



MONSTER 3D II

GUIDA DELL'UTENTE

INDICE

MONSTER 3D II - GUIDA DELL'UTENTE

INDICE	3
1 INFORMAZIONI SU MONSTER 3D II.....	5
Caratteristiche e Specifiche di Monster 3D II	6
Prestazioni di Monster 3D II	9
2 UTILIZZO DELLA GUIDA.....	10
3 INSTALLAZIONE DI MONSTER 3D II	12
Installazione dell'hardware	12
Installazione di MegaMonster.....	15
Installazione del Software	17
4 UTILITÀ DI VISUALIZZAZIONE DI MONSTER 3D II	22
Apertura delle Utilità di visualizzazione.....	22
Controlli delle Utilità di Visualizzazione	23
5 RIMOZIONE DI MONSTER 3D II	31

A RISOLUZIONE DEI PROBLEMI DI MONSTER 3D II	32
FAQ	33
Il gioco non è compatibile con Monster 3D II o con il chipset 3Dfx.....	33
Monster 3D II non è installato correttamente	34
I driver di Monster 3D II non sono installati correttamente	34
Driver di Stealth 64 Video GT.....	35
Modalità di visualizzazione.....	36
B CONTATTARE DIAMOND.....	36
C GLOSSARIO.....	37
D MARCHI, COPYRIGHT E GARANZIA	52
E INFORMAZIONI CE E FCC	54

Diamond sul Web: www.diamondmm.de

**Collegamento diretto al Servizio Supporto
Tecnico Clienti**

1

INFORMAZIONI SU MONSTER 3D II

Indice	Rimozione di Monster 3D II
Installazione di Monster 3D II	Risoluzione dei problemi
Utilità di visualizzazione	Glossario

Monster 3D II X100 è adatto a tutti gli utenti che desiderano potenziare il proprio PC con la grafica 3D per quasi tutti i giochi d'azione 3D attuali. Basato sul chipset Voodoo² da 3Dfx, Monster 3D II X100 offre un'ottima accelerazione 3D con un'eccellente qualità d'immagine e massime velocità dei fotogrammi.

Come supporto a Direct3D™, Glide™ e OpenGL™, le API gaming maggiormente distribuite, questo prodotto garantisce la massima compatibilità anche per altri giochi e costituisce un investimento duraturo per il PC. Inoltre, grazie alla semplicità pulsante (progetto addizionale) e alla espandibilità (aggiornamento di MegaMonster) per raddoppiare le prestazioni, la soddisfazione è garantita. Monster 3D II è semplicemente divertentissimo...!!!

◆ CARATTERISTICHE E SPECIFICHE DI MONSTER 3D II

◆ PRESTAZIONI DI MONSTER 3D II

CARATTERISTICHE E SPECIFICHE DI MONSTER 3D II

- ◆ Chipset Voodoo² 3Dfx per accelerazioni di velocità eccezionali, effetti visivi stupefacenti e immagini grafiche nitide e chiare.
- ◆ Tre moduli 3D dedicati su un'unica scheda per rendering per triangoli e texture mapping, i quali incrementano in modo sensazionale la velocità e il realismo delle immagini del gioco.
 - ◆ 1 x pixel fx^2 – memoria buffer dei fotogrammi
 - ◆ 2 x texelf x^2 - memoria della texture per gaming 800x600 con buffer Z!
- ◆ Accelera tutti i giochi Glide™ (Voodoo), Direct3D e OpenGL, migliorando straordinariamente le prestazioni dei giochi nuovi e di quelli già installati.
- ◆ Bus del PCI 2.x compatibile
- ◆ 135 MHz DAC
- ◆ Collegamento analogico pass through all'output VGA standard (supporto DDC2)

- ◆ Velocità di fotogrammi accelerata:
 - ◆ gioco con oltre 60 fotogrammi al secondo con una Monster 3D II
 - ◆ gioco con oltre 100 fotogrammi al secondo con dual card, utilizzando le funzionalità di MegaMonster
- ◆ Supporto di risoluzione superiore
 - ◆ Schermo da gioco 800 x 600 e buffer Z con una scheda Monster 3D II
 - ◆ Schermo da gioco 1024 x 768 e buffer Z con dual card Monster 3D II
- ◆ Caratteristiche 3D avanzate
 - ◆ Installazione dell'hardware per triangoli, Anti-Aliasing, Alpha Blending, ombreggiatura Gouraud, texture mapping e altro
 - ◆ Le texture multiple per pixel consentono immagini realistiche e vivaci
 - ◆ Filtering trilineare a un passaggio, per immagini più omogenee e definite

- ◆ Opzione di aggiornamento di MegaMonster:
 - ◆ Connettore interno per il collegamento di 2 schede Monster 3D II in modo da raddoppiare le prestazioni.
 - ◆ Monster 3D II e il suo gemello utilizzano Scan Line Interleaving (SLI) per disegnare linee di scansione pari e dispari sullo schermo, raddoppiando le prestazioni e ottenendo come risultato una risoluzione e una texture delle immagini del PC senza precedenti.
 - ◆ Cavo MegaMonster disponibile gratuitamente su Internet (www.diamondmm.de) o presso il Servizio Supporto Tecnico di Diamond Multimedia per l'Europa.

PRESTAZIONI DI MONSTER 3D II

(Sistema Pentium 200MHz)

- ◆ Velocità di riempimento sostenuta di 90 M pixel/secondo per texture bilineari (con alpha blending, fogging e buffer Z attivati)
- ◆ 180 M pixel/secondo con configurazione interleaved della linea di scansione (2 Monster 3D II)
- ◆ 3 triangoli M/secondo: filtrati, mapping MIP, buffer Z, alpha blending, fogging, triangoli con texture
- ◆ Processore Intel Pentium II / 300 MHz (o superiore) raccomandato per prestazioni migliori e molto più elevate rispetto a Monster 3D

2

UTILIZZO DELLA GUIDA

[Indice](#)

Per comodità, questa Guida in linea dell'utente è stata formattata come file PDF per semplificarne l'utilizzo. Se lo si desidera, è possibile stampare facilmente il manuale, in modo da consultarlo anche senza essere connessi. La documentazione stampata si presenterà come qualsiasi documento standard, completo di Indice e numeri di pagine.

- ◆ Nel caso in cui alcune illustrazioni di questa Guida dell'utente non dovessero essere visualizzate chiaramente sullo schermo, utilizzare lo strumento zoom.
- ◆ Per la stampa, si consiglia una risoluzione di 600 dpi.
- ◆ In questa Guida sono disponibili collegamenti ipertestuali. Se si sta leggendo la Guida in modalità in linea, posizionare il puntatore sulle voci o sui titoli principali dell'Indice. Se viene visualizzata un'icona a forma di mano, è sufficiente fare clic per passare alla sezione desiderata.

- ◆ Anche alcuni indirizzi e-mail o di World Wide Web presenti all'interno di questo manuale possono essere attivi. Se viene visualizzata un'icona a forma di mano, è possibile passare direttamente al programma di posta elettronica o al sito Web, semplicemente facendo clic su di essi.



Quest'icona indica suggerimenti utili o note importanti sul funzionamento.

