

Voodoo Dragon

---

# Voodoo Dragon

Manuale d'istruzioni

ITALIANO

Versione 1.0

## Copyright

Nessuna parte del presente manuale può essere riprodotta o trasmessa con qualsiasi mezzo e in qualsiasi forma (elettronica o meccanica, compresa la fotocopia, la registrazione o i sistemi di memorizzazione ed estrazione dei dati) per qualsiasi scopo che non sia quello per uso personale senza l'autorizzazione scritta della casa produttrice.

## Rinuncia

La casa produttrice rinuncia in modo specifico a tutte le garanzie, sia implicite che esplicite, comprese ma non limitate a quelle implicite di commerciabilità e idoneità a un impiego particolare, relative al software, al/ai manuale/i, al materiale scritto e a qualsiasi altro hardware che accompagnano il prodotto. La casa produttrice si riserva il diritto di apportare modifiche o migliorie al prodotto in qualsiasi momento e senza l'obbligo di comunicare ad alcuno tali modifiche o migliorie.

La casa produttrice non si assume alcuna responsabilità per i danni diretti o indiretti che ne possono derivare, compresa la perdita di utili, o per qualsiasi altro danno di natura commerciale che possa derivare dall'impiego del prodotto.

Tutti gli nomi di prodotti o di società sono marchi o marchi registrati o marchi di assistenza dei rispettivi proprietari.

## Sommario

1. Introduzione .....	2
2. Installazione dell'hardware .....	3
3. Installazione del software .....	5
4. Modifica delle proprietà .....	7
5. Risoluzione dei problemi .....	8
6. Specifiche tecniche .....	10

ITALIANO

## 1. Introduzione

Questo manuale costituisce una guida all'installazione e all'uso di Voodoo Dragon. Voodoo Dragon è basato sul chipset 3Dfx Voodoo Graphics e fornisce una migliore visione dei giochi che supportano tale chipset. Voodoo Dragon funziona con la scheda VGA utilizzata, grazie ad un cavo a due conduttori.

È possibile che le illustrazioni contenute in questo manuale differiscano da quanto appare sullo schermo. In caso di confusione, consultare il manuale della versione di Windows utilizzata.

### Requisiti minimi del sistema

- Processore Pentium 100;
- 16 MB di memoria;
- Sistema operativo Windows 95 o 98;
- Scheda VGA PCI o AGP da 1 MB;
- Alloggiamento PCI disponibile.

Convenzioni utilizzate nel presente manuale:

<tasto> Premere il tasto il cui nome è indicato tra parentesi unciniate.

'Sistema' Questo è un termine specifico proveniente da un programma. Vengono indicati in questo modo, ad esempio, i termini utilizzati da Windows.

[DIR] Il testo riportato con questi caratteri va digitato.

Le informazioni supplementari appaiono nel modo seguente:

*Nota:* *Spegnere il computer prima di aprirlo.*

La confezione di Voodoo Dragon deve contenere quanto segue:

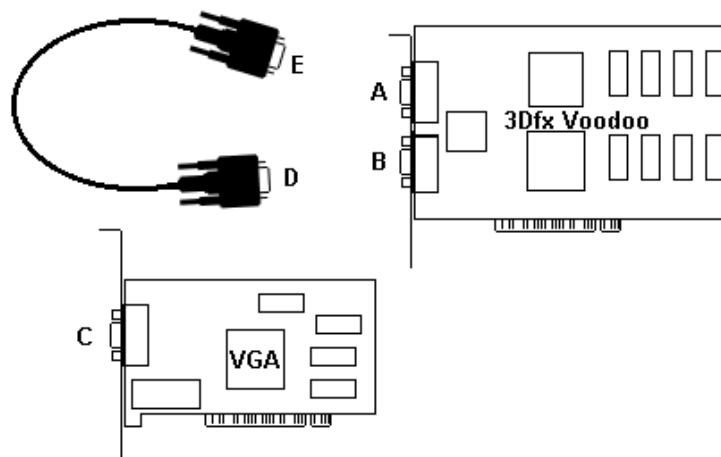
- Voodoo Dragon;
- Cavo a due conduttori VGA;
- CD-ROM con driver ed applicazioni;
- Il presente manuale.

Nel caso mancasse qualche elemento, contattare il proprio rivenditore.

## 2. Installazione dell'hardware

**Attenzione:** *Accertarsi di rimuovere la presa dalla spina prima di aprire l'alloggiamento esterno. Lavorando all'interno del PC quando il PC è ancora collegato alla presa di corrente, si corre il rischio di ferirsi o di danneggiare il sistema. È possibile che i sistemi ATX si accendano automaticamente quando si inserisce o rimuove una scheda.*

1. Spegnerne il PC.
2. Staccare la spina dalla presa.
3. Rimuovere l'alloggiamento esterno del computer (consultare eventualmente il manuale del computer).
4. Rimuovere il coperchio in metallo dell'alloggiamento PCI disponibile.
5. Inserire Voodoo Dragon nell'alloggiamento PCI disponibile e assicurare la scheda.
6. Chiudere il PC.
7. Rimuovere la spina del monitor del computer.
8. Collegare la spina E al connettore C (l'uscita VGA del computer).
9. Collegare la spina D al connettore B.
10. Collegare il cavo del monitor al connettore A.
11. Accendere il computer.



**Figura 1: Connessione di Voodoo Dragon**

- A Connettore VGA del monitor (femmina)
- B Connettore del cavo a due conduttori (maschio)
- C Connettore della scheda VGA
- D Spina del cavo a due conduttori (femmina)
- E Spina del cavo a due conduttori (maschio)

### 3. Installazione del software

Voodoo Dragon risponde alle norme Plug & Play (PnP). La scheda verrà riconosciuta automaticamente dal sistema. Per installarla eseguire le seguenti operazioni:

1. Avviare Windows.
2. Voodoo Dragon verrà individuato automaticamente e richiederà un driver. Apparirà una schermata come quella rappresentata nella Figura 2.



