



Per ottenere i migliori risultati nella visualizzazione del file, bisogna utilizzare una risoluzione di 1024 x 768 o maggiore.

## Sommario

---



### [Pannello di Controllo MGA](#)

#### [Configurazione](#)

#### [Colore del cursore](#)

#### [Impostazioni avanzate](#)



### [Accesso rapido](#)



### [Elenco delle funzioni](#)



### [Altri programmi](#)

# Funzioni

---

Fare clic su una qualunque funzione dell'elenco per ottenere una breve descrizione.

[CenterPOPUP](#)

[CenterWINDOW](#)

[Colore del cursore](#)

[DCI](#)

[DDC \(canale dei dati del display\)](#)

[Supporto DPMS](#)

[Tastirapidi](#)

[ModeSWITCH immediato / QCDP](#)

[MaxVIEW](#)

[PanLOCK](#)

[PixelTOUCH](#)

[Modi VESA SVGA](#)

[Desktop virtuale](#)

[\*\*Al Sommario\*\*](#)

Quando si fa clic su **OK**, le nuove impostazioni vengono accettate e la finestra di dialogo si chiude.

Quando si fa clic su **Annulla**, vengono annullate tutte le modifiche effettuate da quando si è aperta la finestra di dialogo, e quest'ultima viene chiusa.

MGA (Matrox Graphics Architecture) introduce funzioni con prestazioni di un livello senza precedenti per il desktop PC. MGA fornisce l'accelerazione massima del mondo per le diffuse applicazioni basate su Windows e su DOS.

## CenterPOPUP

La funzione **CenterPOPUP** fa in modo che qualunque messaggio di errore a comparsa o finestra di dialogo di avviso sia centrata nel display di visualizzazione. Questo assicura che l'utente sia appropriatamente informato di qualunque problema relativo alle applicazioni od al sistema. Questo si rivela molto utile quando si sta utilizzando il Desktop virtuale o se si è eseguito uno zoom. Si può attivare la funzione facendo clic sulla casella di controllo **CenterPOPUP** nella finestra di dialogo **Pannello di Controllo MGA**.

**CenterPOPUP** funziona solo per le finestre a comparsa; ciò significa che gli altri tipi di finestra (quali le finestre di applicazione, le barre degli strumenti con posizione mobile, ecc.) non saranno influenzati da **CenterPOPUP**.

**CenterPOPUP** differisce da **CenterWINDOW** per un aspetto essenziale: **CenterPOPUP** sposta la **finestra a comparsa** nell'area del display di visualizzazione, mentre **CenterWINDOW** sposta **l'area del display di visualizzazione** nella finestra dell'applicazione.

## CenterWINDOW

La funzione **CenterWINDOW** centra l'area del display nella finestra correntemente attiva. Si deve attivare questa funzione facendo clic sul pulsante **Hotkeys...** nel **Pannello di Controllo MGA** e poi facendo clic sulla casella di controllo **Attiva tasto rapido** di **CenterWINDOW** nella finestra di dialogo Selezione tasto rapido. (Si può anche modificare il tasto rapido assegnato se lo si desidera).

Si supponga di avere quattro applicazioni aperte sul Desktop e che non le si possano visualizzare tutte allo stesso tempo. Quando si desidera centrare il display su una di esse, utilizzare Task Manager (Ctrl-Esc) per passare all'applicazione, poi utilizzare la combinazione di tasti rapidi **CenterWINDOW** per spostare l'area di visualizzazione del Desktop sull'applicazione attiva. Il puntatore del mouse è posto al centro della finestra. Questa funzione ha effetto quando si esegue uno zoom avanti su un'altra area o quando si ha un Desktop virtuale. **CenterWINDOW** è disponibile solo mediante un tasto rapido.

## Desktop virtuale

**Pannello di Controllo MGA** consente di impostare un'area di **Desktop** virtuale di dimensioni maggiori rispetto al display della videata reale. Per esempio, la funzione consente di impostare un ambiente **Desktop** di Windows che occupa un'area di un massimo di 1600 x 1200 pixel, ma di visualizzarla con una dimensione del **Display** di 1024 x 768.

Quando si desidera visualizzare una parte della videata nascosta dalla vista (ma ancora attiva nell'area del **Desktop**) basta toccare uno dei margini della videata con il cursore del mouse per eseguire la panoramica sulla parte. (Vedere anche le funzioni PanLOCK e PixelTOUCH).



## **Colore del cursore**

La funzione Colore del cursore consente di personalizzare i colori di primo piano e di sfondo del cursore. Per ottenere ulteriori dettagli, [fare clic su questo testo](#).

## **DCI (Interfaccia di controllo del display)**

DCI è un'interfaccia software a livello di driver la quale utilizza l'hardware per accelerare le normali prestazioni di Windows per alcuni giochi ed applicazioni per la riproduzione video (quali Media Player). DCI accelera la riproduzione dei file QuickTime, AVI e MPEG se le applicazioni del riproduttore video supportano DCI.

Altre funzioni includono:

- qualità migliore della riproduzione video
- migliore qualità dei grafici e del video mediante l'accesso a hardware per l'espansione dell'immagine
- supporto dei grafici e del video a buffer doppio
- conversione dello spazio-colore hardware (conversione dei dati del colore da YUV a RGB)

## Tastirapidi

I Tastirapidi consentono di accedere a molte funzioni del programma **Pannello di Controllo MGA** senza dover utilizzare le finestre di dialogo. Per ottenere ulteriori dettagli, [fare clic su questo testo](#).

## ModeSWITCH immediato

**ModeSWITCH** immediato consente di passare a varie risoluzioni e dimensioni del Desktop ed a varie profondità dei colori 'al volo' (senza riavviare Windows). Per ottenere ulteriori dettagli, [fare clic su questo testo](#)

## PanLOCK

**PanLOCK**, che attiva o disattiva la panoramica e lo scorrimento, è utile soprattutto quando si è effettuato uno zoom avanti o si utilizza un Desktop virtuale e non si vuole eseguire accidentalmente una panoramica od uno scorrimento.

Si può commutare fra **PanLOCK** disattivo ed attivo attivando ed utilizzando il relativo tasto rapido o facendo clic sul pulsante **PanLOCK** o sul pannello **Accesso rapido**.

## PixelTOUCH

La funzione **PixelTOUCH** fornisce la panoramica e lo zoom accelerati mediante l'hardware. Per ottenere ulteriori dettagli, [fare clic su questo testo](#).

