
Righteous 3D® II

Benutzerhandbuch



© 1998 Orchid Technology. Dieses Handbuch ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Das vorliegende Dokument darf ohne vorhergehende schriftliche Zustimmung von Orchid Technology weder ganz noch teilweise kopiert, reproduziert, reduziert oder übersetzt werden, weder durch mechanische noch durch elektronische Verfahren.

Righteous 3D II ist ein eingetragenes Warenzeichen von Orchid Technology. Alle anderen in diesem Handbuch erwähnten Produkte sind Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Orchid Technology
45365 Northport Loop West
Fremont, CA 94538-6417
P/N: 06-00334-02

Inhaltsverzeichnis

Einleitung	4
Aufbau dieses Handbuchs	5
Vorabinformationen	6
 Kapitel 1 - Hardwareinstallation	 7
Installation der Karte Righteous 3D II	7
Anschließen zweier Righteous 3D II	8
Righteous 3D II - Grafische Darstellung	9
 Kapitel 2 - Softwareinstallation und -konfiguration	 11
Softwareinstallation Überblick	11
Windows 95	11
Treiberinstallation	11
Softwareinstallation	12
Windows 95	14
Konfiguration der Karte Righteous 3D II	14
 Kapitel 3 - Technische Informationen	 19
Technische Informationen Überblick	19
Fehlersuche und -behebung bei der Karte Righteous 3D II	19
Unterstützungs- und Informationsdienste	22
Technische Unterstützung	22
 Anhang A - Technische Daten	 25
Technische Daten	25
Anschlußbelegung	26
SLI-Anschlußbelegung	27

Anhang B - Direct3D	29
Direct3D Überblick	29
3D Grafik Glossar	31
Software-Lizenzvereinbarung	33
FCC-Hinweis	37
Index	39

Abbildungsverzeichnis

Abb. 1.1: PCI-Steckplätze	7
Abb. 1.2: Righteous 3D II - Kabelverbindungen	8
Abb. 1.3: Righteous 3D II 8MB - Grafische Darstellung	9
Abb. 2.1: Softwareinstallationsbildschirm	12
Abb. 2.2: Softwarekonfigurationsbildschirm	14
Abb. 2.3: Hardwarekonfigurationsbildschirm	16
Abb. 2.4: Erweiterter Konfigurationsbildschirm	16
Tab. 3.1: Suche und Behebung von Betriebsfehlern	20
Tab. 3.2: Suche und Behebung von Anzeigefehlern	21
Abb. 3.1: Unterstützungs- und Informationsdienste	23
Abb. A.1: Anschlußbelegung	26
Abb. A.2: 34poliges Flachbandkabel	27
Abb. A.3: SLI-Anschlußbelegung	27

Einleitung

Wir danken Ihnen, daß Sie den Generationenwechsel in der PC-Grafik gewagt und sich für die dreidimensionale Grafik mit Rightheous 3D II entschieden haben. Die Karte Rightheous 3D II ist ein dedizierter 3D-Beschleuniger, der transparent mit bereits installierten 2D-Beschleunigern zusammenarbeitet und professionelle 3D-Grafiken erzeugt. Sie wurde speziell für den anspruchsvollen Spieler konzipiert, der bei Spielen höchste Leistung erwartet. Die Karte Rightheous 3D II liefert diese ausgezeichneten Ergebnisse.

Auf einem Pentium-PCI-System ist die Karte Rightheous 3D II multimediafähig. Sie wird in einen freien PCI-Steckplatz installiert und mit einem Kabel an den VGA-Grafikbeschleuniger angeschlossen. Die Karte Rightheous 3D II verfügt über einen 8MB- oder 12MB-EDO-DRAM-Speicher.

Basierend auf der 3Dfx interaktiven Voodoo2-Grafik bietet die Karte Rightheous 3D II mit ihrer dreifachen 64-Bit-Speicherarchitektur direkten Zugriff auf den Bildspeicher und Strukturspeicher. Diese revolutionäre Technologie verwendet duale Strukturverarbeitungseinheiten, die jede einem Objekt in einem einzigen Durchlauf Struktur verleihen kann.

