

**Manuale per Scheda grafica con
acceleratore Wildcat4 della
3Dlabs, Inc.**



3Dlabs®, Inc.
1901 McCarthy Blvd.
Milpitas, CA 95035
www.3dlabs.com

Copyright 2002 di 3Dlabs, Inc. – Una società creativa

3Dlabs e Wildcat sono marchi registrati, e Wildcat4, SuperScene e ParaScale sono marchi registrati della 3Dlabs, Inc. o della 3Dlabs Inc. Ltd. Pentium è un marchio registrato di Intel. OpenGL è un marchio registrato della Silicon Graphics, Inc. Soft Engine è un marchio della Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD è un marchio registrato della AutoDesk Inc. Microsoft, Windows 2000 e Windows XP sono marchi registrati della Microsoft Corporation. Athlon e 3DNow! sono marchi registrati di AMD. Tutti gli altri marchi e marchi registrati sono di proprietà dei rispettivi proprietari.

Attenzione: Modifiche o cambiamenti, apportati alla scheda grafica con acceleratore 3Dlabs, Inc., non espressamente approvati dalla 3Dlabs, Inc., invalidano la prestazione di garanzia dell'utente.

Avvertenza FCC: Questo dispositivo è stato controllato e rientra nei parametri stabiliti per le unità digitali di Classe B, in conformità alla Parte 15 delle Normative FCC. Questi parametri rappresentano un'adeguata protezione contro interferenze che possono essere dannose se il dispositivo è in funzione in un'area abitata. Questo dispositivo produce, utilizza e può irradiare energia ad alta frequenza. Se il prodotto non viene installato ed utilizzato in osservanza alle istruzioni contenute nel manuale d'uso, potrebbe interferire con le comunicazioni radio, comunque non si garantisce l'eliminazione delle interferenze neppure adottando un'installazione specifica. Se questo dispositivo causa interferenze dannose per la ricezione radio o televisiva, che possono presentarsi accendendo e spegnendo il dispositivo, l'utente viene invitato a correggere l'interferenza adottando una o più delle seguenti misure:

1. Riorientare o spostare l'antenna di ricezione.
2. Aumentare la distanza tra il dispositivo e il ricevitore.
3. Collegare il dispositivo ad un'uscita su un circuito diverso da quello a cui è collegato il ricevitore.
4. Per assistenza tecnica, contattare 3Dlabs o un tecnico specializzato per apparecchi radiotelevisivi.

I requisiti delle normative FCC prevedono l'utilizzo di un cavetto schermato per il collegamento con altri dispositivi. Questo dispositivo è conforme alla Parte 15 delle Normative FCC. L'uso è soggetto alle seguenti condizioni: 1) il dispositivo non potrà causare delle interferenze dannose, e 2) dovrà poter ricevere qualunque altra interferenza, incluse quelle che potrebbero causare un funzionamento indesiderato.

Questo apparecchio digitale di Classe B è conforme ai requisiti per l'emissione di frequenze radio stabiliti dalle norme canadesi relative agli apparecchi che emettono interferenze radio. Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

3Dlabs Inc non sia assume nessuna responsabilità per l'eventuale infrazione di diritti registrati, già esistenti o futuri, derivanti dall'uso dei propri prodotti come descritto in questo manuale; inoltre le descrizioni contenute nella presente pubblicazione non implicano l'assegnazione del diritto di licenza per la produzione, l'uso o la vendita di dispositivi corrispondenti alle presenti descrizioni.

I dati tecnici riportati nel presente documento sono soggetti a modifiche senza preavviso

P/N 85-000056-001

SOMMARIO

Capitolo 1– Introduzione	1
Benvenuti in 3Dlabs!	2
Requisiti del sistema	2
Caratteristiche	3
Capitolo 2 – Impostazione	7
Preliminari per l'installazione	8
Prima dell'installazione	8
Installazione della Scheda grafica con Acceleratore Wildcat4	8
Si sta aggiornando la scheda della grafica sul proprio sistema	11
Collegamento dello schermo.....	11
Connessione allo schermo DVI.....	11
Connessione dello schermo VGA	12
Collegamento di un dispositivo stereo.....	13
Installazione del software del driver	13
Assicurarsi che il computer sia pronto	13
Rimozione di un driver esistente in Windows 2000	13
Rimozione di un driver in Windows XP	14
Installazione del driver Wildcat4	14
Driver Heidi per le applicazioni AutoDesk	14
Driver 3ds max.....	15
Verifica del driver dello schermo predefinito.....	15
Verifica in Windows 2000.....	15
Verifica in Windows XP.....	15
Verifica della versione di avvio del sistema	16
Verifica in Windows 2000.....	16
Verifica in Windows XP.....	16
Registrazione della scheda grafica con acceleratore 3Dlabs	16
Capitolo 3 – Configurazione del software	17
Il driver Wildcat4 della 3Dlabs.....	18
Configurazione della visualizzazione dello schermo.....	18
Utilizzo della scheda di configurazione Wildcat.....	18
Uso della scheda Wildcat.....	19
Attivazione della visualizzazione stereo	22
Attivazione di Multiview e Genlock sulla scheda Wildcat4 7210.....	22
Attivazione di Multiview	22
Conferma del rilevamento dei cavi multiview	23
Attivazione di genlock	23
Configurazione doppio schermo	23
Attivazione della funzione doppio schermo.....	24
Ottimizzazione del driver Wildcat	25
Attivazione di ottimizzazioni specifiche all'applicazione	25

Creare una ottimizzazione personalizzata.....	27
Capitolo 4 – Primo intervento.....	28
Ricerca dei problemi	29
Risoluzione dello schermo e della visualizzazione.....	29
Diagnostica	29
Risoluzione dello schermo utilizzabile	30
Avvio in Modalità Safe	30
Individuare un'unità difettosa.....	30
Reinstallare il driver dello schermo	30
Rimuovere un driver in Windows 2000.....	31
Rimozione di un driver su Windows XP.....	31
Reinstallare il driver grafico	31
Informazioni on-line	31
Appendice A – Dati tecnici.....	32
A Dati tecnici	33
Risoluzioni supportate: 34	
Risoluzioni supportate (continua) 35	
Appendice B – Licenza del software	36
CONTRATTO DI LICENZA DEL SOFTWARE.....	37
Licenza e limitazioni d'uso del software 37	
Garanzie limitate.....	38
Appendice C – Normative	40
Appendice D – Definizioni e termini.....	42
Definizioni e termini	43
Indice	48

CAPITOLO 1– INTRODUZIONE

Benvenuti in 3Dlabs!

Grazie per aver scelto la scheda grafica con acceleratore 3Dlabs® Wildcat4™!

Il presente manuale d'uso è stato pensato per fornire informazioni riguardo le schede grafiche con acceleratore Wildcat4. Assieme al manuale si raccomanda vivamente l'uso della guida in linea che appare sulle schermate di aiuto del software del driver 3Dlabs.

Requisiti del sistema

- Processore AMD Athlon, Intel® Pentium® II o superiore
- Microsoft Windows 2000 (SP2) o Windows XP (32-bit).
- Slot di espansione AGP Pro 50 Nota: Per ottenere la massima prestazione, la scheda deve essere installata solamente su sistemi che supportano AGP 3.0 con velocità 8x.
- Uno slot aperto PCI adiacente allo slot AGP Pro 50
- per una migliore prestazione si consiglia un minimo 128 MB, 512 MB (o maggiore)
- Un monitor standard a frequenza multipla (VGA) o un dispositivo video digitale compatibile con Digital Video Interface (DVI-I)
- 3 MB di spazio libero per il software del driver dello schermo digitale sul disco fisso primario del computer

NOTA: Se si acquista la scheda grafica con acceleratore Wildcat4 come parte integrante di un computer, allora significa che la configurazione per il funzionamento con il sistema è già eseguita prima della consegna. Non sono necessarie ulteriori modifiche. Anche i driver per lo schermo sono stati installati prima della consegna e sono pronti all'uso. Non è necessaria nessun'altra configurazione o installazione, a meno che non sia stato acquistato un kit clienti o sia necessario reinstallare la scheda video. Conservare i dischetti o cd-rom dei driver in dotazione nel caso in cui sia necessario reinstallarli.

Per informazioni più dettagliate sul sistema operativo, consultare la documentazione in linea sul sito web della Microsoft o la documentazione stampata fornita con il sistema operativo.

Caratteristiche

Interfaccia della scheda	Scheda AGP Pro 50 sviluppata per sistemi con uno slot 50-Watt AGP Pro 50. NOTA: LA WILDCAT4 7210 OR WILDCAT4 7110 NON PUÒ ESSERE INSERITA IN UNO SLOT AGP STANDARD.	
Memoria Video	Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Frame Buffer: Memoria 128 MB DDR ▪ Texture Buffer: Memoria 256 MB DDR 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Frame Buffer: Memoria 128 MB DDR ▪ Texture Buffer: Memoria 128 MB DDR
Controllore Grafico	Tecnologia chipset ad alta velocità Wildcat4 con supporto doppio monitor.	
RAMDAC	320 MHz	
Supporto Plug and Play per monitor	Si	
Supporto OpenGL 1.3 e 2.0	Si	
Supporto DirectX 7	Si	
Supporto OpenML 1.0	Si	
Massima risoluzione; rapporto alt/larg; frequenza di aggiornamento	2048 x 1152; 16:09:00; 75 Hz NOTA: LA FREQUENZA DI AGGIORNAMENTO, LA RISOLUZIONE DELLO SCHERMO, I RAPPORTI ALT/LARG E L'INTENSITÀ DEI COLORI DIPENDONO DAL TIPO DI SCHERMO UTILIZZATO OPPURE SE E' STATA SELEZIONATA O MENO LA FUNZIONE MULTISAMPLING OPPURE ANCORA SE SI USA UNO O DUE SCHERMI. PER L'ELENCO DELLE RISOUZIONI E DELLE FREQUENZE DI AGGIORNAMENTO SUPPORTATE VEDERE <i>Appendice A, Dati tecnici</i> . PER UTILIZZARE UNA RISOLUZIONE SPECIFICA CON LA FREQUENZA DI AGGIORNAMENTO DESIDERATA, QUESTE DOVRANNO ESSERE SUPPORTATE SIA DALLA SCEDA GRAFICA CHE DAL MONITOR. NEL MANUALE DEL VOSTRO MONITOR TROVATE UN ELENCO DELLE RISOLUZIONI SUPPORTATE.	
Supporto Power Management	<ul style="list-style-type: none"> • Segnalazione Display Power Management (DPMS) • Advanced Configuration and Power Interface (ACPI) 	
Accelerazione geometrica	<ul style="list-style-type: none"> • Visione modello Matrix - Trasformazione di vertici coordinate normali • Trasformazioni viewport e di prospettiva • Trasformazione texture matrix di coordinate texture • Memorizzazione e elaborazione locale dell'elenco di visualizzazione • Calcolo completo della luce (fino a 32 luci) • Visualizzazione volume - Clipping • Fino ad 6 piani di utenti clip • Elaborazione immagini 	

