2. Sulla scheda Schermo Wildcat III sul dialogo Proprietà schermo, fare clic su Configurare lo schermo. Appare la finestra di dialogo Configurazione schermo.
3. Selezionare una delle modalità stereoscopiche dal menu Modalità di visualizzazione dal menu a tendina, e fare clic su OK. Si passa quindi alla finestra di dialogo Proprietà schermo: "Se appare il seguente messaggio: "Lo schermo selezionato non consente di visualizzare l'area del desktop corrente. Selezionare una nuova risoluzione prima di applicare i cambiamenti, fare clic su OK e selezionare una delle risoluzioni disponibili dall'elenco.
4. Fare clic su OK se la visualizzazione è quella adatta e si vorranno conservare le nuove impostazioni. La finestra di dialogo Proprietà Schermo viene quindi eliminata.
5. Fare clic su OK per accettare la nuova modalità di visualizzazione e chiudere la finestra di dialogo.

NOTA: Disattivare la modalità stereoscopica se non si desidera utilizzarla in seguito. Per fare ciò, seguire i passi elencati in precedenza e selezionare visualizzazione monoscopica su Modalità schermo per disattivare la visualizzazione stereofonica

Attivazione di Multiview e Genlock sulla scheda Wildcat III 6210

La scheda Wildcat III 6210 è fornita del supporto Multiview per il bloccaggio dei fotogrammi e della percentuale per workstation multiple. Il supporto Genlock consente di sincronizzare la temporizzazione dello schermo ad una origine di temporizzazione esterna.

NOTA: Per utilizzare Multiview, l'applicazione dovrà supportarlo. Per informazioni inerenti all'ordinazione dei cavetti, fare riferimento al sito di Supporto web: <http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/wc-01.htm>.

IMPORTANTE: Multiview posto sulla scheda Wildcat III 6210 non è compatibile con Multiview su qualunque altro prodotto Wildcat di versione precedente. Per una configurazione Multiview funzionante, utilizzare le schede Wildcat III 6210.

Attivazione di Multiview

1. Inserire un estremo del cavetto protetto DB-9 nella porta di uscita di Multiview della prima workstation. Questa workstation è quella "Principale" (master).
2. Inserire l'altro estremo del cavetto nella porta di entrata di Multiview della seconda workstation. Questa workstation diviene quella "Secondaria" (slave).

3. Se si collegano diverse workstation, continuare a collegarle utilizzando la stessa sequenza descritta in precedenza. L'ultima workstation chiude i collegamenti e dispone di un cavetto inserito nella porta di entrata.

Conferma del rilevamento dei cavetti multiview

1. Dal menu Avvio della/e workstation secondaria/e, passare al desktop di Windows con un clic sul pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni, quindi su Avanzate.
2. Fare clic sulla scheda dello schermo Wildcat III, quindi su Multiview.
3. I cavetti di input appariranno identificati come Rilevati su Informazioni Multiview.

Attivazione di genlock

1. Disattivare l'alimentazione del sistema, quindi collegare l'origine del temporizzatore esterno alla porta di entrata di Genlock, posta sulla parte posteriore della scheda Wildcat III 6210. Se Multiview è attivo, collegare l'origine del temporizzatore esterno alla porta di entrata di Genlock sulla workstation Principale.
2. Attivare il sistema ed entrare nell'ambiente Windows con un conto Amministratore.
3. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni/Avanzate/scheda Wildcat III, e fare clic su Configurazione dello schermo.
4. Selezionare Fornitore schermo. Dal menu posto sotto, selezionare il fornitore ed il modello dall'elenco, o selezionare Genlock come Fornitore e Predefinito (Default) per il modello.
5. Selezionare la risoluzione dalla casella posta in fondo.
6. Fare clic su OK per accettare le modifiche. Se non appare nessuna visualizzazione o se appare rigata, attendere 10 secondi per la riattivazione automatica delle impostazioni precedenti.
7. Fare clic su OK, quindi su Sì per accettare le modifiche. Si ritorna alla scheda Schermo Wildcat.
8. Selezionare Multiview.
9. Selezionare l'origine del segnale dal menu a tendina di Origine.
10. Selezionare Risposta margine del segnale, Percent. Bloccaggio del segnale, e Offset di Allineamento dei pixel appropriati per l'applicazione in uso e l'impostazione hardware.
11. Fare clic sulla casella Attiva, e su Applica. Se il segnale genlock signal è presente e l'origine corretta è stata selezionata, appare il messaggio genlock "rilevato."

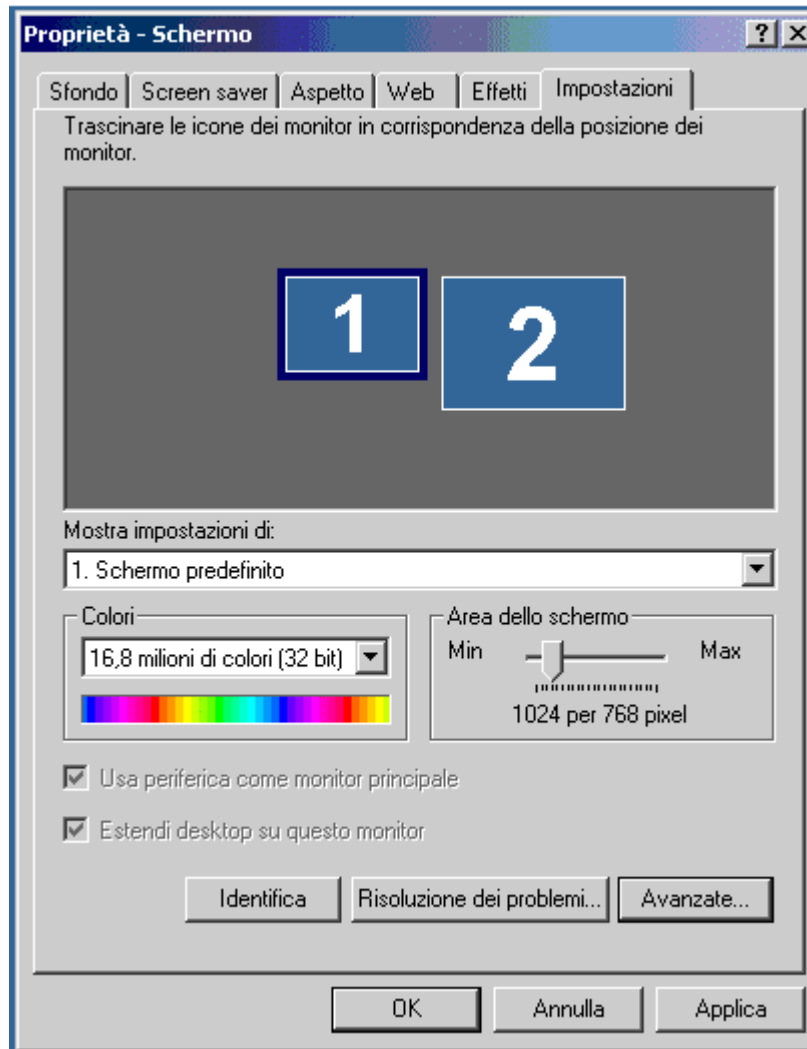
NOTA: Per una corretta gestione di Genlock, alcuni schermi richiedono degli inserimenti per i file di temporizzazione personalizzati. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione fornita alla consegna con lo schermo.