Darüber hinaus können zwei Karten Rightheous 3D II derselben Speicherkonfiguration zusammen angeschlossen werden, um die neue Spielgeneration zu beschleunigen. Wenn die beiden Karten durch ein internes Kabel verbunden sind, nehmen sie automatisch den Scanline Interleave (SIL)-Modus an und arbeiten gleichzeitig an jeder Animation. Dadurch wird eine beeindruckende Leistungssteigerung erzielt.

Besondere Sorgfalt wurde darauf verwandt, Ihnen eine Qualität zu liefern, die Ihnen viele Jahre lang einen zuverlässigen Betrieb der Karte Rightheous 3D II ermöglicht. Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit Ihrer Neuerwerbung !

Aufbau dieses Handbuchs

Die Videokarte Righteous 3D II wurde zwar speziell für eine benutzerfreundliche Installation konzipiert, sollten Sie jedoch mit bestimmten Fachbegriffen bzw. Arbeitsschritten des Installationsverfahrens nicht vertraut sein, schlagen Sie bitte im Referenzhandbuch Ihres Computers nach.

Kapitel 1: Hardwareinstallation

Korrektur Einbau der Karte Righteous 3D II.

Kapitel 2: Softwareinstallation

Installation der Treiber und Software der Karte Righteous 3D II.

Kapitel 3: Technische Informationen

Fehlerfreier Betrieb der Karte Righteous 3D II.

Anhang A: Technische Daten

Technische Daten der Karte Righteous 3D II.

Anhang B: Direct3D

Informationen über die Funktion Direct3D der Karte Righteous 3D II.

Vorabinformationen

Das vorliegende Handbuch soll Sie in erster Linie mit den Funktionen, dem Installationsverfahren und dem Betrieb der Karte Righteous 3D II vertraut machen. Bei den Erläuterungen werden verschiedene Symbole und Schreibweisen verwendet, die jeweils auf bestimmte Funktionen verweisen oder wichtige Informationen hervorheben:



Die Lupe verweist auf etwas, das Sie sich genauer ansehen sollten, bevor Sie fortfahren.



Das Ausrufezeichen kennzeichnet wichtige Informationen darüber, wie sich Fehler bzw. Beschädigungen vermeiden lassen.

Common Names

2D	Zweidimensional
3D	Dreidimensional
DDC	Display Data Channel (Anzeigedatenkanal)
DRAM	Dynamic Random Access Memory (Dynamischer Arbeitsspeicher)
EDO	Extended Data Out (Erweiterter Datenausgang)
FBI	Frame Buffer Interface (Bildspeicherschnittstelle)
PCI	Peripheral Component Interconnect
SLI	Scanline Interleaving
TMU	Texture Mapping Unit (Strukturabbildungseinheit)
VGA	Video Graphics Array (Videografikanordnung)

Kapitel

1

Hardwareinstallation

Es spielt keine Rolle, ob Sie bereits ein erfahrener Benutzer oder ein Einsteiger sind: Durch die benutzerfreundliche Konzeption der Karte Righteous 3D II finden Sie sich in jedem Fall problemlos und schnell zurecht. Die Installation ist sehr einfach; zudem werden sämtliche Konfigurationseinstellungen von der Software übernommen. In diesem Kapitel finden Sie eine Anleitung zum korrekten Einbau der Karte Righteous 3D II und wie Sie zwei Righteous 3D II miteinander verbinden können, um die SLI-Funktion zu verwenden.

**STATISCHE LADUNG!**

Vor jeglichem Umgang mit der Karte Righteous 3D II sollten Sie das Netzteilgehäuse berühren, um eine korrekte Erdung zu gewährleisten.

Installation der Karte Righteous 3D II

1. Schalten Sie den Computer aus und entfernen Sie die Gehäuseabdeckung.

2. Wählen Sie einen PCI-Steckplatz neben der VGA-Beschleunigerkarte.

Die meisten Computer verfügen sowohl über PCI- als auch über ISA-Steckplätze, wobei die PCI-Steckplätze in der Regel kleiner sind (siehe Beispiel). Weitere

Informationen hierzu finden Sie im

Referenzhandbuch Ihres Computers.