Introduzione

Normali operazioni 2D	<ul style="list-style-type: none"> • Profondità colori a 16- e 32-bit (565, 8888) • Riempimenti delle superfici con motivi, uniformi e gradiente • Vettori (compatibile Diamond Rule) • Spostamenti blocchi (schermo a schermo) • Creazione blocchi (schermo a-sistema) • Inserimento blocchi (sistema-a schermo) • Graduazione a doppia linea
Modalità texture	Globale e locale
Supporto estensione OpenGL (compatibile 1.3)	<ul style="list-style-type: none"> • Estensioni immagini: Buffer pixel Tabella colori Matrice colori Convoluzione • Estensioni diverse: Colore Min/Max. A funzioni separate Sottrazione Trasposizione matrice • Estensioni nebbia: Funzione nebbia Offset nebbia • Cullig di occlusione • Estensioni texture: Texture 3D: clamp di bordo, confine e LOD Creazione mipmap Tabella colori Mascheratura dei colori LOD 4D • Estensioni video: Interlacciamento Interlacciamento lettura 422 pixel • Estensioni di controllo Scambio: Controllo Scambio Bloccaggio fotogramma Scambio Uso Scambio • Texture pixel e texturing 3D • P-Buffer • Buffer immagine • Gamma • Wrap funzione stencil • Speculare separato • Post-texturing speculare

areatteristiche, cont.	
Operazioni OpenGL	<ul style="list-style-type: none"> • Punti (2D, 3D, larghezza) • Vettori (linee 2D e 3D, linee e strisce lineari; larghe, ombreggiate) • Poligoni (triangoli, strisce triangolari, quadrangoli, strisce quadrangolari, poligoni, modalità poligono punto/linea) • Punti, vettori e poligoni antialias • Supporto immagini (formati multipli, ingrandimento, matrice colori, tabelle dei colori) • Operazioni Alfa • Taglio a forbice • Finestra Clipping • Mascheratura • Effetto nebbia (lineare, esponenziale, esponenziale², definito dall'utente) • Texture mapping (punto, bilineare, trilineare, 3D, mappatura cubica, mappatura a rilievo) • Formati Multiple Internal Texture (RGBA: 8888, 5551, 4444; luminanza-alpha) • Multi-texturing (2 set di coordinate texture) • Ambienti texture estesi (fusione, modulare, decalcare, sostituire, aggiungere, sottrarre, interpolare, dot3) • Operazioni stencil • Dithering (diffusione d'errore) • Ricco set di operazioni di fusione • Buffer di profondità (24- e 32)

Introduzione

Altre caratteristiche	<ul style="list-style-type: none">• Anti-alias di scene complete SuperScene a campionatura multipla:<ul style="list-style-type: none">• Campione del punto con sedici esempi• Tremolio con campione di locazione• Allocazione dinamica dei campioni• Backoff dinamico dei campioni• Due tabelle di selezione video• Otto piani stencil• Otto piani di sovrapposizione a doppio-buffer• Z Buffer a 32 bit• Alte prestazioni DAC che comandano direttamente i dispositivi di visualizzazione• DDC2B Canale dei dati di visualizzazione standard• Supporto di visualizzazione stereoscopico— Interlacciato o a sequenza di fotogrammi• Supporto Multiview e Genlock (solo Wildcat4 7210).• Memoria texture integrata con elaborazione texture interpolata mipmap trilineare completa• Supporto di visualizzazione Digital Video Interface (DVI) (supporto DVI-I singolo o doppio)• Supporto Big and Little Endian• Modalità texture globale e locale• Texture per schermo
-----------------------	--

CAPITOLO 2 – IMPOSTAZIONE

Preliminari per l'installazione

NOTA: Se si acquista la scheda grafica con acceleratore Wildcat4 come parte integrante di un computer, allora significa che la configurazione è già stata eseguita prima della consegna. Le seguenti istruzioni per l'installazione del hardware sono necessarie solo nel caso in cui sia stato acquistato un kit clienti separatamente o sia necessario reinstallare la scheda grafica.

Prima dell'installazione

1. Salvare tutti i lavori in corso e chiudere tutte applicazioni. Prima di installare un nuovo hardware o software eseguire sempre il back up del sistema.
2. Tener a portata di mano un cacciavite a croce.
3. Spegner il computer.

IMPORTANTE: Staccare il cavo della rete e aspettare 15-30 secondi in modo che si dissolva anche la tensione dello standby. Nel caso in cui il cavo della rete non venga staccato durante la fase di installazione le componenti add-in potrebbero venire danneggiate.

4. Adottare tutte le precauzioni possibili per evitare gli accumuli elettrostatici, altamente dannosi per i componenti. Se nella scatola è incluso un bracciale anti-statico, si prega di utilizzarlo durante l'installazione del hardware. L'area di lavoro dovrebbe essere priva di accumuli elettrostatici (per esempio, svolgere le operazioni su un pavimento piastrellato piuttosto che sulla moquette).
 - Prima di toccare la scheda, toccare il chassis di metallo del computer per scaricare un'eventuale carica elettrostatica.
 - Non indossare vestiti di lana o di polyester.
 - L'umidità relativa dell'aria dell'ambiente in cui si lavora deve essere di almeno 50 per cento.
 - Lasciare la scheda nella sua confezione antistatica fino al momento dell'installazione.
 - Toccare la scheda il meno possibile e solo sui bordi.

NOTA: Assicurarsi di registrare la nuova scheda utilizzando una delle opzioni descritte a pagina 16.

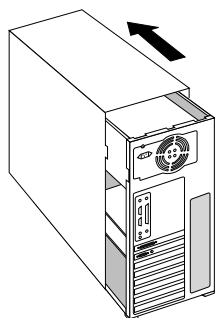
Installazione della Scheda grafica con Acceleratore Wildcat4

1. Consultare la documentazione in dotazione con il computer per istruzioni inerenti l'apertura e la chiusura del case del computer, per l'identificazione degli slot di espansione AGP Pro e PCI, e per l'aggiunta delle schede di espansione.
2. Consultare il manuale del sistema in uso per identificare gli slot di installazione della scheda. Entrambi le schede devono avere uno slot PCI adiacente libero per il raffreddamento.
3. Spegner il computer e del monitor, quindi scollegare i cavi del computer (consultare la sezione *Prima di iniziare l'installazione*).

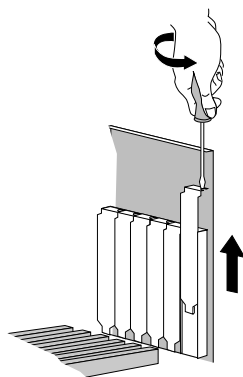
NOTA: Se si sostituisce la scheda grafica, innanzitutto, prima spegnere il computer, disinstallare il vecchio software del video driver e rimuovere la scheda vecchia grafica. Per ulteriori informazioni sulla disinstallazione del driver, consultare la sezione *Installazione del software del driver* del presente capitolo.

Impostazione

4. Rimuovere il case del sistema per accedere agli slot di installazione della scheda grafica con acceleratore Wildcat4. Rimuovere la scheda(e) grafica esistente dal sistema, se non è ancora stato fatto.



5. Se necessario, usando il cacciavite a croce, rimuovere i pannelli di copertura posteriori degli slot in cui si intende installare la scheda grafica con acceleratore Wildcat4.

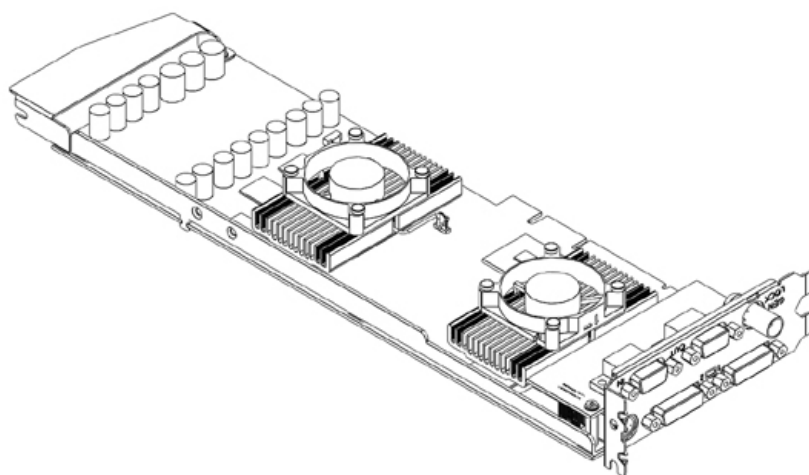


6. Se nella scatola è incluso un braccialetto antistatico, metterlo al polso e collegare l'altra estremità ad un elemento di metallo (non pitturato o coperto da adesivi) del chassis del computer.
7. Rimuovere la scheda grafica con acceleratore Wildcat4 dall'involucro di protezione anti-statica. Annotare il numero di serie per la registrazione del prodotto e per un uso futuro. Il numero di serie è si trova su un'etichetta della scheda ed è composto come segue:

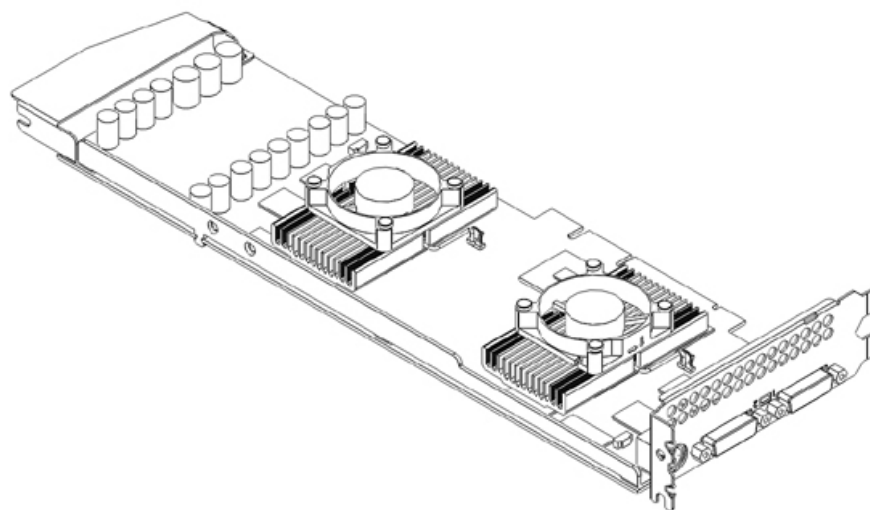


Impostazione

8. Posizionare la scheda nell'apposito slot e fissarla saldamente. Consultare la documentazione allegata per istruzioni inerenti il fissaggio della scheda al chassis. Le schede ed i collegamenti allentati, non ben fissi, possono causare dei problemi di funzionamento nonché scariche elettrostatiche.
9. Rimuovere il braccialetto anti-statico e rimontare il case sul sistema.
10. Ricollegare il cavo di alimentazione.