ITALIANO

**Figura 2: Riconoscimento automatico in Windows**

3. Inserire il CD-ROM con i driver nell'unità CD-ROM.
4. Fare clic su "Avanti".
5. Fare clic su "Sfoggia".
6. Indicare come percorso [D:\DRIVER], premere quindi "Invio". Nell'esempio si suppone che all'unità CD-ROM utilizzata sia stata assegnata la lettera "D:". Se il proprio computer utilizza un'altra lettera, ad esempio "E:", sostituire "D" con "E".
7. Fare clic su "Fine". Il driver è stato installato.
8. Riavviare il sistema.

## Voodoo Dragon

---

9. Fare clic sul pulsante "Avvio" sulla barra delle applicazioni e selezionare "Esegui".
10. Digitare [D:\DIRECTX5\DX5ENG] nella riga di comando per installare DirectX5. Premere quindi "Invio".
11. Fare clic su "Sì" per dare inizio all'installazione.
12. Se richiesto, selezionare "Sì" per sostituire il driver 3Dfx (vedere Figura 3). Viene ora eseguita l'installazione.
13. Selezionare "OK" per avviare il sistema.



**Figura 3: Schermata di installazione di DirectX5**



## 4. Modifica delle proprietà

Nella maggior parte dei casi, al termine dell'installazione Voodoo Dragon sarà impostato in modo da fornire dei risultati ottimali. Tuttavia, se lo si desidera, se ne possono modificare le proprietà.

Selezionare "Proprietà" o "Schermo" nel Pannello di controllo. Selezionare quindi la scheda delle proprietà di Voodoo Graphics. Apparirà una schermata come quella riportata nella Figura 4.

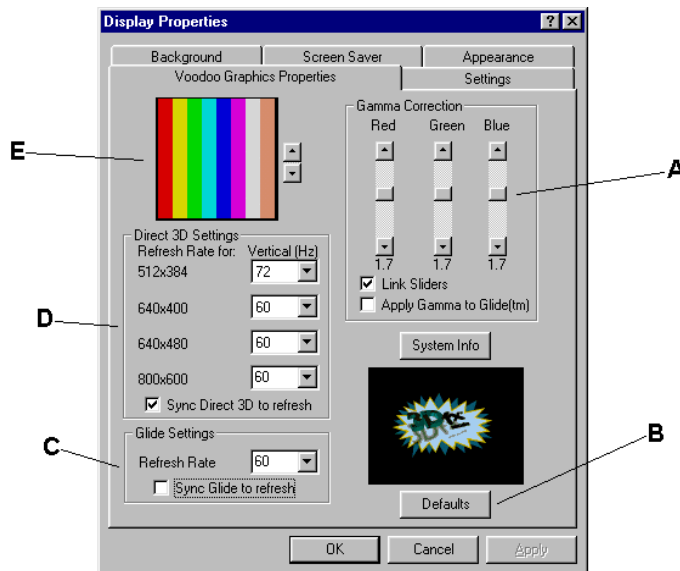


Figura 4: Modifica delle proprietà

- A **Luminosità:** Per modificare la luminosità dello schermo a 3D.
- B **Ripristina impostazioni standard:** Annulla le impostazioni precedentemente effettuate.
- C/D **Frequenza di aggiornamento per DOS e Windows:** Un valore più alto fornisce un'immagine più rilassante. Scegliere un valore supportato dal monitor utilizzato.
- E **Pannello di controllo per l'impostazione della luminosità:** Visualizza un esempio dell'impostazione della luminosità 3D (A).

## 5. Risoluzione dei problemi

Nel caso in cui Voodoo Dragon non funzioni correttamente, verificare i punti contenuti nella tabella sottostante. Se i suggerimenti elencati non risolvono il problema, consultare il sito Internet della Trust [www.trust-site.com](http://www.trust-site.com) o contattare il proprio rivenditore o l'Helpdesk della Trust. Ricordarsi di tenere a portata di mano le seguenti informazioni:

- Numero dell'articolo;
- Versione di Windows;
- Tipo di CPU;
- Memoria;
- Tipo di scheda VGA e relativa memoria;
- Tipo di programma o di gioco.

<b>Problema</b>	<b>Causa</b>	<b>Possibile soluzione</b>
Immagine assente	I cavi non sono collegati correttamente	Controllare che i cavi siano collegati correttamente (vedere Figura 1)
Messaggio di errore durante l'avviamento dei giochi	Il driver di Voodoo Dragon non è stato installato	Installare il driver
	DirectX non è stato installato	(Re)installare DirectX
Messaggio di errore: "Impossibile trovare il file DLL"	DirectX non è stato installato	(Re)installare DirectX
Voodoo Dragon non migliora la qualità dell'immagine	Giochi in ambiente DOS: non vi sono patch installati	Scaricare il patch da Internet: <a href="http://www.3dfx.com">www.3dfx.com</a>
	DirectX non è stato installato	(Re)installare DirectX
<b>Problema</b>	<b>Causa</b>	<b>Possibile soluzione</b>

Suono esitante	I driver sono superati	Utilizzare il driver più recente della scheda sonora
----------------	------------------------	--



## 6. Specifiche tecniche

Compatibilità	Scheda Diamond Monster 3D
	Tutti i tipi di scheda VGA PCI / AGP
	PCI 2.1
Memoria EDO	4 MB
Accelerazione Direct3D	Windows 95
	Windows 98
Standard supportati	GLIDE (solo native)
	Direct 3D
	Open GL (parzialmente)
	Renderware
	SurRender
	Brender