## MaxVIEW

La funzione **MaxVIEW** consente di ingrandire la finestra di un'applicazione all'interno dei confini dell'area di visualizzazione del desktop. Per ottenere ulteriori dettagli, [fare clic su questo testo](#).

## Programma di setup DOS

### Programma di setup DOS

NOTE: All calls to this topic have been removed for the unified Help. Im keeping the topic just in case this option gets restored to the software in the future Keyword is **setup DOS, programma**; (this keyword was taken from the Other Programs (Altri programmi) table)

Eeguire il programma di *setup* DOS per selezionare e provare un monitor al di fuori dell'ambiente Windows e per impostare il sistema per AutoCAD per DOS. Il programma si trova sul dischetto MGA CAD e può essere installato mediante questo.



## **Supporto DPMS**

MGA supporta DPMS (Display Power Management Signaling), il quale è un programma standard VESA che utilizza un meccanismo hardware per controllare il consumo di alimentazione di qualunque monitor conforme a VESA DPMS (Energy Star).

## Programma Selezione Monitor

Il programma Selezione Monitor, che viene eseguito a partire da un'icona del gruppo **PowerDesk per MGA** in Windows, informa i driver di MGA sulle limitazioni del monitor per quanto riguarda:

- la risoluzione massima (utilizzata da **ModeSWITCH**)
- la frequenza di rinfresco verticale (assicurarsi che il monitor possa gestire la **frequenza massima** visualizzata)

## Programma Disinstalla

Il programma **Disinstalla** consente di rimuovere o di disattivare (e più tardi di riattivare) tutto o parte del software MGA Windows e DynaView. Vi si può accedere dal gruppo **PowerDesk per MGA**.

Il termine Desktop virtuale viene utilizzato quando l'impostazione di **Desktop** è maggiore della **Risoluzione** selezionata.

## Canale dei dati del display

Il Canale dei dati del display è conforme ad uno standard VESA che consente ai monitor dotati di DDC di informare il sistema o la scheda grafica delle funzioni del display. Tutte le schede MGA sono in grado di interagire con i monitor ed i sistemi dotati di funzioni DDC. Se solo il monitor supporta DDC, non vi sono altri collegamenti da eseguire ed il corretto file del monitor viene selezionato automaticamente per l'utente. Inoltre non si potrà eseguire il programma Selezione Monitor per modificare la selezione del monitor.

Se si possiedono un monitor **ed un sistema** che supportano DDC, bisogna innestare il cavo piatto del DDC dalla mother board del sistema al connettore DDC situato sulla scheda Matrox. Questo connettore (4 pin) si trova nell'angolo superiore sinistro della scheda ed è mostrato nell'illustrazione della scheda nel Matrox *Installation Guide*. Leggere il manuale utente del computer per individuare il cavo piatto sulla mother board.

## **Modi VESA**

Il supporto per tutti i modi VESA SVGA viene fornito automaticamente da tutti i chip BIOS Matrox.

## Altri programmi

---

[Programma Informazioni sulla Scheda](#)

[Programma Selezione Monitor](#)

[DynaView per Windows](#)

[Programma Disinstalla](#)

[Al Sommario](#)

## Programma Informazioni sulla Scheda

Il programma Informazioni sulla Scheda, che viene eseguito a partire da un'icona del gruppo **PowerDesk per MGA** in Windows, fornisce i dettagli sulla configurazione dell'hardware e del software della scheda Matrox.

Le informazioni includono il tipo di scheda, la quantità di RAM, il tipo di chip RAMDAC, il tipo di chip acceleratore, l'attivazione o la disattivazione di VGA, il tipo di BIOS, le funzioni 3D, il mappamento della memoria e il nome del file del monitor che il driver sta utilizzando. Se Monitor sconosciuto è elencato quale tipo di monitor, ciò significa che non si è selezionato un file del monitor con il programma Selezione Monitor MGA oppure che si è eliminato il file *mga.inf*.



## Screen Saver 3D

### Screen Saver 3D

NOTE: All calls to this topic have been removed for the unified Help. Im keeping the topic just in case this option gets restored to the software in the future Keyword is **Screen Saver 3D**, (this keyword was taken from the Other Programs (Altri programmi) table)

Se si è installato lo Screen Saver 3D MGA, esso consente di avere diversi modelli 3D mostrati quali display di screen saver. Vengono forniti alcuni modelli d'esempio e se si possiede AutoCAD per Windows, si possono utilizzare anche i propri disegni quali screen saver. Anche DPMS (Display Power Management Signaling) viene supportato dal programma screen saver.

Per attivare lo screen saver bisogna eseguire il **Pannello di Controllo di Windows**, selezionare il **Desktop** e poi selezionare *Screen Saver 3D MGA* dall'elenco degli screen saver disponibili. Per ottenere ulteriori dettagli sul programma Screen Saver 3D, fare clic sul pulsante **Setup** nel pannello Screen Saver (di Desktop), poi fare clic sul pulsante **Guida** nella finestra di dialogo **Setup di Screen Saver 3D MGA**.

## DynaView per Windows

Il driver di DynaView 2D per Windows fornisce:

- supporto per AutoCAD 12 e 13
- alta risoluzione, fino a 1600x1200
- funzionamento basato su un elenco di display ed accesso diretto alla scheda, i quali forniscono panoramiche, zoom e ritracciamenti molto veloci
- il Visualizzatore Matrox, il quale fornisce comandi aggiuntivi, quali Spy Glass e Zoom Dynamic

Le note di installazione sono fornite nel manuale Matrox *Installation Guide*

## Programma Visualizzatore 3D

### Visualizzatore 3D

NOTE: All calls to this topic have been removed for the unified Help. Im keeping the topic just in case this option gets restored to the software in the future The Keyword is **Visualizzatore 3D**; (this keyword was taken from the Other Programs (Altri programmi) table)

Con AutoCAD per Windows ed il Visualizzatore DynaView 3D si possono eseguire manipolazioni 3D in tempo reale sui file *.bin* creati dai modelli dell'utente. I file *.bin* devono essere stati creati in precedenza utilizzando il programma ADS dall'interno di AutoCAD per Windows. I file *.bin* possono essere utilizzati anche da Screen Saver 3D MGA.