Wildcat4 7210



Wildcat4 7110

Si sta aggiornando la scheda della grafica sul proprio sistema

NOTA: Queste istruzioni potrebbero essere 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 della vecchia scheda grafica. Per ulteriori informazioni, consultare la relativa documentazione o i file di aiuto del software del driver inerenti la disinstallazione della vecchia scheda grafica.
2. Rimuovere la scheda grafica in uso dal sistema. Per installare la nuova scheda grafica con acceleratore Wildcat4, consultare la sezione riguardo l'installazione del hardware.
3. Per installare il software del driver della scheda grafica con acceleratore Wildcat4 consultare la sezione *Installazione del software del driver* nel presente capitolo.

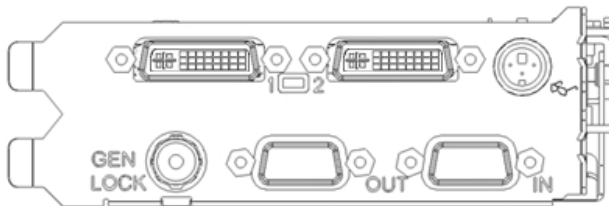
Collegamento dello schermo

La scheda **Wildcat4 7210** supporta sei connettori standard esterni:

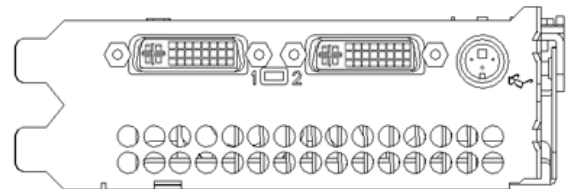
1. Porte di uscita Principale e Secondaria DVI-I (supportano anche schermi analogici, con adattatore supplementare)
2. Un connettore Genlock In
3. Un connettore di uscita MiniDIN Sync Stereo a 3 pin
4. Collegamenti Multiview In e Multiview Out (due connettori a 9 pin, D-sub)

La scheda **Wildcat4 7110** supporta collegamenti per tre connettori standard esterni:

1. Porte di uscita Principale e Secondaria DVI-I (supportano anche schermi analogici, con adattatore supplementare)
2. Un connettore di uscita MiniDIN Sync Stereo a 3 pin



Wildcat4 7210 Pannello Ingressi/Uscit



Wildcat4 7110 Pannello Ingressi/Uscite

Connessione allo schermo DVI

1. Assicurarsi che il computer sia spento.
2. Per ulteriori informazioni riguardanti il tipo di collegamento necessario, consultare il manuale del monitor. Il cavo del monitor, a secondo del tipo di monitor, deve avere un connettore con interfaccia (DVI) Digital Video Interface oppure un connettore VGA 15-Pin. Per lo schermo VGA consultare la sezione *“Connessione allo schermo VGA”* nel presente capitolo.
3. Collegare il cavo video del monitor della workstation alla porta primaria DVI-I sulla scheda grafica Wildcat4. Il connettore è contrassegnato con “1” nell’immagine sopra riportata e sul pannello Ingressi/Uscite (I/O) della scheda.

4. Accendere la workstation. Se la spia luminosa non si accende o non appare la sequenza di avvio sullo schermo, consultare il Capitolo 4, “Primo intervento”.

ATTENZIONE: Se si connette solo uno schermo alla scheda Wildcat4, collegare lo schermo alla porta primaria DVI-I (contrassegnata con “1” sul pannello Ingressi/Uscite (I/O) della scheda).

NOTA: Se alla scheda Wildcat4 viene collegato un ulteriore schermo, collegare il relativo cavo video alla porta secondaria DVI-I. Per informazioni sulla configurazione di due monitor consultare la sezione “Attivazione della funzione doppio schermo”.

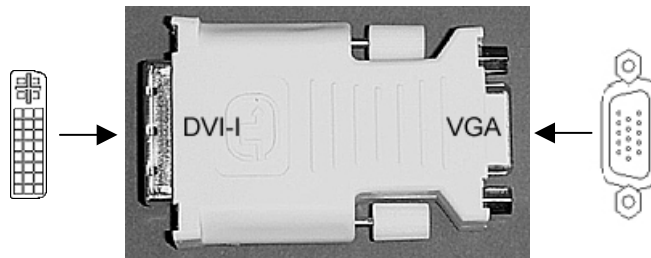
Connessione dello schermo VGA

NOTA: Per collegare un monitor VGA alla Wildcat4 è necessario usare un adattatore analogico DVI. L’adattatore è disponibile presso il nostro e-store.

1. Collegare il connettore VGA a 15 pin dello schermo all'estremità VGA (vedi sotto) dell'adattatore DVI-analogico.
2. Collegare l'estremità DVI-I dell'adattatore alla porta primaria DVI-I (contrassegnata con “1”) sulla scheda grafica 3Dlabs Wildcat4.

NOTA: Se si collega sia uno schermo VGA che uno schermo digitale piatto, collegare lo schermo VGA alla porta primaria DVI-I (contrassegnata con “1”).

3. Accendere la workstation. Se la spia luminosa non si accende o non appare la sequenza di avvio sullo schermo, consultare il Capitolo 4, “Primo intervento”.



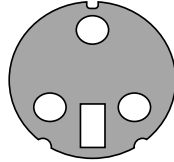
NOTA: Se lo schermo non dispone di un cavo video incorporato, utilizzare un cavo schermato con, ad un’ estremità, un connettore DVI-I o un connettore video VGA a 15 pin (con l’adattatore), per la porta di uscita video sulla scheda grafica, e sull’altra estremità gli appositi connettori per la porta di ingresso video sullo schermo. Per ulteriori informazioni consultare la documentazione fornita assieme al monitor.

Se la scheda grafica Wildcat4 viene ordinata insieme con il sistema, e già stata preinstallata e configurata prima della consegna. Per istruzioni riguardo l’impostazione della risoluzione, il colore, e la frequenza di aggiornamento, consultare il Capitolo 3, “Uso della scheda grafica”.

Collegamento di un dispositivo stereo

Accendere il sistema e collegare l'hardware stereo al connettore stereo rotondo sulla scheda. Per informazioni riguardo l'uso della visualizzazione stereoscopica, consultare le informazioni fornite con l'hardware stereo. Collegare ed avviare il sistema, assieme alle periferiche, ed accedere al sistema operativo.

NOTA: Per configurare le impostazioni dello schermo, per la visualizzazione stereo, consultare il **Capitolo 3 Uso della scheda grafica**.



Connettore 3-Pin Mini-DIN

Installazione del software del driver

Se la scheda grafica con acceleratore viene fornita insieme al sistema, i driver sono già stati installati prima della consegna. Questa sezione è applicabile solo nei casi in cui la scheda Wildcat4 è stata acquistata come aggiornamento, si reinstalla il driver, o si aggiorna il sistema operativo.

Assicurarsi che il computer sia pronto

Prima di procedere all'installazione del software del driver Wildcat4 assicurarsi che la workstation soddisfi i seguenti requisiti:

- Software del sistema operativo Microsoft Windows 2000 (SP2) o Windows XP (32-bit) installato.
- 3 MB di spazio libero sul disco fisso

IMPORTANTE: Si deve disporre dei driver Wildcat adatti ai sistemi operativi Windows utilizzati. Se non si è sicuri a tale riguardo leggere il file README.TXT che si trova sul CD o sul dischetto consegnati con il driver. Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e delle applicazioni, consultare la documentazione e l'aiuto on-line di Microsoft Windows. Se si rimuove e si reinstalla il driver per la scheda Wildcat4, consultare il **Capitolo 4 "Reinstallare il driver grafico"**.

Rimozione di un driver esistente in Windows 2000

1. Accedere a Windows 2000 usando un account che abbia privilegi di amministrazione. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l'amministratore sistema o leggere il manuale utente Microsoft Windows 2000.
2. Dal menu di Avvio, passare a Impostazioni/Pannello di controllo e fare clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. Sotto Aggiungi/Rimuovi Programmi evidenzia il driver grafico attuale, e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Fare clic su Sì per confermare la rimozione del driver e quindi seguire i successivi suggerimenti per completare la rimozione del driver.

5. Fare clic su OK se viene confermato che la rimozione del driver è stata effettuata e riavviare il sistema prima di installare il nuovo driver Wildcat4.

Rimozione di un driver in Windows XP

1. Accedere a Windows XP usando un account che abbia privilegi di amministrazione. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l'amministratore del sistema o leggere il manuale utente Microsoft Windows XP.
2. Dal menu di Avvio, andare su Pannello di controllo.
3. Sotto Aggiungi/Rimuovi Programmi evidenzia il driver grafico attuale, e clicca Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena viene richiesto di confermare la rimozione del driver, fare clic su Sì.
5. Fare clic su OK quando viene richiesto di riavviare il sistema per eliminare il driver, e riavviarlo prima di installare di nuovo il driver Wildcat4.

