
RADEON™ 7200

RADEON™ 7000

Manuale dell'utente

Versione 3.0

P/N 137-40307-30

Copyright © 2002, ATI Technologies Inc. Tutti i diritti sono riservati.

ATI e tutti i prodotti ATI così come i nomi delle funzioni sono marchi e/o marchi registrati della ATI Technologies Inc. Tutti gli altri nomi di aziende e/o prodotti sono marchi e/o marchi registrati di proprietà dei rispettivi detentori. Caratteristiche, funzioni e dati tecnici possono essere modificati senza comunicazione previa. Il prodotto potrebbe non corrispondere esattamente a quanto mostrato nelle illustrazioni.

È vietata la riproduzione del presente manuale, o di parti di esso, in qualsiasi forma, senza l'espressa autorizzazione scritta della ATI Technologies Inc.

Disclaimer

Il presente documento è stato compilato con attenzione e precisione, per cui la ATI Technologies Inc. non si assume nessuna responsabilità per il funzionamento o l'uso dell'hardware, del software o di altri prodotti ATI, così come per la documentazione qui descritta, per qualsiasi tipo di azione o omissione relativa a prodotti ATI o a questa stessa documentazione, per interruzioni del servizio, perdita o interruzione del lavoro, perdita di utili previsti, o per eventuali danni, dolosi o incidentali, relativi alla fornitura, alle prestazioni o all'uso dell'hardware, del software o di altri prodotti ATI ed alla documentazione qui fornita.

La ATI Technologies Inc. si riserva il diritto di effettuare modifiche al prodotto o al sistema qui descritto per migliorarne il rendimento, l'affidabilità o il design, senza comunicarlo previamente. In relazione ai prodotti ATI ai quali si riferisce questo documento, la ATI non si assume nessuna responsabilità per qualsiasi tipo di garanzia espressa o implicita riguardante tali prodotti, incluso ma non limitato, le garanzie implicite di commerciabilità, idoneità per propositi particolari, e legittimità.

Avviso per il prodotto

MACROVISION

A. Diritti su brevetti statunitensi per apparecchiature N° 4.631.603, 4.577.216, 4.819.098 e 4.907.093 concessi in licenza solo per utenti che ne fanno uso limitato.

B. Nel materiale stampato aggiuntivo che accompagna il prodotto, dovrà apparire il seguente avviso:

Viene utilizzata una tecnologia protetta da copyright e coperta dai diritti di alcuni brevetti statunitensi ed altre norme relative alla proprietà intellettuale di Macrovision Corporation e di altri proprietari dei diritti. L'uso di questa tecnologia protetta da copyright dev'essere autorizzato da Macrovision Corporation, ed è inteso per uso domestico ed altri usi limitati, salvo autorizzazione di Macrovision Corporation. Sono vietati progettazione inversa o disassemblaggio.

Sommario

Introduzione	1
Prestazioni	2
Radeon™ 7000	2
Radeon™ 7200	2
Suite Catalyst Software di ATI	3
Prestazioni di gioco a 3D.....	3
Direct 3D® ed OpenGL®	3
HydraVision™	4
Connettori dei monitori	5
Suite Catalyst™ Software	6
Scheda ATI Visualizzazione	6
Scheda Attributi del monitor	7
Scheda Regolazioni del monitor.....	8
Scheda Avanzate del monitor.....	9
Monitor multipli	10
Installazione di una seconda scheda grafica ATI	10
Attiva/disattiva monitor secondari	11
Attiva modalità desktop esteso.....	11
Riassegnazione dinamica dei monitor	11
Riposizionamento virtuale dei monitor	12
Espansione ratiometrica	13
Scheda ATI del colore	14
Scheda ATI delle Opzioni	16
Scheda ATI Overlay	17
Video Overlay	17
Pannello di controllo di Direct 3D®	19
Impostazioni principali e personalizzate	19
Impostazioni di compatibilità di Direct 3D®	22
Pannello di controllo di OpenGL®	24
Impostazioni principali e personalizzate	24
Impostazioni di compatibilità di OpenGL®	27
Uso di TV Out	28
Visualizzare il display del PC in una TV	28
Collegamento al Televisore o al videoregistratore	28
Avvio di Windows® con il televisore attivato.....	30
Uso dei connettori SCART per i televisori europei	30

Come attivare/disattivare il televisore	30
Uso e regolazione di TV Out.....	31
Confronto tra monitor e televisore	31
Regolazione dell'immagine del monitor	31
Visualizzazione del testo sul televisore.....	32
Ridurre la distorsione dei bordi	32
Modifica delle configurazioni dello schermo.....	33
Uso di giochi ed applicazioni	34

Introduzione

Acceleratori grafici della serie RADEON™ 7000 fornisce prestazioni grafiche con interfaccia ground-breaking a 3D.

- Progettato e prodotto dalla ATI Technologies Inc.
- Alimentato dal processore grafico (GPU) RADEON™ .
- Grandiose prestazioni di gioco a 3D.
- Supporta applicazioni OpenGL® .
- Supporta applicazioni Direct 3D® .
- Alta risoluzione a 3D fino a 2048x1536.
- Le prestazioni migliori per le applicazioni di oggi e di domani.
- Uscita S-Video opzionale per connettere il PC al TV o al videoregistratore.

Prestazioni

Radeon™ 7000

L'acceleratore grafico RADEON™ 7000 fornisce alte prestazioni di accelerazione per le applicazioni grafiche a 3D attualmente sul mercato. Le sue funzioni principali sono:

- VIDEO IMMERSION™ che è in grado di ottimizzare la riproduzione DVD e le risorse di un decodificatore TV digitale
- Tecnologia Hyper Z™, che riduce il consumo delle lunghezze di banda della memoria, migliorando in tal modo le prestazioni a 3D
- PIXEL TAPESTRY™ che può applicare 3 trame ed una complessa vista di gioco a 3D
- 64Mb di memoria DDR (double data rate), versioni AGP e PCI
- 32Mb di memoria DDR (double data rate), versioni AGP e PCI
- Supporto uscita TV opzionale (La versione AGP da 64 Mb fornisce un'uscita per connettore S-Video).

Radeon™ 7200

Oltre alle funzioni della serie RADEON™ 7000, la scheda RADEON™ 7200 possiede le seguenti tecnologie:

- CHARISMA ENGINE™, la GPU principale, è in grado di effettuare le operazioni di trasformazione, cancellazione e illuminazione a 30 milioni di triangoli al secondo, necessarie per accelerare le applicazioni ed i giochi a 3D offerti dal mercato odierno.
- 64Mb di memoria SDR (single data rate).

La scheda RADEON™ 7200 è disponibile solo nella versione AGP.

Suite Catalyst Software di ATI

Prestazioni di gioco a 3D

La Suite Catalyst™ Software ATI attiva prestazioni grafiche avanzate, come PIXEL TAPESTRY™, per funzionalità di gioco a 3D avanzate. Per ottenere aiuto nell'installazione della Suite Catalyst™ Software, consultare la **Guida introduttiva**.

La Suite Catalyst™ Software installa le schede dei monitor ATI. Si accede a queste schede attraverso il Pannello di Controllo dello **Schermo** di Windows®, facendo clic sul pulsante **Avanzate** della scheda **Impostazioni**. Per ottenere informazioni dettagliate su ogni scheda ATI, consultare **Suite Catalyst™ Software a pagina 6**.

