

Mega3D Graphics Card

Lesen Sie bitte dieses Handbuch,
bevor Sie mit der Installation Ihrer
MEGA 3D 5464 VGA-Grafikkarte
beginnen, und heben Sie es für den Fall
auf, daß später einmal Fragen oder
Probleme auftauchen.

HINWEIS : Allerneueste Informationen zur Installation der Treibersoftware finden Sie in den "Readme"-Dateien im Informationsbereich der Treiber-CD.

HINWEIS: Die hier enthaltenen Bildschirmfotos spiegeln den Stand der Treiber zur Zeit der Drucklegung wieder. Da sich im Laufe der Zeit durch Funktionserweiterungen und Verbesserungen Änderungen an den Treibern ergeben können, kann es vorkommen, daß Ihre Bildschirmdarstellung von der hier gezeigten abweicht

HINWEIS: SOFTWARE-INSTALLATION VON DER CD.

In den Anleitungen zur Installation von Treibersoftware in diesem Handbuch wird stets D: als Laufwerksbuchstabe Ihres CD-ROM-Laufwerks angenommen, z. B. bei **d:\ger\5464vga\win95**. Falls Ihr CD-ROM-Laufwerk über einen anderen Laufwerksbuchstaben angesprochen wird, ändern Sie alle Angaben bitte entsprechend ab!

FCC Compliance Statement

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

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and if not installed and used properly, in strict accordance with the manufacturer's instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try and correct the interference by one of more of the following measures:

- ☒ Reorient or relocate the receiving antenna.
- ☒ Increase the separation between the equipment and receiver.
- ☒ Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- ☒ Consult an experienced radio/TV technician for help and additional suggestions.

The user may find the following booklet prepared by the Federal Communications Commission helpful: "How to Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems." It is available from the U.S. Government Printing Office, Washington, D.C. 20402, Stock No. 004-000-00345-4.

FCC Warning

The user is cautioned that changes or modifications not expressly approved by the manufacturer could void the user's authority to operate the equipment.

NOTE : In order for the installation of this product to maintain compliance with the limits for a class B device, shielded cables and power cord must be used.

Warenzeichen

AutoCAD, AutoShade, ADI und Autoshade sind Warenzeichen von Autodesk, Inc.

Display List Driver - VGA, TurboDLD *Classic*, *panaStation Classic* und CustomColors
sind Warenzeichen von Spacetec IMC Corp.

Microsoft, Microsoft Windows, MS-DOS und Microsoft Word sind Warenzeichen von Microsoft Corp.

Read this to find out how to get started with the new version of the software.

VESA, VBE/PM und DPMS sind Warenzeichen der Video Electronics Standards Association.

Alle weiteren Produktnamen und Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Urheberrechtsschutz wird für alle Arten urheberrechtsschutzfähigen Materials und alle weiteren Informationen beansprucht, soweit dies anwendbarem Recht entspricht. Dies umfaßt ohne Beschränkung auch von Softwareprogrammen durch Bildschirmanzeige erzeugtes Material wie beispielsweise Symbole, Aussehen der Anzeige usw. Die Vervielfältigung oder Disassemblierung enthaltener Computerprogramme oder Algorithmen ist nicht gestattet.

ABSCHNITT 1. EINLEITUNG

Wir gratulieren Ihnen zum Kauf der **MEGA 3D**! An der herausragenden Bildqualität und der rasenden Geschwindigkeit dieser Karte werden Sie sicher Ihre helle Freude haben! Die **MEGA 3D** benutzt den 5464-Chipsatz von Cirrus Logic, der mit Ihrem IBM-kompatiblen System auf PCI-Basis mit 486er- oder Pentium-Prozessor arbeitet. Hierbei wird der allerneueste Speichertyp verwendet - **RAMBUS DRAM**, welcher Verbesserungen bei der Hardwarebeschleunigung für 3D, Video-Wiedergabe mit vertikaler und horizontaler Hardware-Interpolation, Direct 3D-Grafikbeschleunigung, GUI-Beschleunigung und mehr bietet. Zusammen ergeben diese Features eine völlig neue Dimension der Bildqualität und Geschwindigkeit.