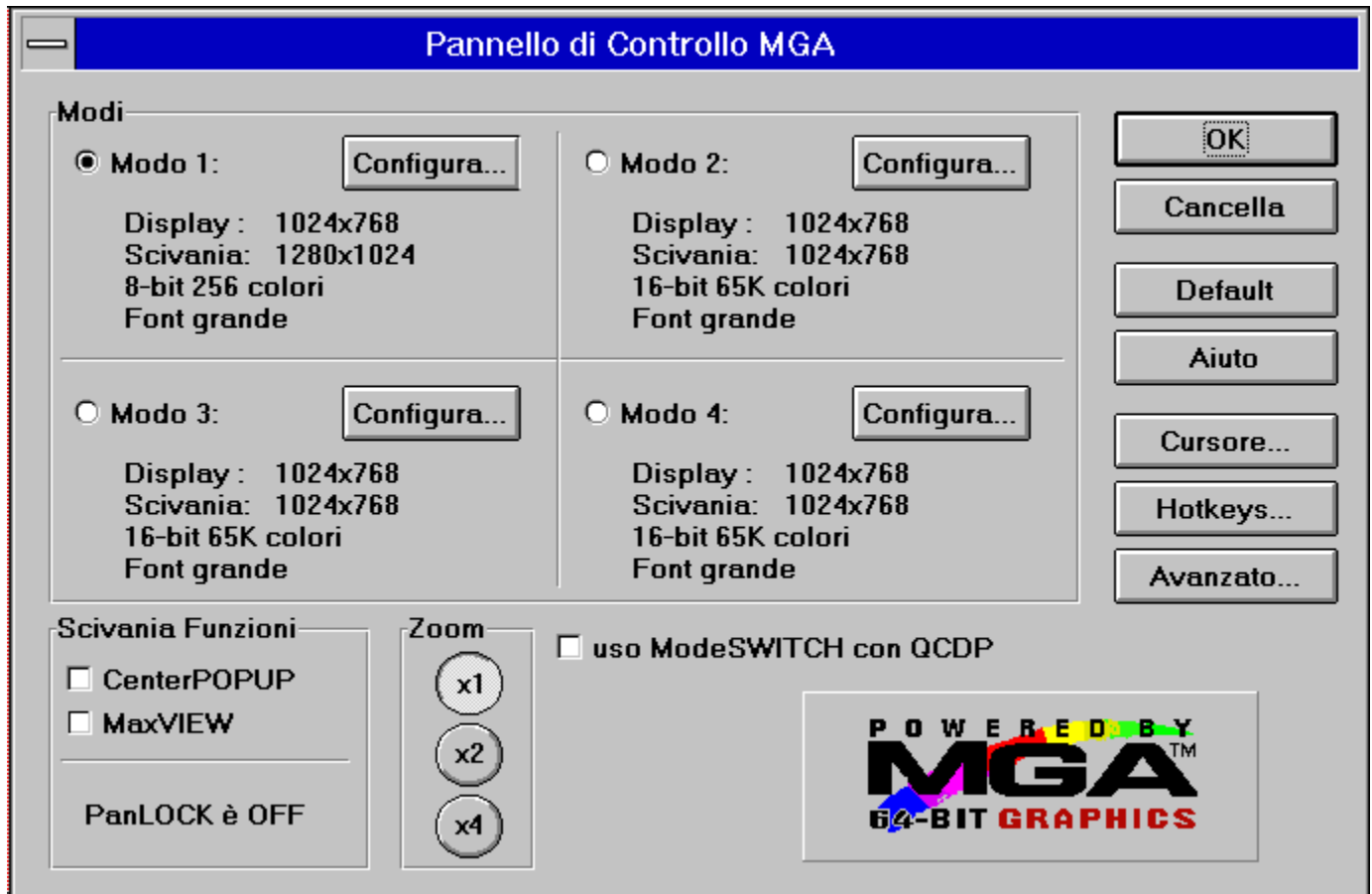
L'installazione del software DynaView 3D viene illustrata nel manuale Matrox *Installation Guide*. Inoltre viene installato un file *leggimi* nel programma Visualizzatore 3D e all'interno del programma Visualizzatore è disponibile la Guida in linea.

## Programma Selezione Monitor

L'utility Selezione Monitor MGA identifica il monitor per l'hardware MGA e consente di provare il display. Bisogna eseguire il programma per informare l'hardware MGA delle limitazioni del monitor. Fare doppio clic sull'icona Selezione Monitor MGA nella finestra del gruppo **PowerDesk per MGA** per avviare il programma.

# Pannello di Controllo MGA Millennium

Fare clic sull'immagine in basso per ottenere ulteriori informazioni:



## Guida rapida:

Per ottenere la guida all'interno di una qualunque finestra di dialogo nel programma vero e proprio (non nella guida in linea), premere il **pulsante destro del mouse** quando il cursore si trova su un qualunque pulsante o pannello.

[Al Sommario](#)

Fare clic qui per selezionare Modo 1. Quando si fa clic su OK, il sistema passa alla configurazione del display selezionata.

Fare clic qui per selezionare Modo 2. Quando si fa clic su OK, il sistema passa alla configurazione del display selezionata.

Fare clic qui per selezionare Modo 3. Quando si fa clic su OK, il sistema passa alla configurazione del display selezionata.



Fare clic qui per selezionare Modo 4. Quando si fa clic su OK, il sistema passa alla configurazione del display selezionata.

Questo pulsante consente di configurare il **Modo 1**. Per visualizzare la finestra di dialogo **Setup** fare [clic su questo testo](#)

Questo pulsante consente di configurare il **Modo 2**. Per visualizzare la finestra di dialogo **Setup** fare [clic su questo testo](#)

Questo pulsante consente di configurare il **Modo 3**. Per visualizzare la finestra di dialogo **Setup** fare [clic su questo testo](#)

Questo pulsante consente di configurare il **Modo 4**. Per visualizzare la finestra di dialogo **Setup** fare [clic su questo testo](#)

## OK

Il pulsante **OK** consente di accettare le modifiche effettuate sul display e di chiudere il programma **Pannello di Controllo MGA Millennium**. Le opzioni **Display**, **Desktop**, **Colori** e **Font** hanno effetto solo quando Windows viene riavviato.

Se non si sta utilizzando il driver **ModeSWITCH** e vengono introdotte delle modifiche nel modo corrente (o si attiva o disattiva **ModeSWITCH**), Windows deve essere riavviato affinché le nuove impostazioni abbiano effetto.