Configurazione del doppio schermo

La scheda Wildcat III 6210 e Wildcat III 6110 supporta la visualizzazione a doppio schermo per Windows 2000 o Windows XP (eccetto per Windows NT). . Ciò consente di collegare alla scheda due schermi — digitali, analogici (con l'adattatore adapter), o una combinazione di entrambi— che consentono di espandere l'area di visualizzazione.

Attivazione della funzionalità a due schermi

1. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni/Avanzate/.
2. Fare clic sulla scheda di Configurazione Wildcat, quindi su Massimo numero di schermi, e selezionare 2.
3. Fare clic su Applica
4. Se si richiede di riavviare la workstation, rispondere No, e seguire le istruzioni elencate in seguito rispetto al sistema operativo in uso:
 - Windows 2000 – passare al menu Avvio e selezionare Chiudi sessione, quindi selezionare nuovamente Chiudi sessione.
 - Windows XP– passare al menu Avvio e selezionare Disattivare il computer, .
5. Collegare in secondo schermo, se non lo si è già fatto in precedenza, ed attivare l'alimentazione elettrica. Sullo schermo principale appare la sequenza di avvio. Se la spia per l'alimentazione elettrica non è attiva o la sequenza di avvio non appare sul monitor, passare al Capitolo 4, *Ricerca di problemi*.
6. Avviare Windows ed entrare nel sistema utilizzando con un conto amministrativo.
7. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà.
8. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Impostazioni. Lo schermo mostra un'icona etichettata come 1 (per principale) e 2 (per secondario).
9. Evidenziare lo schermo 2 e fare clic su "Estendi il desktop Windows in questo schermo."
10. Trascinare le icone dello schermo per farle corrispondere alla disposizione fisica degli schermi.



Modifica dei colori o della risoluzione per gli schermi

1. Fare clic sull'icona per lo schermo desiderato o selezionarlo dal menu a tendina in Schermo.
2. Con lo schermo da modificare già selezionato, fare clic su Avanzati. Selezionare Schermo Wildcat e inserire le modifiche ai Colori o all'area dello schermo. Fare clic su OK.
3. Selezionare l'altra icona o selezionare lo schermo dal menu a tendina in Schermo per modificare il colore o la risoluzione del secondo schermo.

NOTA: Qualunque modifica inserita in Proprietà avanzate effezionerà entrambi gli schermi.

Ottimizzazione del driver Wildcat

Per informazioni inerenti al supporto per l'ottimizzazione dell'applicazione in uso, fare riferimento alla manualistica fornita con l'applicazione in uso. Se l'applicazione in uso supporta le configurazioni ottimizzate, si può selezionare di attivare le configurazioni fornite dal produttore dell'applicazione o se ne può creare una propria.

Attivazione di ottimizzazioni specifiche all'applicazione

1. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni/Avanzate/.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat, selezionare Assistente di configurazione. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Se l'applicazione in uso supporta le configurazioni ottimizzate, selezionare quella per l'applicazione dal menu a tendina Configurazione e fare clic su Avanti per visualizzare un sommario della configurazione.
4. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione e chiudere l'Assistente, o fare clic su Annulla per chiudere l'Assistente senza salvare le modifiche.

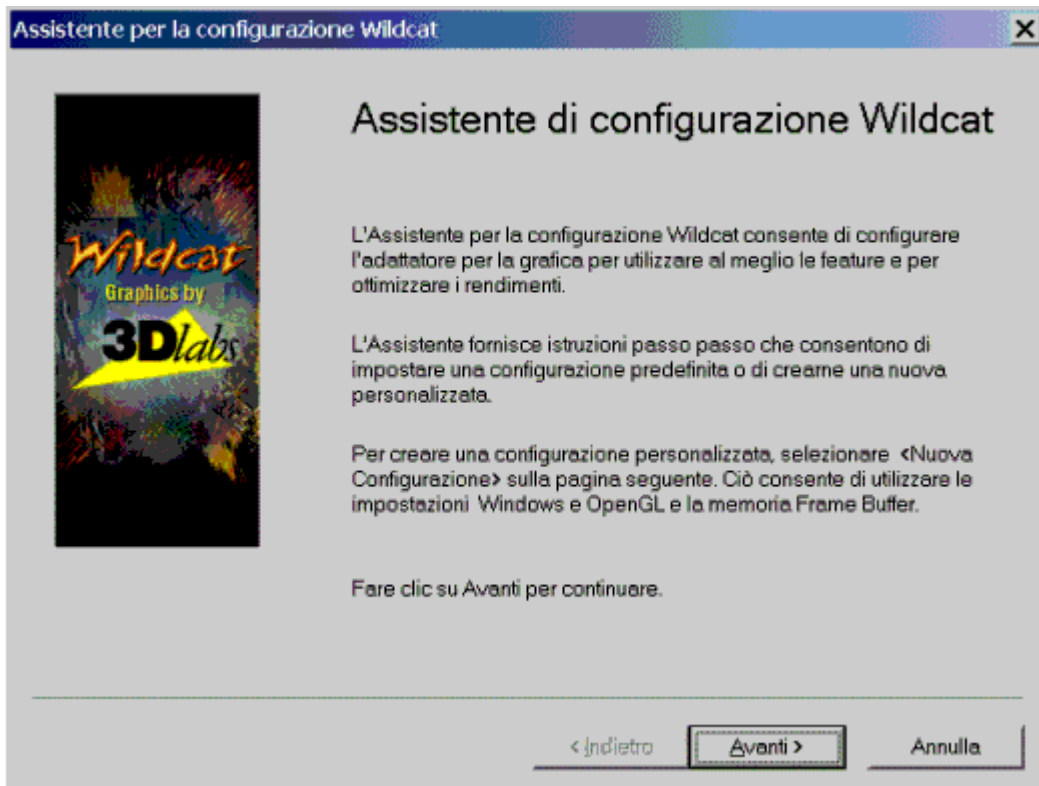
NOTA: La configurazione già impostata dal produttore non può essere modificata. Se si desidera utilizzare una (ma non tutte) le funzioni della configurazione del produttore, si dovrà creare una configurazione personalizzata. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a *Creare un'ottimizzazione personalizzata*.