Installazione del driver Wildcat4

1. Questo driver deve essere installato da un utente che abbia i privilegi di amministrazione Windows. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l'amministratore del sistema o leggere il manuale utente per i sistemi operativi Microsoft.
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 driver del dischetto o cd-rom contenente il driver 3Dlabs Wildcat4 . Per localizzare il driver inserire il dischetto o il cd-rom nell'apposita unità o cambiare directory.
4. Fare un doppio clic sul file SETUP.EXE nella directory wcgdrv.
5. Nel dialogo del Messaggio di Installazione del driver Wildcat4, fare clic su OK per avviare l'installazione.
6. Affinché le nuove impostazioni diventino efficaci riavviare la workstation. Rimuovere il dischetto o cd-rom dall'unità (se è il caso) Fare clic su Sì per riavviare il sistema. In Windows XP, selezionare Distattiva, quindi selezionare Spegner il computer, e poi Riavvia.

Driver Heidi per le applicazioni AutoDesk

Il driver Heidi® per la scheda Wildcat4 permette il full screen multisampling delle applicazioni AutoDesk® ed è compatibile con queste. Permette inoltre la accelerazione del hardware della Wildcat 4 tramite l'uso del OpenGL. Per installare il driver Heidi ed attivare il full screen multisampling, consultare il file README.TXT che si trova nella directory Heidi sull dischetto o cd-rom del driver Wildcat4. Il file SETUP.EXE nella stessa directory inizierà ad installare il programma.

NOTA: **Se l'installazione non riesce a trovare l'applicazione AutoDesk nel registro del sistema, verrà chiesto di digitare un percorso di installazione. Questa sarà la directory in cui è stata installata l'applicazione AutoDesk sul sistema.**
Per utilizzare il driver Heidi, configurare le impostazioni delle proprietà per l'applicazione AutoDesk. Per configurare l'applicazione al fine di utilizzare il driver Heidi consultare la documentazione fornita con l'applicazione.

Driver 3ds max

Per installare il driver personalizzato Wildcat4 per 3ds max™, consultare il file README.TXT che si trova nella directory 3dsmax sul dischetto o cd-rom del driver Wildcat4. Il file SETUP.EXE nella stessa directory inizierà ad installare il programma. Per utilizzare il driver, configurare le impostazioni delle proprietà in 3ds max. Per utilizzare e configurare un driver personalizzato, consultare la documentazione allegata all'applicazione in uso.

NOTA: Se l'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, consultare la documentazione allegata all'applicazione in uso. Il programma per l'installazione del driver funzionerà solamente con un'applicazione registrata.

Verifica del driver dello schermo predefinito

Verifica in Windows 2000

1. Dal menu di Avvio, andare su Impostazioni/Pannello di controllo/Gestione Periferiche.
2. In Adattatori Schermo, verificare che due dispositivi Wildcat siano elencati al di sotto di Visualizzazione. Questo indica che è stato installato il driver corretto.

NOTA: Se appare elencato solo un dispositivo Wildcat4, l'installazione non è stata completata. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Installazione del software del driver*".

3. Fare clic su Cancella per chiudere la finestra di dialogo Proprietà - Schermo.

Verifica in Windows XP

1. Dal menu di Avvio, andare su Impostazioni/Pannello di controllo/Prestazioni e Manutenzione/Hardware del sistema/Gestione Periferiche.
2. In Adattatori Schermo, verificare che due dispositivi Wildcat siano elencati al di sotto di Visualizzazione. Questo indica che è stato installato il driver corretto.

NOTA: Se appare elencato solo un dispositivo Wildcat4 7210, l'installazione non è stata completata. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione "*Installazione del software del driver*".

3. Fare clic su Cancella per chiudere la finestra di dialogo Proprietà - Schermo.

Verifica della versione di avvio del sistema

Verifica in Windows 2000

1. Nel menu Start andare su Impostazioni/Pannello di Controllo/Sistema/Avanzate.
2. Fare clic su Avvio e Ripristino.
3. Sulla finestra di dialogo Avvia e Ripristino, verificare che "Microsoft Windows 2000 Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito. E' **IMPORTANTE** che il sistema operativo corrisponda a quello del driver installato. Scegliere 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, andare su Impostazioni/Pannello di controllo/Prestazioni e Manutenzione/Sistema/Avanzate.
2. Fare clic sul pulsante Impostazioni in Avvio e Ripristino.
3. Sul dialogo Avvio e Ripristino, verificare che "Microsoft Windows XP Professional" sia elencato come sistema operativo predefinito. E' **IMPORTANTE** che il sistema operativo corrisponda a quello del driver installato. Scegliere OK.
4. Fare nuovamente clic su OK per chiudere la finestra di dialogo Proprietà del sistema.

Registrazione della scheda grafica con acceleratore 3Dlabs

Con la registrazione della scheda grafica 3Dlabs con acceleratore si può usufruire di:

Attivazione della garanzia

Notifica degli aggiornamenti del software

Diritto all'assistenza tecnica

Completare la scheda di registrazione e spedirla, oppure eseguire la registrazione on-line una volta terminata l'installazione del software e del hardware. (Per registrarsi on-line si deve avere l'accesso internet)

1. Aprire il browser.
2. Andare sul sito http://www.3dlabs.com/support/register_product.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 Wildcat4 della 3Dlabs

Il software del driver 3Dlabs Wildcat4 consente di ottimizzare le relazioni di lavoro tra la scheda, il sistema e le applicazioni in uso.

Questo capitolo contiene le istruzioni per la configurazione della visualizzazione dello schermo, della visualizzazione stereo e doppio schermo.

Configurazione della visualizzazione dello schermo

Una volta installati i driver Wildcat, la finestra di dialogo delle Proprietà schermo fornirà due altre schede: Configurazione Wildcat e Monitor Wildcat.

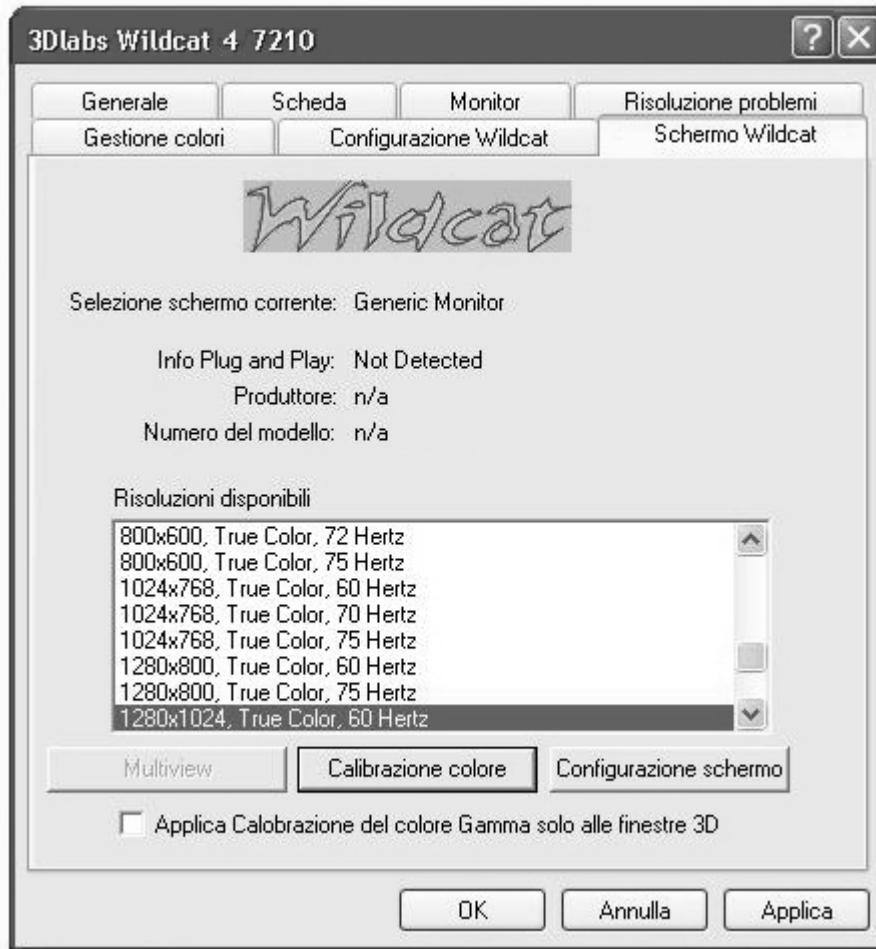
Utilizzo della scheda di configurazione Wildcat

1. Accertarsi di essere in un ambiente non VGA di Windows. Se necessario, consultare il manuale o l' Aiuto in-linea del sistema operativo in uso.
2. Chiudere tutte le applicazioni ancora aperte.
3. Fare clic sul desktop di Windows con il pulsante destro del mouse (o con il pulsante sinistro, se si è stata modificata l'impostazione predefinita del mouse) e 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 **Hardware Info** per mostrare la configurazione attuale del Hardware.
 - Fare clic su **Vedi Config** per mostrare la configurazione attuale dello schermo.
 - Fare clic sull'**Assistente della configurazione** per attivare un'interfaccia che consente di modificare passo dopo passo l'attuale configurazione dello schermo e crearne una nuova. Su Assistente Configurazione Wildcat fare clic su Avanti e seguire le indicazioni per creare una nuova configurazione, modificare la presente o per cancellarne una esistente. Per ulteriori informazioni vedere “Attivazione delle ottimizzazioni specifiche all'applicazione” e “Creazione di una configurazione personalizzata” nel presente capitolo.