Se non si ha bisogno che una modifica diventi immediatamente attiva, si può fare clic sul pulsante **Continua**, il quale consente di continuare a lavorare con le stesse impostazioni fino alla fine della sessione di Windows. Le modifiche avranno effetto la volta successiva che si avvia Windows.

## **Annulla**

Il pulsante **Annulla** consente di annullare tutte le nuove selezioni effettuate da quando è stata aperta la finestra di dialogo **Pannello di Controllo MGA Millennium** e di chiudere il programma **Pannello di Controllo MGA Millennium**.

## Valori predefiniti

Per reimpostare tutte le opzioni (solo in questa finestra di dialogo) ai loro valori predefiniti, fare clic su **Valori predefiniti**.

I valori predefiniti del **Pannello di Controllo MGA Millennium** sono:

- Zoom x1
- Disattiva **ModeSWITCH**
- caselle di controllo di **Funzioni** non attivate
- il display corrente è in Modo 1



## Cursore

Fare clic sul pulsante **Cursore** per aprire la finestra di dialogo **Selezione del colore del Cursore**. Qui si possono impostare interattivamente i colori del cursore del mouse. Per visualizzare la finestra di dialogo **Selezione del colore del Cursore** [fare clic sul testo.](#)

## Tastirapidi

Quando si fa clic sul pulsante **Hotkeys...**, si apre una finestra di dialogo la quale consente di configurare le impostazioni dei tasti rapidi per: i quattro modi di display, **PixelTOUCH**, **MaxVIEW**, **CenterWINDOW** e **PanLOCK**.

Si noti che anche se le combinazioni di tasti rapidi vengono selezionate, nessuna è attivata secondo il valore predefinito. Le impostazioni dei **tasti rapidi** predefiniti sono mostrate di seguito:

The image shows a dialog box titled "Selezione Hotkey" with a blue header bar. It contains eight sections, each with a title, a checkbox for "Abilita Hotkey", and a dropdown menu for selecting a hotkey. The sections are arranged in a 4x2 grid. At the bottom, there are three buttons: "OK", "Cancella", and "Default".

Modo	Abilita Hotkey	Hotkey
Modo 1	<input type="checkbox"/>	Shift+F6
Modo 2	<input type="checkbox"/>	Shift+F7
Modo 3	<input type="checkbox"/>	Shift+F8
Modo 4	<input type="checkbox"/>	Shift+F9
PixelTOUCH	<input type="checkbox"/>	Ctrl+F5
MaxVIEW	<input type="checkbox"/>	Ctrl+F11
CenterWINDOW	<input type="checkbox"/>	Ctrl+F12
PanLOCK	<input type="checkbox"/>	Ctrl+F3

Buttons: OK, Cancella, Default

## Avanzato

Questo pulsante consente di configurare certe impostazioni delle **Funzioni di accelerazione** e di **True color** per la scheda MGA Millennium. Per visualizzare la finestra di dialogo **Setup Avanzato**, [fare clic su questo testo](#)

## CenterPOPUP

Questa funzione fa in modo che un qualunque messaggio di errore a comparsa o finestra di dialogo di avviso venga centrata sul display di visualizzazione. Questo assicura che l'utente venga informato appropriatamente di qualunque problema dell'applicazione o del sistema. Si rivela molto utile quando si utilizza un Desktop virtuale o quando si esegue uno zoom. Si può attivare questa funzione facendo clic sulla casella di controllo **CenterPOPUP**.

Questa funzione è attiva solo per le finestre a comparsa; questo significa che gli altri tipi di finestra (quali le finestre di applicazione, le barre degli strumenti con posizione mobile, ecc.) non vengono influenzati da **CenterPOPUP**.

**CenterPOPUP** differisce da **CenterWINDOW** per un aspetto essenziale: **CenterPOPUP** sposta la **finestra a comparsa** nell'area del display di visualizzazione, mentre **CenterWINDOW** sposta **l'intera applicazione** nell'area del display di visualizzazione.

## MaxVIEW

Quando si utilizza il pulsante **Ingrandisci** in un'applicazione, **MaxVIEW** limita le dimensioni della finestra in modo che non si estenda al di fuori dell'area di lavoro visualizzata (si può eseguire uno scorrimento sul desktop per raggiungere una qualunque area che si trovi al di fuori della videata). **MaxVIEW** non funziona se si è eseguito uno zoom x2 o x4.

Si può commutare tra **MaxVIEW** disattivato ed attivato utilizzando il relativo tasto rapido o facendo clic sulla casella di controllo **MaxVIEW** nella finestra di dialogo **Pannello di Controllo MGA Millennium** o sul pulsante **MaxVIEW** in **Accesso rapido**.

Alcuni programmi, quali Word, possono non limitare le dimensioni verticali della finestra dell'applicazione, anche se MaxVIEW è attivato.

## PanLOCK

Nella finestra di dialogo **Pannello di Controllo MGA Millennium**, l'area **PanLOCK** informa che **PanLOCK** è attivato. Si può commutare fra **PanLOCK** disattivato ed attivato utilizzando il relativo tasto rapido, o facendo clic sul pulsante **PanLOCK** in **Accesso rapido**.

Quando si seleziona un Desktop di dimensioni maggiori della risoluzione del display, la panoramica viene automaticamente attivata. Si può **bloccare** la vista in una certa area e quindi disattivare temporaneamente la panoramica, attivando il commutatore **PanLOCK**. Per riattivare la panoramica, disattivare **PanLOCK** e toccare il margine della videata con il cursore del mouse. Se non si utilizza alcun Desktop virtuale, non è possibile effettuare la panoramica finché non si effettua uno zoom.

Questa funzione non viene disattivata quando si esegue uno zoom indietro (se più tardi si esegue uno zoom avanti **PanLOCK** rimane attivo).

## Zoom di PixelTOUCH

Si può effettuare uno zoom avanti facendo clic su uno dei pulsanti del pannello **zoom** nel **Pannello di Controllo MGA Millennium** o in **Accesso rapido**. Si può anche premere il tasto rapido definito dall'utente per commutare fra i tre fattori di zoom. Si noti che i tasti rapidi di **PixelTOUCH non funzionano se è attiva una finestra DOS**.

Quando il tasto rapido **PixelTOUCH** è attivato, si può utilizzare una combinazione di tasti rapidi che modifica istantaneamente il fattore di zoom. Lo zoom è centrato sulla posizione corrente del cursore del mouse. Questa funzione può essere molto utile per il ritocco delle immagini e per esaminare in primo piano parte di un display ad alta risoluzione e di grandi dimensioni.