1.1 Lieferumfang

Überprüfen Sie bitte, ob der Lieferumfang Ihrer Grafikkarte vollständig ist:

- MEGA 3D Grafikkarte
- CD-ROM (mit allen Treibern) oder Standard-Treiberdisketten mit...
 - Diskette # 1 = Windows 3.1
 - Diskette # 2 = Windows 95, Windows NT 3.5x/4.0
 - Diskette # 3 = Compcore MPEG-Software (für Windows 3.1 und '95)
- Evtl. optionale Treiberdisketten mit...
 - Diskette # 4 = Autodesk ADI 4.2 und MicroStation, DOS Utilities
 - Diskette # 5 = OS/2
- MEGA 3D-Handbuch
- Microsoft CD Games Sampler - Testversionen der neuesten Direct 3D-Spiele
- DirectX-Treiber 2.0 enthalten

1.2 Mitgelieferte Treiber und Hilfsprogramme

HINWEIS : Beachten Sie bitte, daß Anleitungen für die Installation aller unten aufgelisteten Treiber und Hilfsprogramme als Texte auf der mitgelieferten CD oder den mitgelieferten Disketten enthalten sind.

Im Lieferumfang der **MEGA 3D** sind Treiber für die folgenden Betriebssysteme und Anwendungsprogramme enthalten ('optional' bezieht sich nur auf die Disketten-Version – die CD-ROM enthält immer alle Treiber):

- | | |
|--------------------------------|---|
| - MS Windows 3.x/95 | - Windows NT 3.5x/4.0 |
| - Compcore MPEG-Software | - Microsoft Direct 3D |
| - Direct Draw | - MicroStation v4.0/5.0 (optional) |
| - 3D Studio v1,v2 (optional) | - OS/2 (optional) |
| - AutoCAD v11/12/13 (optional) | - AutoShade mit Renderman v2.0 (optional) |

Zusätzlich werden mitgeliefert:

- | | |
|-----------|---|
| - CLMode | : Zur Definition des Monitortyps und Auswahl des Videomodus |
| - TSRFONT | : Zum Laden des 8x14-Zeichensatzes (nicht im ROM-BIOS) |

ABSCHNITT 2. LEISTUNGSMERKMALE

2.1 - Allgemeine Leistungsmerkmale

- ✓ Beschleunigung für die meisten Grafikoperationen der Benutzeroberfläche
- ✓ Unterstützung für eine Reihe verschiedener Auflösungen, Farbtiefen und Bildwiederholraten

2.2 - Fortgeschrittene Leistungsmerkmale

- ✓ **RAMBUS-Speicher - mit einer Bandbreite von bis zu 600 MB/sec.**
- ✓ Hardware-Überlagerung für bis zu 3 Video-Fenster
- ✓ Vertikale und horizontale Skalierung (Interpolation)
- ✓ Farbraumumwandlung YUV nach RGB
- ✓ Erhöhte Grafikgeschwindigkeit mit Drei-Operanden-BitBLT
- ✓ MPEG-Unterstützung

2.3 - Hardware-3D-Beschleunigung

- ✓ Hochgeschwindigkeits-Texture Mapping durch "Texturejet-Architektur"
- ✓ Gouraud-Schattierung
- ✓ Perspektivkorrektur und Z-Buffering
- ✓ Texture Map-Filterung & Alpha Blending
- ✓ Fogging & Texture Decompression