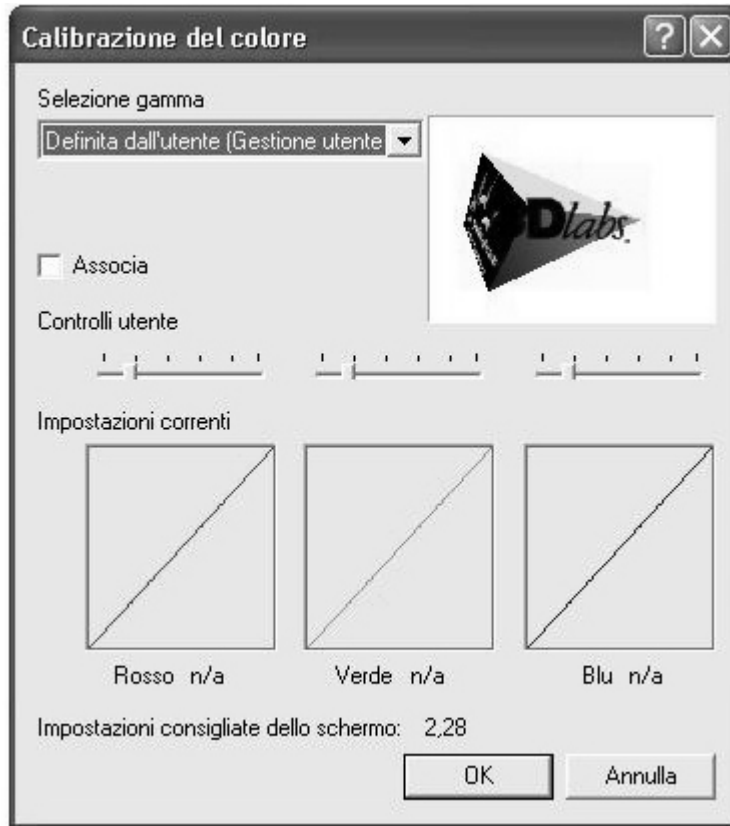


Uso della scheda Wildcat

1. Sul dialogo Proprietà schermo, fare clic sulla scheda Schermo Wildcat. Questa scheda contiene i comandi per modificare la risoluzione, la profondità colore e la frequenza di aggiornamento. Per ulteriori informazioni sulla finestra di dialogo Proprietà-Schermo consultare la sezione *Uso della scheda Configurazione Wildcat*.



2. Per modificare le impostazioni dei colori, fare clic su Calibrazione Colore. Inserire le modifiche nella finestra di dialogo Calibrazione Colore, quindi spuntare la casella Applica Calibrazione Gamma Colori nella finestra Solo Windows3D se non si vuole applicare le modifiche al desktop. Fare clic su OK per accettare le modifiche e chiudere il dialogo di Calibrazione Colore, o fare clic su annulla per chiuderlo senza apportare le modifiche. Siete tornati alla finestra di dialogo Proprietà - Schermo Monitor Wildcat.



3. Sulla finestra di dialogo delle Proprietà –Schermo Monitor Wildcat, fare clic su Configura Schermo per modificare la modalità, selezionarne il tipo, e modificare la risoluzione e la frequenza di aggiornamento. Appena inserite le modifiche desiderate, fare clic su OK per accettare la nuova configurazione e chiudere il dialogo Configura Schermo o su Annulla per ripristinare le impostazioni predefinite. Siete tornati alla finestra di dialogo Proprietà - Schermo Monitor Wildcat.
4. Fare clic su OK sulla finestra di dialogo Proprietà Schermo per accettare le modifiche. Riavviare la workstation se pronti. La maggior parte delle modifiche vengono attuate senza riavviare il sistema.

NOTA: Per un elenco delle risoluzioni del monitor vedere l'Appendice A "Dati tecnici". Per istruzioni su come modificare la Modalità Schermo vedere "Attivazione Visualizzazione Stereo" nel presente capitolo. Per informazioni sulla configurazione doppio schermo vedere "Attivazione della funzione doppio schermo".

Attivazione della visualizzazione stereo

Se si collega un dispositivo alla porta stereo delle scheda Wildcat4, è necessario cambiare la modalità di visualizzazione per la visualizzazione stereo. Per vedere il disegno della porta di uscita stereo consultare il *Capitolo 2, "Impostazioni"*.

1. Assicurarsi che il dispositivo di visualizzazione stereo sia correttamente collegato alla porta di uscita stereo sulla Wildcat4. Per ulteriori informazioni vedere *Capitolo 2 "Collegamento di un dispositivo di visualizzazione stereo"*
2. Sulla scheda Schermo Wildcat4 sul dialogo Proprietà Schermo, fare clic su Configura Schermo. Appare la finestra di dialogo Configura Schermo.
3. Selezionare una delle modalità di di visualizzazione stereoscopica dal menu a tendina Modalità di Visualizzazione 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 corretta e si desidera salvare 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 Proprietà-Schermo.

NOTA: Disattivare la modalità stereo se non si desidera utilizzarla in seguito. Per fare ciò, seguire i passi sopra riportati e selezionare Visualizzazione Monoscopica su Modalità Schermo per disattivare la visualizzazione stereo.

Attivazione di Multiview e Genlock sulla scheda Wildcat4 7210

La scheda Wildcat4 7210 è dotata di supporto Multiview per il bloccaggio dei fotogrammi e della frequenza per workstation multiple. Il supporto Genlock consente di sincronizzare la temporizzazione dello schermo ad una fonte di temporizzazione esterna.

NOTA: Per utilizzare Multiview, l'applicazione dovrà supportare Multiview . Per informazioni su come acquistare i cavi, visita il nostro e-store su www.3dlabs.com to order cables.

IMPORTANTE: Multiview sulla scheda Wildcat4 7210 è compatibile anche con con Multiview su Wildcat III 6210, ma non è compatibile con Multiview su altre versioni Wildcat precedenti. Gli utenti dovranno solo collegare insieme le schede Wildcat4 7210 e/o Wildcat III 6210 in una configurazione Multiview.

Attivazione di Multiview

1. Inserire un'estremità del cavo schermato DB-9 nella porta di uscita di Multiview della prima workstation. Questa workstation diventa quella "Principale" (Master).
2. Inserire l'altra estremità del cavo nella porta di ingresso di Multiview della seconda workstation. Questa workstation diventa quella "Secondaria" (Slave).

3. Se si collegano diverse workstation, continuare a collegarle una all'altra utilizzando la stessa sequenza sopra descritta. L'ultima workstation chiude i collegamenti ed è dotata di un solo cavo inserito nella porta di ingresso Multiview.

Conferma del rilevamento dei cavi multiview

1. Dal menu Avvio workstation Slave, andare sul 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 sulla scheda Impostazioni, quindi su Avanzate.
2. Fare clic sulla scheda dello schermo Wildcat4, quindi su Multiview.
3. I cavi di ingresso appariranno identificati come Rilevati su Informazioni Multiview.

Attivazione di genlock

1. Disattivare l'alimentazione del sistema, quindi collegare la fonte del temporizzatore esterno alla porta di ingresso di Genlock, che si trova sulla parte posteriore della scheda Wildcat4 7210. Se Multiview è attivo, collegare la fonte del temporizzatore esterno alla porta di ingresso di Genlock sulla workstation Master.
2. Attivare il sistema ed entrare nell'ambiente Windows con un conto Amministratore.
3. Fare clic sul desktop di Windows con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro, se è stata modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic su Impostazioni/Avanzate/scheda Schermo Wildcat4, e fare clic su Configurazione Schermo.
4. Selezionare Fornitore schermo. Dal menu sotto riportato, 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 in basso.
6. Fare clic su OK per accettare la modifica della risoluzione. 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 Source.
10. Selezionare Signal Edge Response, Signal Lock Rate, e Pixel Align Offset appropriati per l'applicazione in uso e l'impostazione hardware.
11. Fare clic sulla casella Attiva, e su Applica. Se il segnale genlock è presente ed è stata selezionata la source corretta, appare il messaggio genlock "rilevato."

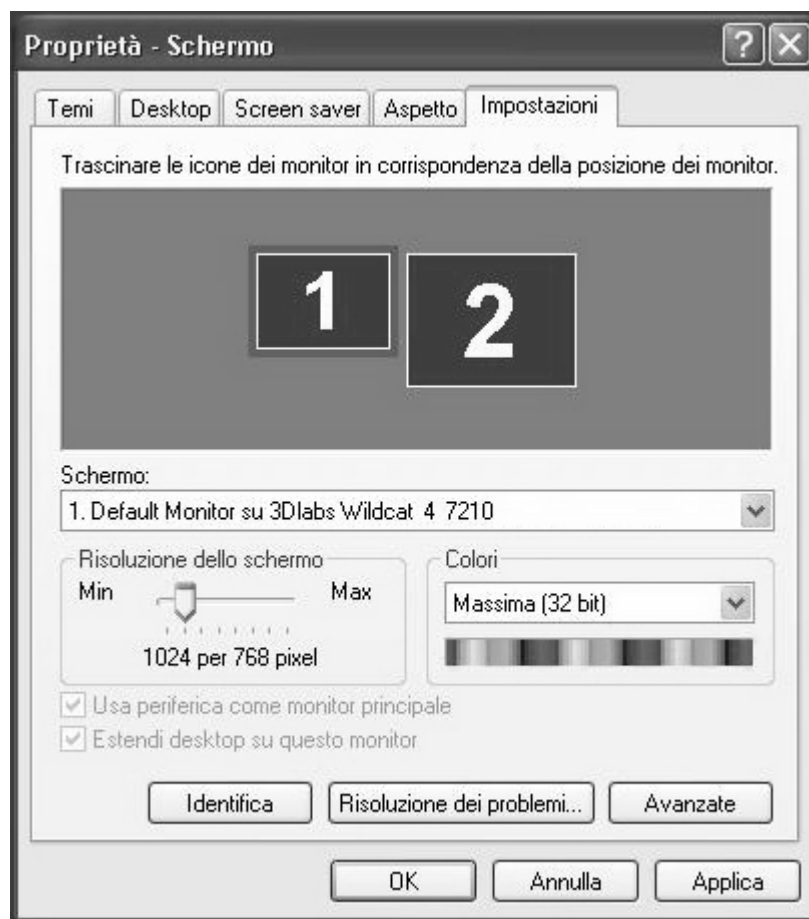
NOTA: Per una corretta gestione di Genlock, alcuni schermi richiedono degli inserimenti per i file di temporizzazione personalizzati. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione in dotazione con lo schermo.

Configurazione doppio schermo

La scheda Wildcat4 supporta la visualizzazione di due schermi per Windows 2000 o Windows XP (eccetto per Windows NT). Ciò consente di collegare alla scheda due schermi — digitali, analogici (con l'adattatore), o una combinazione di uno schermo digitale e uno analogico — che consentono di espandere l'area di visualizzazione.