3

INSTALLAZIONE DI MONSTER 3D II

Indice	Rimozione di Monster 3D II
Informazioni su Monster 3D II	Risoluzione dei problemi
Utilità di visualizzazione	Glossario

- ◆ **Installazione dell'hardware**
- ◆ **Installazione di MegaMonster**
- ◆ **Installazione del software**

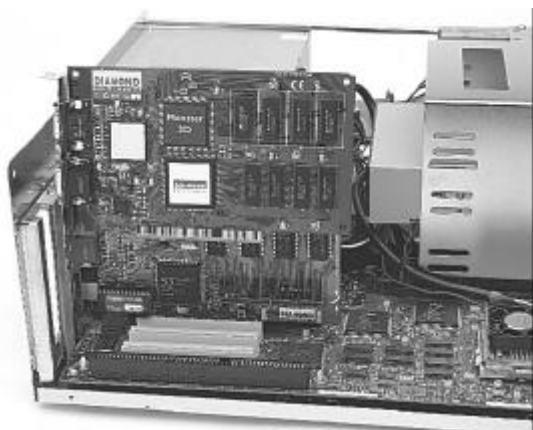
INSTALLAZIONE DELL'HARDWARE



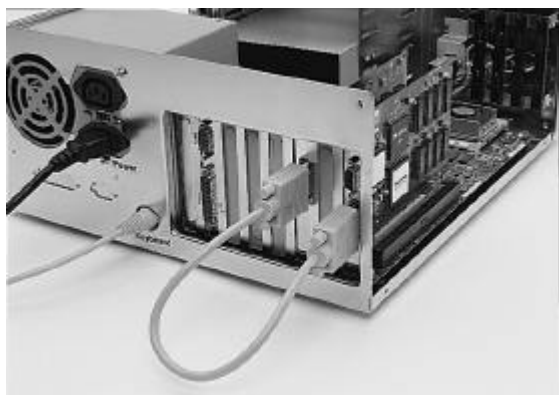
Importante! Monster 3D II non sostituisce la vostra scheda video o grafica attuale. Monster 3D II funziona con la scheda grafica attuale per ottenere straordinarie prestazioni 3D.

Dopo aver spento il computer, rimuoverne il coperchio. Trovare uno slot PCI disponibile, quindi rimuovere il supporto e la vite. Per ricordare quali cavi vanno con quali connettori potrebbe essere utile etichettare i cavi del computer prima di disconnetterli.

Nota: le illustrazioni mostrano una scheda prototipo in via di elaborazione che può essere diversa dagli attuali modelli di produzione.



- ◆ Inserire saldamente la scheda Monster 3D II in uno slot PCI. Premerla uniformemente in modo da inserirla adeguatamente all'interno del suo slot. Quando si è certi di avere installato correttamente la scheda, fissarla con una vite.



- ◆ Collegare la porta inferiore di Monster 3D alla porta del monitor della scheda grafica esistente tramite il cavo pass through VGA in dotazione.



- ◆ Collegare la porta superiore di Monster 3D al monitor con un cavo standard per monitor.

- ◆ Fissare il coperchio del computer e collegare tutti i cavi precedentemente staccati.
- ◆ Utilizzare Monster 3D II per giocare con i più recenti e formidabili giochi 3D. Vai e conquista!

INSTALLAZIONE DI MEGAMONSTER

Per installare MegaMonster, sono necessarie due schede Monster 3D II identiche collegate con il cavo interno MegaMonster.



Note:

Prima di installare la seconda scheda Monster 3D II, il cavo MegaMonster e i driver per la seconda scheda, consigliamo di installare una scheda Monster 3D II e i driver corrispondenti.

Il cavo MegaMonster non è fornito con Monster 3D II. Il cavo è disponibile gratuitamente su internet (www.diamondmm.de) o presso il Servizio Supporto Tecnico Clienti Diamond Multimedia per l'Europa.

- ◆ Installare entrambe le schede Monster 3D II negli slot PCI adiacenti del computer (vedere *Installazione dell'hardware*).
- ◆ Utilizzare il cavo MegaMonster per collegare i connettori J3 sulle due schede Monster 3D II. I connettori sul cavo e sulle schede sono calettati per garantire collegamenti corretti.



- ◆ Collegare una delle schede Monster 3D II alla scheda grafica e al monitor (vedere *Installazione dell'hardware*).



Nota: occorre un solo cavo pass through VGA.

INSTALLAZIONE DEL SOFTWARE

Dopo aver installato l'hardware Monster 3D II e riavviato il computer, seguire le istruzioni di seguito riportate che si riferiscono al sistema operativo in uso.

Per un'installazione della scheda Monster più semplice e intuitiva, Diamond ha fornito un'utilità di installazione che viene automaticamente avviata quando si inserisce il CD Diamond SuperCD. Con il SuperCD è possibile approfondire la conoscenza di Diamond e dei suoi prodotti, installare driver di software e leggere le guide in linea dei prodotti.



Note:

Il Diamond SuperCD installerà il runtime attuale di Microsoft DirectX e i driver di DirectX e di Glide Diamond.

Se non si riesce ad avviare l'utilità Quick Start Diamond, seguire le istruzioni riportate nel paragrafo *Installazione dei driver di Monster 3D II*.

Se in Windows 95 viene visualizzato il messaggio "Nuovo componente hardware individuato", attenersi alla seguente procedura:

- ◆ Scegliere **Annulla** dal menu **Nuovo componente hardware individuato**.
- ◆ Continuare con l'utilità Quick Start Diamond.

Utilità Quick Start Diamond

1. Generalmente, l'utilità Quick Start viene eseguita automaticamente all'avvio del computer con il SuperCD inserito nell'unità CD-ROM.
Se l'avvio non dovesse essere automatico, attenersi alla seguente procedura:
Fare clic sul pulsante **AVVIO** nella barra delle applicazioni, scegliere **ESEGUI**, quindi selezionare **AVVIO.EXE** dalla directory principale del SuperCD.
2. Scegliere **Italiano** per l'installazione nella propria lingua, quindi fare clic sul pulsante **Avvia installazione** e, se necessario, confermare l'hardware.
3. Inizialmente verrà chiesta la posizione della directory in cui si desidera installare i driver di Monster 3D II.
4. Successivamente verrà chiesto di scegliere Installazione **Minima**, **Standard** o **Personalizzata**.
 - ◆ **Installazione minima:** Driver di Monster 3D II.
 - ◆ **Installazione standard:** Driver di Monster 3D II, Microsoft DirectX.
 - ◆ **Installazione personalizzata:** consente di scegliere quali componenti software si desidera installare. Se non si desidera installare un particolare componente, fare nuovamente clic su di esso per deseleggerlo.

5. Dopo avere eseguito la selezione, fare clic sul pulsante **Continua** per terminare l'installazione dei driver di Monster 3D II.
Se viene richiesto di riavviare il computer, scegliere **sì**.



Note:

Se un messaggio chiede se si desidera utilizzare versioni vecchie o nuove dei file RICHED20.DLL e COMCTL32.DLL, scegliere di mantenere i file esistenti.

I giochi che utilizzano Direct3D o sono stati accelerati per 3Dfx riconosceranno automaticamente Monster 3D II e sfrutteranno le sue eccezionali capacità 3D.

Installazione dei driver di Monster 3D II

Esistono due diverse procedure di installazione di Monster 3D su Windows 95: una per Windows 95 (versione 4.00.950) e una per Windows 95 (versione 4.00.950 B - con riferimento a OSR2). Per stabilire quale installazione eseguire, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'icona **Risorse del computer** sul desktop, quindi scegliere **Proprietà**. Nella scheda delle proprietà **Generale** dovrebbe essere visualizzato il numero esatto della versione. Se il numero della versione è seguito da una lettera B o superiore, scegliere il paragrafo *Note per utenti Windows 95 OSR2*.

Note per gli utenti di DOS

Per usare Monster 3D II con DOS non è necessario installare driver aggiuntivi. I giochi sviluppati per sfruttare le particolari API 3D o che sono stati specificamente accelerati per il chipset Voodoo² 3Dfx dovrebbero funzionare correttamente.

Note per gli utenti di Windows 95

Quando si installa la nuova scheda Monster 3D II nel sistema e si avvia Windows 95 per la prima volta, Windows 95 comunicherà di avere individuato una nuova **Periferica Multimediale** e chiederà di installare i relativi driver.