2.4 - Kompatibilität

- ✓ Kompatibel mit den Standards Open GL und Microsoft Direct 3D
- ✓ Kompatibel mit der PCI-Spezifikation 2.1
- ✓ 100% VGA-kompatibel auf BIOS-, Register- und Hardware-Ebene
- ✓ Unterstützung für Monitorbetrieb im non-interlaced-Modus
- ✓ Unterstützung für VESA Display Power Management Signaling (DPMS) zur Senkung des Energieverbrauchs bei Betrieb mit entsprechendem Monitor
- ✓ Automatische Konfiguration bei Betrieb mit VESA DDC2B-Monitoren
- ✓ Enthält Treiber für alle gängigen Betriebssysteme und Anwendungsprogramme

2.5 - Auflösungen und Farbtiefen

- ✓ 640x480 mit 16, 256, 64k und 16M Farben, non-interlaced
- ✓ 800x600 mit 16, 256, 64k und 16M Farben, non-interlaced
- ✓ 1024x768 mit 16, 256, 64k und 16M Farben, non-interlaced
- ✓ 1280x1024 mit 16, 256 und 64k Farben, non-interlaced
- ✓ 1600x1280 mit 16 und 256 Farben, non-interlaced

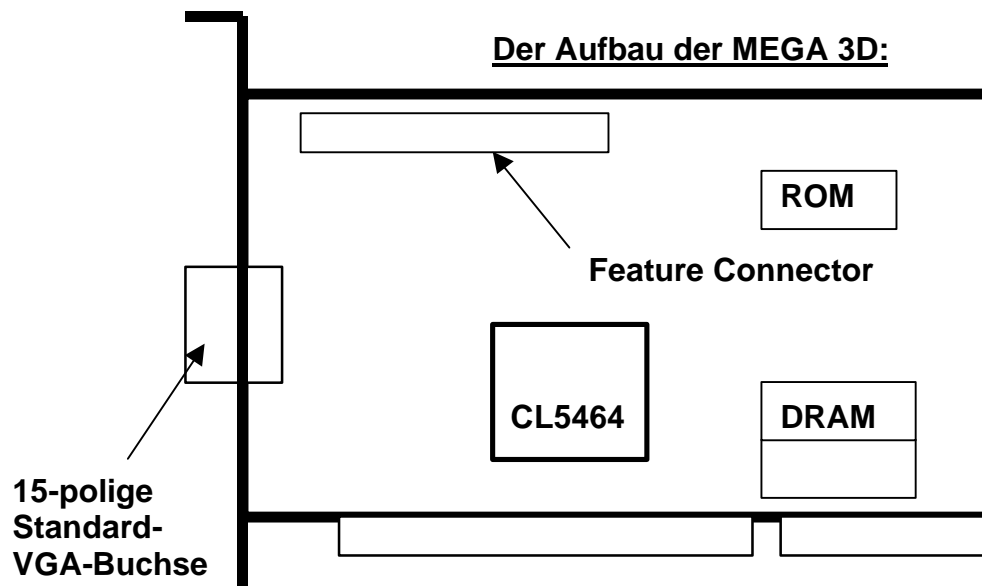
2.6 - GUI-Beschleuniger

✓ Beschleunigt die wichtigsten Basisfunktionen der grafischen Benutzerschnittstelle:

- BitBLT
- Image Transfer und Text Transfer
- Line Draw und Area Draw
- Short Stroke Vector Draw und Hardware Cursor
- Grafikmodi mit 8, 16, 24 und 32 bits/pixel.