Direct 3D® ed OpenGL®

La Suite Catalyst™ Software supporta anche le ultime versioni di Direct 3D® ed OpenGL®. Molti dei giochi a 3D e le ultime versioni dei giochi più vecchi, prenderanno virtualmente vita utilizzando le prestazioni avanzate di Direct 3D® o OpenGL®. I giocatori possono effettuare un tweak alle proprie impostazioni per ottenere prestazioni definitive in quanto a qualità d'immagine a 3D e prestazioni di gioco a 3D.

Si accede alle schede ATI Direct 3D® ed OpenGL® attraverso il Pannello di Controllo dello **Schermo** di Windows®, facendo clic sul pulsante **Avanzate** della scheda **Impostazioni**.

Per ottenere informazioni dettagliate sulle schede di Direct 3D® ed OpenGL®, consultare **Pannello di controllo di Direct 3D® a pagina 19**, e **Pannello di controllo di OpenGL® a pagina 24**.

HydraVision™

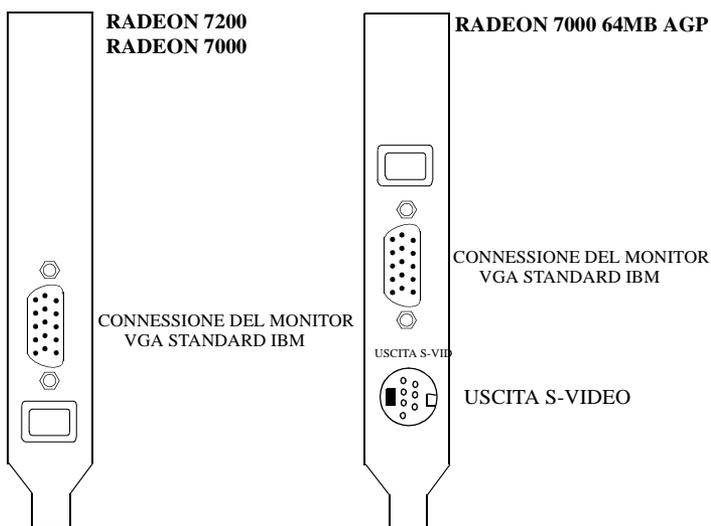
Con una scheda grafica ATI addizionale installata nel sistema, è anche possibile usare HydraVision™ per la gestione avanzata di monitor multipli. Per maggiori informazioni su HydraVision™, consultare il **Manuale per l'utente di HydraVision™** in PDF che si trova nel CD di installazione di ATI.

Connettori dei monitori

La scheda RADEON™ 7200 è munita di connettore analogico VGA standard IBM.

Anche la scheda RADEON™ 7000 nelle versioni a 64Mb PCI, a 32Mb PCI ed a 32Mb AGV, è munita di connettore analogico VGA standard IBM.

La versione della scheda RADEON™ 7000 a 64Mb AGB è munita di connettore analogico VGA standard IBM e di connettore per uscita S-Video.



Per ulteriori informazioni su come usare il connettore per l'uscita S-Video, consultare [Uso di TV Out a pagina 28](#)

Se nel sistema è installata una scheda grafica ATI aggiuntiva, è possibile utilizzare il supporto per monitor multipli di Windows®. Quando si utilizzano più monitor, ce ne dev'essere sempre uno **Primario**. Tutti gli altri verranno designati come **Secondari**.

Suite Catalyst™ Software

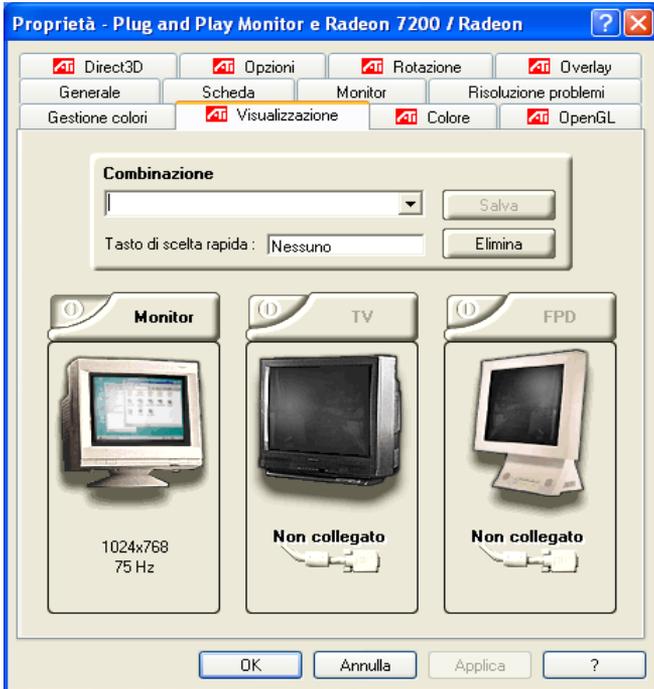
La sezione seguente fornisce informazioni su ogni scheda ATI disponibile dopo aver installato la Suite Catalyst™ Software.



Le funzioni presentate nelle pagine seguenti potrebbero non essere supportate da tutti i sistemi operativi e/o potrebbero essere differenti.

Scheda ATI Visualizzazione

La scheda ATI Visualizzazione fornisce informazioni sulla risoluzione corrente dello schermo e sulla frequenza di aggiornamento alla quale è impostato il monitor.



Facendo clic sul pulsante del monitor si accede ad informazioni, proprietà e comandi aggiuntivi del monitor.

Scheda Attributi del monitor

La scheda Attributi fornisce informazioni DDC (display data channel).



La DDC é una tecnologia per mezzo della quale il monitor comunica alla scheda grafica tutte le risoluzioni e le frequenze di aggiornamento che supporta. Gli acceleratori grafici del gruppo RADEON™ supportano tutti tecnologia DDC.

Deselezionando la casella **Usa informazioni DDC**, é possibile selezionare manualmente la risoluzione massima e la frequenza di aggiornamento del monitor. Si consiglia di effettuare questa regolazione solo per monitor vecchi o che non supportano tecnologia DDC.

Scheda Regolazioni del monitor

La scheda Regolazioni rende possibile la regolazione della posizione e delle dimensioni dello schermo.



Utilizzare le frecce per spostare lo schermo a sinistra, destra, sopra o sotto.

Utilizzare i pulsanti più o meno per aumentare o diminuire le dimensioni verticale ed orizzontale dello schermo.

Scheda Avanzate del monitor

La scheda Avanzate rende possibile la sincronizzazione orizzontale e verticale dello schermo.



Facendo clic sui pulsanti più si regola la sincronizzazione orizzontale e verticale del monitor.

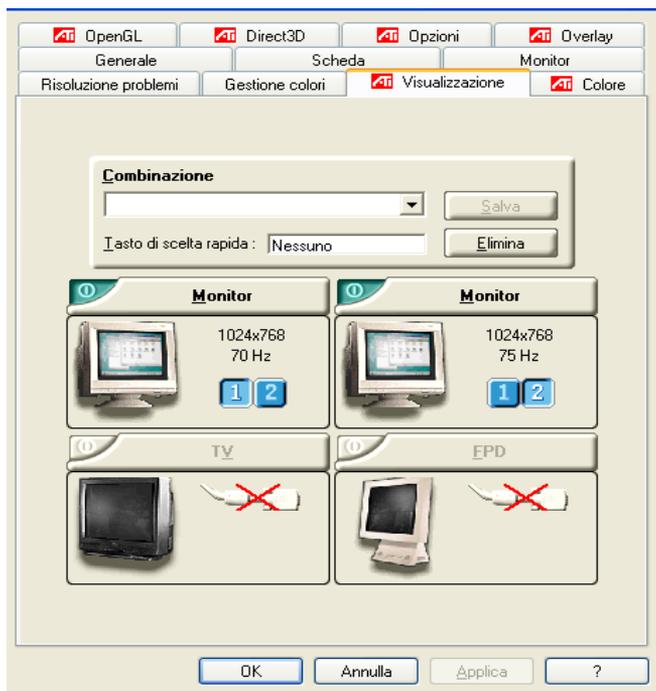
Selezionando il pulsante Composito si combinano i segnali orizzontale e verticale forniti dalla scheda grafica RADEON™ al monitor.