- ◆ Selezionare **Driver su disco fornito dal produttore hardware** e fare clic su **OK**.
- ◆ Inserire il SuperCD nell'unità CD. Cambiare **A:** nella finestra **Installazione dal disco floppy** in **X:\DRIVERS**, dove **X** è la lettera dell'unità del vostro CD-ROM. Se ad esempio il CD-ROM è l'unità **D**, è necessario digitare **D:\DRIVERS**. Fare clic su **OK**. I file dei driver verranno copiati nelle loro directory di destinazione.
- ◆ Quando Windows 95 chiederà di riavviare il computer, fare clic su **Sì**.
- ◆ Dopo che Windows 95 ha terminato di riavviare il sistema, sarà possibile utilizzare l'utilità Quick Start Diamond.

Note per gli utenti di Windows 95 OSR2

Quando si installa per la prima volta la nuova scheda Monster 3D II nel sistema e si avvia Windows 95 per la prima volta, Windows 95 comunicherà di avere individuato una nuova **Periferica Multimediale** e visualizzerà **Installazione guidata driver di periferica aggiornato**.

- ◆ Fare clic su **Avanti**, quindi su **Altre posizioni**.
- ◆ Inserire il SuperCD nell'unità CD. Impostare il percorso nella finestra di installazione su **X:\Drivers**, dove **X** è la lettera dell'unità del CD-ROM. Se ad esempio l'unità CD-ROM è l'unità **D**, è necessario digitare **D:\Drivers**.
- ◆ Fare clic su **OK**. I file dei driver verranno copiati nelle loro directory di destinazione.
- ◆ Se viene chiesta la posizione dei driver di DirectDraw durante la copia dei file, digitare **X:\Drivers**.
- ◆ Quando Windows 95 chiede di riavviare il computer, fare clic su **sì**.
- ◆ Una volta riavviato il sistema, sarà possibile utilizzare l'utilità Quick Start Diamond.

4

UTILITÀ DI VISUALIZZAZIONE DI MONSTER 3D II

[Indice](#)

[Rimozione di Monster 3D II](#)

[Informazioni su Monster 3D II](#)

[Risoluzione dei problemi](#)

[Installazione di Monster 3D II](#)

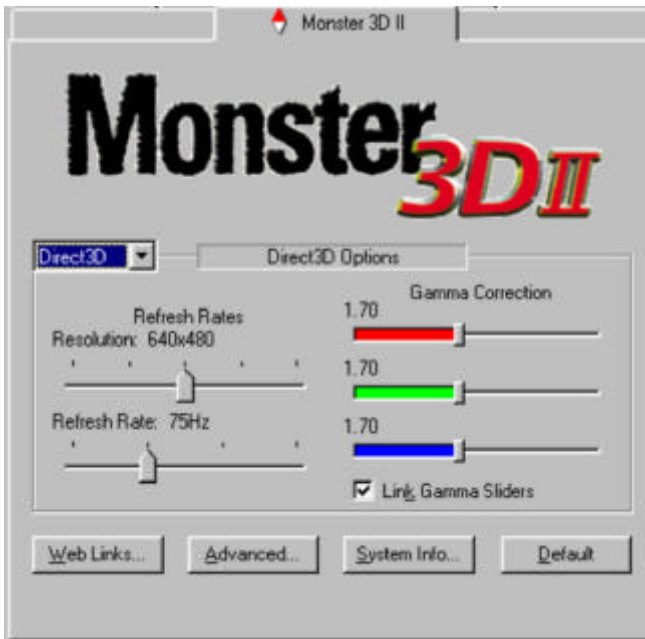
[Glossario](#)

Essendo un elemento dei driver di Windows 95, Monster 3D II installa nelle **Impostazioni dello schermo** nel pannello di controllo una pagina aggiuntiva denominata **Monster 3D II**.

L'utilità di visualizzazione fornisce le opzioni relative al modo in cui le informazioni verranno visualizzate sullo schermo durante l'esecuzione dei giochi 3D.

APERTURA DELLE UTILITÀ DI VISUALIZZAZIONE

- ◆ Fare clic su **Avvio - Impostazioni - Pannello di controllo - Schermo**, quindi selezionare la scheda **Monster 3D II**.
- ◆ È ora possibile personalizzare le impostazioni dello schermo.



CONTROLLI DELLE UTILITÀ DI VISUALIZZAZIONE

Selezione API

Il menu di scorrimento per la selezione API, sopra rappresentato come “Direct3D”, consente di impostare contemporaneamente le proprietà dello schermo per **Direct3D**, **Glide** o **Both** (entrambi). Per il controllo delle impostazioni per OpenGL selezionare l’opzione **Glide**.

Refresh Rates

(Frequenze di aggiornamento)

Utilizzare questo controllo per correggere le frequenze di aggiornamento utilizzate da molti giochi eseguiti su Monster 3D II. Scegliere una risoluzione dall'indicatore visivo **Resolution**

(**Risoluzione**) e una frequenza di aggiornamento dall'indicatore **Refresh Rate (Frequenza di aggiornamento)**. Fare clic sul pulsante **Apply (Applica)** per impostare un'associazione permanente tra la risoluzione e la frequenza di aggiornamento.

È possibile regolare separatamente la risoluzione e le frequenze di aggiornamento per i giochi eseguiti con **Glide** e **Direct3D** o contemporaneamente per **Both** (entrambi).



Nota: sarà possibile selezionare soltanto la risoluzione e la frequenza di aggiornamento supportate dal monitor, così come riportato dal registro di configurazione di Windows 95. Non è necessario riavviare il computer perché le modifiche abbiano effetto.

Gamma Correction

(Correzione Gamma)

Utilizzare la Gamma Correction (Correzione Gamma) per modificare i livelli di luminosità usati dai giochi 3D. È possibile che alcuni giochi siano troppo scuri o troppo luminosi. Ogni indicatore visivo di gamma controlla i livelli di luminosità del rosso, del verde e del blu nei giochi eseguiti con Monster 3D II. Regolare manualmente ogni indicatore, applicare e verificare, fino a raggiungere la luminosità desiderata. Selezionare la casella di controllo **Link Gamma slider (Indicatore visivo di collegamento Gamma)** per concatenare i tre indicatori visivi, in modo che regolando un indicatore vengono regolati tutti gli altri.

Link Web (Collegamento al Web)

- ◆ In questa finestra di dialogo sono disponibili collegamenti diretti a pagine utili nel sito Web di Diamond.

Advanced (Proprietà avanzate)



Nota: queste impostazioni sono riservate agli utenti esperti. La selezione di queste opzioni può causare problemi con le configurazioni di alcuni giochi e dell'hardware.

- ◆ In caso di dubbi o problemi fare clic sul pulsante **Default (Predefinito)** per tornare alle impostazioni predefinite dal produttore.
- ◆ Per ulteriori informazioni sulle impostazioni delle **Advanced Properties (Proprietà avanzate)**, fare clic su ? e posizionare il cursore sull'argomento di cui si desidera avere ulteriori dettagli.

Don't Sync Buffer Swaps to Monitor Refresh Rate (Non sincronizzare gli swap su buffer per controllare la frequenza di aggiornamento)

Le applicazioni Direct3D o Glide, se selezionate, non sincronizzeranno gli swap su buffer con il vertical retrace signal del monitor. Quando si seleziona questa opzione, le prestazioni di rendering possono aumentare; tuttavia, si può verificare una scomposizione dell'immagine visiva.

Disable Voodoo2 Direct3D Support -
(Disattivare il supporto di Voodoo2 Direct3D)

Se selezionato, Monster 3D II non sarà disponibile come periferica di Direct3D.

Force Trilinear Texture Filtering

(Forzare il filtering trilineare della texture)

Se selezionate, le applicazioni Direct3D che utilizzano un texture mipmapping, eseguiranno sempre un filtering lineare della texture. La selezione di questa opzione non influisce sulle prestazioni di rendering.