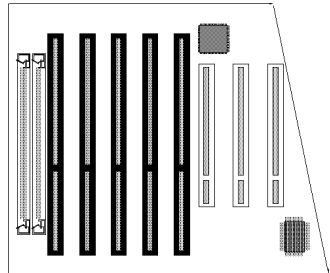


Abb. 1.1: PCI-Steckplätze

3. Entfernen Sie, sofern vorhanden, die Befestigungsklammer der hinteren Steckplatzabdeckung, und bewahren Sie die Schraube auf.
4. Nehmen Sie nun die Karte Righteous 3D II aus der antistatischen Verpackung heraus.
5. Halten Sie die Karte Righteous 3D II vorsichtig an den oberen Enden, und führen Sie die Karte langsam in den PCI-Erweiterungssteckplatz ein. Vergewissern Sie sich, daß die Karte fest im Steckplatz sitzt.

6. Sichern Sie die Karte Righteous 3D II im Steckplatz, indem Sie die Metallklammer der Karte mit der aufbewahrten Schraube festschrauben.
7. Schließen Sie das Bildschirmkabel an den oberen 15poligen Steckverbinder (blau) der Karte Righteous 3D II an.
8. Schließen Sie das eine Ende des VGA-Verbindungskabels an den unteren 15poligen Steckverbinder der Karte Righteous 3D II an.
9. Schließen Sie das andere Ende des VGA-Verbindungskabels an den 15poligen Steckverbinder der VGA-Beschleunigerkarte an.
10. Befestigen Sie die Gehäuseabdeckung wieder am Computer.

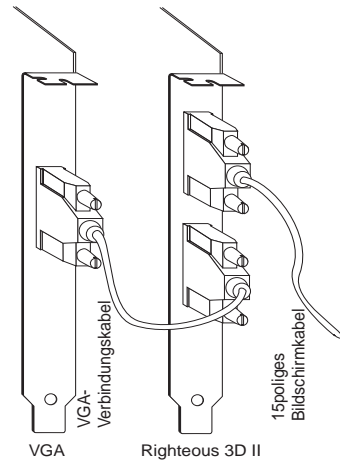


Abb. 1.2: Righteous 3D II - Kabelverbindungen

Nun können Sie die Softwaretreiber für die Karte Righteous 3D II installieren. Näheres hierzu finden Sie im Kapitel 2, "Softwareinstallation".

Righteous 3D II - Grafische Darstellung

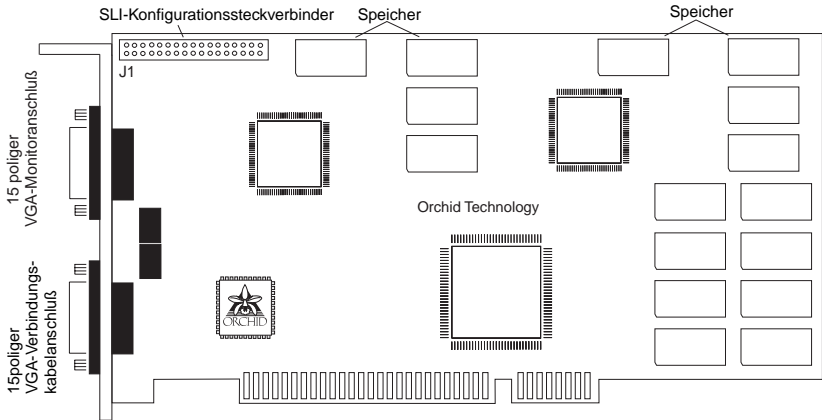


Abb. 1.3: Righteous 3D II - Grafische Darstellung

HINWEISE:

- ☐ 15poliger VGA-DDC-Anschluß (siehe Anhang A). Unterstützt alle gängigen VGA-Standards und Multifrequenzbildschirme.
- ☐ 15poliges VGA-Verbindungskabelanschluß (siehe Anhang A). Arbeitet mit Ihren vorhandenen Grafikkarten, einschließlich Ihrer Systemplatine und der AGP-basierten Karten.
- ☐ Speicher - 8MB EDO-DRAM. (Die Karte Righteous 3D II kann auch mit 12MB EDO-DRAM geliefert werden.)
 - 8MB: 4MB für FBI + (2mal 2) TMUs
 - 12MB: 4MB für FBI + (4mal 2) TMUs
- ☐ J1-SLI-Konfigurationsanschluß (siehe Anhang A). Das SLI-Konfigurationsanschlußkabel liegt bei.