Il pulsante Composito dev'essere selezionato solo se si sta usando un monitor sync composito. Consultare le istruzioni del monitor per ottenere informazioni sul tipo di monitor.

Monitor multipli

Con una scheda grafica ATI aggiuntiva installata nel sistema, la scheda ATI Visualizzazione possiede l'opzione per monitor multipli. Da qui é possibile attivare/disattivare dispositivi di visualizzazione secondari e scambiare l'assegnazione dei monitor **Primario** e **Secondario**.



Installazione di una seconda scheda grafica ATI

- 1 Spegnere il computer ed installare la seconda scheda grafica nello slot AGP o PCI disponibile. Per ottenere aiuto ed ulteriori informazioni, consultare la **Guida introduttiva**.
- 2 Connettere il monitor addizionale alla scheda grafica.
- 3 Accendere il computer. Windows® identificherà la nuova scheda grafica ed installerà i driver appropriati.

Attiva/disattiva monitor secondari

- 1 Aprire il **Pannello di controllo** di Windows®. Fare doppio clic su **Schermo**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul tasto **Avanzate**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**.
- 4 Fare clic sul pulsante attiva/disattiva  per scegliere il monitor che si desidera attivare/disattivare.
- 5 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Attiva modalità desktop esteso

- 1 Con una scheda grafica ATI aggiuntiva installata nel sistema, accedere al **Pannello di Controllo** di Windows®. Fare doppio clic su **Schermo**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni**.
- 3 Fare clic sull'icona del monitor per visualizzare il monitor sul quale si desidera estendere il desktop.
- 4 Fare clic su **Sì** per attivare il monitor selezionato.
- 5 Selezionare la casella di controllo **Estendi desktop su questo monitor** (Windows® sarà automaticamente spostato qui).
- 6 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Riassegnazione dinamica dei monitor

È possibile cambiare l'assegnazione dei monitor **Primario** e **Secondari** senza riavviare il computer. Tuttavia, prima di cambiare l'assegnazione del

monitor **Primario**, dev'essere attivato almeno un monitor **Secondario**, ed allo stesso tempo dev'essere attivata la modalità Desktop esteso.

Per attivare un monitor secondario, fare riferimento alla sezione [Attiva/disattiva monitor secondari](#).

Per attivare la modalità Desktop esteso, fare riferimento alla sezione [Attiva modalità desktop esteso](#).

- 1** Aprire il **Pannello di controllo** di Windows® .
Fare doppio clic su **Schermo**.
- 2** Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
- 3** Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**.

La scheda Visualizzazione ATI mostra il/i monitor attivo/i. Il monitor primario ha il pulsante  premuto. Per cambiare l'assegnazione del monitor, fare clic sul pulsante  del monitor Primario o fare clic sul  pulsante dell'altro monitor.

In Windows® 2000 e Windows® NT4.0, facendo clic sul pulsante  si riassegnano i monitor primario e secondario. Facendo clic sul pulsante  si crea un duplicato o un'immagine speculare del monitor primario sul monitor secondario.

Facendo clic sul pulsante  si estende il desktop su un monitor secondario situato a destra del monitor primario. Facendo clic sul pulsante  si estende il desktop su un monitor secondario situato sotto il monitor primario.

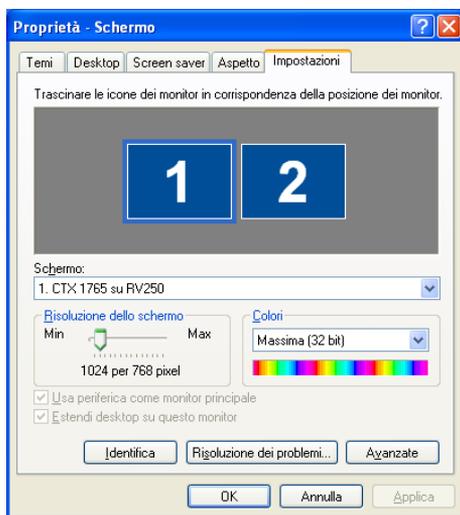
- 4** Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Riposizionamento virtuale dei monitor

- 1** Sulla scheda **Impostazioni**, fare clic e trascinare l'icona del monitor alla posizione desiderata. Per esempio, il monitor secondario può essere trascinato a sinistra del monitor primario,

permettendo così di essere virtualmente a sinistra, come mostrato qui sotto.

- 2 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

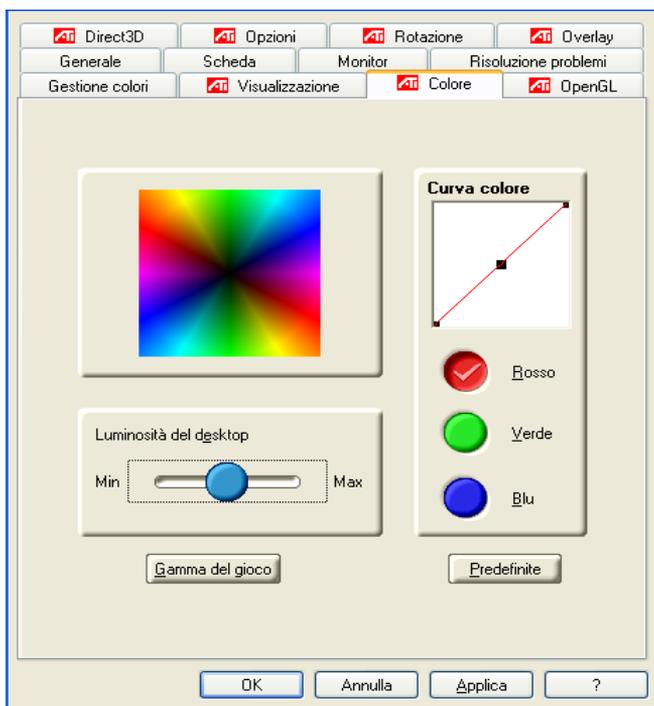


Espansione ratiometrica

La scheda RADEON™ è fornita di espansione ratiometrica (altrimenti conosciuta come Digital Panel Scaling, adattamento a pannello digitale). Questa funzione espande un'immagine a bassa risoluzione per adattarla a un pannello a risoluzione superiore. L'espansione ratiometrica è disponibile solo sul monitor **Primario**. Se si imposta come secondario un monitor a schermo piatto (FPD), l'estensione del desktop verrà disattivata e la risoluzione sarà inferiore a quella originale del monitor FPD. In questo modo, il monitor FPD ripristina l'impostazione predefinita al centro.