Force Advanced Texture Filtering

(Forzare il filtering avanzato della texture)

Se selezionate, le applicazioni Glide utilizzeranno una modalità avanzata di filtering della texture. Quando si seleziona questa opzione, è possibile migliorare la qualità visiva della scena composta; tuttavia, si può verificare una diminuzione delle prestazioni di rendering.

Limit Texture Memory

(Limitare la memoria di struttura)

Se selezionate, le applicazioni Glide limiteranno l'uso della memoria della texture a 2 MByte per ogni unità di texture mapping. Se non si seleziona questa opzione, alcuni giochi Glide potrebbero non funzionare correttamente.

Enable SLI Auto-detection (Two Boards)

(Attivare la rilevazione automatica SLI - Due schede)

Se selezionati, Direct3D o Glide rileveranno automaticamente le schede SLI (Scan-Line Interleaving). La relativa disattivazione può contribuire al corretto funzionamento di alcuni giochi.

Performance (Prestazioni)

L'indicatore visivo delle prestazioni consente agli utenti esperti di aumentare le prestazioni di Monster 3D II.



Nota: è possibile che l'aumento delle prestazioni non venga riscontrato in tutti i giochi e che per alcuni sistemi si riscontrino problemi di compatibilità, se eseguiti al massimo delle loro prestazioni.

System Info

Informazioni di sistema

La finestra di dialogo informazioni di sistema fornisce i profili hardware e software per Monster 3D II.



Nota: queste informazioni sono utile e necessarie se si desidera o è necessario contattare il Servizio Supporto Tecnico Clienti.

Nella sezione **Monster 3D II Hardware profile** (Profilo di Monster 3D II Hardware) sono fornite alcune informazioni hardware specifiche della scheda:

Scan-line Interleave	Indica che le due schede Monster 3D II sono installate e funzionano in modalità Scan-line Interleave. Se la casella di controllo the Enable SLI auto-detection (Attiva rilevamento automatico SLI) nella finestra di dialogo Advanced (Avanzate) è deselezionata, questa modalità è disattivata.
FBI Revision (Revisione FBI)	Indica il numero di revisione del chip di interfaccia del buffer di fotogramma.
Frame Buffer Memory (Memoria buffer del fotogramma)	Indica la quantità totale di memoria disponibile per il buffer del fotogramma. Il valore influenza la risoluzione massima disponibile.
Texture Mapping Units (Unità di texture mapping)	Numero di Unità di texture mapping (TMU) sulla scheda. Per l'accelerazione totale delle applicazioni multitextured ne sono necessarie due.
TMU Revision (Revisione TMU)	Indica il numero di revisione delle Unità di texture mapping.
Total Texture Memory (Memoria totale della texture)	Indica il totale della memoria di ogni TMU.

Nella sezione **Monster 3D II Software Profile** (Profilo del software di Monster 3D II) è indicato il numero della versione dei driver di Monster 3D II. Utilizzare il numero della versione per stabilire se si dispone di driver aggiornati.

FxMemMap VxD Version	Indica il numero della versione del file FXMEMMAP.VXD attualmente in uso.
WinGlide 2.x Driver Version	Indica il numero della versione del file GLIDE2X.DLL attualmente in uso.
Direct3D Driver Version	Indica il numero della versione del file MNSTR2.DRV attualmente in uso.
Direct3D 32-bit DLL Version	Indica il numero della versione del file MNSTR232.DLL attualmente in uso.
Direct3D 16-bit DLL Version	Indica il numero della versione del file MNSTR216.DLL attualmente in uso.

5

RIMOZIONE DI MONSTER 3D II

Indice	Utilità di visualizzazione di Monster 3D II
Informazioni su Monster 3D II	Risoluzione dei problemi di Monster 3D II
Installazione di Monster 3D II	Glossario

Per rimuovere Monster 3D II, assicurarsi di avere effettuato le seguenti operazioni:

1. Spegnerne il computer e disconnettere il cavo di alimentazione dalla presa di corrente.
2. Rimuovere il coperchio del computer come indicato nelle istruzioni di installazione dell'hardware nel Capitolo 3.
3. Prima di toccare la scatola di alimentazione elettrica, accertarsi di disporre di un'adeguata messa a terra.
4. A questo punto, è sufficiente ripercorrere in senso contrario le procedure di installazione dell'hardware del Capitolo 3 e collegare il cavo VGA alla normale scheda grafica.



Nota: i driver del software di Monster 3D II possono rimanere nel sistema senza avere effetti negativi dopo che l'hardware è stato rimosso.

A

RISOLUZIONE DEI PROBLEMI DI MONSTER 3D II

Indice	Utilità di visualizzazione di Monster 3D II
Informazioni su Monster 3D II	Rimozione di Monster 3D II
Installazione di Monster 3D II	Glossario

Windows 95

Se si riscontra un problema durante l'utilizzo di Monster 3D II con Windows 95, esistono tre possibili cause:

- ◆ Il gioco non è compatibile con Monster 3D II o con il chipset 3Dfx.
- ◆ Monster 3D II non è installato correttamente.
- ◆ I driver di Monster 3D II non sono installati correttamente.

DOS

Se si riscontra un problema durante l'utilizzo di Monster 3D II con DOS, esistono due possibili cause:

- ◆ Il gioco non è compatibile con Monster 3D II o con il chipset 3Dfx.
- ◆ Monster 3D II non è installato correttamente.

FAQ

È possibile trovare le domande frequenti e le relative risposte al sito **Diamond Multimedia Web**.

IL GIOCO NON È COMPATIBILE CON MONSTER 3D II O CON IL CHIPSET 3Dfx

Monster 3D supporta le seguenti API 3D

Windows 95

- ◆ Microsoft Direct3D
- ◆ 3Dfx WinGlide
- ◆ OpenGL (sottogruppo dei giochi)

DOS

- ◆ 3Dfx Glide

Se il gioco in esecuzione non supporta una o più di queste API 3D, non riuscirà a riconoscere Monster 3D II e quindi non ne potrà sfruttare le capacità. Richiedere all'autore del gioco in questione una versione che supporti le API necessarie.

Se si riscontrano problemi con un gioco sviluppato per una versione precedente delle API 3D (per esempio, la versione DirectX inferiore rispetto a DirectX 5.0), richiedere all'autore del gioco in questione una versione aggiornata.

MONSTER 3D II NON È INSTALLATO CORRETTAMENTE

Assicurarsi di aver installato correttamente Monster 3D II nel relativo slot PCI e accertarsi che il cavo pass through sia collegato saldamente e correttamente alla scheda grafica. Per ulteriori informazioni, vedere *Installazione di Monster 3D II*.

I DRIVER DI MONSTER 3D II NON SONO INSTALLATI CORRETTAMENTE

- ◆ Fare clic su **Avvio - Impostazioni - Pannello di controllo - Schermo** e selezionare la scheda **Monster 3D II**.
- ◆ Alcune impostazioni **Advanced (Avanzate)** possono causare problemi con alcune configurazioni di giochi e dell'hardware. Impostare le **Advanced Properties (Proprietà avanzate)** su **Default (Predefiniti)**.
- ◆ Fare clic sul pulsante **System Info (Informazioni di sistema)** per individuare quali versioni di driver sono state installate.

- ◆ Fare clic sul pulsante **Web Links** (**Collegamenti Web**) per trovare i driver più aggiornati e istruzioni aggiuntive per Monster 3D II nella home page di Diamond su Internet.
- ◆ Installare nuovamente i driver di Monster 3D II come descritto nel paragrafo *Installazione del software*.

DRIVER DI STEALTH 64 VIDEO GT

La scheda video S3 968/868 utilizzata, ad esempio, nella serie di schede video Stealth64 Video 3000 Diamond contiene anche un bug di memoria.