ABSCHNITT 3. INSTALLATION DER HARDWARE

3.1 - Schematische Darstellung der Hardware



3.2 - Installation der Karte

Gehen Sie zur Installation der **MEGA 3D**-Grafikkarte folgendermaßen vor:

1. Schalten Sie den Strom an ALLEN Komponenten Ihres Systems ab, inklusive Peripheriegeräten wie Drucker, externe Laufwerke, Modems usw.
2. Lösen Sie die Befestigungsschrauben an der Abdeckung der Zentraleinheit und entfernen Sie letztere (Ihr Systemhandbuch hilft hier weiter).
3. Wählen Sie einen geeigneten (unbenutzten) PCI-Steckplatz für die **MEGA 3D**. Ihr Systemhandbuch sollte die Lage der PCI-Steckplätze zeigen. Schrauben Sie das entsprechende Abdeckungsblech am Gehäuse los, und bewahren Sie die Schraube vorsichtig auf.
4. Falls Sie eine existierende Grafikkarte durch die **MEGA 3D** ersetzen wollen, schrauben Sie das Abdeckungsblech dieser Karte los und entfernen Sie sie.

5. Installieren Sie die **MEGA 3D** im ausgewählten Steckplatz. Dazu richten Sie die goldene Kontaktleiste am unteren Ende der Karte am PCI-Steckplatz aus und drücken die Karte dann vorsichtig in den Steckplatz hinein. (Hinweis: vermeiden Sie Schäden an der Karte durch statische Elektrizität, indem Sie eine Metall-Oberfläche berühren, während Sie in der anderen Hand die Karte halten.)
6. Befestigen Sie die neu installierte Karte mit der Schraube (aus Schritt 3) am Gehäuse.
7. Setzen Sie die Abdeckung der Zentraleinheit wieder auf und schrauben Sie sie fest (siehe Schritt 1).

3.3 - Anschluß eines VGA-Monitors

Wenn Sie einen Monitor mit variabler Frequenz verwenden, benötigen Sie evtl. ein spezielles 15-poliges PS/2-kompatibles Adapter kabel. Näheres entnehmen Sie bitte dem Handbuch Ihres Monitors.

ABSCHNITT 4. ÜBERBLICK ÜBER DIE INSTALLATION DER SOFTWARE

Die **MEGA 3D** wird mit einer umfangreichen Ausstattung an Treibersoftware und Hilfsprogrammen geliefert und sollte damit für praktisch alle Anwendungsfälle gerüstet sein. Diese Treiber bieten eine wesentlich bessere Qualität und Leistung als die Standard-Treiber, die zum Lieferumfang des Betriebssystems gehören, und erweitern die Grafikmöglichkeiten in einer Reihe von Bereichen. Die Installation für einige Betriebssysteme wird im folgenden im Detail erklärt; Hinweise für die Installation anderer Treiber sind als Textdateien auf den Disketten/CDs enthalten.

WICHTIGER HINWEIS : Falls Sie sowohl Disketten als auch CDs erhalten haben, installieren Sie bitte die Treiber von den Disketten, da diese die neuesten Versionen enthalten.

4.1 - Treiberinstallation unter Windows '95

Der Treiber für Microsoft Windows 95 unterstützt auch 3D DirectDraw. Vor der Installation dieses Treibers muß zunächst die DirectX 2.0-Software von der Microsoft CD Games Sampler (im Verzeichnis[directx]) installiert werden:

1. Windows 95 vollständig installieren.
2. CD in das Laufwerk einlegen (startet automatisch).
3. Den Anweisungen am Bildschirm folgen, um DirectX zu installieren.

Nach der Installation von DirectX 2.0 installieren Sie den Treiber für Microsoft Windows 95 folgendermaßen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der Schreibtischoberfläche von Windows 95 (dem Hintergrund, der nicht von Fenstern oder Symbolen verdeckt wird). Aus dem Menü, das daraufhin erscheint, wählen Sie **“Eigenschaften”**. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **“Einstellungen”**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Konfiguration ändern”**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Ändern”** neben dem Eingabefeld für **“Grafikkarte”**.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Diskette”** im Bildschirm **“Modell auswählen”**.
6. Legen Sie die Diskette oder CD mit dem Windows 95-Treiber ein.
7. **Bei Installation von Diskette** geben Sie **A:\Win95** ein,
8. **Bei Installation von CD** stattdessen **d:\ger\5464vga\win95** unter **“Von Diskette installieren”**. Dann klicken Sie auf die Schaltfläche **“OK”**.
9. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um die Installation des Treibers für Microsoft Windows 95 durchzuführen.