Attivare le ottimizzazioni Direct3D

1. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni/Avanzate/.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat, selezionare Assistente di configurazione. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Dal menu a tendina di configurazione, selezionare Impostazioni Direct3D personalizzate, e fare clic su Avanti.

NOTA: La configurazione di Wildcat III 6210 o Wildcat III per Direct3D utilizzerà tutta la memoria esterna allo schermo disponibile.

4. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione e chiudere l'Assistente, o fare clic su Annulla per chiudere l'Assistente senza salvare le modifiche.



Creare una ottimizzazione personalizzata

1. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o quello a sinistra, se si è modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni/Avanzate/.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat, selezionare Assistente di configurazione. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Selezionare Nuova configurazione sul menu a tendina, e fare clic su Avanti..
4. Inserire il nome della nuova configurazione, e selezionare la configurazione da utilizzare come modello per la configurazione personalizzata..
5. L'Assistente condurrà attraverso il processo di personalizzazione del driver. Appena terminato, fare clic su Finisci per visualizzare il Sommario della configurazione.
6. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione, o Annulla per chiudere l'Assistente.

CONFIGURAZIONE DEL SOFTWARE

CAPITOLO 4 – RICERCA DEI PROBLEMI

Ricerca dei problemi

Se si notano dei problemi con l'uso della Scheda di accelerazione della grafica Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 di 3Dlabs o di un'applicazione 3D, alcune delle soluzioni sono elencate in seguito. Iniziale il processo di risoluzione con la soluzione più semplice e passare man mano a quelle più complesse.

Risoluzione dello schermo e della visualizzazione

Problem: Lo schermo è privo di immagini, o l'immagine appare distorta, o più piccola del normale.

Soluzione: Se lo schermo è privo di immagini, accertarsi che il sistema in uso e lo schermo siano correttamente collegati. Il cavetto di alimentazione è correttamente collegato? Verificare la manualistica inerente ad ogni componente per l'uso corretto dei connettori dell'elettricità e degli interruttori.

Soluzione: Accertarsi che il cavetto dello schermo sia correttamente collegato ai connettori sulla scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Se si ha uno schermo singolo, accertarsi che sia collegato nel connettore principale marcato come "1" sulla parte posteriore della scheda. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla documentazione dello schermo e al *Capitolo 1 – Installazione,* in questo documento

Soluzione: La scheda non è correttamente collocata nello slot AGP Pro. Rimuoverla e installarla di nuovo, come descritto nel *Capitolo 1 – Installazione.* Utilizzare il polsino anti statico durante l'apertura e il trasferimento della scheda.

Soluzione: Riavviare Windows nella modalità VGA/Sicura e selezionare una risoluzione e una frequenza di aggiornamento supportata. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a *Risoluzione dello schermo utilizzabile* in questo capitolo.

Soluzione: Riavviare il sistema in Modalità VGA/Sicura per verificare la corretta configurazione delle proprietà di visualizzazione dello schermo. Se l'impostazione del software appare corretta, utilizzare uno schermo identico a quello in uso per determinare se i problemi provengono dalla workstation. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione *Risoluzione dello schermo utilizzabile* in questo capitolo.

Problem: Le prestazioni o le risoluzioni disponibili per la scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 non rientrano nelle aspettative.

Soluzione: Il driver della scheda Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 non è stato completamente installato, o uno dei file è corrotto. Installare nuovamente il driver.

Soluzione: La selezione delle impostazioni dello schermo non è compatibile con le applicazioni della grafica 3D. Per consultare un elenco di risoluzioni compatibili, fare riferimento alla scheda Schermo Wildcat nel pannello di controllo di 3Dlabs.

Soluzione: Lo schermo selezionato non è corretto per il tipo di specifiche disponibili. Nella scheda Schermo Wildcat, selezionare il tipo e il fornitore dall'elenco. Se il tipo e/o il fornitore non sono elencati, consultare la manualistica del monitor per delle possibili alternative.

Soluzione: Riavviare Windows 2000 nella modalità Sicura e selezionare una risoluzione e una frequenza di aggiornamento supportate. Per ulteriori informazioni, fare riferimento a *Risoluzione dello schermo utilizzabile* in questo capitolo.

Diagnostica

I programmi di Utility per la diagnostica per la verifica della scheda e le istruzioni d'uso sono disponibili dal rivenditore del computer.

Risoluzione dello schermo utilizzabile

Il sistema utilizza la modalità VGA se il driver per lo schermo non è avviato. Tale modalità viene usata inizialmente con l'installazione del driver dello schermo e per correggere le possibili inconvenienze. Se si seleziona una risoluzione inesatta, fare riferimento alle seguenti procedure per ottenere quella giusta.

Utilizzare l'ultima configurazione valida in Windows NT

Premere CTRL+MAIUSC+CANC senza rientrare in Windows NT. Attendere invece per la chiusura completa del computer; riavviarlo quindi selezionare Ultima configurazione valida per utilizzare la configurazione già validata in precedenza.

1. Riavviare il sistema.
2. Premere la *barra spaziatrice* alla seguente richiesta: Premere la barra spaziatrice per richiamare il menu **Ultima configurazione valida.**

NOTA: Se questa opzione non risolve i problemi associati allo schermo, riavviare il sistema in modalità VGA e resettare la configurazione alla risoluzione 640 x 480, e a 60Hz per la Frequenza di aggiornamento. Riavviare quindi Windows NT nella normale modalità (non VGA).

Avvio in modalità Sicura

Premere CTRL+MAIUSC+CANC senza rientrare in Windows 2000 o Windows XP. Attendere invece per la chiusura completa del computer; riavviarlo quindi e selezionare una risoluzione valida o reinstallare il driver.