Se questo bug causa problemi nel sistema con la scheda Monster 3D II durante l'esecuzione dei driver GT Diamond, è possibile correggerli con l'utilità **FXREMAP.EXE** sul SuperCD in `\INSTALL\DIGVIDEO\MON3D_2\TOOLS\`. È possibile reperire ulteriori informazioni nel file **LEGGIMI.TXT** presente in questa directory.

Nota: questa utilità è disponibile su Internet come **S3FIX**.

MODALITÀ DI VISUALIZZAZIONE

Risoluzione	Colori	Frequenze di aggiornamento (Hz)
640 x 480	65k	60, 72, 75, 85, 120
800 x 600	65k	60, 72, 75, 85
1024 x 768	65k	60, 72, 75, 85,



Note:

Supporto buffer Z fino a 800 x 600

Supporto buffer Z solo per 1024 x 768 in una configurazione a due schede (SLI)

I colori sono a 24-bit con applicazione di dithering a 16-bit RGB (65k colori)

B

CONTATTARE DIAMOND

[Indice](#)

Diamond sul Web: www.diamondmm.de

**Collegamento diretto al Servizio Supporto
Tecnico Clienti**

C

GLOSSARIO

Indice

3D

Tridimensionale.

3D-DDI

3D device driver interface (interfaccia del driver di periferica 3D), interfaccia del software (API 3D) Microsoft, le API 3D di livello superiore come OpenGL e 3DR possono essere implementate in Windows 95.

3DR

Interfaccia del software 3D (API 3D) Intel, in grado di supportare GDI DDI, DCI e 3D-DDI Microsoft.

Acceleratore di immagini grafiche

Dispositivo il cui scopo è quello di aumentare la velocità in ambienti grafici che richiedono elevate prestazioni.

ADI

AutoDesk Device Interface (interfaccia della periferica di AutoDesk).

Alpha blending

Crea materiali trasparenti con l'ausilio di informazioni aggiuntive per ogni pixel.

Analogico

Segnale elettronico in continuo cambiamento per la riproduzione delle informazioni. Vedere digitale.

ANSI

American National Standards Institute (Istituto americano per la standardizzazione).

Anti-aliasing

Interpola i colori dei pixel adiacenti in modo da evitare "l'aspetto dei pixel" di un'immagine.

API - Application Programmers Interface

Un'API è una serie di comandi del software utilizzati dai programmatori per implementare determinati set di istruzioni, come la creazione di immagini grafiche 3D, e rendere queste istruzioni disponibili per altri programmi o rendere disponibili funzioni particolari del sistema operativo per un'applicazione, come Direct3D.

Apparecchiature periferiche

Apparecchiature ausiliari collegate al computer (ad esempio monitor, stampante, tastiera e così via).

Applicazione di dithering

Procedimento di rappresentazione di un colore miscelando i puntini dei colori strettamente correlati.

Artefatti

Parti sfocate o "compatte" di qualità di immagine compromessa in un video digitale.

ASCII

American Standards Committee on Information Interchange (Comitato americano di standardizzazione sull'interscambio di informazioni). Standard utilizzato dai computer IBM e altri computer compatibili per rappresentare numeri e caratteri in formato binario.

Avviamento

Avviamento del computer. Esistono due tipi. L'avviamento a caldo è eseguito premendo contemporaneamente i tasti CTRL+ALT+CANC e può essere effettuato soltanto quando il computer è acceso. Per l'avviamento a freddo deve essere attivato l'interruttore ON/OFF.

BIOS

Basic Input-Output System (sistema base di input-output). Codice presente nella ROM (Memoria di sola lettura) che fornisce un test automatico di accensione e altre funzioni operative.

Bit per pixel

Numero di bit usati per rappresentare le informazioni sui colori di un pixel.

Blitter

Trasferimento rapido di memoria nella scheda grafica senza l'utilizzo della CPU, utilizzato ad esempio per spostare parti dello schermo invisibile.

BMP (Windows Bitmap)

Questo formato permette a Microsoft Windows di visualizzare le immagini su dispositivi, aventi capacità simili, in modo consistente. Salvare le immagini in questo formato se si desidera continuare ad elaborarle con Windows in un secondo tempo.

Buffer Z

Informazioni sull'intensità 3-D (posizione nella terza dimensione) per ogni pixel.

Bus master

Gli slot dei bus PCI devono disporre di una capacità bus master. Ciò significa che le schede di estensione PCI possono spostare i dati molto velocemente tramite il bus PCI senza l'utilizzo del CPV (simile a Accesso diretto alla memoria).

Bus PCI

Peripheral Component Interconnect bus (bus di interconnessione delle componenti periferiche); sistema di linee parallele di dati per trasferire informazioni tra i singoli componenti del sistema, in particolare alle schede di espansione.

CGA

Scheda grafica a colori IBM, uno dei primi standard grafici a colori. Possono essere visualizzati pixel 320x200 con quattro colori o pixel 640x200 con due colori.

Connettore BNC

Connettore standard con uno zoccolo a baionetta, utilizzato per il collegamento di una scheda grafica a un monitor con input R(osso), V(erde) e B(lu) separati.

Connettore standard

Chiamato anche connettore di uscita VGA. Connettore a pin 26 per il collegamento delle schede di espansione alla scheda grafica con l'ausilio di un cavo piatto.

Contrasto

Il contrasto di un'immagine è la differenza tra chiaro e scuro. Un'immagine ad alto contrasto è un'immagine contenente forti passaggi dal chiaro allo scuro. Un'immagine a basso contrasto contiene passaggi difficilmente percettibili.

Convertitore D/A (DAC)

Converte il segnale digitale di input in un segnale analogico di output, p. es., i dati di immagine nella memoria video della scheda grafica vengono convertiti in segnale video per essere visualizzati dal monitor.

CPU

Central Processing Unit (unità di elaborazione centrale), che costituisce il chip del processore principale di un computer, p. es., il Pentium.

Crominanza

Parte di un segnale video che corrisponde ai valori dei colori e comprende informazioni sulla tonalità e la saturazione. Questo componente del colore integra sostanzialmente la luminosità o il componente di luminanza di un'immagine su video a colori.

DDC (Display Data Channel)

Se sia il monitor sia la scheda grafica supportano il DDC e il cavo per i dati del monitor include il filo DDC aggiuntivo, il VESA Display Data Channel (canale per il trasferimento dei dati sullo schermo) fornisce un canale di dati seriali tra il monitor e la scheda grafica. Il supporto DDC trasferisce automaticamente i dati del monitor (p. es., tipo, nome, frequenza orizzontale max., definizioni di intervallo) sulle schede grafiche. La scheda grafica è anche in grado di inviare istruzioni al monitor attraverso la linea DDC.

Sono disponibili diversi DDC standard: DDC1, DDC2B, e DDC2AB.

Digitale

(1) Metodo di rappresentazione del suono o di altre onde come serie di numeri binari. (2) Metodo di sintonia per radio in cui è impostata la frequenza richiesta mediante calcolo digitale. (3) Visualizzazione numerica delle informazioni. Confronta analogico.

Digitalizzare

Procedura di conversione di un segnale analogico in dati digitali.

Digitalizzatore

Dispositivo di input nell'area CAD, usato per la scansione di immagini grafiche o di disegni stampati, p. es., convertendoli in immagini grafiche digitali del computer.

Dimensione del fotogramma

Larghezza e altezza di un fotogramma espressa in pixel.

Direct3D

Interfaccia del software 3D (API 3D) Microsoft per Windows 95 e Windows NT. Utilizza DirectDraw.

DirectColor

Termine generico per TrueColor, RealColor e HiColor. Le informazioni sui colori vengono trasferite direttamente nel convertitore D/A invece di essere tradotte da una tabella di consultazione. Di conseguenza, per ogni pixel devono essere memorizzate le full color information.