Scanline Interleave (SLI)-Funktion

Zwei Righteous 3D II mit derselben Speicherkonfiguration können miteinander verbunden werden, um die Strukturfilterung zu verdoppeln und Auflösungen bis zu 1024x768 zu ermöglichen. Wenn sie mit Hilfe der mitgelieferten SLI-Konfigurationskabel angeschlossen werden, nehmen sie automatisch den Scanline Interleave (SLI)-Modus an und arbeiten gleichzeitig an jeder Animation.

Anschluß zweier Righteous 3D II

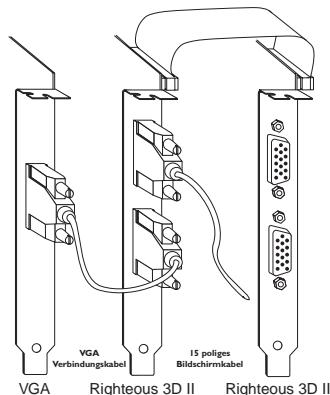
Folgende Anweisungen setzen voraus, daß Sie bereits eine Karte Righteous 3D II installiert haben.

1. Wählen Sie einen Steckplatz in der Nähe der installierten Righteous 3D II.
2. Halten Sie den zweiten Righteous 3D II vorsichtig an den oberen Ecken fest und schieben Sie ihn nach unten in die PCI-Erweiterungssteckplätze. Vergewissern Sie sich, daß er fest im Steckplatz sitzt.
3. Schließen Sie jedes Ende des SLI-Konfigurationskabels an den 34poligen SLI-Konfigurationsanschluß auf jeder Karte.
4. Schließen Sie das VGA-Verbindungskabel und das Bildschirmkabel an einer der Karten Righteous 3D II an.



Die Righteous 3D II Treiber stellen automatisch fest, in welche Karte Ihr Bildschirm eingesteckt ist und ihn richtig antreiben.

Abbildung 1.4: Righteous 3D II SLI-Konfiguration



Kapitel**2****Softwareinstallation**

Wenn Sie die Hardware installiert haben, können Sie mit der Installation der Treiber und der Treiber und der Software für die Karte Righteous 3D II beginnen. Mit der Karte Righteous 3D werden einige 3D-Anwendungen mitgeliefert. In diesem Kapitel werden die Installationsprozeduren für Windows 95 und DOS beschrieben.



In diesem Handbuch wird davon ausgegangen, daß Sie mit den Grundlagen von Microsoft Windows vertraut sind. Sollten Ihnen jedoch bestimmte Fachbegriffe oder Installationsschritte nicht geläufig sein, finden Sie eine Erklärung dazu in Ihrem Microsoft-Handbuch.

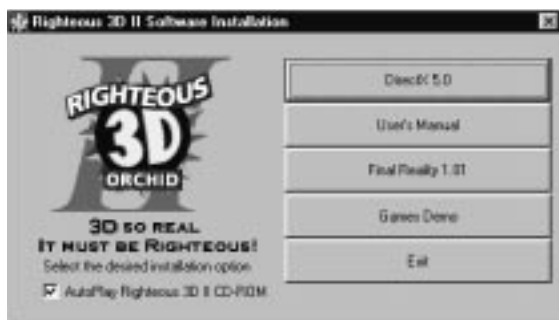
Windows 95**Treiberinstallation**

1. Starten Sie Microsoft Windows 95. Daraufhin erscheint das Fenster Neue Hardwarekomponente gefunden.
2. Legen Sie die CD von Righteous 3D II in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wählen Sie im Fenster Neue Hardwarekomponente gefunden die Option „Treiber auf Diskette des Hardwareherstellers“. Klicken Sie anschließend auf OK.
4. Geben Sie den Pfad der Treiberdateien an: D:\WIN95 (wobei D der Kennzeichnung des CD-ROM-Laufwerks entspricht). Klicken Sie dann auf OK.
5. Windows 95 kopiert jetzt die Treiber für die Karte Righteous 3D II auf die Festplatte.

Softwareinstallation

Die CD-ROM von Righteous 3D II ist so konfiguriert, daß das Softwareinstallationsprogramm automatisch gestartet wird.