1. Riavviare il sistema.
2. Appena appare lo schermo di avvio iniziale, premere il tasto F8 per entrare nelle opzioni del menu avanzato.
3. Selezionare Modalità sicura, e premere Invio per ritornare allo schermo di avvio iniziale.

NOTA: Se questa opzione non risolve i problemi associati allo schermo, riavviare il sistema in modalità VGA e resettare la configurazione alla risoluzione 640 x 480, e a 60Hz per la Frequenza di aggiornamento. Riavviare quindi Windows nella normale modalità (non VGA).

Determinare un'unità difettosa

1. Salvare e chiudere i file aperti, e uscire dal sistema operativo.
2. Scollegare l'alimentazione elettrica dallo schermo e dalla workstation.

IMPORTANTE: Scollegare l'alimentazione elettrica per la workstation prima di collegare o scollegare i cavi.

3. Verificare e resettare le schede e i collegamenti per i cavi, come richiesto.
4. Attivare l'alimentazione per lo schermo. Se la spia per l'attivazione dello schermo rimane inattiva, fare riferimento alla sezione della Guida in questa sezione.
5. Attivare l'alimentazione per l'unità di base. Se la spia per l'attivazione dell'unità di base è inattiva, o se l'indicazione sonora per la BIOS indica un funzionamento difettoso, fare riferimento alla sezione di Assistenza.

Installare di nuovo il driver dello schermo

NOTA: Si deve disporre dei driver corretti per il sistema operativo in uso. Per ulteriori informazioni, fare riferimento al file README.TXT posto nei dispositivi di consegna.

Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e delle applicazioni, fare riferimento alla documentazione ed alla Guida in linea di Windows.

Se si reinstalla il driver Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 rimuovere per prima il driver precedente.

Rimuovere il driver esistente in Windows NT

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi..
3. Sul dialogo della scheda Installa/Disinstalla del dialogo Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su SI e seguire i messaggi successivi.

Rimuovere un driver in Windows 2000

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi . Please consult your system administrator or Microsoft Windows 2000 User's Manual for more information on Administrator privileges.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare un doppio clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. In Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver dello schermo Wildcat II 5110 e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Si e seguire i messaggi Fare clic su OK appena la rimozione del driver è stata completata, e riavviare il sistema se richiesto..

Rimuovere un driver in Windows XP

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi . Per ulteriori informazioni sui provilegi amministrativi, fare riferimento alla manualistica di Windows XP.
2. Dal menu di Avvio, passare a Pannello di controllo.
3. In Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver Wildcat e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Si..
5. Fare clic su OK appena la rimozione del driver è stata completata, e riavviare il sistema in uso.

Installare di nuovo il driver

1. Entrare sulla workstation con un conto fornito di privilegi amministrativi.
2. Dal menu di Avvio in Windows NT e Windows 2000, passare a Impostazioni/Pannello di controllo/Sistema. In Windows XP, dal menu di Avvio , passare a Pannello di controllo/Prestazioni e manutenzione/Sistema
3. In Sistema, fare clic sulla scheda Hardware.
4. Fare clic su Gestione dispositivi, quindi su Adattatore dello schermo, e selezionare Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.
5. Fare clic con il pulsante destro su Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, selezionare Proprietà, e fare clic su Aggiorna driver.
6. Appare l'Assistente Aggiorna driver di periferica. Fare clic su Avanti.
7. Su Installa driver di periferica per l'hardware, fare clic su "Ricerca un driver adatto per il mio dispositivo (raccomandato)", e fare clic su Avanti.
8. Su Trovare i file del driver, accertarsi che la locazione giusta sia selezionata, e che il Dischetto 1 per il driver sia caricato nell'unità; quindi fare clic su Avanti. L'Assistente ricercherà i file di installazione del driver.
9. Su Risultati della ricerca dei file del driver, fare clic su Avanti per avviare l'installazione.
10. Inserire il Dischetto 2 appena richiesto, e fare clic su Avanti per continuare con l'installazione.
11. Appena installato il driver, fare clic su Finisci per chiudere l'Assistente.
12. Rimuovere il dischetto dall'unità e riavviare il computer.

Informazioni in linea

Se una risoluzione al problema riscontrato non è inclusa tra quelle qui elencate, fare riferimento alla sezione Troubleshooting (ricerca dei problemi) del sito web di 3Dlabs elencato in seguito:
<http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/index.htm>, o contattare il proprio fornitore.

RICERCA DEI PROBLEMI

APPENDICE A – SPECIFICHE PER L'USO

A Specifiche per l'uso

Generale			
Produttore	3Dlabs		
Numero del modello	Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110		
Funzionalità			
Sistema	NOTA: SE LA SCHEDA È STATA ORDINATA COME PARTE DI UN SISTEMA COMPLETO, È GIÀ STATA CONFIGURATA ALLA CONSEGNA.		
Interfaccia	AGP Pro 50		
Controllore per la grafica	Tecnologia del chipset Wildcat III ad alta velocità		
Velocità DAC	320 MHz		
Velocità (doppia pipeline)	<ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 bit per pipe • Bufferi di finitura: 64 bit per pipe • DirectBurst: 64 bit 		
Connettori	Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> • MiniDIN stereo di uscita sinc a 3 piedini • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibile DVI • Un connettore BNC • Due spine modulari a 6 piedini 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> • MiniDIN stereo di uscita sinc a 3 piedini • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibile DVI 	
Interrupt	Assegnato PCI Interrupt A per Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110		
Canali DMA	AGP 4X o 2X		
Memoria dello schermo	Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Bufferi di finitura: 256 MB • DirectBurst: 32MB 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 64 MB • Bufferi di finitura: 128 MB • DirectBurst: 16 MB 	
Prestazioni 3D	NOTA: LE CIFRE RIFLETTONO I MASSIMI VALORI DI FREQUENZA DELLE PRESTAZIONI HARDWARE. I DATI POSSONO VARIARE RISPETTO ALLE APPLICAZIONI UTILIZZATE. <ul style="list-style-type: none"> • Triangoli ombreggiati 3D Gourad, buffer Z: 33 M Tri/Sec • Tasso riempimento pixel di finitura trilineare: 400 M Pixel/Sec • Vettori 3D, colore-solido, 10-pixel: 26.1 M Vec/Sec 		
Dimensioni		Wildcat III 6210	Wildcat III 6110
	Altezza	1.6"	1.6"
	Lunghezza	13.92"	13.89"
	Larghezza	4.97"	4.97"
Slot richiesti	Uno slot AGP Pro 50 Uno slot PCI (meccanica e raffreddamento)	Uno slot AGP Pro 50 Uno slot PCI (meccanica e raffreddamento)	
Alimentazione elettrica	Wildcat III 6210 Non superiore ai 50 W Non superiore ai 12.0V— 1.1A Non superiore ai 5.0V — 0.2A Non superiore ai 3.3V— 10.9A	Wildcat III 6110 Non superiore ai 50 W Non superiore ai 12.0V— 1.1A Non superiore ai 5.0V — 0.1A Non superiore ai 3.3V— 10.9A	