DirectX

Tecnologie di supporto interattive per Windows 95 e Windows NT. Consentono lo sviluppo di applicazioni interattive ad alto rendimento, offrendo agli sviluppatori le massime prestazioni dell'hardware di origine. Include le API di DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput, e DirectPlay.

Disegno della linea

Funzione hardware relativa al chip del processore grafico. La CPU fornisce soltanto le coordinate iniziali e finali di una linea. Il resto del lavoro di disegno della linea viene eseguito dal processore grafico.

DMA

Direct memory access (accesso diretto alla memoria), un metodo di trasferimento dati in cui le informazioni sono trasferite direttamente tra i componenti del sistema senza l'ausilio del CPU.

Doppio buffering

Chiamato anche capovolgimento pagina. Il buffer dello schermo ha dimensioni raddoppiate. L'immagine successiva può essere disegnata nella parte del buffer di schermo che inizialmente non è visibile. Una volta pronta, questa parte sarà visualizzata e sull'altra parte sarà preparata l'immagine successiva. Grazie a questa tecnica le animazioni e i giochi appaiono più realistici rispetto all'uso di un unico buffer.

DPMS

Display Power Management Signaling (segnalazione di gestione del risparmio dello schermo); standard VESA che consente l'operazione di risparmio energetico dei monitor.

DRAM

Dynamic Random Access Memory (memoria di accesso casuale dinamico), memoria non permanente per le operazioni di lettura e di scrittura.

Driver

Parte di un programma di software che interagisce con un particolare elemento dell'apparecchiatura nel sistema (p. es., schede video, stampanti e tastiere). I driver sono spesso installati dal config.sys all'avvio del sistema.

EEPROM

Electrically erasable programmable read only memory (memoria di sola lettura programmabile e cancellabile elettricamente); utilizzata come chip di memoria ROM permanente ma che può essere programmata e cancellata per sostituire i commutatori DIP e i jumper sulle nuove schede grafiche.

EGA

IBM Enhanced Graphics Adapter (scheda grafica avanzata IBM), che consente una risoluzione di 640 x 350 pixel a 16 colori.

Enhanced Color Display (ECD) (Schermo avanzato a colori)

Schermo avanzato a colori IBM che permette una risoluzione di 640 x 350.

Filtro

Effetto speciale applicato a un video clip o a un'immagine per modificarne l'aspetto. I filtri possono anche correggere i problemi legati al bilanciamento o alla luminosità del colore o al contrasto.

Fotogramma Delta

Fotogramma contenente soltanto i dati che sono effettivamente cambiati dall'ultimo fotogramma. I fotogrammi delta costituiscono uno strumento di compressione efficace dei dati di immagine. Confronta fotogramma chiave.

Fotogramma

Immagine video singola.

Fps

Frames per second (fotogrammi al secondo). Unità di misurazione della velocità del fotogramma.

Frequenza

Numero di campioni al secondo in un file di suoni o video. Maggiore è la frequenza, migliore è la qualità del suono o del video.

Frequenza di aggiornamento

La frequenza di aggiornamento verticale in Hz indica quante immagini piene sono visualizzate sul monitor al secondo. Più alta è la velocità di aggiornamento, minore sarà lo sfarfallio dello schermo.

Frequenza orizzontale

Velocità con la quale un monitor visualizza ogni linea di scansione, generalmente misurata in kilohertz (kHz). Il valore deve essere impostato in base ai limiti operativi del monitor, così da non danneggiarlo.

Frequenza verticale

Velocità di aggiornamento dello schermo. Normalmente misurata in hertz (Hz).

Glide™

API da gioco speciali sviluppate con 3Dfx

GLINT

Processore 3D di 3Dlabs.

Heidi

L'Heidi Development Kit dell'AutoDesk aiuta a sviluppare software ad elevata intensità grafica, soprattutto la parte relativa al disegno e al video della programmazione, come il render, l'esecuzione del pan, lo zoom, e così via.

HiColor

Indica 15 bit per pixel o modalità grafica a 16 bpp, ad esempio 32,768 o 65,536.

Hoops

Interfaccia di software 3D (3D-API) di Ihaca Software.

Immagini a 16 e 256 colori inseriti nell'indice

Le immagini a colori inseriti nell'indice contengono una tabella colori nel file. Questa tabella elenca tutti i colori che potrebbero essere usati nel file. Un'immagine a 16 colori inseriti nell'indice contiene una tabella con 16 voci di colori (4 bit), mentre per un'immagine a 256 colori inseriti nell'indice sono elencati 256 colori (8 bit). Possono essere simulati altri colori in un modo simile all'uso delle scale di grigi in un'immagine in bianco e nero, semplicemente posizionando i pixel in densità diverse. Quindi, l'occhio vede composizioni di colori che effettivamente non sono nella tabella. È possibile trasformare le immagini in immagini a colori inseriti nell'indice, allo scopo di caricarle nei programmi come Windows Paintbrush o semplicemente di vederle su monitor in grado di visualizzare 256 o 16 colori.

Installazione dell'hardware per triangoli

Le immagini 3D sono elaborate da piccoli triangoli per ottenere un aspetto 3D migliore. Questi triangoli sono generati dal software tramite CPU o dall'accelerazione dell'hardware per un rendering più rapido.

Intensità pixel

Chiamata anche intensità del colore. Numero di bit di informazioni del colore per pixel. Un sistema che usa otto bit per pixel è in grado di visualizzare 256 colori. Un sistema che usa 16 bit per pixel è in grado di visualizzare 65.536 colori. Un sistema che usa 24 bit per pixel è in grado di visualizzare 16.7 milioni di colori. Il colore a ventiquattro bit viene spesso chiamato true color perché l'occhio umano riesce a distinguere tra circa sei milioni di colori diversi, o meno, rispetto a quanti sono disponibili in un sistema a colori a 24 bit. 24 bit significano 8 bit per ogni RGB. Con un'intensità di pixel di 32 bit vengono utilizzati 8 bit in più per un Alpha Channel.

Interrupt Request (IRQ) (Livello di interrupt)

Segnale usato da un dispositivo, come il mouse, per uniformare la CPU, presente e funzionante, e per avviare certe procedure.

Jumper

Piccola spina in plastica che va inserita su un paio di perni. Quando i due perni entrano nella spina di plastica, questa stabilisce un collegamento elettrico. Il computer decide se il collegamento elettrico è stato effettuato. Un gruppo di perni jumper viene chiamato blocco jumper.

Kbps

Kilobit al secondo, un'unità di misurazione delle velocità di trasmissione.

Larghezza di banda

Capacità necessaria per il volume dei dati e per la velocità di trasmissione.

Luminanza

Parte di un segnale video corrispondente al valore di luminosità, sostanzialmente il fondo bianco e nero di un'immagine su video a colori.

Luminosità

La luminosità di un'immagine viene determinata dalla quantità di luce emessa da essa. Di conseguenza, nessuna luce (nero) significa "nessuna luminosità", mentre la luce bianca "pura" significa "massima luminosità".

MDA

IBM Monochrome Display Adapter (scheda video monocromatica IBM).

Modalità continua

Modalità di trasferimento molto rapido di dati, in cui un'elevata quantità di dati "puri" viene trasferita in blocco.

Modalità predefinita

Capacità, risoluzioni e modalità di visualizzazione con cui opera il sistema al momento dell'avvio del computer.

Modello RGB Color

I monitor utilizzano una combinazione aggiuntiva dei tre colori di base rosso, verde e blu per creare immagini sullo schermo con un numero infinito di colori. Quindi, i dati di immagine vengono elaborati per mezzo dei dati al fine di ottenere combinazioni RGB color. Le combinazioni dei tre colori di base creano un modello di colore, la cui origine è il colore nero e il valore opposto è il colore bianco.