Konfigurieren Sie den Treiber für Microsoft Windows 95 folgendermaßen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der Schreibtischoberfläche von Windows 95 (dem Hintergrund, der nicht von Fenstern oder Symbolen verdeckt wird). Aus dem Menü, das daraufhin erscheint, wählen Sie **“Eigenschaften”**. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld.
2. Ändern Sie Treiber- und Monitorkonfiguration im Dialogfeld **“Eigenschaften von Anzeige”**:
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Refresh”** und wählen Sie die geeignete Einstellung.
 - Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Einstellungen”** und wählen Sie die geeignete Einstellung für Ihren Monitor.
3. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um die Konfiguration des Treibers oder Monitors abzuschließen.

4.2 - Treiberinstallation unter Windows 3.1

Das Hilfsprogramm für die Installation unter Windows 3.1 kopiert alle Dateien des Treibers und der Hilfsprogramme auf die Festplatte. Führen Sie das Installationsprogramm folgendermaßen aus:

1. Stellen Sie sicher, daß Windows 3.1 vollständig und fehlerfrei installiert wurde.
2. Legen Sie die Disk **“ Windows 3.1 Driver”** in das Diskettenlaufwerk ein. Wenn Sie von CD installieren, gehen Sie zur Seite **MEGA 3D 5464 Graphics Card** auf der CD (in der Gruppe “Product Gallery”).
3. **Bei Installation von Diskette** wählen Sie den Befehl “Ausführen” aus dem **“Datei”**-Menü (oder drücken Sie zunächst ALT+D, dann R).
4. Geben Sie die richtige Laufwerksbezeichnung gefolgt von **INSTALL** (z. B. **A:\INSTALL**) in der Kommandozeile ein und klicken Sie auf **“OK”**.
5. **Bei Installation von CD** finden Sie auf der Seite MEGA 3D Graphics Card eine Schaltfläche namens ‘Install’ für den **Windows 3.1-Treiber**. Klicken Sie einfach darauf.
6. Klicken Sie auf **“Continue”** für Installation im Standard-Verzeichnis. Alternativ können Sie im ersten Dialogfeld das Verzeichnis angeben, in dem die Hilfsprogramme gespeichert werden sollen. Um ein anderes Verzeichnis auszuwählen tippen Sie einfach die Pfadangabe ein oder klicken Sie auf den Pfeil nach unten, um ein Verzeichnis zu selektieren. Klicken Sie danach auf **“Continue”**.

Nachdem der Treiber auf die Festplatte kopiert wurde wird automatisch das Hilfsprogramm WinMode ausgeführt. Mit diesem Programm können Sie die Konfiguration des Windows-Treibers auch später jederzeit ändern.

WinMode hilft Ihnen, den Windows 3.1-Treiber zu konfigurieren. Es erleichtert die Einstellung von Monitor, Farbe, Auflösung und Bildwiederholrate. Näheres dazu finden Sie in der Readme-Datei namens “winmode.txt.” auf der Treiberdiskette bzw. CD.

4.3 - Installation des CompCore-Treibers

Compcore-Treiber und -Hilfsprogramme werden benötigt, um Dateien vom Typ .AVI, .DAT und .MPG sowie MPEG- und Video-CDs wiederzugeben. Die neuesten Versionen dieser Software für Windows 3.1x und Windows 95 sind im Lieferumfang der MEGA 3D enthalten. Installieren Sie den Compcore-Treiber folgendermaßen:

1. Stellen Sie sicher, daß Windows 3.1 bzw. Windows 95 vollständig und fehlerfrei installiert wurde.
2. **Bei Installation von Diskette:** Legen Sie die Compcore-Diskette in Laufwerk A: ein. Wählen Sie **“Ausführen”** aus dem **“Datei”**-Menü des Program Managers von Window 3.1, **bzw.** wählen Sie **“Ausführen”** aus dem Menü der Schaltfläche **“Start”** von Windows 95.
3. Geben Sie **A:\SETUP** in der Kommandozeile ein und klicken Sie auf **“OK”**.
4. **Bei Installation von CD:** Gehen Sie zur Seite **MEGA 3D 5464 Graphics Card** und klicken Sie auf die **CompCore** 'Install'-Schaltfläche.
5. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um die Installation durchzuführen.