SPECIFICHE PER L'USO

Risoluzioni supportate (valori massimi)	NOTA: QUESTI SONO I MASSIMI VALORI SUPPORTATI PER LA RISOLUZIONE DELLO SCHERMO E LA FREQUENZA DI AGGIORNAMENTO. I VALORI POTRANNO VARIARE A SECONDO DELLO SCHERMO IN USO.		
	NOTA: SUPERSCENE ANTIALIAS E' DISPONIBILE PER UNA RISOLUZIONE INFERIORE AI 1152 X 864 su uno schermo singolo		
	Wildcat III 6210 Risoluzioni dello schermo supportate (true color, doppio-buffer)		
Risoluzioni	Mass. freq. di aggiornamento (Hz)	SuperScene Antialias	Stereo disponibile a (Hz)
2048 x 1152	75	-	-
1920 x 1440	75	-	-
1920 x 1200	76	-	-
1920 x 1080	85	-	-
1856 x 1392	80	-	-
1824 x 1368	75	-	-
1824 x 1128	75	-	-
1792 x 1344	75	-	-
1792 x 1120	75	-	-
1600 x 1200	90	-	-
1600 x 1024	76	-	-
1600 x 900	85	-	-
1520 x 856	90	-	106
1440 x 900	90	-	100
1360 x 766	90	si	118
1280 x 1024	85	-	120
1280 x 960	85	-	120
1280 x 800	90	si	112
1280 x 720	75	si	120
1152 x 864	85	si	120
1024 x 768	85	si	120
856 x 480	75	si	120
800 x 600	85	si	120
640 x 480	85	si	120

SPECIFICHE PER L'USO

Risoluzioni supportate (continua)	NOTA: QUESTI SONO I MASSIMI VALORI SUPPORTATI PER LA RISOLUZIONE DELLO SCHERMO E LA FREQUENZA DI AGGIORNAMENTO. I VALORI POTRANNO VARIARE A SECONDO DELLO SCHERMO IN USO.		
	NOTA: SUPERSCENE ANTIALIAS E' DISPONIBILE PER UNA RISOLUZIONE INFERIORE AI 1152 X 864 su uno schermo singolo		
	Risoluzioni dello schermo supportate per Wildcat III 6110 (true color, doppio-buffer)		
	Mass. Freq. Di aggiornamento (Hz)	SuperScene Antialias	Stereo disponibile a (Hz)
	2048 x 1152	75	-
	1920 x 1440	75	-
	1920 x 1200	76	-
	1920 x 1080	85	-
	1856 x 1392	80	-
	1824 x 1368	75	-
	1824 x 1128	75	-
	1792 x 1344	75	-
	1792 x 1120	75	-
	1600 x 1200	90	-
	1600 x 1024	76	-
	1600 x 900	85	-
	1520 x 856	90	106
	1440 x 900	90	100
	1360 x 766	90	118
	1280 x 1024	85	120
	1280 x 960	85	120
	1280 x 800	90	112
	1280 x 720	75	120
	1152 x 864	85	120
	1024 x 768	85	120
	856 x 480	75	120
	800 x 600	85	120
	640 x 480	85	120

APPENDICE B – LICENZA DEL SOFTWARE

CONTRATTO DI LICENZA DEL SOFTWARE

QUESTO DOCUMENTO RAPPRESENTA UN CONTRATTO TRA L'UTENTE FINALE E 3DLABS, INC. ATTRAVERSO L'USO DEL SOFTWARE FORNITO ASSIEME AL MANUALE O GIÀ INSTALLATO ALLA CONSEGNA SUL SISTEMA IN USO, E PER TALE SI ACCETTANO LE RESPONSABILITÀ PREVISTE DAI TERMINI E DALLE CONDIZIONI ELENCAE IN QUESTO CONTRATTO DI LICENZA. SE NON SI ACCETTANO TALI RESPONSABILITÀ, RICONSEGNARE QUESTO CONTRATTO DI LICENZA ASSIEME AL SOFTWARE NEL PACCHETTO DI CONSEGNA SIGILLATO, LA SCHEDA OXIGEN, LA RICEVUTA FISCALE E QUALUNQUE ALTRO ELEMENTO O PRODOTTO 3DLAB FORNITO A CORREDO, PRESSO IL RIVENDITORE PER OTTENERE UN RIMBORSO DELLE SPESE. .

Licenza e limitazioni d'uso del software

Il SOFTWARE fornito alla consegna può incorporare ed includere, senza alcun limite, alcuni programmi di software in codice (leggibili per macchina) e la manualistica. L'uso del SOFTWARE potrà produrre delle FEATURE leggibili, incluse e non limitate alla manualistica, formati dei rapporti, menu, richieste acustiche e sequenze di tono. Tale SOFTWARE e FEATURE sono proprietà protette da copyright di 3Dlabs, Inc. e/o di proprietari terzi di altre licenze. 3Dlabs, Inc. e/o i proprietari terzi sono i titolari esclusivi del SOFTWARE (eccetto per i dispositivi di registrazione), FEATURE, copie e di proprietà intellettuali. I diritti di cui godete costituiscono una licenza d'uso e non un trasferimento di titolo di possesso o di proprietà intellettuali. Si consente di utilizzare sotto licenza non trasferibile, perpetua, non esclusiva e revocabile, una (1) copia del SOFTWARE e le FEATURE esclusivamente per scopo personale, sul computer sul quale il SOFTWARE è stato montato o installato all'origine. Non è lecito copiare il SOFTWARE o le FEATURE per qualunque scopo, (eccetto per una (1) copia del SOFTWARE come copia supplementare) se non espressamente specificato in questo CONTRATTO. Non è lecito decompilare, disassemblare ed in alcun modo (incluso, ma non limitato alla Guida, ed elementi meccanici o elettrici) invertire il programma, distruggere, disattivare, derivare regole di protocollo incorporate nel SOFTWARE o tentare in alcun modo di accedere ai codici sorgente del SOFTWARE o delle FEATURE, o di consentire a entità terze di svolgere quanto espressamente proibito. Con l'infrangere una delle condizioni di utilizzo stipulate in questo CONTRATTO, verrà automaticamente meno il diritto d'uso della licenza; ciò consente a 3Dlabs, Inc. di intraprendere qualunque azione legale a titolo di risarcimento. Non è lecito trasferire, prestare, noleggiare, distribuire o assegnare i diritti per il SOFTWARE, FEATURE o qualunque copia, o per qualunque tipo di documentazione senza l'approvazione per iscritto di 3Dlabs, Inc.