Monitor a frequenza fissa

Monitor analogico in grado di sincronizzare soltanto a frequenze molto ridotte a certe risoluzioni e frequenze di aggiornamento.

Monitor multi-frequenza

Tipo di monitor che supporta una vasta gamma di frequenze di scansione orizzontali e frequenze di aggiornamento verticali. Questo tipo di monitor accetta input da molte schede video diverse.

Morphing

Effetto speciale in cui una forma viene gradualmente trasformata in un'altra.

Nebbia o Fog

Effetto fading che dipende dalla distanza di un oggetto da chi lo osserva.

Numerazione esadecimale

Un base- 16 numbering system che utilizza numeri e lettere. La sequenza esadecimale inizia con: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F e poi 10, 11 e così via.

Ombreggiatura (piatta, Gouraud, Phong)

Ombreggiatura o rendering sono due modi per definire i colori su superfici curve, così da conferire a un oggetto un aspetto naturale. Per ottenere questo risultato, le superfici sono suddivise in molti triangoli piccoli. I metodi di ombreggiatura più importanti sono diversi per quanto riguarda l'algoritmo utilizzato da applicare a questi triangoli:

- Ombreggiatura piatta: con questo semplicissimo metodo ogni triangolo ottiene un unico colore, con il risultato di un aspetto sfaccettato della superficie.

- Ombreggiatura Gouraud : le ombreggiature dei colori in un triangolo sono calcolate interpolando i colori base, con il risultato di un aspetto uniforme della superficie.

- Ombreggiatura Phong: le ombreggiature dei colori di un triangolo sono calcolate interpolando i colori base, considerando, inoltre, il vettore normale a ogni triangolo (ossia il suo orientamento nello spazio).

OpenGL™

Interfaccia di software 3D (3D API) per Windows NT e Windows 95, concesso in licenza da Microsoft e basato su Iris GL di Silicon Graphics. Il sottogruppo di gioco OpenGL fa parte delle istruzioni di OpenGL. Monster 3D II non è in grado di eseguire applicazioni professionali CAD/CAM, ma funziona con giochi 3D che supportano questo sottogruppo OpenGL.

Pixel

Abbreviazione di elemento immagine; il campo più piccolo visualizzato sul monitor; potrebbe essere paragonato ai puntini che formano le immagini nelle foto stampate sui giornali. Chiamato anche pel.

Pixel clock

Chiamato anche frequenza pixel. Numero di pixel disegnati al secondo in MHz (milioni di pixel al secondo). Questi valori sono fissi o possono essere programmati liberamente.

Porta I/O

Porta Input/Output. Un indirizzo utilizzato per accedere alla periferica dell'hardware.

RAM

Random Access Memory (memoria di accesso casuale); memoria da cui si può leggere e su cui si può scrivere.

RealColor

In genere indica una modalità di 15 bit per pixel o una modalità grafica a 16 bpp, ossia 32.768 o 65.536 colori.

Rendering

Procedura di visualizzazione di un oggetto con effetti di ombreggiatura per ottenere un aspetto tridimensionale naturale.

RGB 8Color

I tipi di file RGB8 color costituiscono 3 tipi di bit in cui ogni pixel può avere uno degli 8 colori. Le immagini RGB8 color sono trasformate automaticamente in immagini a 16 colori inseriti nell'indice, per cui gli 8 colori vengono conservati ma viene creato spazio per altri 8 colori. Non è possibile trasformare un file esistente in un tipo di file RGB8 color.

RGB True Color

RGB sta per rosso – verde – blu. Tutti i colori utilizzati in questo file sono creati combinando parti dei tre colori di base. Le parti dei tre colori di base possono essere modificate in 256 step. Se si uniscono tutti questi colori, è possibile ottenere un totale di 16.7 milioni di combinazioni di colori possibili ($3 \times 8 \text{ bit} = 24 \text{ bit}$, 2 alla potenza di 24 = 16.7 milioni). Poiché l'occhio umano non riesce a percepire le differenze tra le tonalità di colore da questo livello, una simile immagine viene definita con il termine "True Color", ossia "come nella realtà".

Riempimento poligono

Particolare routine di hardware (chip) utilizzata per riempire poligoni con informazioni pixel.

Risoluzione

Numero di pixel visualizzati sul monitor in direzione orizzontale e verticale. Quanto più alta è la risoluzione, tanto più nitide e chiare appaiono le immagini.

Ritaglio

Limita l'area di disegno a qualsiasi area rettangolare tagliando i relativi margini.

ROM

Read Only Memory (memoria di sola lettura); spazio di memoria nel computer per memorizzare le istruzioni operative permanenti. Non è possibile scrivere su di essa.

Saturazione

Quantità di grigi in un colore che determina l'intensità e la nitidezza di un colore. Un colore con un alto valore di saturazione è molto intenso dal punto di vista visivo. Un colore con un basso valore di saturazione appare tenue (ossia, con un basso contenuto di colore).

Scalatura

Trasformazione dei dati di immagine in varie dimensioni.

Scale di grigi

L'immagine in scala di grigi consiste in diverse gradazioni di grigi (come una fotografia in bianco e nero). In genere, ciò significa che vengono utilizzati 254 diverse scale di grigi, più il bianco e il nero (=256).

Scan Line Interleave (SLI)

Due Monster 3D II elaborano in parallelo: una scheda calcola le linee dispari e l'altra scheda calcola le linee pari dell'immagine sullo schermo, aumentando, in tal modo, le prestazioni dello schermo.

Scheda di espansione

Dispositivo utilizzato per aumentare le capacità del computer.

Scheda grafica Hercules (HGC)

Scheda video che fornisce immagini grafiche mappate a un colore.

Scheda video PS/2

Scheda VGA IBM per computer Industry Standard Architecture (bus AT).

Schermo analogico

Monitor che utilizza voltaggi variabili di controllo dei colori per visualizzare un numero elevato di colori con pochissimi input.

Schermo digitale

Chiamato anche TTL. Tipo di monitor che commuta i segnali ON o OFF per determinare il colore dello schermo. IBM Enhanced Color Display (schermo avanzato a colori IBM) e Monochrome Display (schermo monocromatico) sono alcuni tipi di schermi digitali .

Schermo interlacciato

Monitor che aggiorna ogni linea di scansione (dispari o pari) a passaggi alternati dello schermo. In tal modo, è possibile ottenere una risoluzione delle immagini grafiche più alta, ma si verifica uno sfarfallio maggiore rispetto ai monitor non interlacciati, i quali aggiornano l'intero schermo (ogni linea di scansione) a ogni passaggio.

Schermo monocromatico

Monitor che visualizza le informazioni solo a un colore; a volte chiamato schermo in bianco e nero.

Schermo primario

Monitor attivo quando viene acceso il sistema.

Schermo singolo

Lo schermo DOS e lo schermo grafico ad alta risoluzione appaiono sullo stesso monitor.

Sincronia

Condizione stabile presente quando due eventi ripetitivi conservano un rapporto di tempo costante; quando lo schermo è corretto e stabile, il monitor è in sincronia con i segnali provenienti dalla scheda.

Sincronizzazione H

Lunghezza dell'impulso di sincronizzazione orizzontale per un monitor, espressa in microsecondi.

Sincronizzazione V

Lunghezza dell'impulso di sincronizzazione verticale per un monitor, espressa in microsecondi.

Sistema bus

Sistema di linee parallele di dati per trasferire informazioni tra i componenti singoli del sistema, soprattutto alle schede di espansione (ad esempio il bus PCI).

Slot di espansione

Collegamento elettrico all'interno del computer utilizzato per l'aggiunta di schede di espansione.

Stencil

Particolare indicazione riferita a ogni pixel che informa se e come il pixel è stato disegnato e ridisegnato.