4.4 - Installation der Treiber unter Windows NT 3.5x

Nach Installation von Windows NT 3.5x installieren Sie den zugehörigen Treiber folgendermaßen:

1. Stellen Sie sicher, daß Windows NT 3.5x vollständig und fehlerfrei installiert wurde.
2. Wählen Sie **“Systemsteuerung”** aus der Hauptgruppe, danach das Symbol **“Anzeige”** und die Schaltfläche **“Konfiguration ändern”**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Ändern”**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Aktualisierte oder nicht aufgeführte Treiber”**.
5. **Bei Installation von Diskette:** Legen Sie die Windows NT 3.5x Treiberdiskette in das Laufwerk und geben Sie **A:\NT35** ein (oder einen anderen Laufwerksbuchstaben, falls zutreffend). Klicken Sie dann auf **“OK”**.
6. **Bei Installation von CD:** Legen Sie die CD in das Laufwerk, geben Sie **d:\ger\5464vga\winnt35** in der Kommandozeile ein und klicken Sie auf **“OK”**.
7. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Installieren”** und dann auf **“OK”** um die Treiberinstallation zu starten.
8. Wählen Sie **“A:\NT35”** (bei Installation von Diskette) oder **“Drive d:\ger\5464vga\winnt35\”** (bei Installation von CD) , wenn das Dialogfeld Windows NT Setup erscheint. Klicken Sie dann auf **“weiter”**.
9. Klicken Sie zwei mal auf **“OK”**

Wählen Sie **“Windows neu Starten”**, um den neu installierten Windows NT 3.5x-Treiber zu aktivieren. Wenn Sie stattdessen **“Kein Neustart”** wählen, wird der Treiber erst beim nächsten regulären Neustart installiert.

4.5 - Installation der Treiber unter Windows NT 4.0

Installieren Sie den Microsoft Windows NT 4.0-Treiber folgendermaßen:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der Schreibtischoberfläche von Windows NT (dem Hintergrund, der nicht von Fenstern oder Symbolen verdeckt wird). Aus dem Menü, das daraufhin erscheint, wählen Sie **“Properties”**. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld.
2. Klicken Sie auf die Registerkarte **“Settings”**.
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Change Display Type”** unten im Bildschirm **“Settings”**.
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Change”** neben dem Eingabefeld für **“Adapter Type”**.
5. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Have Disk”** im Bildschirm **“Select Device”**.
6. **Bei Installation von Diskette:** Legen Sie die Windows NT-Treiberdiskette in Laufwerk A: ein. Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm.
7. Geben Sie **A:\ NT40** ein wenn Windows NT fragt, wo sich der Treiber befindet. Der Windows NT-Treiber wird im Windows NT-Systemverzeichnis installiert.
8. **Bei Installation von CD:** Legen Sie die CD in das Laufwerk.
9. Geben Sie **d:\ger\5464vga\winnt4** ein wenn Windows NT fragt, wo sich der Treiber befindet. Der Windows NT-Treiber wird im Windows NT-Systemverzeichnis installiert.