Garanzie limitate

Dlabs, Inc. garantisce che il SOFTWARE e le FEATURE forniti sotto licenza in questo ACCORDO funzioneranno rispetto alle specifiche pubblicate da 3Dlabs, Inc. per l'uso con il sistema operativo utilizzato al momento dell'acquisto del SOFTWARE, o con il sistema su cui il SOFTWARE è stato montato o installato (GARANZIA) per un periodo di (90) giorni dopo la data di consegna, come evidenziato dalla ricevuta fiscale (PERIODO DI GARANZIA). Se il SOFTWARE o le FEATURE non sono conformi alle specifiche sovraindicate durante il PERIODO DI GARANZIA, si dovrà fornire una notifica per iscritto a 3Dlabs, Inc. e 3Dlabs, Inc. sostituirà o riparerà il SOFTWARE come sua unica opzione. 3Dlabs, Inc. non garantisce che l'uso del SOFTWARE o FEATURE sarà ininterrotto, o senza errori, e si dichiara quindi esente da qualsiasi danno risultante. LA PRESENTE GARANZIA È DA CONSIDERARSI ESCLUSIVA. È PERTANTO ESCLUSA QUALSIASI ALTRA GARANZIA ESPRESSA E IMPLICITA, COMPRESI EVENTUALI GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ AD USI SPECIFICI. ALCUNI STATI O PAESI NON CONSENTONO LA LIMITAZIONE O L'ESCLUSIONE DI RESPONSABILITÀ PER DANNI OCCASIONALI O DERIVATI E PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA NON VERRÀ APPLICATA.

Garanzia limitata

FATTA ECCEZIONE PER QUANTO STABILITO NELLA GARANZIA LIMITATA DI CUI SOPRA, 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS, INC. NON SARANNO OGGETTO DI QUALUNQUE IPOTESI DI RESPONSABILITÀ, DI QUALUNQUE ORIGINE. QUESTA LIMITAZIONE SI APPLICHERÀ ANCHE SE 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS SONO INFORMATE DELLA POSSIBILITÀ DI TALI DANNI. IN NESSUN CASO I COSTI DI RIMBORSO PER 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS INERENTI A QUESTO CONTRATTO POTRANNO SUPERARE L'AMMONTARE PAGATO DALL'UTENTE FINALE [PER IL PRODOTTO O IL SOFTWARE]. CIÒ SERVE A LIMITARE I COSTI DI RIMBORSO 3DLABS, INC. I SUI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS ED È APPLICABILE MALGRADO QUALSIASI MANCANZA A UNO SCOPO ESSENZIALE DELLE GARANZIE LIMITATE QUI INDICATE. ALCUNI STATI O PAESI NON CONSENTONO LA LIMITAZIONE SOVRAINDICATA, PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA NON VERRÀ APPLICATA.

Diritti limitati

L'uso, la duplicazione o la divulgazione da parte del governo statunitense sono soggetti alle limitazioni stabilite in questo Contratto ed indicate nelle normative dei comma ©(1) e ©(2) Commercial Computer Software – Clausola Restricted Rights, Sezione FAR 52.277-19 o ©(1)(ii) delle Rights in Technical Data e della clausola Computer Software alla Sezione DFARS 252.277-7013, come applicabile. Non pubblicati – diritti riservati rispetto alle leggi di copyright degli Stati Uniti. Titolare: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

Revoca della licenza

L'utente finale può revocare la licenza in qualunque momento, distruggendo tutte le copie [unite o modificate] del SOFTWARE, FEATURE e del materiale fornito alla consegna. 3Dlabs, Inc. può revocare immediatamente la Licenza in caso di vostro inadempimento alle disposizioni del presente ACCORDO. In tal caso, l'utente finale dovrà distruggere immediatamente il SOFTWARE, le FEATURE, la manualistica, e tutte le copie, modifiche o combinazioni effettuate. Si riconosce che la mancata osservanza del presente ACCORDO comporterà dei danni irrimediabili a 3Dlabs, Inc. L'ACCORDO contiene per intero il Contratto tra le parti in questione relativamente all'argomento di cui in questa sede e sostituisce qualsiasi altro contratto o accordo precedenti o contemporanei, siano essi verbali o scritti.

Generale

Questo ACCORDO sarà governato dalle leggi internazionali dello stato della California, Stati Uniti, senza considerazione di altri termini legali o delle Convenzioni sulle vendite di beni delle Nazioni Unite. Se una sede giudiziaria o una qualunque giurisdizione competente non ritiene perseguibile questo Accordo o qualunque sua parte, le specifiche dell'ACCORDO saranno perseguite al massimo termine consentito dalla legge come effezione dell'intento degli interessati, ed il resto dell'ACCORDO è pienamente valido ed applicabile. Per ulteriori informazioni inerenti a questo ACCORDO, scrivere al seguente indirizzo: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

APPENDICE C – REGOLAMENTI

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd - Wildcat Division
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat III 6110/6210 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

<i>Specification</i>	<i>Class / Level</i>
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	Class B Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15, Subpart B (ANSI C63.4:1992)	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-2:1995)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-4:1995)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-6:1996)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-11:1994)	Voltage Dips and Sags Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-5:1995)	Surge Immunity

Date of Declaration: .11-12-01...

Issued by:  Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories.

APPENDICE D – DEFINIZIONI E TERMINI

Definizioni e termini

AGP

Advanced Graphics Port. Bus per la grafica avanzato che consente di trasferire i dati molto più rapidamente del bus PCI.

Alpha Blending

Implica la creazione di oggetti trasparenti grazie ad un accoppiamento di pixel per simulare le caratteristiche di trasparenza di un oggetto. Con le informazioni alfa, l'oggetto può essere designato da totalmente trasparente ad opaco.