Attivazione della funzione doppio schermo

1. Fare clic sul desktop di Windows con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro, se è stata modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic sulla scheda Impostazioni, quindi su 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 per il sistema operativo in uso:
 - Windows 2000 – andare sul menu Avvio e selezionare Chiudi sessione, quindi selezionare nuovamente Chiudi sessione.
 - Windows XP– andare sul menu Avvio e selezionare Disattivare il computer, .
5. Se non è già stato fatto, collegare il secondo schermo poi accendere la workstation. Lo schermo primario mostrerà la sequenza di avvio. Se la spia per l'alimentazione elettrica non è attiva o la sequenza di avvio non appare sul monitor, consultare il *Capitolo 4 "Primo intervento"*
6. Avviare Windows ed entrare nel sistema utilizzando con un conto amministrativo.
7. Fare clic sul desktop di Windows con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro, se è stata modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu.
8. Nella finestra di dialogo Proprietà - Schermo, fare clic sulla scheda Impostazioni. I monitor appaiono come 2 icone numerate 1 (per primario) e 2 (per secondario).
9. Evidenziare lo schermo 2 e fare clic su "Estendi il desktop Windows in questo schermo."
10. Trascinare le icone degli schermi in corrispondenza alla effettiva posizione dei monitor.



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 Avanzate. Selezionare Schermo Wildcat e inserire le modifiche ai Colori o all'area dello schermo. Scegliere OK.
3. Selezionare l'icona dell'altro monitor o selezionare il monitor dal menu a tendina sotto Schermo per regolare i colori o la risoluzione dell'altro monitor.

NOTA: Qualunque modifica inserita in Configurazione Wildcat verrà attivata su entrambi gli schermi.

Ottimizzazione del driver Wildcat

Consultare la documentazione dell' applicazione in uso per informazioni riguardo il supporto di ottimizzazione. Se l'applicazione in uso supporta le configurazioni ottimizzate, si può scegliere di attivare le configurazioni predefinite 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 tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro, se è stata modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic sulla scheda Impostazioni, quindi su Avanzate.

2. Sulla scheda Configurazione Wildcat selezionare Configurazione Assistente. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Se la Vostra applicazione supporta configurazioni ottimizzate, selezionare la configurazione per dell'applicazione in uso dal menu Configurazione e fare clic su Avanti per vedere un riepilogo della configurazione specifica per l'applicazione.
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: **Non si può cambiare la configurazione preimpostata dal produttore dell'applicazione. Se si desiderano alcune (ma non tutte) le funzioni della configurazione preinstallata dal produttore dell'applicazione, è necessario creare una configurazione personalizzata. Per ulteriori informazioni, vedere "Creare un'ottimizzazione personalizzata".**



Creare una ottimizzazione personalizzata

1. Fare clic sul desktop di Windows con il tasto destro del mouse (o con il tasto sinistro, se è stata modificata l'impostazione predefinita del mouse) e selezionare Proprietà dal menu. Fare clic sulla scheda Impostazioni, quindi su Avanzate.
2. Sulla scheda Configurazione Wildcat selezionare Configurazione Assistente. Fare clic su Avanti per continuare.
3. Selezionare Nuova Configurazione dal menu a tendina, quindi fare clic su Avanti.
4. Inserire un nome per la nuova configurazione, quindi selezionare la configurazione che volete usare come modello per la configurazione personalizzata.
5. L'Assistente guiderà attraverso l'ottimizzazione del driver. Una volta ultimato fare clic su Finisci per vedere il Riepilogo Configurazione.
6. Fare clic su Finisci per salvare la configurazione, o Annulla per chiudere l'Assistente.

CAPITOLO 4 – PRIMO INTERVENTO

Ricerca dei problemi

Se si notano dei problemi con l'uso della scheda grafica con acceleratore Wildcat4 della 3Dlabs o di un'applicazione 3D, alcune delle soluzioni sono elencate qui di seguito. Innanzitutto provare sempre ad eliminare il problema con la soluzione più semplice e passare man mano a quelle più complesse.

Risoluzione dello schermo e della visualizzazione

Problema: 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 e accesi. Il cavo di alimentazione del monitor è correttamente collegato? Consultare i manuali di ogni componente per quanto riguarda l'uso corretto dei connettori di alimentazione e degli interruttori.

Soluzione: Accertarsi che il cavo dello schermo sia correttamente collegato ai connettori sulla scheda grafica con acceleratore Wildcat4. Se si ha uno schermo singolo, accertarsi che sia collegato nel connettore principale contrassegnato con "1" sulla parte posteriore della scheda. Per ulteriori informazioni, consultare la documentazione dello schermo e il *Capitolo 1 – Installazione*, del presente 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 braccialetto anti-statico durante l'apertura del sistema e il maneggiamento della scheda.

Soluzione: Riavviare Windows nella modalità VGA/Safe e selezionare una risoluzione e una frequenza di aggiornamento supportata. Per ulteriori informazioni, consultare *"Risoluzione dello schermo utilizzabile"* nel presente capitolo.

Soluzione: Riavviare il sistema in Modalità VGA/Safe per verificare la corretta configurazione delle proprietà di visualizzazione dello schermo. Se l'impostazione del software è corretta, utilizzare uno schermo identico a quello in uso (se disponibile e perfettamente funzionante) per determinare se i problemi provengono dalla workstation. Per ulteriori informazioni, consultare la sezione *"Risoluzione dello schermo utilizzabile"* nel presente capitolo.

Problema: Le prestazioni o le risoluzioni disponibili per la scheda grafica con acceleratore Wildcat4 non soddisfano le aspettative.

Soluzione: Il driver della scheda grafica con acceleratore Wildcat4 potrebbe non essere stato completamente installato, o uno dei file potrebbe essere stato corrotto. Installare nuovamente il driver.

Soluzione: La selezione delle impostazioni dello schermo potrebbe non essere 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 potrebbe non essere corretto per il tipo di specifiche disponibili. Andare sulla scheda Schermo Wildcat e selezionare il tipo e il fornitore dall'elenco. Se il tipo e/o il fornitore non sono elencati, consultare la documentazione del monitor per delle possibili alternative.

Soluzione: Riavviare Windows 2000 nella Modalità Safe e selezionare una risoluzione e una frequenza di aggiornamento supportate. Per ulteriori informazioni, consultare *"Risoluzione dello schermo utilizzabile"* nel presente capitolo.

Diagnostica

I programmi di Utility di diagnostica per la verifica della scheda grafica e le istruzioni d'uso delle utility stesse, sono disponibili presso il fornitore del computer.

Risoluzione dello schermo utilizzabile

Se il driver dello schermo non è stato caricato, il sistema funziona in modalità VGA, in modo da supportare qualsiasi tipo di monitor. La modalità VGA viene eseguita durante la prima installazione del driver dello schermo e in caso di problemi con la rappresentazione grafica. Se si seleziona una risoluzione inesatta, fare riferimento alle seguenti procedure per ottenere quella giusta.

Avvio in Modalità Safe

Premere CTRL+ALT+DEL, non accedere però al sistema operativo Windows 2000 o Windows XP. Arrestare invece il sistema, avviare in Modalità Safe per scegliere un'altra risoluzione o per reinstallare il driver grafico.

1. Riavviare il sistema.
2. Appena appare la schermata di avvio iniziale, premere il tasto F8 per entrare nelle opzioni del menu avanzate.
3. Selezionare Modalità Safe, e premere Invio per ritornare alla schermata 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).

Individuare un'unità difettosa

1. Salvare e chiudere i file aperti, e uscire dal sistema operativo.
2. Spegnerne il monitor e la workstation.

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

3. Controllare e riposizionare tutti i collegamenti del cavo e della scheda.
4. Accendere il monitor. Se la spia per l'attivazione dello schermo rimane inattiva, consultare la sezione Assistenza nella presente sezione.
5. Accendere la workstation tramite il pulsante sul case. Se la spia per l'attivazione sul case è inattiva, o se il segnale acustico della BIOS indica un funzionamento difettoso, fare riferimento alla sezione Assistenza.

Reinstallare il driver dello schermo

NOTA: Si deve avere a disposizione i driver corretti per il sistema operativo in uso. Se non si è sicuri a tale riguardo leggere il file `READM.TXTE` che si trova sul cd o sul dischetto consegnati con il driver.

Per ulteriori informazioni sull'installazione dei driver e delle applicazioni, consultare la documentazione e l'aiuto on-line di Microsoft Windows.

Se installate il driver Wildcat4, rimuovere i driver attuali prima di installare l'aggiornamento.

Rimuovere un driver in Windows 2000

1. Accedere a Windows 2000 usando un account che abbia privilegi di amministrazione. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l'amministratore sistema o leggere il manuale utente Microsoft Windows 2000.
2. Dal menu di Avvio, andare su Impostazioni/Pannello di controllo e fare clic su Aggiungi/Rimuovi programmi.
3. In Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver attuale dello schermo Wildcat e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Fare clic su Sì se viene chiesto di confermare la rimozione del driver e quindi seguire i successivi suggerimenti per completare la rimozione del driver.
5. Fare clic su OK se viene confermato che la rimozione del driver è stata effettuata e riavviare il sistema.

Rimozione di un driver su Windows XP

1. Accedere a Windows XP usando un account che abbia privilegi di amministrazione. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l'amministratore del sistema o leggere il manuale utente Microsoft Windows XP.
2. Dal menu di Avvio, andare su Pannello di controllo.
3. In Aggiungi/Rimuovi programmi, evidenziare il driver attuale dello schermo Wildcat e fare clic su Aggiungi/Rimuovi.
4. Appena si richiede di confermare la rimozione del driver, fare clic su Sì.
5. Fare clic su OK se viene chiesto di riavviare il sistema per rimuovere il driver.

Reinstallare il driver grafico

1. Questo driver deve essere installato da un utente che abbia i privilegi di amministrazione Windows. Per ulteriori informazioni sui privilegi di amministrazione consultare l'amministratore del sistema o leggere il manuale utente per i sistemi operativi Microsoft.
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 dischetto o cd-rom che contiene il driver 3Dlabs Wildcat4. Per localizzare il driver inserire il dischetto o il cd-rom nell'apposita unità o cambiare directory.
4. Fare un doppio clic sul file SETUP.EXE nella directory wcgdrv.
5. Nel dialogo del Messaggio di Installazione del driver Wildcat4, fare clic su OK per avviare l'installazione.
6. Affinché le nuove impostazioni diventino efficaci riavviare la workstation. Rimuovere il dischetto o cd-rom dall'unità (se è il caso) Fare clic su Sì per riavviare il sistema. In Windows XP, selezionare Disattiva, quindi selezionare Spegner il computer, e poi Riavvia.

Informazioni on-line

Se il problema riscontrato o la soluzione al problema non sono contemplati, consultare la sezione Ricerca dei problemi (Troubleshooting) sul sito web della 3Dlabs di seguito elencato:
<http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/index.htm>, o contattare il proprio fornitore.