Scheda ATI del colore

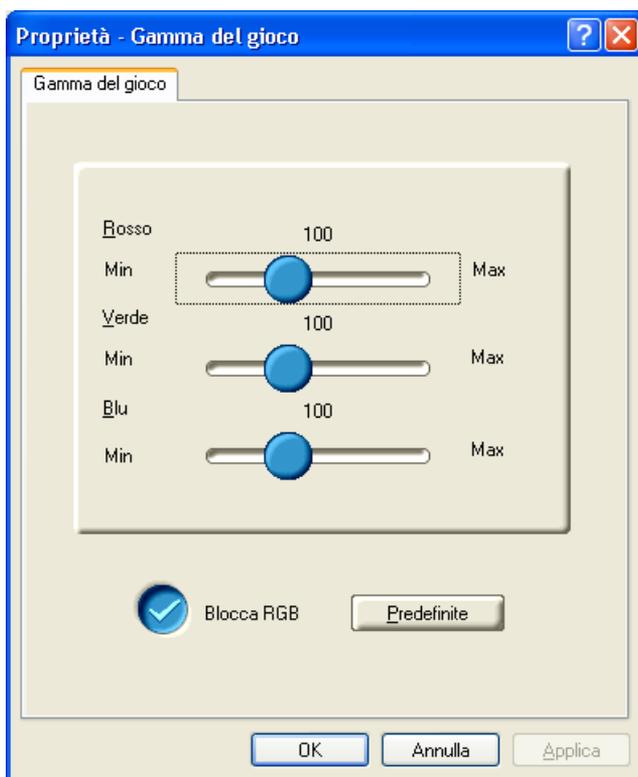
La scheda ATI del Colore si usa per regolare le impostazioni relative al colore. È possibile scegliere tra i colori rosso, verde e blu per il monitor. È possibile modificare anche la luminosità del desktop e la Gamma del gioco (luminosità).



Scheda ATI del colore

Luminosità del desktop	Questa funzione aumenta o diminuisce la luminosità del desktop. A valore più alto corrisponde una luminosità maggiore dello schermo.
Curva colore	Questa opzione serve a regolare il colore selezionato (mediante il pulsante rosso, verde o blu) spostando la curva colore con il mouse.
Pulsante Gamma del gioco	Con questo pulsante si accede alle Proprietà della Gamma del gioco.
Pulsante Predefinite	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di luminosità del desktop ed il colore ai valori predefiniti.

Facendo clic sul pulsante **Gamma del gioco** si accede alla scheda delle Proprietà della Gamma del gioco.

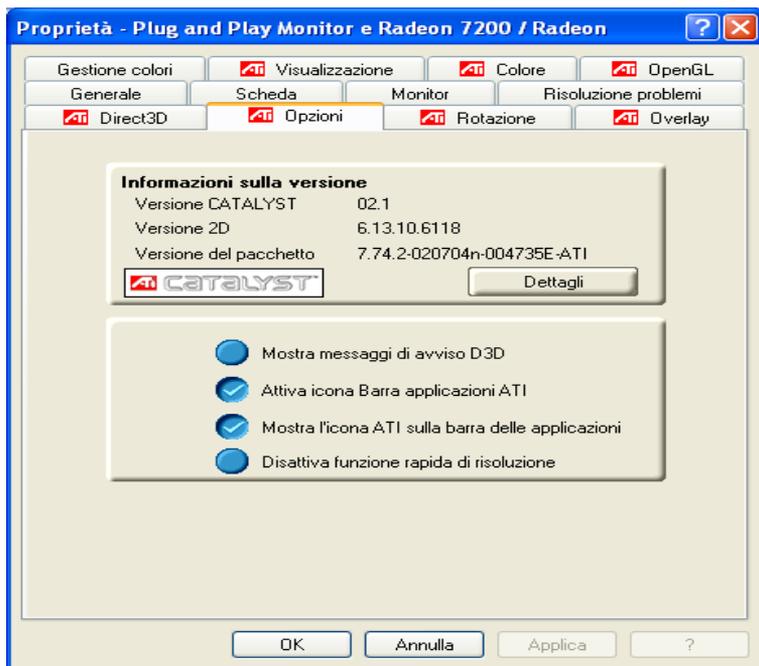


Proprietà della Gamma del gioco

Cursori Rosso Verde Blu	Questi cursori permettono di aumentare o diminuire la luminosità del colore dei giochi Direct 3D ed OpenGL in modalità a schermo intero. (NOTA: la funzione Gamma del gioco NON è supportata con Windows NT4.0)
Blocca RGB	Deselezionare questo pulsante per regolare i cursori RGB individualmente. Selezionare questo pulsante per regolare i cursori insieme.
Pulsante Predefinite	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni della Gamma del gioco ai valori predefiniti.

Scheda ATI delle Opzioni

La scheda ATI delle Opzioni fornisce informazioni dettagliate sui driver ed accede ai dati tecnici della scheda. È anche possibile attivare o disattivare l'icona ATI della barra delle applicazioni.

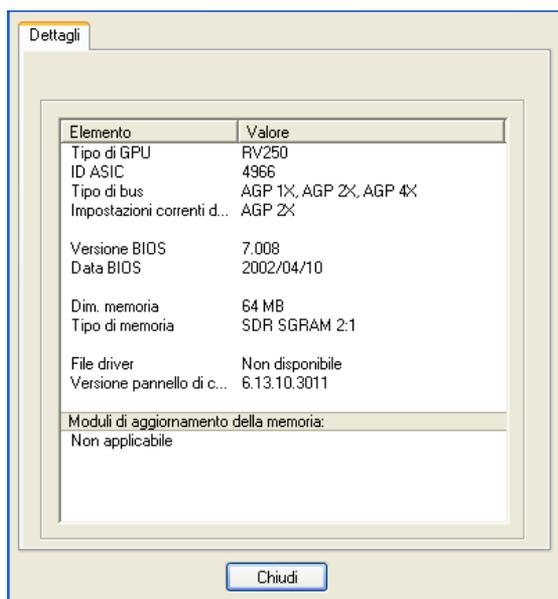


Scheda ATI delle Opzioni

Informazioni sulla versione	Fornisce il numero della versione Catalyst, il numero della versione a 2D ed inoltre informazioni sul produttore del driver.
Pulsante Dettagli	Accede alla scheda Dettagli che contiene informazioni sugli hardware della scheda e sul driver.
Mostra messaggi di avviso	Questa funzione permette di riattivare tutti i messaggi di avviso dei grafici disattivati.
Attiva icona barra applicazioni ATI	Deselezionando questa casella si disattivano le applicazioni dell'icona ATI e si rimuove l'icona ATI dalla barra delle applicazioni.

Mostra icona ATI sulla barra delle applicazioni	Deselezionando questa casella si rimuove l'icona ATI dalla barra delle applicazioni senza disattivare le applicazioni dell'icona ATI.
Disattiva funzione rapida di risoluzione	Si accede alla funzione rapida di risoluzione facendo clic con il tasto sinistro del mouse sull'icona ATI della barra delle applicazioni. Selezionando questa opzione si disattiva la funzione.

Facendo clic sul pulsante **Dettagli** si accede alla scheda dei Dettagli.



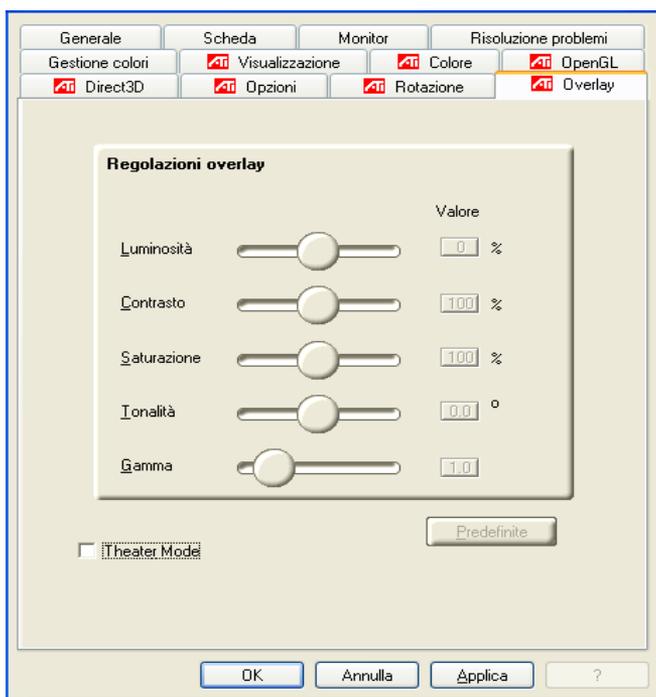
Scheda ATI Overlay

Dalla scheda ATI Overlay è possibile configurare luminosità, contrasto, saturazione, tonalità e gamma del video overlay.