Antialias

Tecnica utilizzata per rimuovere i bordi seghettati da un oggetto in modo da farli apparire lisci. Ciò viene realizzato modificando gradualmente la tonalità e la saturazione dei pixel. (Vedi anche: SuperScene Antialias)

API

Application Programming Interface. L'API (Interfaccia di programmazione dell'applicazione) traduce le istruzioni dal programma dell'applicazione come comandi dei dispositivi specifici per il controllore della visualizzazione sullo schermo, ovvero la scheda grafica.

Buffer Alpha

La porzione del frame buffer utilizzata per definire i valori di trasparenza di un pixel nel frame buffer. I dati sono utilizzabili per accoppiare il pixel del frame buffer con quello da disegnare, in modo da crearne uno composito.

Campionamento dei punti

Metodo di base di aggiunta della finitura ad un oggetto. Ciò non include il filtraggio delle finiture.

Campionatura a doppia linea

Processo di mappatura della finitura svolto utilizzando i filtri.

Correzione di prospettiva

Una funzione che consente di conservare le caratteristiche di finitura dell'oggetto 3D mentre si allontana dal visualizzatore verso lo sfondo.

CPU (Central Processing Unit)

L'elemento nel PC che esegue i programmi nella memoria principale.

DAC

Digital to Analog Converter (Convertitore Digitale a Analogico).

DDR SDRAM

Double Data Rate SDRAM: RAM dinamica che migliora la velocità di clock della memoria.

Direct 3D

Prodotto API di Microsoft dedicato alla grafica 3D; è un componente di DirectX.

DirectX

Prodotto API di Microsoft sviluppato per accedere adiverse sezioni hardware del sistema.

Dithering (Retinatura)

Processo di conversione di un'immagine con una determinata profondità di bit ad una di profondità minore. Ciò consente di convertire i colori di un'immagine che non è visualizzabile utilizzando due o più colori che si avvicinano all'originale. Questo processo funziona grazie alla diversa associazione dei colori che viene percepita dall'occhio come un colore diverso.

Doppio buffer

Con questa funzionalità, le immagini vengono composte nel buffer di fondo e appaiono sullo schermo appena si è completato il disegno. Ciò risulta in un'animazione e rotazione dei modelli 3D e delle scene senza alcun tremolio.

EVGA

Extended Video Graphics Array. EVGA gira sulle specifiche 1024 x 768.

Frame buffer

Il frame buffer a 24 bit, true-color, fornisce 8 bit per ogni uno dei colori principali rosso, verde, e blu. Ciò riporta una combinazione di 16,8 milioni di colori. Un secondo, o doppio buffer, consente invece di calcolare i pixel appena prima della visualizzazione in modo da rendere un'immagine liscia e senza distorsioni.

Gamma

Una curva che rappresenta entrambi il contrasto e la lucentezza di un'immagine. La modifica della forma della curva cambia l'output del colore RGB. (da non comparare con GLINT Gamma, ovvero il dispositivo di elaborazione della geometria di 3Dlabs.) .

Geometria

Nello stadio intermedio della pipeline 3D, la geometria determina la posizione dell'oggetto e la cornice di riferimento del visualizzatore in relazione all'oggetto.

Heidi

L'interfaccia API è stata sviluppata da Autodesk per essere utilizzata con i propri prodotti, per esempio 3D Studio MAX e AutoCAD.

Indicazione di profondità

L'indicazione di profondità (Depth cueing) è una tecnica utilizzata per fornire una falsa percezione della profondità. Per fare ciò, la parte dell'oggetto più distante viene mostrata con un'intensità minore.

Mappaggio della finitura

Una tecnica che consente di "avvolgere" o "incollare" le immagini della grafica 2D attorno ad una primitiva 3D. Le correzioni di prospettiva ed i calcoli delle luci migliorano il realismo del rendering

MIP-Mapping (per l'elaborazione della finitura)

Una funzione che fornisce delle immagini fotorealistiche avvolgendo i bitmap 2D attorno ad oggetti 3D che più si avvicinano alla finitura dell'oggetto. MIP-Mapping consente di utilizzare diverse versioni di una finitura per oggetti di diverse dimensioni. Consente inoltre di elaborare più velocemente le finiture perché non le si dovrà scalare in tempo reale.

Ombreggiatura Gouraud

Questo metodo di ombreggiatura, più complesso di quello piatto, mostra dei cambiamenti soffici dei colori su un oggetto. L'ombreggiatura Gouraud viene sviluppata con l'aggiunta dei pixel in una scala graduale di colori.

Ombreggiatura piatta

Il metodo di ombreggiatura più semplice. Ad ogni triangolo viene assegnato un colore; ciò risulta in un'apparenza sfaccettata della superficie.

OpenGL

Libreria standard di settore delle funzioni avanzate per la grafica 3D sviluppata da Silicon Graphics, Inc.

Pipeline

Strumento hardware di base per l'accelerazione delle elaborazioni.

Pixel

L'elemento indirizzabile più piccolo della visualizzazione di un tubo catodico. Più semplicemente, i punti che compongono l'immagine sullo schermo.

Profondità del bit

Un altro modo di descrivere il numero di colori disponibili. Una profondità 8 per il bit del colore equivale a 256 colori, una di 16 (15 bit di colore più un 1 bit di overlay) riportano 32,768 colori, mentre 32 bit (ovvero 24 bit RGB più 8 bit di overlay) riportano 16,7 milioni di colori. Quest'ultimo è spesso definito come True color.

RAMDAC

Componente finale del sottosistema della grafica che traduce un'immagine digitale in una rappresentazione analogica.

Rasterizzazione

Metodo di riempimento con i colori per tutti i pixel racchiusi dai vertici.

Rendering

Il passo finale e più rigoroso nel pipeline 3D durante il quale si applica l'ombreggiatura, finitura ecc... all'oggetto.

RISC

Reduced Instruction Set Computing.

Ritaglio

Rimozione di elementi o di sezioni non contenute nell'area di visualizzazione attiva.

Scheda dell'acceleratore della grafica

L'acceleratore della grafica svolge delle funzioni 3D nell'hardware, eliminando in tal modo l'uso ripetitivo della CPU per operazioni complesse con intense richieste di memoria. Ciò aumenta la velocità di elaborazione e le prestazioni.

Schermo piatto digitale

Schermo piatto digitale che utilizza un cavetto di collegamento digitale (piuttosto di quello analogico) per trasferire i dati sullo schermo. Questo tipo di schermo elimina alcuni inconvenienti. Occupa infatti meno spazio degli schermi tradizionali.

SDRAM

Synchronous Dynamic Random Access Memory (SDRAM) è una soluzione di risparmio che migliora la larghezza di banda da/alla memoria, migliorando in tal modo le prestazioni della grafica.