Gehen Sie folgendermaßen vor, um den Windows NT 4.0-Treiber jederzeit zu konfigurieren:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf der Schreibtischoberfläche von Windows NT (dem Hintergrund, der nicht von Fenstern oder Symbolen verdeckt wird). Aus dem Menü, das daraufhin erscheint, wählen Sie **“Eigenschaften”**. Daraufhin erscheint ein Dialogfeld.
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche **“Einstellungen”** im Dialogfeld **“Eigenschaften von Anzeige”**, und ändern Sie Treiber- und Monitorkonfiguration.

Folgen Sie den Anweisungen am Bildschirm, um die Konfiguration des Treibers oder Monitors abzuschließen.

4.6 - Installation und Konfiguration anderer Treiber und Hilfsprogramme

Hinweise für die Installation und Konfiguration der im folgenden aufgelisteten Treiber und Hilfsprogramme sind als Textdateien auf den Disketten bzw. der CD enthalten, die mit der **MEGA 3D** geliefert wurde(n).

Betroffen sind die folgenden Treiber und Hilfsprogramme. Legen Sie die entsprechende Diskette oder die CD in das Laufwerk ein und benutzen sie die Textdateien in folgenden Verzeichnissen:

- AutoCAD (Autodesk ADI 4.2 Treiber) -[a:\adi42\autodesk.txt.]
-[d:\ger\5464vga\oth\adi42\autodesk.txt]
- MicroStation Treiber -[a:\mstn\mstation.txt.]
-[d:\ger\5464vga\oth\mstn\mstation.txt]
- OS/2 3.0 (Warp) Treiber -[a:\os2.txt.]
-[d:\ger\5464vga\os2\os2.text]
- DOS Utilities (CLMode/TSRFONT) -[a:\util\utility.txt.]
-[d:\ger\5464vga\dos\utility.txt]

(CLMode & TSRFONT verwenden dasselbe Installationsprogramm)

HINWEIS: Auf den Disketten bzw. der CD, die mit diesem Produkt geliefert wurde(n), befinden sich Informationen zur Installation und Konfiguration sämtlicher Treiber und Hilfsprogramme.

ABSCHNITT 5. FEHLERSUCHE

5.1 - Probleme mit der Hardware

Im folgenden finden Sie einige Hinweise was Sie tun können, wenn Ihre **MEGA 3D** nach der Installation nicht wie erwartet funktioniert.

HINWEIS : Vor Arbeiten im Rechner immer den Strom abschalten!

1. Prüfen Sie, ob die Karte fest im PCI-Bus sitzt und keine anderen Karten berührt.
2. Prüfen Sie, ob die goldene Kontaktleiste der Karte (die die Verbindung mit dem PCI-Bus herstellt) sauber ist; wenn nicht, reinigen Sie sie mit einem Radiergummi.
3. Prüfen Sie, ob der Monitor richtig angeschlossen ist, und ob die Belegung der Schnittstellen auf Seiten der Grafikkarte und des Monitors übereinstimmt.

5.2 - Häufig gestellte Fragen zum Thema "Monitor"

Q1. Warum verschiebt sich das Bild oder ändert seine Größe, wenn ich Darstellungsmodi wechsele?

Einige Monitore sind nicht in der Lage, die notwendigen Einstellungen automatisch vorzunehmen, oder synchronisieren nicht richtig mit dem Ausgangssignal der Karte. Daher kann unter Umständen eine manuelle Einstellung notwendig sein.

Q2. Welche Art Monitor brauche ich für Auflösungen von 800x600 bis 1024x768?

Um 800x600 Bildpunkte bei 72 Hz Bildwiederholrate darzustellen, muß Ihr Monitor eine horizontale Abtastrate von mindestens 35.2 kHz aufweisen (z. B. NEC 2A, 3D).

Um 1024*768 Bildpunkte im interlaced-Modus darzustellen, reicht eine Abtastrate von 35.5 kHz (z. B. NEC 3D, Seiko 1430 or 1440). Für die gleiche Auslösung im non-interlaced-Modus brauchen Sie bei einer Bildwiederholrate von 60 bzw. 70 Hz eine Abtastrate von 48.7 kHz (z. B. Sony HG 1304, NEC 4D, 5D, Seiko 1450) bzw. 56.4 kHz (z. B. NEC 4FG).