Il tasto rapido (Ctrl + F5 è il valore predefinito) commuta, in sequenza ciclica, fra i tre fattori di zoom ( x1, x2, x4, x1, ...). Si noti che lo zoom x4 non è disponibile alle risoluzioni 800 x 600 ed a quelle minori.

Quando si esegue uno zoom su un'immagine, le altre aree dell'immagine si trovano al di fuori dell'area di visualizzazione. Per visualizzare le parti nascoste quando si utilizzano fattori di zoom maggiori di x1, spostare il cursore del mouse sul margine della videata e questa si sposterà in quella direzione (**PanLOCK** deve essere impostato **OFF**). Con i fattori di zoom x1, x2 e x4, il display esegue una panoramica di 16, 32 e 64 pixel alla volta, rispettivamente.

# ModeSWITCH

---

La funzione **ModeSWITCH** introduce un metodo alternativo per impostare il display. **ModeSWITCH** consente di commutare fra varie risoluzioni e profondità del pixel 'al volo' (senza riavviare Windows).

Questo modo rapido di modificare il display è utile specialmente quando si lavora simultaneamente con numerose applicazioni che richiedono dimensioni diverse od un numero diverso di colori visualizzati. Per esempio, utilizzando **ModeSWITCH**, si può ritoccare una foto utilizzando 16,7 milioni di colori, poi passare rapidamente ad una risoluzione alta, quale 1600 x 1200, per eseguire le operazioni di layout della pagina.

Quando si **attiva o disattiva** la casella di controllo **Usa ModeSWITCH con QCDP** (e poi si fa clic su **OK**), **bisogna riavviare Windows**. Appare una finestra di dialogo, la quale informa che bisogna riavviare Windows affinché le modifiche abbiano effetto. Dopo che si è utilizzata la funzione **ModeSWITCH**, non sarà più necessario riavviare Windows quando si commutano o si modificano i modi di display.

A questo punto si può anche selezionare **Continua** per uscire dal **Pannello di Controllo MGA Millennium** e riavviare Windows manualmente in un momento successivo o selezionare **Riavvia Windows** per riavviare Windows automaticamente ed immediatamente. Se si seleziona **Annulla**, le modifiche saranno annullate.

La funzione **QCDP** (Quality Color Dithering Process) di **ModeSWITCH** utilizza dei modi speciali ad 8 bit ed a 15 bit invece di quelli usuali a 8 ed a 16 bit. Essi includono un processo di retinatura hardware il quale emula true color (una profondità del pixel di 24 bit) utilizzando solo 8 o 15 bit di colore. Ciò consente una maggior selezione delle risoluzioni rispetto ai modi a 24 bit, 16,7 milioni di colori. Lo svantaggio è costituito dalla velocità di funzionamento, la quale sarà minore di quella del driver standard a 256 colori, ma circa la stessa di quella del driver a 24 bit.

**ModeSWITCH** può far risparmiare molto tempo quando si passa, per esempio, da un display a 256 colori ad alta risoluzione ad un modo a 16,7 milioni di colori con una risoluzione media. Gli altri vantaggi sono il fatto che la commutazione del display sia immediata e che tutte le applicazioni possano rimanere aperte, perché Windows non viene mai riavviato.

**NOTA:** Si deve eseguire il programma Selezione Monitor e configurare in funzione del monitor prima di utilizzare il driver **ModeSWITCH**. Quando si avvia il driver **ModeSWITCH**, esso commuta per un istante il monitor alla risoluzione più alta, prima di passare a quella correntemente selezionata. Se si sta utilizzando il file del monitor i parametri del quale vanno oltre i limiti delle funzioni del monitor, a questo punto il display potrebbe apparire vuoto.

Quando si attiva la casella di controllo **Usa ModeSWITCH con QCDP**, si è in grado di commutare fra i quattro modi configurati senza riavviare Windows ogni volta. Si dovrà riavviare Windows solo quando si attiva o si disattiva **ModeSWITCH** stesso. Si noti che Windows viene avviato sempre con l'ultimo modo che si è utilizzato.

Si può anche modificare la configurazione di un modo mentre si esegue **ModeSWITCH** ed utilizzarlo immediatamente. In **ModeSWITCH**, tutti i modi (eccetto colori a 24 bit) utilizzano la funzione **QCDP**.

## Commutazione dei modi del display

Si può commutare fra i modi del display:

- facendo clic sul pulsante dell'opzione per un modo nella finestra di dialogo **Pannello di Controllo MGA Millennium**
- utilizzando il pannello **Accesso rapido** per selezionare un modo
- utilizzando il tasto rapido del modo



Il driver **ModeSWITCH** può utilizzare il Font **piccolo** o **grande**, ma lo stesso font sarà utilizzato per *tutti i modi*. Il Font **piccolo** sarà selezionato per tutti i modi se una delle risoluzioni di **ModeSWITCH** lo utilizza. Sarà necessario riavviare Windows se si modifica la dimensione del font mentre si utilizza **ModeSWITCH**.

[Al Sommario](#)

[Al Pannello](#)