SDTP

Super Desktop Publishing. SDTP gira sulle specifiche 1600 x 1200.

SGRAM

Synchronous Graphics Random Access Memory consente la scrittura dei dati in una sola operazione, invece di utilizzare una sequenza (più lenta) di diverse operazioni. Gestisce inoltre i riempimenti delle immagini in avanti ed in fondo allo schermo.

Stencil Buffer

Simile alla funzione stipple masking, stencil buffer assiste alla creazione degli effetti trasparenti.

Stipple masking

Un tecnica che crea degli effetti di trasparenza spaziale riportando un rendering dell'oggetto attraverso l'uso di diverse campiture.

Streaming SIMD

Un insieme di istruzioni sviluppato da Intel per i sistemi basati sugli elaboratori Pentium III. La funzione Streaming SIMD consente di migliorare la trasformazione dei vertici e la luminosità, ed altre operazioni.

SuperScene Antialiasing

SuperScene antialiasing (*vedi Antialiasing*) è una versione migliorata della tecnica di multisampling ed offre un antialias reale e multisample di tutte le primitive *OpenGL* in una scena. SuperScene Antialiasing è una funzione offerta esclusivamente dagli acceleratori per la grafica Wildcat .

Supporto per risoluzioni multiple

La capacità di supporto di risoluzioni multiple sullo schermo.

SVGA

La parte iniziale della 3D pipeline laddove gli oggetti vengono rappresentati utilizzando una serie di triangoli.

Trasformazione

La modifica di rotazione, dimensione, posizione, e della prospettiva di un oggetto nello spazio 3D.

Trasparenza

La funzione fa riferimento al rendering degli oggetti trasparenti (non opachi). La trasparenza viene normalmente realizzata su un sistema di rendering poligonale utilizzando una trasparenza screen door (a maglie fini) o con un alpha blending.

Vettori/secondo

Le linee disegnate per ogni secondo.

VGA

Video Graphics Array. VGA gira sulle specifiche 640 x 480.

VHR

Very High Resolution. VHR gira sulle specifiche 1280 x 1024.

VRAM

Video Random Access Memory è un tipo di memoria RAM costosa ed estremamente rapida, utilizzata per la visualizzazione sulle schede grafiche di alta fascia.

VRML

Virtual Reality Modeling Language.

Z-Buffer

Denominato anche come Depth Buffer, Z-Buffer si riferisce ad una regione della memoria contenente il componente di profondità di un pixel. Viene utilizzata, per esempio, per eliminare le superfici nascoste dall'immagine.

DEFINIZIONI E TERMINI

INDICE

INDICE

- API, 48, 49
- attivazione della visualizzazione stereo, 24
- attivazione delle ottimizzazioni specifiche
 - all'applicazione, 20
- attivazione di Multiview e Genlock, 24
- attivazione di ottimizzazioni specifiche
 - all'applicazione, 28
- Caratteristiche, 3
- collegamento di un dispositivo stereofonico, 14
- Configuration tab
 - Display properties, 20
- configurazione dello schermo, 20
- connessione allo schermo DVI, 12
- connessione dello schermo VGA, 12
- creare una ottimizzazione personalizzata, 29
- definizioni e termini, 48
- determinare un'unità difettosa, 33
- diagnostica, 32
- Display properties
 - Configuration tab, 20
- driver
 - installazione, 14
- driver dello schermo
 - installare di nuovo, 34
- driver Heidi
 - installare, 16
- finiture, 49
- Gamma, 49
- garanzia, 43
- glossario, 48
- impostazione
 - collegamento di un dispositivo stereofonico, 14
 - doppio schermo, 26
 - installare il driver Heidi, 16
 - installazione di driver, 14
 - richieste del driver, 14
 - rimuovere un driver già esistente, 15
 - verifica del driver predefinito, 17
 - verifica della versione di avvio del sistema, 17
- Impostazione
 - localizzare il numero di serie, 9
 - preliminari per l'installazione, 8
 - sostituzione della vecchia scheda grafica, 11
- informazioni in linea, 35
- installare
 - driver Heidi, 16
- installare nuovamente il driver, 34
- installazione
 - software, 14
- installazione
 - driver, 14
 - richieste del driver, 14
 - verifica del driver predefinito, 17
 - verifica della versione di avvio del sistema, 17
- Installazione
 - software, 14
- Installing
 - Wildcat driver, 16
- Installing the Wildcat driver, 16
- Introduzione, 2
- licenza del software, 42
- localizzazione del numero di serie, 9
- modalità sicura, 33
- Multiview e Genlock
 - attivazione, 24
- OpenGL, ii, 49
- proprietà di visualizzazione
 - configurazione, 20
 - scheda dello schermoonitor, 22
- registrazione, 18
- ricerca dei problemi, 32
 - determinare un'unità difettosa, 33
 - diagnostica, 32
 - installare nuovamente il driver, 34
 - modalità sicura, 33
 - risoluzione dello schermo visualizzazione, 32
 - risoluzioni utilizzabili, 33
 - ultima configurazione valida, 33
- Richieste di sistema, 2
- rimuovere il driver esistente, 34
- rimuovere un driver già esistente, 15
- risoluzioni utilizzabili, 33
- scheda configurazione
 - attivazione di ottimizzazioni specifiche
 - all'applicazione, 28
- scheda configurazione Wildcat
 - creare una ottimizzazione personalizzata, 29
- scheda dello schermo
 - proprietà di visualizzazione, 22
- scheda di configurazione Wildcat
 - attivazione delle ottimizzazioni specifiche
 - all'applicazione, 20
- schermo
 - verifica, 32
- schermo DVI
 - connessione, 12
- schermo VGA
 - connessione, 12

DEFINIZIONI E TERMINI

- Setup
 - Wildcat driver, 16
- SGRAM, 50
- Software
 - installazione, 14
 - specifiche per l'uso, 38
- stereoscopica
 - visualizzazione, 24
- ultima configurazione valida, 33
- verifica del driver predefinito, 17
- verifica della versione di avvio del sistema, 17
- visualizzazione
 - doppio schermo, 26
 - stereoscopica, 24
- Visualizzazione
 - monoscopica, 24
 - visualizzazione a doppio schermo, 26
 - visualizzazione dello schermo
 - configurazione, 20
 - stereo, 24
 - visualizzazione monoscopica, 24
 - visualizzazione stereo, 24
- Windows
 - modalità sicura, 33

INDICE