Tavolozza

Selezione dei colori che è possibile scegliere. La scheda fornisce almeno 16.7 milioni di colori simultanei da una tavolozza di 16.7 milioni. Questa capacità è riferita, a volte, a TrueColor. Si ritiene che l'occhio umano riesca a distinguere non più di 16.7 milioni di colori.

Tavolozza YUV Color

Le informazioni di immagine dei singoli fotogrammi sono composte da una parte di luminosità e 2 parti cromatiche. La parte cromatica è calcolata considerando la differenza rispetto al valore di luminosità. Questo metodo è stato utilizzato per la prima volta nella tecnologia televisiva.

Texture Mapping

Avvolgimento di un bitmap attorno a un oggetto, inclusa la correzione della prospettiva, ad esempio una carta da parati su una parete o una struttura in legno sui mobili. Un video può anche essere utilizzato come texture mapping.

Tonalità

Sinonimo di colore.

TrueColor

Capacità di visualizzare 16.7 milioni di colori simultanei (24 o 32 bit per pixel). Le informazioni sui colori, salvate nella memoria dello schermo, non sono tradotte dalla tabella di consultazione ma passate direttamente al convertitore D/A. Di conseguenza, per ogni pixel devono essere memorizzate le full color information. Si ritiene che l'occhio umano non riesca a distinguere più di 16.7 milioni di colori. Vedere "Tavolozza".

Variable Frequency Display (VFD) (schermo di frequenza variabile)

Monitor in grado di visualizzare un'ampia gamma di risoluzioni grazie alla sua capacità di sincronizzare con una vasta scala di frequenze di scansione orizzontali e verticali.

Velocità del fotogramma

Numero di immagini per unità di tempo. I video dei software hanno una velocità di fotogramma fissa. Quando si riproduce il fotogramma attuale, la velocità raggiunta può essere notevolmente diversa dalla velocità definita nel video.

VESA

Video Electronics Standard Association; associazione per la standardizzazione delle immagini grafiche di computer.

VGA

IBM Video Graphics Adapter (scheda video IBM) con una risoluzione standard di 640 x 480 a 16 colori.

Video a colori

Tipo di monitor in grado di visualizzare le informazioni a colori. Spesso viene chiamato monitor RGB (rosso, verde, blu) con riferimento ai segnali necessari al suo funzionamento.

VRAM

Video Random Access Memory (memoria di accesso casuale video); chip di memoria per schede grafiche rapide.

Zoom

Visualizzazione aumentata di una sezione di immagine.

D

MARCHI, COPYRIGHT E GARANZIA

Marchi

Diamond Monster 3D è un marchio Diamond Multimedia Systems, Inc. Tutti gli altri prodotti citati nel presente manuale sono marchi o copyright dei relativi proprietari.

Copyright

Questo manuale è tutelato dalle leggi sul copyright. Tutti i diritti riservati. Questo documento non può essere copiato, riprodotto, ridotto o tradotto, in toto o in parte, né con mezzi meccanici né elettronici, senza la preventiva autorizzazione scritta di Diamond Multimedia Systems, Incorporated. Le informazioni riportate in questo manuale sono state controllate attentamente e si ritiene che siano esatte. Tuttavia, Diamond Multimedia Systems declina ogni responsabilità per qualsiasi imprecisione eventualmente contenuta nel presente manuale. Diamond Multimedia Systems non risponderà, in alcun caso, di danni diretti, indiretti, particolari, imprevisi o emergenti dovuti a imperfezioni o omissioni di questo manuale, anche se informati sulla possibilità di tali danni.

Nell'interesse dello sviluppo costante del prodotto, Diamond Multimedia Systems si riserva il diritto, in qualsiasi momento, di apportare miglioramenti al presente manuale e ai prodotti che esso descrive, senza preavviso o obbligo di notifica.

© **Copyright 1995, 1996, 1997, 1998**

Diamond Multimedia Systems, Incorporated

Diamond Multimedia Systems Service Company Ltd.

Diamond Multimedia Systems Vertriebs GmbH

Garanzia Diamond Monster 3D II

La scheda Monster 3D II è coperta da una garanzia hardware di cinque anni. Diamond garantisce l'assenza di vizi per quanto riguarda il materiale e l'elaborazione di Monster 3D II per un periodo di cinque anni a partire dalla data di acquisto direttamente da Diamond o da un agente autorizzato Diamond. Questa garanzia non copre eventuali incompatibilità dovute al computer, al software o a qualsiasi altra configurazione del sistema dell'utente con la quale Monster 3D II si collega.

Per assicurare la garanzia, è necessario conservare la fattura relativa a Monster 3D II. Se la scheda Monster 3D II è danneggiata, contattare prima il rivenditore locale.

Questa garanzia non copre danni causati da negligenza, modifiche non autorizzate o parti installate senza previa autorizzazione di Diamond.

Questa garanzia non verrà applicata nel caso in cui il prodotto sia stato danneggiato in seguito a incidente, abuso, uso improprio o errato né se tale danno è il risultato di una manutenzione del prodotto non effettuata da Diamond.

DIAMOND NON RISPONDE DI PERDITE DI PROFITTI, PERDITE DI RISPARMI O ALTRI DANNI IMPREVISTI O EMERGENTI DERIVANTI DALL'USO O DALL'INCAPACITÀ DI FARE USO DI QUESTO PRODOTTO. CIÒ COMPRENDE DANNI A PROPRIETÀ E, NEI LIMITI CONSENTITI DALLA LEGGE, DANNI PER LESIONI PERSONALI. QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ALTRE GARANZIE, COMPRESSE LE GARANZIE IMPLICITE DI COMMERCIALITÀ E IDONEITÀ A SCOPI SPECIFICI.

Alcuni paesi non consentono limiti alle garanzie implicite o l'esclusione o la limitazione di danni imprevisti o emergenti; quindi le summenzionate limitazioni non possono essere applicate.

E INFORMAZIONI CE E FCC

Questo dispositivo si attiene alla certificazione CE conformemente alla EN55022:1994-08/A1:1995-05 classe B

Questo dispositivo è stato testato per rispondere agli standard FCC per uso domestico e nell'ambiente di lavoro.

Il funzionamento è soggetto alle due condizioni seguenti:

- (1) questo dispositivo non può causare interferenze dannose e
- (2) questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, comprese le interferenze che possono causare un funzionamento indesiderato.

Dichiarazione di conformità

DECLARATION OF CONFORMITY

This device is in conformance with Part 15 of the FCC Rules and Regulations for Information Technology Equipment. Operation of this product 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 interference that may cause undesired operation.

Trade Name:	Diamond Multimedia Systems, Inc.
Model:	MONSTER 3D II (22150105-004)
Address:	2880 Junction Ave. San Jose, CA 95134-1922
Contact Person/Title:	Kevin Flory/Vice President of Engineering
Telephone:	408-525-7000
Fax:	408-525-7437

FCC Certification Summary

Equipment Class:	FCC Class B, ITE
Product Type:	3D Graphics Card - Subassembly
Report Number:	R7802131
Date of Issuance:	February 15, 1998
Bus:	30MHz
Chipset:	3Dfx Voodoo2
Tested by:	Bay Area Compliance Laboratory Corp.

Authorized Signature: 
John Y. Chen - Compliance Engineering

We, the responsible party:

Diamond Multimedia Systems, Inc.

declare that the product

Monster 3D II (22150105-004)

was tested to conform to the applicable FCC Rules and regulations. The method of testing was in accordance to the most accurate measurement standards possible, and that all necessary steps have been in force to assure that all production units of the same equipment will continue to comply with the Federal Communications Commission's requirements.

Signature: 

Date: 3/9/99

Kevin Flory
Name

Vice President of Engineering
Title