APPENDICE A – DATI TECNICI

A Dati tecnici

n generale			
Produttore	3Dlabs		
Numero del modello	Wildcat4 7210 o Wildcat4 7110		
funzionalità			
Sistema	NOTA: SE LA SCHEDA È STATA ORDINATA COME PARTE INTEGRANTE DI UN SISTEMA COMPLETO, È GIÀ STATA CONFIGURATA PRIMA DELLA CONSEGNA.		
Interfaccia	AGP Pro 50		
Controllore Grafico	Tecnologia ad alta velocità del chipset Wildcat4		
Velocità DAC	320 MHz		
Velocità (doppia pipeline)	<ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 bit per pipe • Texture Buffer: 64 bit per pipe 		
Connettori	<table border="1"> <tr> <td>Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Un uscita stereo sinc. MiniDIN a 3 pin • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibili DVI • Un connettore BNC • Due connettori D-sub a 9 pin </td> <td>Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Un uscita stereo sinc. MiniDIN a 3 pin • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibili DVI </td> </tr> </table>	Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Un uscita stereo sinc. MiniDIN a 3 pin • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibili DVI • Un connettore BNC • Due connettori D-sub a 9 pin 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Un uscita stereo sinc. MiniDIN a 3 pin • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibili DVI
Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Un uscita stereo sinc. MiniDIN a 3 pin • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibili DVI • Un connettore BNC • Due connettori D-sub a 9 pin 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Un uscita stereo sinc. MiniDIN a 3 pin • Due porte di uscita per lo schermo digitale compatibili DVI 		
Interrupt	Assegnato PCI, interrupt A		
Canali DMA	Supporto AGP 3.0, modalità di funzionamento 4X e 8X		
Memoria Video	<table border="1"> <tr> <td>Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Texture Buffer: 256 MB </td> <td>Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Texture Buffer: 128 MB </td> </tr> </table>	Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Texture Buffer: 256 MB 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Texture Buffer: 128 MB
Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Texture Buffer: 256 MB 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Frame Buffer: 128 MB • Texture Buffer: 128 MB 		
Prestazioni 3D	<p>NOTA: I VALORI DELLA PRESTAZIONE INDICANO LA VELOCITÀ MASSIMA DEL HARDWARE. I VALORI POSSONO VARIARE A SECONDO DELL'APPLICAZIONE.</p> <p>Wildcat4 7210</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triangoli ombreggiati 3D Gourad, buffer Z: 37,9 M /sec. • Vettori 3D, colore uniforme, 10-pixel: °33,9 M/sec. • Velocità di riempimento trilineare textured 400 Mpixel/sec. <p>Wildcat4 7110</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triangoli ombreggiati 3D Gourad, buffer Z: 35,1 M /sec. • Vettori 3D, colore uniforme, 10-pixel: 29,4 M /sec. • Velocità di riempimento trilineare textured: °400Mpixel/sec. 		
	Altezza	1,6"	
	Lunghezza	13,92"	
	Larghezza	4,97"	
	Slot necessario	<ul style="list-style-type: none"> • Uno slot AGP Pro 50 • Uno slot PCI (per scopi meccanici e di raffreddamento) 	
requisiti corrente	massimo 50 W		

Risoluzioni supportate:

Nota: Queste sono le risoluzioni del monitor e le frequenze di aggiornamento **MASSIME** supportate. Le risoluzioni e le frequenze di aggiornamento supportate possono variare in base al monitor.

SuperScene Antialias E' disponibile per una risoluzione inferiore ai 1920 x 1080 su uno schermo singolo

Tasto

1- Frequenza di aggiornamento non supportata in modalità doppio schermo.

2- Risoluzione non supportata in modalità sequenza fotogrammi stereo.

IL= Interlacciato

FS= Sequenza fotogrammi

SS= SuperScene Antialiasing

128 = modalità 128 piani

192 = modalità 192 piani

Risoluzione	Rapporto formato	Frequenza di aggiornamento analogico (Hz)	Frequenza di aggiornamento digitale (Hz)	Frequenza di aggiornamento (Hz)	Frequenza di aggiornamento Genlock (Hz)	Schermo singolo				Doppio schermo			
						SS Off		SS On		SS Off		SS On	
						128	192	128	192	128	192	128	192
2048 x 1536	4:3	60	-	-	-	✓	✓			✓			
2048 x 1152	16:9	75,72,70,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1440	4:3	75 ¹ ,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1200	16:10	76,70,65,60	-	IL=120	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1080	16:9	85,75,72,70,60	60	IL=120	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1856 x 1392	4:3	85 ¹ ,80 ¹ ,75 ¹ ,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1824 x 1368	4:3	85 ¹ ,75,70,65,60	-	IL=120	-	✓	✓			✓	✓		
1824 x 1128	16:10	75,60	60	-	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1792 x 1344	4:3	75,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1792 x 1120	16:10	75	-	-	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1600 x 1200	4:3	90,85,80,75,70,65,60	60	IL=120,98	60,50	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1600 x 1024	16:10	76	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1600 x 900	16:9	85	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1520 x 856	16:9	90,85,75,70,60	90,85,75,70,60	IL=120 FS=106	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1440 x 900	16:10	90,85,75,60	90,85,75,60	IL=120 FS=100	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1360 x 766	16:9	90,85,75,72,60	90,85,75,72,60	IL=120 FS=118	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	

Risoluzioni supportate (continua)

Risoluzione	Rapporto formato	Frequenza di aggiornamento analogico (Hz)	Frequenza di aggiornamento digitale (Hz)	Frequenza di aggiornamento stereo (Hz)	Frequenza di aggiornamento Genlock (Hz)	Schermo singolo				Doppio schermo			
						SS Off		SS On		SS Off		SS On	
						128	192	128	192	128	192	128	192
1280 x 1024	5:4	85,84,75,70,60	85,84,75,70,60	IL=120,86 FS=120,104,100,96,84	90,60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1280 x 960	4:3	85,75,60	85,75,60	IL=120 FS=120,112,106	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1280 x 800	16:10	90,85,75,60	90,85,75,60	IL=120 FS=112,100	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	
1280 x 720	16:9	75,60	75,60	FS=120,110	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	✓ ²
1152 x 864	4:3	85,75,70,60	85,75,70,60	IL=120 FS=120	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	
1152 x 720	16:10	-	-	FS=120,110	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
1024 x 768	4:3	85,84,75,70,60	85,84,75,70,60	IL=120,86 FS=120,100,84	60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
856 x 480	16:9	75,60	75,60	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800 x 600	4:3	85,75,72,60	85,75,72,60	IL=120 FS=120,100	60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
640 x 480	4:3	85,75,72,60	85,75,73,60	IL=120 FS=120	60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²

APPENDICE B – LICENZA DEL SOFTWARE

CONTRATTO DI LICENZA DEL SOFTWARE

QUESTO DOCUMENTO RAPPRESENTA UN CONTRATTO TRA L'UTENTE FINALE E LA 3DLABS, INC. PER L'USO DEL SOFTWARE FORNITO ASSIEME AL PRESENTE MANUALE O GIÀ INSTALLATO ALLA CONSEGNA SUL SISTEMA IN USO, E PER TALE SI ACCETTANO LE RESPONSABILITÀ PREVISTE DAI TERMINI E DALLE CONDIZIONI ELENcate 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 IL RIMBORSO COMPLETO DEL PREZZO PAGATO.

Licenza e limitazioni d'uso del software

Il SOFTWARE fornito alla consegna può comprendere ed includere, senza alcun limite, alcuni programmi di software in codice (leggibili per macchina) e la documentazione. L'uso del SOFTWARE potrà produrre delle FUNZIONI leggibili, incluse, ma non limitate, a la manualistica, i formati dei rapporti, i menu, gli avvisi acustici e le sequenze di tono. Tale SOFTWARE e FUNZIONI 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), FUNZIONI, copie e di proprietà intellettuali. I diritti 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 FUNZIONI 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 FUNZIONI 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 al manuale, 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 di origine del SOFTWARE o delle FUZIONI, o di consentire a terzi 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, FUNZIONI 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 FUNZIONI forniti sotto licenza in questo ACCORDO funzioneranno conformemente 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, fa fede la ricevuta fiscale (PERIODO DI GARANZIA). Se il SOFTWARE o le FUNZIONI non sono conformi alle specifiche sovraindicate durante il PERIODO DI GARANZIA, si dovrà comunicarlo per iscritto a 3Dlabs, Inc. e 3Dlabs, Inc. , a sua scelta, sostituirà o riparerà il SOFTWARE. 3Dlabs, Inc. non garantisce che l'uso del SOFTWARE o delle FUNZIONI sarà ininterrotto, o senza errori, e declina quindi ogni responsabilità per i danni derivanti. LA PRESENTE GARANZIA È DA CONSIDERARSI ESCLUSIVA. È PERTANTO ESCLUSA QUALSIASI ALTRA GARANZIA ESPRESSA E IMPLICITA, COMPRESSE 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 VERRA' APPLICATA.

Responsabilità 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. 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]. QUESTA LIMITAZIONE INTENDE LIMITARE LA RESPONSABILITÀ DELLA 3DLABS, INC., SUOI FORNITORI O LE ENTITÀ TERZE FORNITE DI LICENZA DA 3DLABS' ED È APPLICABILE NONOSTANTE LA MANCANZA DI UNO SCOPO FONDAMENTALE DELLE GARANZIE LIMITATE QUI INDICATE. ALCUNI STATI O PAESI NON CONSENTONO LA LIMITAZIONE SOVRAINDICATA, PERTANTO LA LIMITAZIONE DI CUI SOPRA NON VERRA' 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 conformi alle leggi di copyright degli Stati Uniti. Titolare: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

Revoca

L'utente finale può revocare la licenza in qualunque momento, distruggendo tutte le copie [unite o modificate] del SOFTWARE, delle FUNZIONI e del materiale fornito alla consegna. 3Dlabs, Inc. può revocare immediatamente la Licenza in caso di inadempimento alle disposizioni del presente ACCORDO. In tal caso, l'utente finale dovrà distruggere immediatamente il SOFTWARE, le FUNZIONI, la documentazione, e tutte le copie, modifiche o combinazioni effettuate. Si riconosce che la mancata osservanza del presente ACCORDO comporterà dei danni irreparabili alla 3Dlabs, Inc. Il presente 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.