Video Overlay

La funzione video overlay consente la visualizzazione di video full-motion sul PC. Questa funzione è disponibile

esclusivamente sul monitor **primario**. I controlli di Overlay si attivano automaticamente durante il playback di qualsiasi tipo di file video che supporti la regolazione della sovrapposizione.



Scheda ATI Overlay

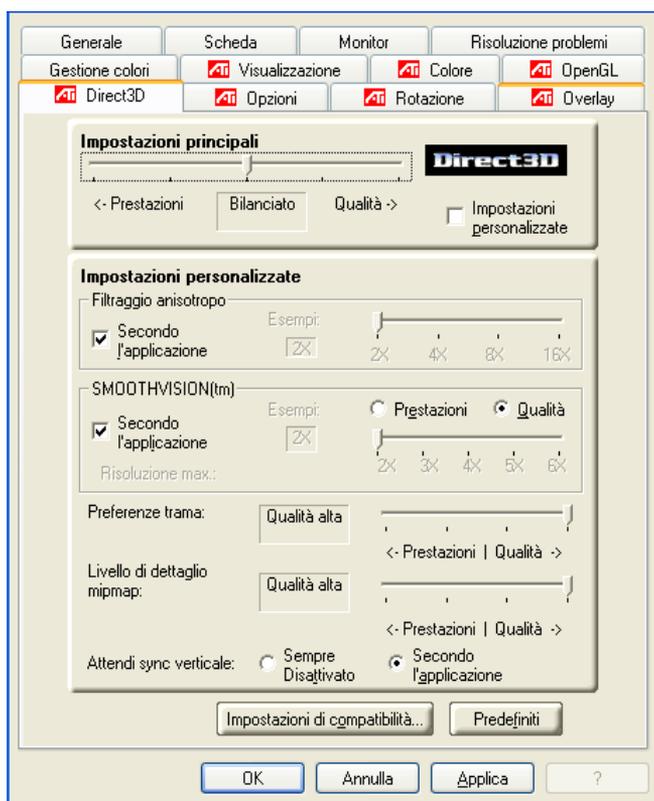
Luminosità	Utilizzare questo cursore per regolare la luminosità dell'immagine.
Contrasto	Utilizzare questo cursore per regolare il contrasto dell'immagine.
Saturazione	Utilizzare questo cursore per regolare la vividezza del colore. Spostando questo cursore completamente a sinistra si rimuove il colore e si visualizzano immagini in bianco e nero.
Tonalità	Utilizzare questo cursore per regolare la purezza o la sfumatura dei componenti rossi, verdi e blu del colore.
Gamma	Utilizzare questo cursore per regolare l'intensità globale dell'immagine.
Pulsante Predefinite	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni Overlay ai valori predefiniti.

Pannello di controllo di Direct 3D[®]

Utilizzando questa scheda, i giocatori possono effettuare un tweak alle impostazioni dei loro giochi Direct 3D[®].

Impostazioni principali e personalizzate

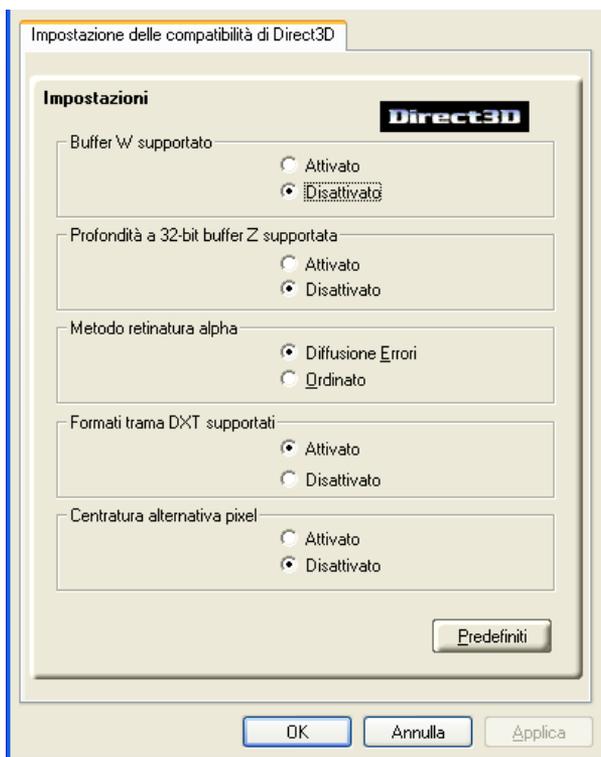
Nelle **Impostazioni principali** è possibile migliorare le prestazioni complessive spostando il cursore verso sinistra, spostando invece il cursore verso destra si migliora la qualità complessiva dell'immagine.



Cursore delle Impostazioni principali	Permette di specificare il tipo di applicazioni che si desidera ottenere. Spostando il cursore verso sinistra si miglioreranno le prestazioni dell'applicazione, mentre spostandolo verso destra si otterrà un'eccellente qualità dell'immagine a 3D. Spostando questo cursore da una posizione alla successiva si modificano i cursori individuali delle Impostazioni personalizzate che si trovano più sotto.
Casella di controllo delle Impostazioni personalizzate	Quando è selezionata la casella di controllo Impostazioni personalizzate , viene disattivato il cursore delle Impostazioni principali, permettendo in tal modo di impostare i singoli cursori delle Impostazioni personalizzate che si trovano nella sezione sottostante. Regolando i cursori individuali si otterrà un controllo completamente personalizzato dell'applicazione. L'uso delle Impostazioni personalizzate è raccomandato solo per utenti esperti.
Casella di controllo del Filtraggio anisotropo	Il Filtraggio anisotropo usa una tecnica di filtraggio della trama che miscela vari tipi di trama multipla. Selezionando Secondo l'applicazione si otterranno trame di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.
Cursore del Filtraggio anisotropo	Il numero di campioni presi quando viene attivato il filtraggio anisotropo può variare. Spostando il cursore verso destra, mentre aumenta numero di campioni presi, migliora significativamente la qualità dell'immagine finale. 16X fornisce immagini estremamente dettagliate e nitide in conseguenza al gran numero di campioni di trama presi.
Casella di controllo di SMOOTH-VISION	SmoothVision (Anti-Alias) migliora la qualità dell'immagine eliminando le scalettature dalle immagini a 3D ed ottenendo in tal modo degli oggetti più omogenei e dall'aspetto più naturale. Selezionando Secondo l'applicazione si otterranno immagini di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.
Pulsante Prestazioni di SMOOTH-VISION	Selezionare Prestazioni per ottenere le migliori prestazioni di gioco possibili con una leggera riduzione della qualità dell'immagine a 3D. Sarà indicata automaticamente la risoluzione massima dello schermo possibile.