## ModeSWITCH

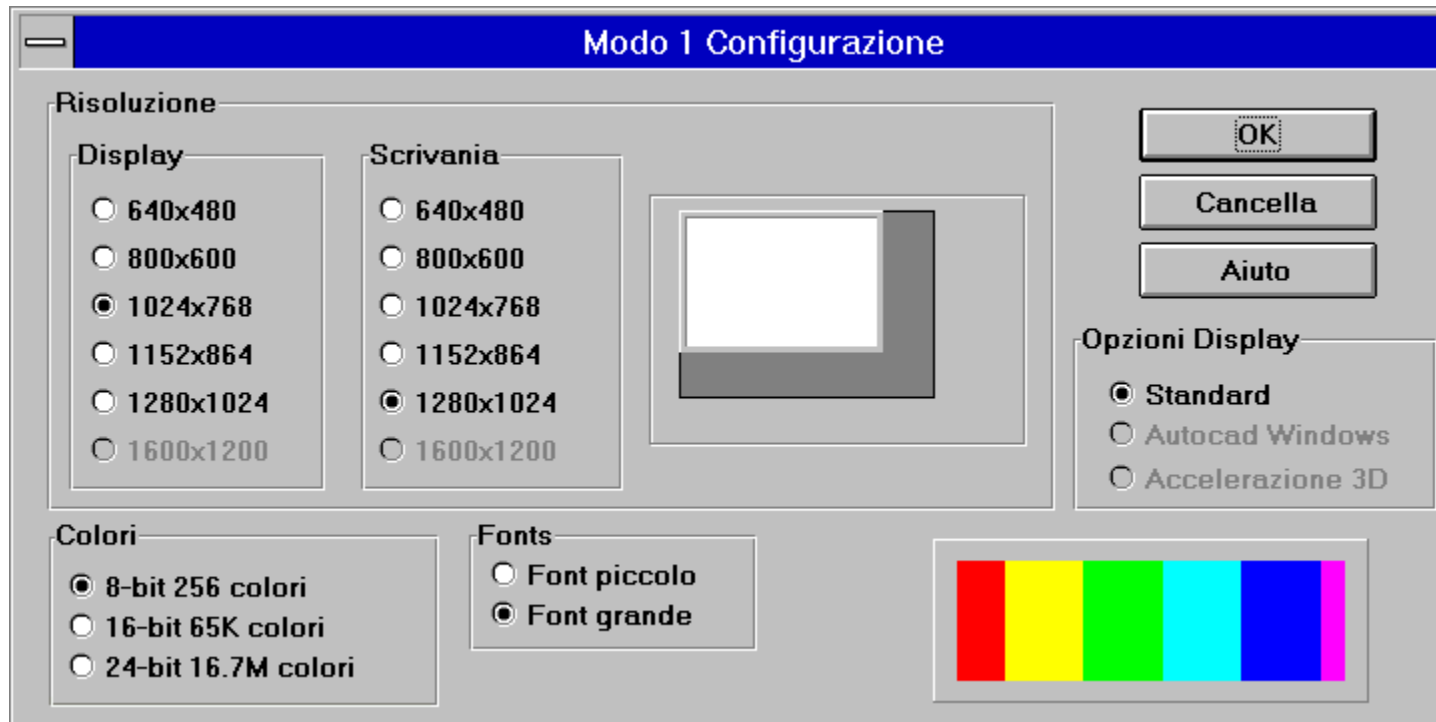
**ModeSWITCH** introduce un metodo alternativo per impostare il display. La funzione **ModeSWITCH** consente di commutare fra varie risoluzioni e profondità del pixel 'al volo' (senza riavviare Windows). Per ulteriori informazioni, [fare clic sul testo](#).

## Impostazioni del display

Queste sono le impostazioni correnti di **Display**, **Desktop**, **Colori**, **Font** e **3D** per il modo. Per ulteriori dettagli, [fare clic sul testo](#).

# Configurazione

Fare clic sull'immagine sottostante per ottenere ulteriori informazioni:



## Guida rapida:

Per ottenere la guida all'interno di una qualunque finestra di dialogo nel programma vero e proprio (non nella guida in linea), premere il **pulsante destro del mouse** quando il cursore si trova su un qualunque pulsante o pannello.

[Al Sommario](#)

[Al Pannello](#)

## Risoluzione del display

Fare clic su uno dei pulsanti dell'opzione del pannello **Display** per selezionare una nuova risoluzione della videata. Non tutte le risoluzioni supportate dal **Pannello di Controllo MGA Millennium** sono disponibili su tutte le schede o su tutti i monitor (alcune sono ombreggiate).

Si può selezionare la **Risoluzione** facendo clic su un pulsante dell'opzione o sul pulsante sinistro del mouse nel pannello del display di visualizzazione (a destra del pannello delle impostazioni **Desktop**) e trascinando per ridimensionare l'area bianca della 'videata'.

## Riavviare Windows

Se non si sta utilizzando la funzione ModeSWITCH e si introducono delle modifiche in **Display**, **Desktop**, **Colori** o **Font** per il modo corrente (o si attiva o disattiva ModeSWITCH), bisogna riavviare Windows affinché le nuove impostazioni abbiano effetto.

## Risoluzione del Desktop

**Pannello di Controllo MGA Millennium** consente di impostare un'area **Desktop** di dimensioni maggiori di quelle del display della videata reale. Per esempio, questa funzione consente di impostare un ambiente **Desktop** di Windows il quale occupa un'area di un massimo di 1600 x 1200 pixel, ma di visualizzarla con una dimensione del **Display** di 1024 x 768.

Il Desktop virtuale consente, per esempio, di:

- visualizzare un documento costituito da due pagine, una accanto all'altra
- aprire un foglio elettronico di grandi dimensioni, completamente ingrandito e visualizzare dei blocchi di celle più piccoli, evitando i ritardi dovuti al nuovo tracciamento

Le dimensioni disponibili per il **Desktop** consistono di tutte le risoluzioni maggiori di quella del display, fino a quella massima disponibile per la profondità del pixel corrente. Si può effettuare una scelta per il **Desktop** facendo clic su un pulsante dell'opzione o sul pulsante destro del mouse nel pannello del display di visualizzazione situato a destra e trascinando per ridimensionare la 'superficie' grigio scuro del desktop sull'area bianca della 'videata'.

Se non si sta utilizzando la funzione ModeSWITCH e si introducono delle modifiche al modo corrente (o si attiva o disattiva ModeSWITCH), bisogna riavviare Windows affinché le nuove impostazioni abbiano effetto.

Quando si desidera visualizzare una parte della videata che risulta nascosta dalla vista (ma è ancora attiva nell'area del **Desktop**), basta toccare uno dei margini della videata con il cursore del mouse per eseguire una panoramica in quel punto. (Vedere le funzioni PanLOCK e PixelTOUCH).

## Area del Desktop di visualizzazione

Si può scegliere la **Risoluzione** facendo clic sul pulsante **sinistro** del mouse in quest'area e ridimensionando la videata bianca.

## Area del Desktop virtuale

Si può selezionare la dimensione del Desktop virtuale facendo clic sul pulsante **destra** del mouse in quest'area e ridimensionando l'area grigio scuro del **Desktop** sulla videata bianca (area di visualizzazione).



## Opzione del Display

Le impostazioni dell'**Opzione del Display** configurano il tipo di utilizzazione della RAM presente sulla scheda da parte del software MGA Millennium. Bisogna selezionare una delle impostazioni seguenti:

**Standard:** attivare per il funzionamento di Windows Standard.

**AutoCAD Windows:** attivare se si sta utilizzando AutoCAD per Windows con il driver DynaView 2D. Questa selezione attiva l'animazione uniforme per il comando Spy Glass.