In generale

Questo ACCORDO sarà regolato 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 applicabile questo Accordo o qualunque sua parte, le clausole dell'ACCORDO non applicabili, saranno attuate al massimo termine consentito dalla legge in modo da perseguire l'intento degli interessati, mentre il resto dell'ACCORDO rimane pienamente valido ed applicabile. Per ulteriori informazioni inerenti il presente ACCORDO, scrivere al seguente indirizzo: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

APPENDICE C – NORMATIVE

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Inc., Ltd.
 A Creative Labs Subsidiary
 Wildcat Division
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat4 7110/7210 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
CNS 13438 (8473.30.10.90)	Class B Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: ..08-03-02..

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.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

APPENDICE D – DEFINIZIONI E TERMINI

Definizioni e termini

AGP

Advanced Graphics Port. Bus dedicato per la grafica 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 alpha, un oggetto può essere disegnato in modo da essere totalmente trasparente fino ad essere opaco.

Alpha Buffer

Una parte del frame buffer usata per definire il valore di trasparenza di un pixel nel frame buffer. Questo dati possono essere usati per accoppiare il pixel del frame buffer con il pixel da disegnare per creare un pixel complesso.

Antialiasing

Tecnica utilizzata per rimuovere i bordi che presentano uno scalettamento da un oggetto per ottenere una migliore qualità visiva. Ciò si ottiene modificando gradualmente la tonalità e la saturazione dei pixel. (Vedi anche: SuperScene Antialiasing)

API

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

Atmospheric Effects (Effetti atmosferici)

L'effetto si ottiene aggiungendo uno o più strati attorno ad un oggetto.

Bilinear Sampling (Campionatura a doppia linea)

Processo con cui la texture mapping viene eseguita utilizzando i filtri.

Bit Depth (Profondità bit)

Bit depth è un altro metodo per esprimere i numeri di colori disponibili. Un bit depth di 8 di un colore corrisponde a 256 colori, un bit depth di 16 (15 bit di colore più 1 bit di sovrapposizione) sono uguali a 32.768 colori, e un bit depth di 32 (24 bit RGB più 8 bit di sovrapposizione) equivalgono a 16,7 milioni di colori. Quest'ultimo si riferisce spesso ad un true color.

Clipping

Funzione che consente di rimuovere elementi o sezioni non contenute all'interno del campo visivo dell'osservatore.

CPU (Central Processing Unit)

In un PC l'unità che esegue i programmi nella memoria principale.

DAC

Digital to Analog Converter (Convertitore da Digitale a Analogico).

DDR SDRAM

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

Depth Cueing

Tecnica utilizzata per creare l'impressione di profondità. Con il depth cueing, la parte di un oggetto che si trova lontano viene mostrata con minore intensità per creare l'effetto di profondità

Digital Flat Panel Display (Schermo piatto digitale)

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

DirectX

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

Dithering (diffusione d'errore)

Processo di conversione di un'immagine avente una determinata bit depth (profondità di bit) ad una bit depth minore. Ciò consente di convertire i colori di un'immagine che non è visualizzabile a 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.

Double Buffering

Con questa funzionalità, le immagini vengono renderizzate nel back buffer e appaiono sullo schermo non appena si è completato il disegno. In tal modo si ottengono un'animazione e rotazione dei modelli 3D e delle scene più fluide.

Driver

Si tratta di un particolare programma di interfaccia che è stato sviluppato per eseguire la comunicazione tra il programma dell'applicazione, la periferica (per es. quella grafica) e il sistema operativo.

EVGA

Extended Video Graphics Array. EVGA funziona con 1024 x 768.

Flat Shading

Il metodo di ombreggiatura più semplice. Ad ogni triangolo viene assegnato un unico colore; in tal modo la superficie appare sfaccettata.

Frame buffer

Il frame buffer a 24 bit, true-color, fornisce 8 bit per ognuno dei colori primari rosso, verde, e blu. Ne risulta 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 le immagini più fluide e senza distorsioni.

Gamma

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

Geometry

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

Gouraud Shading

Questo metodo di ombreggiatura, più complesso del flat shading, mostra dei piccoli cambiamenti dei colori su un oggetto. Gouraud Shading viene sviluppata aggiungendo dei pixel in una scala graduale di colori.

Graphics Accelerator Card (scheda grafica con acceleratore)

L'acceleratore grafico svolge delle funzioni 3D nel hardware, alleviando il CPU dalle chiamate ripetitive, complesse e frequenti. Questo comporta un miglioramento delle prestazioni e della velocità.

Heidi

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

MIP-Mapping (per l'elaborazione texture)

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

Multiple Resolution Support

La capacità di supportare risoluzioni multiple sullo schermo.

OpenGL

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

Perspective Correction (correzione della prospettiva)

Funzione che permette ad un oggetto di mantenere le sue caratteristiche 3D texture anche quando si sposta sullo sfondo lontano dall'osservatore.

Pipelining

Strumento hardware di base per l'accelerazione delle elaborazioni.

Pixel

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

Point Sampling

Il metodo base per aggiungere texture ad un oggetto. La funzione Point sampling non comprende nessun filtro di texture.

RAMDAC

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

Rasterization

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

Rendering

La fase finale e più importante nel pipeline 3D durante il quale un oggetto viene sottoposto shading, texturing, ecc.

RISC

Reduced Instruction Set Computing.

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.

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 sullo sfondo e in primo piano.

SDTP

Super Desktop Publishing. SDTP funziona con 1600 x 1200.

Stencil Buffer

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

Stipple masking

Un tecnica che crea degli effetti di trasparenza spaziale eseguendo un rendering dell'oggetto attraverso l'uso di diversi campioni.

Streaming SIMD

Un insieme di istruzioni sviluppato da Intel per i sistemi basati sui processori Pentium III. La funzione Streaming SIMD consente tra l'altro di migliorare la trasformazione dei vertici e la luminosità.

SuperScene Antialiasing

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

SVGA

Super Video Graphics Array. SVGA funziona con 800 x 600.

Tessellation

Parte iniziale della pipeline 3D in cui l'oggetto viene rappresentato da un gruppo di triangoli.

Texture Mapping

Tecnica che consente alle immagini grafiche 2D di essere "avvolte" o "incollate" su un 3D primitivo. Grazie alla correzione della prospettiva e ai calcoli di luminosità è possibile ottenere maggiore realismo.

Transformation (trasformazione)

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

Transparency (trasparenza)

Funzione che si riferisce al rendering degli oggetti trasparenti (non opachi). La trasparenza normalmente si ottiene su un sistema di rendering poligonale utilizzando una trasparenza screen-door (a maglie fini) o con un alpha blending.

Vectors/second (vettori/secondo)

Le linee disegnate per ogni secondo.

VGA

Video Graphics Array. VGA funziona con 640 x 480.

VHR

Very High Resolution. VHR funziona con 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

Noto 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.

INDICE

Indice

- API 47
- Attivazione della visualizzazione stereo 22
- Attivazione delle ottimizzazioni specifiche all'applicazione 18
- Attivazione di Multiview e Genlock 22
- Attivazione di ottimizzazioni specifiche all'applicazione 26
- Caratteristiche 3
- Collegamento di un dispositivo stereo 13
- Configurazione dello schermo 18
- connessione allo schermo DVI 11
- connessione dello schermo VGA 12
- Creare una ottimizzazione personalizzata 27
- Dati tecnici 35
- Definizioni e termini 45
- Diagnostica 30
- Driver
 - installazione 13
- Driver dello schermo
 - reinstallare 31
- Driver Heidi
 - installazione 14
- Gamma 46
- garanzia 40
- Glossario 45
- Impostazione
 - collegamento di un dispositivo stereo 13
 - doppio schermo 24
 - driver Wildcat 14
 - installazione dei driver 13
 - installazione del driver Heidi 14
 - localizzare il numero di serie 9
 - preliminari per l'installazione 8
 - requisiti del driver 13
 - rimozione di driver già esistenti 14
 - sostituzione della vecchia scheda grafica 11
 - verifica del driver dello schermo predefinito 15
 - verifica del driver schermo predefinito 15
 - verifica della versione di avvio del sistema 16
- Individuare un'unità difettosa 31
- informazioni on-line 33
- Installazione
 - driver 13
 - Driver Heidi 14
 - driver Wildcat 14
 - requisiti del driver 13
 - software 13
 - verifica del driver predefinito 15
 - verifica del driver schermo predefinito 15
 - verifica della versione di avvio del sistema 16
- Installazione del driver Wildcat 14
- Introduzione 2
- Licenza del software 39
- localizzazione del numero di serie 9
- Modalità Safe 31
- Multiview e Genlock
 - attivazione 22
- OpenGL ii, 47
- proprietà di visualizzazione
 - scheda dello schermo 19
- Proprietà di visualizzazione
 - configurazione 18
- Proprietà schermo
 - scheda Configurazione 18
- Registrazione 16
- Reinstallare il driver 31
- Requisiti del sistema 2
- Ricerca dei problemi 29
 - diagnostica 30
 - individuare un'unità difettosa 31
 - modalità Safe 31
 - reinstallare il driver 31
 - risoluzione dello schermo e visualizzazione 29
 - risoluzioni utilizzabili 31
- Rimozione di driver già esistenti 14
- Risoluzioni utilizzabili 31
- Scheda Configurazione
 - proprietà schermo 18
- Scheda configurazione Wildcat
 - attivazione di ottimizzazioni specifiche all'applicazione 26
 - creare una ottimizzazione personalizzata 27
- Scheda Configurazione Wildcat
 - Attivazione delle ottimizzazioni specifiche all'applicazione 18
 - scheda dello schermo
 - proprietà di visualizzazione 19
- Schermo
 - verifica 30
- schermo DVI
 - connessione 11
- schermo VGA
 - connessione 12
- SGRAM 47
- Software
 - installazione 13
- Stereoscopica
 - visualizzazione 22
- texture 47
- Textures 47
- Verifica della versione di avvio del sistema 16
- Visualizzazione
 - doppio schermo 24
 - monoscopica 22
 - stereoscopica 22
- Visualizzazione dello schermo
 - configurazione 18
 - stereo 22
- Visualizzazione doppio schermo 24
- visualizzazione monoscopica 22
- Visualizzazione stereo 22
- Windows
 - Modalità Safe 31