1. Starten Sie Microsoft Windows 95.
2. Legen Sie die CD von Righteous 3D II in das CD-ROM-Laufwerk ein. Daraufhin erscheint folgender Bildschirm:



Wenn das Kontrollkästchen AutoPlay aktiviert ist, startet dieses Programm automatisch, wenn Sie die CD in Ihr CD-Laufwerk einlegen.

Abbildung 2.1: Softwareinstallationsbildschirm

HINWEIS: Möglicherweise verhindert eine bereits vorhandene Hardwareinstallation den automatischen Start des Softwareinstallationsprogramms. Tritt dieser Fall ein, geben Sie D:\SETUP.EXE ein (wobei D der Kennzeichnung des CD-ROM-Laufwerks entspricht). Klicken Sie anschließend auf OK.

3. Bevor Sie ein Direct 3D-Spiel oder ein Demoprogramm auswählen, müssen Sie zunächst DirectX installieren. **HINWEIS:** Es empfiehlt sich, die mit der Karte Righteous 3D II mitgelieferte DirectX-Version zu installieren.
4. Klicken Sie auf DirectX, und gehen Sie nach den Anweisungen auf dem Bildschirm vor.
5. Nach erfolgter Installation der DirectX-Software werden Sie aufgefordert, den Computer neu zu starten, damit die Änderungen wirksam werden.

6. Nachdem der Computer neu gestartet ist, wird das Righteous 3D II-Software-Installationsprogramm automatisch gestartet.
7. Sie können andere Einstellungen auswählen oder auf Beenden klicken, um das Righteous 3D II Softwareinstallationsprogramm zu schließen und zum Windows 95-Desktop zurückzukehren.

User's Manual

Klicken Sie auf die Schaltfläche Benutzerhandbuch, und das Programm installiert, sofern nicht bereits vorhanden, den Adobe Acrobat Reader oder startet das Benutzerhandbuch. Nach Installation des Adobe Acrobat Reader klicken Sie erneut auch die Schaltfläche User's Manual, um das Handbuch zu starten.

Final Reality

Ein Testprogramm zur Überprüfung der Wirksamkeit Ihres Systems bei der Bearbeitung und Wiedergabe von 3D-Bildern. Klicken Sie auf die Schaltfläche Final Reality, um eine Reihe von Tests durchzuführen.

Games Demo (Gamen Spiel Demonstration)

Klicken Sie hier mit der Maus, um diese Gelegenheit zu der Righteous 3D II's Arkade 3D graphics Demonstration.

Windows 95

Die Karte Righteous 3D II konfigurieren

Im Bildschirm Eigenschaften unter Anzeige des Righteous 3D II können Sie die Bildwechselfrequenz (Refresh Rate) sowie die Gammakorrektur einstellen und sowohl Treiberinformationen wie auch die Hardwarekonfiguration aufrufen.

1. Klicken Sie auf dem Windows 95-Desktop auf die Schaltfläche Start und wählen Sie Einstellungen/Systemsteuerung.
2. Doppelklicken Sie in der Gruppe Systemsteuerung auf Anzeige. Der Bildschirm Eigenschaften unter Anzeige erscheint.
3. Klicken Sie in diesem Bildschirm auf das Register Righteous 3D II Setup. Folgender Bildschirm erscheint:



Abbildung 2.2: Softwarekonfigurationsbildschirm

4. Ändern Sie die Einstellungen nach Ihren Wünschen. Danach klicken Sie auf OK oder Übernehmen, um die Einstellungen zu speichern.

Information

Hier werden Informationen über den Righteous 3D II-Treiber, die 3D API-Treiber und Ihren Bildschirmtyp angezeigt.



Die beste Leistung erhalten Sie, wenn Sie die Bildwechselfrequenz auf den von Ihrem Bildschirm maximal unterstützten Wert einstellen.

Refresh Rates (Bildwechselfrequenzen)

Hier können Sie die Bildwechselfrequenzen für die unterstützten Direct3D-Auflösungen wählen. Folgende Auflösungen sind verfügbar: 512x386, 640x400, 640x480 und 800x600, 960x720 (nur 12MB) und 1024x768. Bevor Sie die Bildwechselfrequenz auswählen, sollten Sie sicherstellen, daß Ihr Bildschirm in der Lage ist, diese Einstellung zu unterstützen.