Pulsante Qualità di SMOOTH-VISION	Selezionare Qualità per ottenere la migliore qualità d'immagine a 3D possibile con una leggera riduzione delle prestazioni di gioco. Sarà indicata automaticamente la risoluzione massima dello schermo possibile.
Cursore di SMOOTH-VISION	SmoothVision (Anti-Alias) può essere usato con diversi disegni campione e punti campione come 2X o 4X. Spostando questo cursore verso destra aumenta il numero di campioni presi e si ottiene un'immagine a 3D estremamente realistica.
Cursore Preferenze trama	Selezionando questo cursore si stabilisce se l'applicazione deve usare una qualità alta o prestazioni alte. Trascinare il cursore verso destra per migliorare la qualità. Spostare il cursore verso sinistra per migliorare le prestazioni ottenendo allo stesso tempo delle buone visuali.
Cursore del Livello di dettaglio mipmap	Permette di scegliere la qualità della trama dei mipmap che l'applicazione dovrà usare. I mipmap sono gruppi di trame della stessa immagine con misure differenti. Man mano che l'utente si avvicina ad un oggetto a 3D la qualità dell'immagine aumenta, richiedendo una trama della stessa immagine con qualità più alta. Il mipmap base è quello con la trama della qualità migliore ed i seguenti mipmap sono trame più piccole della stessa immagine. Muovendo il cursore verso destra si seleziona un mipmap di base dalla qualità migliore, ottenendo applicazioni di alta qualità. Muovendo il cursore verso sinistra si seleziona un mipmap di base dalla qualità inferiore, ottenendo applicazioni con alte prestazioni.
Attendi sync verticale	Attendi sync verticale riduce la velocità dei frame nei giochi a schermo intero ma allo stesso tempo riduce il tearing delle immagini (spezzettamento delle linee e degli oggetti verticali) che può prodursi utilizzando velocità di frame superiori. Selezionando Secondo l'applicazione l'applicazione deciderà se visualizzare i frame alla frequenza di aggiornamento del monitor. Selezionando Sempre disattivato l'applicazione funzionerà con la più alta velocità di frame possibile indipendentemente dalla frequenza di aggiornamento del monitor che normalmente è inferiore alla velocità dei frame dell'applicazione.
Pulsante Impostazioni di compatibilità...	Questo pulsante permette di accedere a impostazioni avanzate che possono risolvere problemi di compatibilità per alcune applicazioni Direct 3D particolari.
Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di Direct3D ai valori predefiniti.

Impostazioni di compatibilità di Direct 3D®



Buffer W supportato

Attiva il Buffer W supportato per giochi a 3D. Si raccomanda di disattivare questa opzione per giochi che non la supportano. Alcune applicazioni richiedono una precisione maggiore del Buffer W e visualizzeranno artefatti se il Buffer W non è attivato.

Profondità a 32-bit buffer Z supportata

Il buffer Z può avere una profondità a 16 bit, a 24 bit o a 32 bit. 16 e 24 bit sono selezionati per difetto per ottenere prestazioni ottimali. Solo pochissime applicazioni richiedono un Buffer Z a 32 bit per cui nella maggior parte dei casi questa opzione può essere disattivata.

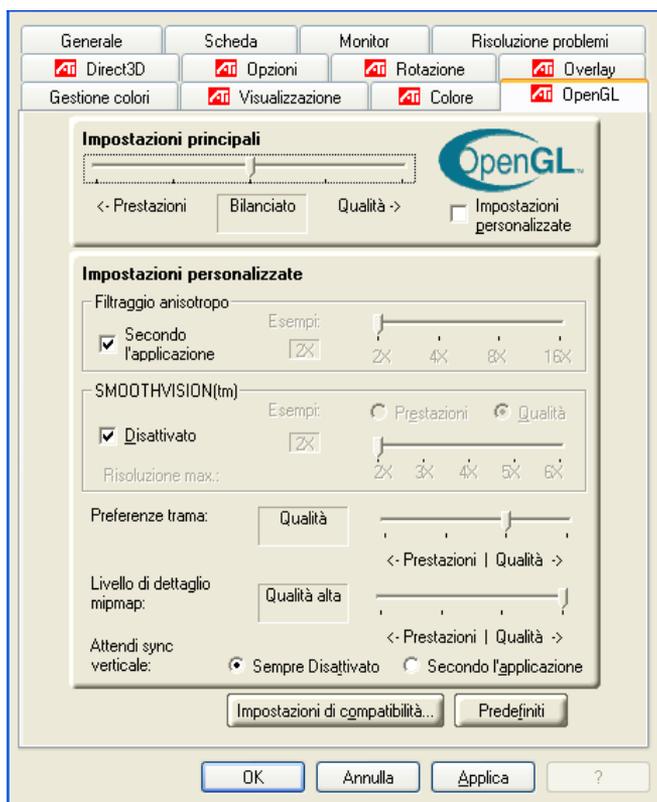
Metodo retinatura alpha	Quando le applicazioni usano sia la retinatura che l'alpha blending, possono verificarsi artefatti visuali. Questa opzione permette di selezionare il modo in cui l'applicazione gestisce entrambe le modalità allo stesso tempo. In molti casi la funzione Diffusione errori gestirà perfettamente la situazione, ma altre volte potrebbe essere necessario selezionare l'opzione Ordinato
Formati trama DXT supportati	Attivando questa funzione si consente all'applicazione di usare questo tipo di formato di trama. Solo poche applicazioni possono supportare un numero limitato di formati di trama. Selezionando Disattivato , il driver non supporterà i formati trama DXT, di conseguenza si ridurrà il numero di formati trama supportati.
Centratura alternativa pixel	Questa funzione può eliminare problemi di alcuni giochi D3D che visualizzano linee verticali ed orizzontali intorno alle trame o che mostrano testi illeggibili. Tuttavia, questa impostazione dovrebbe essere usata esclusivamente se si verificano i sintomi menzionati, perché potrebbe causare problemi con altri giochi.
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di compatibilità di Direct 3D ai valori predefiniti.

Pannello di controllo di OpenGL®

Utilizzando questa scheda, i giocatori possono effettuare un tweak alle impostazioni dei loro giochi OpenGL®.

Impostazioni principali e personalizzate

Nelle **Impostazioni principali** è possibile migliorare le prestazioni complessive spostando il cursore verso sinistra, spostando invece il cursore verso destra si migliora la qualità complessiva dell'immagine.



Cursore delle Impostazioni principali	Permette di specificare il tipo di applicazioni che si desidera avere. Spostando il cursore verso sinistra si miglioreranno le prestazioni dell'applicazione, mentre spostandolo verso destra si otterrà un'eccellente qualità dell'immagine a 3D. Spostando questo cursore da una posizione alla successiva si modificano i cursori individuali delle Impostazioni personalizzate che si trovano più sotto.
Casella di controllo delle Impostazioni personalizzate	Quando è selezionata la casella di controllo Impostazioni personalizzate , viene disattivato il cursore delle Impostazioni principali, permettendo in tal modo di impostare i singoli cursori delle Impostazioni personalizzate che si trovano nella sezione sottostante. Regolando i cursori individuali si otterrà un controllo completamente personalizzato dell'applicazione. L'uso delle Impostazioni personalizzate è raccomandato solo ad utenti esperti.
Casella di controllo del Filtraggio anisotropo	Il Filtraggio anisotropo usa una tecnica di filtraggio della trama che miscela vari tipi di trama multipla. Selezionando Secondo l'applicazione si otterranno trame di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.
Cursore del Filtraggio anisotropo	Il numero di campioni presi quando viene attivato il filtraggio anisotropo può variare. Spostando il cursore verso destra, mentre aumenta il numero di campioni presi, migliora significativamente la qualità dell'immagine finale. 16X fornisce immagini estremamente dettagliate e nitide in conseguenza al gran numero di campioni di trama presi.
Casella di controllo SMOOTH-VISION	SmoothVision (Anti-Alias) migliora la qualità dell'immagine eliminando le scalettature dalle immagini a 3D ed ottenendo in tal modo degli oggetti più omogenei e dall'aspetto più naturale. Selezionando Secondo l'applicazione si otterranno immagini di alta qualità con una riduzione trascurabile delle prestazioni dell'applicazione.
Pulsante Prestazioni di SMOOTH-VISION	Selezionare Prestazioni per ottenere le migliori prestazioni di gioco possibili con una leggera riduzione della qualità dell'immagine a 3D. Sarà indicata automaticamente la risoluzione massima dello schermo possibile.