Q3. Welche Art Monitor brauche ich für die Auflösung 1280*1024?

Hierfür sollte mindestens ein 19-Zoll-Monitor verwendet werden, der über eine Abtastrate von 47.5 kHz verfügt (z. B. NEC 4FG).

ABSCHNITT 6. MICROSOFT 3D GAMES SAMPLER CD

Evtl. erhalten Sie mit Ihrer MEGA 3D die neueste Microsoft 3D Games Sampler CD. Auf dieser CD finden Sie die folgenden Spiele, präsentiert unter einer intuitiven und spannenden Benutzeroberfläche:

Games included

Microsoft Games Sampler 2 für Windows 95

The 3DO Company - **Captain Quazar™**, **Decathlon™**

Berkeley Systems - **You Don't Know Jack™**

Blizzard

Entertainment - **Diablo™**

DreamWorks Interactive - **The Neverhood™**

Electronic Arts - **Road Rash™**

Epic MegaGames, Inc. - **Fire Flight™**

Inscape - **(Hold Onto Your) Nuts!™**, **Drowned God™**, **Ravage D.C.X.™**

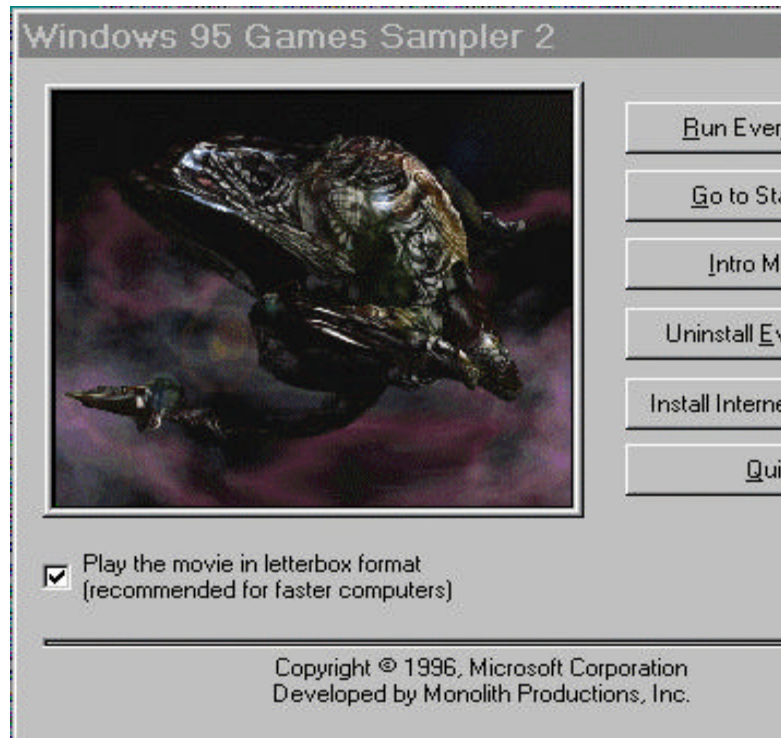
Looking Glass Technologies, Inc. - **Flight Unlimited™**

Microsoft - **Hellbender™**, **Monster Truck Madness™**

Strategic Simulations Incorporated - **War Wind**

Tsunami - **Free Enterprise™**

Viacom New Media - **DeathDrome™**





Nützliche Internet-Adressen

Sollten Sie die Treiber passend zu Ihrem Betriebssystem nicht auf dieser MMCD CD-ROM finden, so schauen Sie am besten unter folgenden Adressen im Internet nach, um weiter Informationen zu erhalten...

www.cirrus.com

Cirrus Logic Home Page

www.mmcd.com

MMCD Home Page

Vielen Dank