HINWEISE:

- ☞ Righteous 3D II unterstützt 3D-Spielauflösungen bis zu 800x600 mit Z-Pufferung und bis zu 1024x768 ohne Z-Pufferung.
- ☞ Der SLI-Modus (mit zwei Karten) unterstützt bis zu 1024x768 mit Z-Pufferung.
- ☞ Die Auflösung wird durch das Spiel vorgegeben. Die Z-Pufferung ist nicht wählbar. Diese Funktion kann nur von Spielentwicklern verwendet werden.

Gamma Correction (Gammakorrektur)

Mit der Gammakorrektur können Sie die Helligkeit der Anzeige einstellen. Sie können den Gammawert jedes einzelnen Kanals verändern (Red =Rot, Green =Grün, Blue = Blau). Ziehen Sie hierzu den jeweiligen Schieberegler nach oben oder unten.

Zum Testen des Gammawertes klicken Sie auf die Schaltfläche Testeinstellungen, um zu sehen, welcher Gammawert im 3D-Modus Anwendung findet. Mit ESC kehren Sie zum Bildschirm Eigenschaften unter Anzeige zurück.

Testeinstellungen

Klicken Sie auf die Schaltfläche Testeinstellungen, um die konfigurierten Gammakorrektureinstellungen einzusehen.

Hardwarekonfiguration

Wählen Sie Hardwarekonfiguration, um die SLI-Konfiguration, die Anzahl der Bildspeicherschnittstellen (FBI = Frame Buffer Interface), den gesamten Bildspeicher, die Anzahl von Strukturabbildungseinheiten und die Größe des Strukturspeichers anzuzeigen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Hardwarekonfiguration, um folgenden Bildschirm aufzurufen:

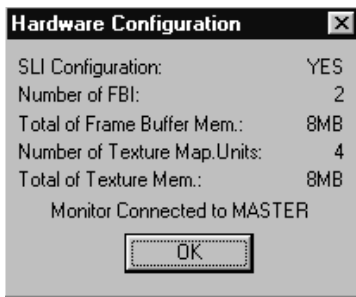


Abbildung 2.3: Hardwarekonfigurationsbildschirm

Erweiterte Funktionen

Klicken Sie auf Erweiterte Funktionen, um auf die Funktionen zur Verbesserung der Righteous 3D II-Leistung zuzugreifen.



Abbildung 2.4: Bildschirm Erweiterte Konfiguration

Do Not sync buffer swaps to monitor refresh rate (Pufferspulen nicht mit der Bildwechselfrequenz des Bildschirms synchronisieren) - Wenn dieses Kontrollkästchen angekreuzt ist, synchronisieren die Direct3D- und Glide-Anwendungen die Pufferspulen nicht mit dem vertikalen Rücklaufsignal Ihres Bildschirms. Die Wiedergabeleistung kann ansteigen, doch es kann ein optischer Riß auftreten.

Force advanced texture filtering for Glide apps (Erweiterte Strukturfilterung für Glide-Anwendungen) - Wenn dieses Kontrollkästchen angekreuzt ist, ermöglichen die Glide-Anwendungen einen erweiterten Strukturfiltermodus. Das verbessert die Qualität der MIPMapped-Grafiken bei geringfügigem Absinken der Wiedergabeleistung.

Force trilinear texture filtering for D3D apps (Trilineare Texturfilterung für D3D-Anwendungen) - Wenn dieses Kontrollkästchen angekreuzt ist, ermöglichen die Direct3D-Anwendungen einen trilinearen Modus. Das verbessert die Qualität der MIPMapped-Grafiken ohne Absinken der Wiedergabequalität.

Limit texture memory for Glide apps (Einschränkung der Texturspeichers für Glide-Anwendungen) - Wenn dieses Kontrollkästchen angekreuzt ist, beträgt der TMU-Speicher 2MB für Glide-Anwendungen. Manche Glide-Anwendungen funktionieren möglicherweise mit 4MB Texturspeicher nicht richtig.