Pulsante Qualità di SMOOTH-VISION	Selezionare Qualità per ottenere la migliore qualità d'immagine a 3D possibile con una leggera delle prestazioni di gioco. Sarà indicata automaticamente la risoluzione massima dello schermo possibile.
Cursore di SMOOTH-VISION	SmoothVision (Anti-Alias) può essere usato con diversi disegni campione e punti campione come 2X o 4X. Spostando questo cursore verso destra aumenta il numero di campioni presi e si ottiene un'immagine a 3D estremamente realistica.
Cursore Preferenze trama	Selezionando questo cursore si stabilisce se l'applicazione deve usare una qualità alta o prestazioni alte. Trascinare il cursore verso destra per migliorare la qualità. Spostare il cursore verso sinistra per migliorare le prestazioni ottenendo allo stesso tempo delle buone visuali.
Cursore del Livello di dettaglio mipmap	Permette di scegliere la qualità della trama dei mipmap che l'applicazione dovrà usare. I mipmap sono gruppi di trame della stessa immagine con misure differenti. Man mano che l'utente si avvicina ad un oggetto a 3D la qualità dell'immagine aumenta, richiedendo una trama della stessa immagine con qualità più alta. Il mipmap base è quello con la trama della qualità migliore ed i seguenti mipmap sono trame più piccole della stessa immagine. Muovendo il cursore verso destra si seleziona un mipmap di base dalla qualità migliore, ottenendo applicazioni di alta qualità. Muovendo il cursore verso sinistra si seleziona un mipmap di base dalla qualità inferiore, ottenendo applicazioni con alte prestazioni.
Attendi sync verticale	Attendi sync verticale riduce la velocità dei frame nei giochi a schermo intero ma allo stesso tempo riduce il tearing delle immagini (spezzettamento delle linee e degli oggetti verticali) che può prodursi utilizzando velocità di frame superiori. Selezionando Secondo l'applicazione l'applicazione deciderà se visualizzare i frame alla frequenza di aggiornamento del monitor. Selezionando Sempre disattivato l'applicazione funzionerà con la più alta velocità di frame possibile indipendentemente dalla frequenza di aggiornamento del monitor che normalmente è inferiore alla velocità dei frame dell'applicazione.
Pulsante Impostazioni di compatibilità...	Questo pulsante permette di accedere alle impostazioni avanzate che possono risolvere problemi di compatibilità per alcune applicazioni OpenGL particolari.
Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di OpenGL ai valori predefiniti.

Impostazioni di compatibilità di OpenGL®



Forza profondità buffer Z	Permette di impostare la profondità del buffer Z. La maggior parte delle applicazioni funzionerà meglio con l'opzione Disattivato selezionata
Metodo retinatura alpha	Quando le applicazioni usano sia la retinatura che l'alpha blending, possono verificarsi artefatti visuali. Questa opzione permette di selezionare il modo in cui l'applicazione gestisce entrambe le modalità allo stesso tempo. In molti casi la funzione Diffusione errori gestirà perfettamente la situazione, ma in alcuni casi potrebbe essere necessario selezionare l'opzione Ordinato
Supporta estensione regione buffer KTX	Attivando questa funzione si consentono aggiornamenti rapidi delle porzioni di schermo che sono state modificate. Notare che questa funzione non avrà effetto sulla maggior parte delle applicazioni
Pulsante Predefiniti	Questo pulsante permette di ripristinare le impostazioni di compatibilità di OpenGL ai valori predefiniti.

Uso di TV Out

Visualizzare il display del PC in una TV

La versione a 64 Mb AGP della scheda RADEON™ 7000 è fornita di un'uscita per TV. È possibile connettere la scheda ad un TV e ad un monitor allo stesso tempo. Oppure si può collegare ad un videoregistratore e registrare la visualizzazione del monitor.

L'utilizzazione della TV è ideale per giocare, effettuare presentazioni, vedere film e navigare in Internet. I seguenti suggerimenti aiutano ad ottenere prestazioni migliori con la funzione TV Out.

INFORMAZIONI IMPORTANTI per clienti Europei

Alcuni monitor di PC in Europa **non possono** essere usati insieme ad un televisore. Quando si attiva la visualizzazione su televisore in Europa, la frequenza di aggiornamento per il monitor e il televisore viene impostata a 50Hz. Alcuni monitor non supportano questa frequenza di aggiornamento e potrebbero subire danni.

- Controllare la documentazione del monitor per verificare se supporta una frequenza di aggiornamento di 50Hz.

Se il monitor non supporta 50 Hz, o se non si è sicuri, spegnere il monitor prima di accendere il computer quando si usa il televisore come periferica di visualizzazione.

Per informazioni su come disattivare la visualizzazione su televisore, consultare [Come attivare/disattivare il televisore a pagina 30](#).

In Europa, alcuni televisori possono usare una connessione SCART. Se si utilizza una connessione SCART, consultare [Uso dei connettori SCART per i televisori europei a pagina 30](#) prima di collegare il PC al televisore.



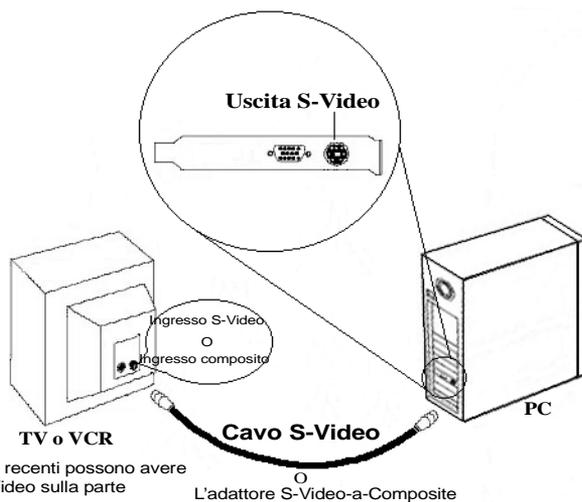
Collegamento al televisore o al videoregistratore.

Per connettere la scheda RADEON™ 7000 a 64Mb AGP ad un televisore o ad un videoregistratore, utilizzare un cavo S-Video. Tuttavia, molti televisori (e videoregistratori) sono muniti di entrata video composita,

in questo caso è possibile usare un adattatore S-Video-a-Composito. Se il TV dispone solo di un ingresso via cavo, è possibile collegare la scheda al TV mediante il videoregistratore o un modulatore RF (disponibile presso la maggior parte dei negozi di componenti elettronici).

Collegamento dell'uscita S-Video al televisore o al videoregistratore.