NOTE: THIS PARAGRAPH WAS REMOVED FROM THE ABOVE TOPIC FOR UNIFIED HELP Version 3.1

**Accelerazione 3D:** attivare se si sta utilizzando il Visualizzatore 3D MGA o una qualunque altra applicazione che supporta l'accelerazione dell'hardware 3D MGA per Windows.

## Anteprima del colore

Il pannello di anteprima del colore visualizza un display dello spettro approssimato dei colori disponibili per la profondità del pixel selezionata. **Nota:** a causa delle limitazioni del programma di guida in linea, lo spettro visualizzato qui non riflette quello reale che si vedrebbe con le impostazioni.

## Font

Scegliere fra questi due pulsanti dell'opzione per selezionare i Font **piccolo** o **grande**. **Font** controlla le dimensioni dei caratteri utilizzati dai menu di sistema e dalle finestre di dialogo. L'impostazione selezionata influenza anche le dimensioni delle altre numerose risorse di sistema, quali quelle dei pulsanti e delle finestre.

- Normalmente si seleziona il Font **piccolo** per la risoluzione 640 x 480 (se si seleziona una risoluzione di 640 x 480 nel pannello **Display**, viene selezionato automaticamente il Font **piccolo**). Se lo si desidera, si può eseguire una modifica manualmente.
- Font **grande** viene selezionato automaticamente per una risoluzione di 800 x 600 o maggiore.

Il valore predefinito è Font **grande**, il quale corrisponde alla risoluzione predefinita di 1024 x 768 per il Modo 1. Quando si modifica il font bisogna riavviare Windows.

## Selezione del colore

Selezionare nel pannello una delle tre impostazioni del **Colore**. L'elenco contiene tutte le possibilità per i colori supportati dal Pannello di Controllo MGA Millennium, anche se questi possono non essere tutti disponibili per la risoluzione corrente o sulla particolare scheda. In tal caso, il **Pannello di Controllo MGA Millennium** selezionerà automaticamente la risoluzione massima in grado di supportare la scelta effettuata per il colore. Il pannello di anteprima del colore situato a destra visualizza un display dello spettro approssimato dei colori disponibili per la profondità del pixel selezionata.

## QCDP

Quando si attiva **ModeSWITCH**, si utilizzano dei modi speciali a 8 bit e a 15 bit QCDP invece dei modi usuali a 8 bit e a 16 bit. Questi modi forniscono un processo di retinatura hardware, il quale emula true color (profondità del pixel a 24 bit) utilizzando solo 8 o 15 bit di colore. Questo consente una maggior selezione delle risoluzioni rispetto al modo normale a 24 bit, 16,7 milioni di colori. Lo svantaggio consiste nella velocità di funzionamento, la quale sarà minore di quella del driver standard a 256 colori, ma circa la stessa di quella del driver a 24 bit.

NOTE: THIS PARAGRAPH WAS REMOVED FROM THE ABOVE TOPIC FOR UNIFIED HELP Version 3.1

Le tabelle delle profondità del colore disponibili per ciascun tipo di scheda MGA sono presentate nella parte iniziale del manuale di installazione. Quando si modifica la profondità del colore, bisogna riavviare Windows, a meno che non si stia eseguendo ModeSWITCH.

## **Profondità del colore o del pixel**

Il numero dei colori disponibili è una funzione del numero di bit utilizzato per memorizzare il colore per ciascun pixel (8, 16 o 24). Questo viene denominato profondità del colore o del pixel. 24 bit possono essere utilizzati per memorizzare molti più colori (16,7 milioni) per pixel rispetto a bit (256).

## Selezione del Colore del cursore

---

Fare clic sull'immagine in basso per ottenere ulteriori informazioni:



### Guida rapida:

Per ottenere la guida all'interno di una qualunque finestra di dialogo nel programma vero e proprio (non nella guida in linea), premere il **pulsante destro del mouse** quando il cursore si trova su un qualunque pulsante o pannello.

Al Sommario

Al Pannello



## Anteprima cursore

Il pannello **Anteprima cursore** visualizza tre cursori utilizzati di frequente per mostrare l'aspetto dei colori del cursore.

## Modifica

Il cursore è costituito da due aree distinte (primo piano e sfondo). Utilizzare il pannello **Modifica** per selezionare l'area da modificare. Quando si selezionano il colore di primo piano e di sfondo, i valori delle componenti del colore corrispondenti appaiono nelle caselle di modifica del pannello **Spazio-Colore** nella parte inferiore destra e le barre di scorrimento vengono aggiornate di conseguenza per visualizzare il valore del colore corrente.

## Spazio-Colore

Utilizzare il pannello **Spazio-Colore** per impostare il colore dell'area selezionata. Le tre lettere che seguono il titolo del pannello indicano con quale 'spazio-colore' si sta lavorando (**RGB** o **HSV**) quando si seleziona il colore del cursore:

- **RGB**: indica le componenti **Rosso**, **Verde** e **Blu** che costituiscono il colore. La gamma dei valori va da 0 a 255. Un'impostazione 0,0,0 produce il nero ed una 255,255,255 produce il bianco.

- **HSV**: questo è un sistema alternativo per determinare la composizione dei colori. Le lettere indicano **Hue (Colore)** (tinta), **Saturation (Saturazione)** (purezza) e **Valore (Valore)** (luminosità). Fare clic sul pulsante **a HSV** per impostare i colori utilizzando questo sistema dei colori.

- **Colore** determina la tinta del colore: il valore 0 è il rosso, 43 è il giallo, 85 è il verde, 128 è il ciano, 170 è il blu, 213 è il magenta ed anche 255 è il rosso.

- **Saturazione** determina la purezza del colore: un valore di 255 fornisce un colore nitido (saturo), i valori inferiori a 100 forniscono un colore diluito (non saturo), 0 fornisce il bianco (indipendentemente dalla componente **Colore**).

- La componente **Valore** misura la luminosità del colore: un valore 0 produce il nero, indipendentemente dalle altre due componenti ed un valore di 255 fornisce un colore molto luminoso.

Con entrambi i sistemi si possono utilizzare i pulsanti a scorrimento per scorrere interattivamente fino a raggiungere un valore, oppure si può immettere quello desiderato nella casella situata a destra della barra di scorrimento.