- 1 Spegnere il computer e il televisore o il videoregistratore.
- 2 Assicurarsi di aver installato correttamente la scheda così come descritto nella Guida introduttiva.
- 3 Controllare che il televisore o il videoregistratore siano provvisti di un connettore video di tipo S-Video o Composito.
- 4 Sul retro del computer, localizzare l'uscita S-Video. Servendosi di un cavo del tipo S-Video (o di un adattatore S-Video-a-Composito), collegare un'estremità del cavo alla scheda grafica e l'altra al televisore o al videoregistratore. Osservare la figura per un ulteriore aiuto.
- 5 Accendere il PC ed il TV (o il videoregistratore).



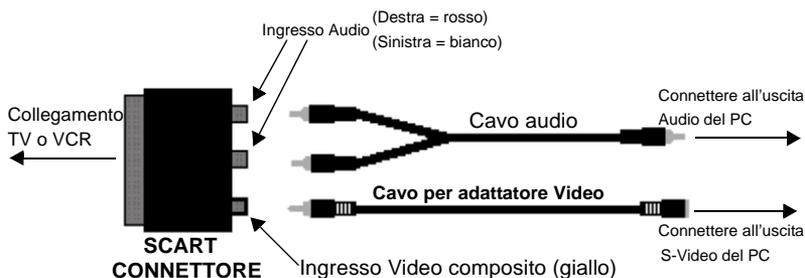
NOTA: I TV recenti possono avere l'ingresso Video sulla parte anteriore

Avvio di Windows[®] con il televisore attivato

L'immagine sullo schermo del televisore potrebbe apparire disturbata durante la visualizzazione iniziale del logo di Windows[®]. Si tratta solo di un effetto temporaneo, l'immagine tornerà normale in pochi secondi.

All'avvio, la scheda RADEON[™] 7000 a 64MB AGP esegue una serie di impostazioni delle modalità; in questa fase non compaiono immagini sullo schermo del televisore. Questo processo richiede pochi secondi e serve a programmare lo schermo del televisore.

Uso dei connettori SCART per i televisori europei



Il connettore SCART supporta solo il formato video Composito, pertanto si dovrà usare un cavo adattatore video S-Video-a-Composito. La figura precedente mostra come collegare il computer ad un televisore europeo utilizzando il connettore SCART.

Se il televisore europeo **supporta** l'ingresso S-Video (S-VHS), è possibile usare un cavo S-Video (disponibile nella maggior parte dei negozi di componenti elettrici) invece del connettore SCART.

Come attivare/disattivare il televisore

- 1 Aprire il **Pannello di controllo** di Windows[®].
Fare doppio clic su **Schermo**.

- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul tasto **Avanzate**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**. Fare clic sul pulsante **TV**.
- 4 Fare clic sul pulsante attiva/disattiva. 
- 5 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Uso e regolazione di TV Out

Per ulteriori informazioni su come usare il televisore, fare clic con il tasto destro del mouse sull'icona **barra applicazioni ATI**, poi su **Aiuto**, quindi su **Visualizzazione televisiva ATI**.

Confronto tra monitor e televisore

L'utilizzazione della TV come schermo del computer è ideale per giocare, effettuare presentazioni, vedere film e navigare in Internet. Tuttavia, le immagini sul monitor possono cambiare o apparire schiacciate. Ciò avviene perché l'immagine si adatta alle dimensioni del televisore. Per correggere l'immagine del monitor, utilizzare i comandi disponibili nella **Scheda Regolazioni del monitor a pagina 8**.

Alcuni monitor a frequenza fissa potrebbero non funzionare quando lo schermo del televisore è attivato. In questo caso, disattivare la visualizzazione sul televisore per ripristinare l'immagine sul monitor.

Regolazione dell'immagine del monitor

Quando è attivato l'uso del televisore, l'immagine sul monitor può essere più piccola e non perfettamente centrata. Questo è dovuto alle modifiche necessarie per ottenere un'immagine adeguata sul televisore.

Per correggere l'immagine del monitor, utilizzare i comandi disponibili nella **Scheda Regolazioni del monitor a pagina 8**.

Visualizzazione del testo sul televisore

Il televisore è stato progettato per mostrare principalmente immagini in movimento e non statiche. La grana grossa del televisore (che è fine per i video in movimento) produce immagini statiche di scarsa qualità, come nel caso del testo.

La dimensione ridotta che viene normalmente utilizzata per il testo sui desktop dei computer può produrre una visualizzazione sfocata o illeggibile sul televisore. È possibile compensare questa differenza usando caratteri più grandi.

Per aumentare la dimensione dei caratteri

- 1 Aprire il **Pannello di controllo** di Windows[®].
Fare doppio clic su **Schermo**.
- 2 Per Windows[®] XP, fare clic sulla scheda **Aspetto**.
Con Windows[®] 98, Windows[®] Me, Windows[®] 2000, fare clic sulla scheda **Impostazioni**, quindi sul pulsante **Avanzate** e successivamente sulla scheda **Generale**. Con Windows[®] NT, fare clic sulla scheda **Impostazioni**.
- 3 Nella casella **Dimensione caratteri**, selezionare la dimensione con cui si desiderano visualizzare i caratteri.
- 4 Fare clic su **Applica**. Se viene richiesto, fare clic su **Sì** per riavviare il computer.

Ridurre la distorsione dei bordi

Quando si utilizza un televisore per visualizzare le immagini del PC, potrebbe verificarsi una leggera distorsione dei bordi sul lato destro e sinistro dello schermo del televisore. Questo effetto è causato dal televisore e dall'applicazione per PC in uso.

Per ridurre la distorsione dei bordi, è possibile aumentare la dimensione orizzontale dello schermo del televisore.

Per aumentare la dimensione orizzontale

- 1 Aprire il **Pannello di controllo** di Windows®.
Fare doppio clic su **Schermo**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul pulsante **Avanzate**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**.
- 4 Fare clic sulla pulsante **TV**.
- 5 Fare clic sulla scheda **Regolazioni**.
- 6 Nella sezione **Dimensioni schermo**, fare clic sul pulsante più (+) accanto alle frecce orizzontali  per aumentare la dimensione orizzontale dello schermo del televisore.
- 7 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

È inoltre possibile ridurre la distorsione dei bordi aumentando il contrasto del televisore.

Per aumentare il contrasto del televisore

- 1 Aprire il **Pannello di controllo** di Windows®.
Fare doppio clic su **Schermo**.
- 2 Fare clic sulla scheda **Impostazioni** quindi sul tasto **Avanzate**.
- 3 Fare clic sulla scheda **Visualizzazione ATI**.
- 4 Fare clic sulla pulsante **TV**.
- 5 Trascinare il cursore del **Contrasto** verso destra per aumentare il contrasto.
- 6 Fare clic su **OK** o su **Applica** per salvare le modifiche.

Modifica delle configurazioni dello schermo

Se il computer viene situato in un ambiente dove si utilizza solo lo schermo del televisore, controllare che sia attivata la funzione per l'uso del televisore.

È possibile impostare la risoluzione di visualizzazione fino a 1024x768. Tuttavia, impostando risoluzioni più alte si otterrà un desktop virtuale. Se il televisore è l'unico dispositivo di visualizzazione ed è selezionata una modalità superiore, l'immagine sullo schermo del televisore scomparirà.

Uso di giochi e applicazioni

Alcuni vecchi giochi e applicazioni potrebbero programmare direttamente la scheda RADEON™ in modo da funzionare. Questo potrebbe automaticamente spegnere o disturbare l'immagine sul televisore, mentre non avrà alcun effetto sul monitor del PC. L'immagine sul televisore verrà ripristinata quando si esce dal gioco o si riavvia il computer.