Il pulsante **a HSV** viene visualizzato solo quando si stanno effettuando modifiche nello spazio-colore **RGB**. Premere il pulsante **a HSV** converte le barre di scorrimento **RGB** in quelle **HSV**, con **Colore**, **Saturazione** e **Valore** impostati per il colore correntemente selezionato.

Il pulsante **a RGB** viene visualizzato solo quando si stanno effettuando modifiche nello spazio-colore **HSV**. Premere il pulsante **a RGB** converte le barre di scorrimento **HSV** in quelle **RGB** con l'intensità del **Rosso**, **Verde** e **Blu** impostate per il colore correntemente selezionato (vedere il pannello **spazio-colore RGB**).

## Predefinito

Fare clic sul pulsante **Predefinito** per reimpostare i colori di primo piano e di sfondo ai valori predefiniti di sistema per il bianco ed il nero.

## Prova

Il pulsante **Prova** imposta il cursore attivo sui colori di primo piano e di sfondo selezionati. Si può spostare il cursore e provarlo prima di fare clic su **OK** per finalizzare una decisione.

**OK**

Fare clic sul pulsante **OK** per accettare le modifiche ed attivarle immediatamente. La selezione del colore resterà valida finché non la si cambia di nuovo utilizzando il Pannello di Controllo MGA Millennium.

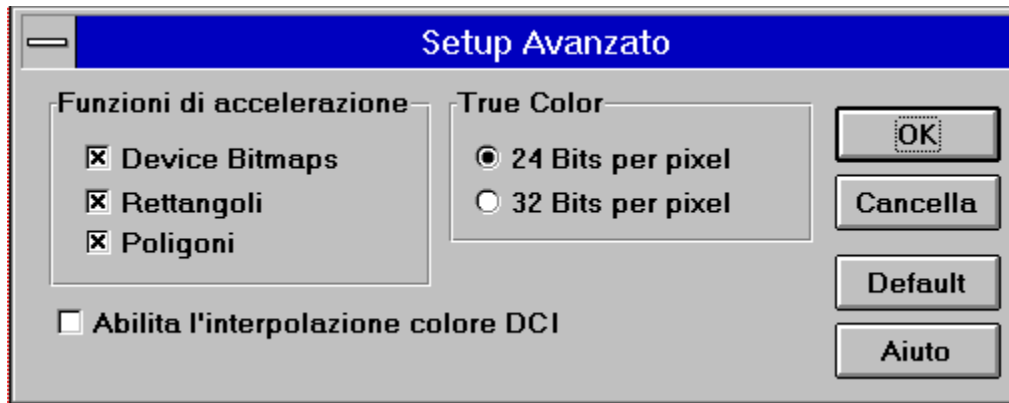
## Annulla

Fare clic sul pulsante **Annulla** per annullare tutte le selezioni del colore effettuate da quando è stata aperta la finestra di dialogo **Selezione del colore del cursore**, anche se si è premuto il pulsante **Prova** o **Predefinito**.

# Setup Avanzato

---

Fare clic sull'immagine sottostante per ottenere ulteriori informazioni:



Secondo il valore predefinito, tutte le **Funzioni di accelerazione** vengono attivate ed MGA Millennium funziona più velocemente quando esse sono tutte attivate.

## Guida rapida:

Per ottenere la guida all'interno di qualunque finestra di dialogo nel programma vero e proprio, (non nella guida in linea), premere **il pulsante destro del mouse** quando il cursore si trova su un qualunque pulsante o pannello.

[Al Sommario](#)

[Al Pannello](#)



## Device Bitmap

Quando questa casella di controllo è attivata, i bitmap vengono memorizzati nella memoria video (al di fuori della videata) invece che nella RAM del PC. Tenere attivata la casella a meno che non si veda che il display viene ritracciato incorrettamente all'interno di una particolare applicazione. In tal caso, bisogna disattivare Device Bitmap (almeno mentre si utilizza l'applicazione).

## Rettangoli

Quando questa casella di controllo è attivata, i rettangoli con bordi possono essere tracciati in un passaggio piuttosto che in due. Alcune applicazioni possono interrompere il sistema quando questa casella è attivata. Se un'applicazione (in particolare una del tipo base dati o foglio elettronico) si interrompe, provare a deselezionare la casella di controllo ed a riavviare l'applicazione.

## Poligoni

Quando questa casella di controllo è attivata, viene utilizzata l'accelerazione hardware per tracciare gli oggetti poligonali complessi. Se gli oggetti poligonali complessi non sono tracciati correttamente in una particolare applicazione, deselezionare questa casella di controllo.

### **Interpolazione dei colori DCI:**

L'Interpolazione dei colori DCI può essere utilizzata quando si espande una finestra video di due o più volte le dimensioni originali. Funziona solo con i formati del colore video IF09 (Indeo) e YUY2 e questi formati sono supportati solo nei modi del colore a 16 bit ed a 32 bit.

## **24 Bit per pixel**

Quando questo pulsante dell'opzione è selezionato, si otterrà true color a 24 bit per pixel, in un modo 'pixel impaccati'. Questa opzione è leggermente più veloce ed offre la scelta di una risoluzione massima più alta di 32 bit per pixel.

Il modo a 24 bit per pixel fornisce un supporto video limitato per DCI; si raccomanda di utilizzare il modo a 32 bit per pixel per ottenere true color per DCI.

### **32 Bit per pixel**

Utilizzare questa opzione se si ha bisogno di un completo supporto per DCI. Il supporto completo per DCI include l'espansione della finestra con accelerazione hardware e il supporto per le superfici primarie e per quelle al di fuori della videata.

Quando si seleziona questa opzione, **'32 Bit per pixel'** sostituisce **'24 Bit per pixel'** nel pannello **Colori** della finestra di dialogo **Setup**.

## Valori predefiniti

Fare clic sul pulsante **Valori predefiniti** per ritornare ai valori predefiniti mostrati in questa finestra di dialogo.

# Accesso rapido

---

Fare clic sull'immagine sottostante per ottenere ulteriori informazioni:



## Guida rapida:

Per ottenere la guida all'interno di una qualunque finestra di dialogo nel programma vero e proprio (non nella guida in linea), premere il **pulsante destro del mouse** quando il cursore si trova su un qualunque pulsante o pannello.

[Al Sommario](#)

[Al Pannello](#)



Fare clic su uno dei quattro pulsanti numerati per commutare su uno dei quattro modi predefiniti.