Limit triple color buffering for Glide apps (Einschränkung des dreifachen Farbpuffers für Glide-Anwendungen) - Wenn dieses Kontrollkästchen angekreuzt ist, schalten die Glide-Anwendungen auf dreifachen Farbpuffer. Das verbessert die Farbqualität der MIPMapped-Grafiken bei geringfügigem Absinken der Wiedergabeleistung.

Direct3D

Klicken Sie auf die Schaltfläche Direct3D, um die Direct3D-Unterstützung für die Bildwiederholfrequenzen Ihres Bildschirms einzuschalten.



Direct3D und
Glide-
Unterstützung
können
gleichzeitig
eingeschaltet
sein.

Glide

Klicken Sie auf die Schaltfläche Glide, um die Glide-Unterstützung für die Bildwiederholfrequenzen Ihres Bildschirms einzuschalten.

Default Settings (Standardeinstellungen)

Mit der Schaltfläche Default Settings können Sie die Standardeinstellungen wiederherstellen.

Online Manual (Online-Benutzerhandbuch)

Hiermit gelangen Sie zum englischen Online-Benutzerhandbuch für die Karte Righteous 3D II.

Orchid-Kontakte

Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um Informationen darüber anzuzeigen, wie Sie uns erreichen können.

Technische Informationen (Überblick)

Orchid Technology ist bekannt für sein Verantwortungsbewußtsein gegenüber den Kunden. Dieses Kapitel enthält nützliche Hinweise zur Fehlersuche und -behebung bei der Karte Righteous 3D II. Außerdem erfahren Sie hier, wie und wo Sie unseren technischen Kundendienst erreichen oder über Onlinedienste Ratschläge bzw. Direktunterstützung abrufen können.

Fehlersuche und -behebung bei der Karte Righteous 3D II

Um Probleme identifizieren zu können, die eventuell bei der Arbeit mit der Karte Righteous 3D II auftreten, sollten Sie sich die nachfolgend aufgelisteten Hinweise ansehen. Die Tabelle führt in übersichtlicher Form jeweils ein mögliches Problem sowie die entsprechende Lösung auf; dieses Format soll zwei Zwecke erfüllen:

Entweder es gelingt Ihnen, das Problem selbst zu beheben, . . .

oder

die angegebenen Schritte sind zur Lösung des Problems zwar nicht ausreichend, helfen Ihnen jedoch dabei, unseren technischen Mitarbeitern Ihren Fall konkret und mit den geeigneten Worten zu erklären.

Operation

PROBLEM	LÖSUNG
Der Computer fährt nicht hoch bzw. reagiert nicht, wenn er eingeschaltet wird. Der Bildschirm bleibt vollständig leer.	<p>(1) Prüfen Sie, ob Computer und Bildschirm richtig angeschlossen sind. Überprüfen Sie die Netzkabel.</p> <p>(2) Vergewissern Sie sich, daß die Karte Righteous 3D II ordnungsgemäß im entsprechenden Steckplatz installiert ist. Die Steckerleiste muß vollständig in den Erweiterungssteckplatz eingeführt sein.</p>
Das Register Righteous 3D II wird im Bildschirm Eigenschaften unter Anzeige der Systemsteuerung von Windows nicht angezeigt.	<p>Eventuell wurde der Treiber nicht korrekt installiert. Überprüfen Sie in der Liste des Gerätemanagers von Windows 95, ob die Karte Righteous 3D II dort vorhanden ist. Gehen Sie wie folgt vor:</p> <p>(1) Klicken Sie in der Task-Leiste von Windows 95 auf Einstellungen/Systemsteuerung.</p> <p>(2) Doppelklicken Sie in der Systemsteuerung auf das Symbol System.</p> <p>(3) Klicken Sie im Dialogfeld Eigenschaften für System auf das Register Gerätemanager.</p> <p>(4) Überprüfen Sie, ob Righteous 3D II unter der Kategorie Audio-, Video- und Game-Controller aufgelistet ist. Ist dies der Fall, gehen Sie zu Schritt 7.</p> <p>(5) Falls Righteous 3D II nicht aufgelistet ist, überprüfen Sie, ob "PCI Multimedia Video Device" unter der Kategorie Andere Komponenten aufgelistet ist. Ist dies der Fall, entfernen Sie "PCI Multimedia Video Device" und starten den Computer neu.</p> <p>(6)</p> <p>(7) Installieren Sie den Windows 95-Treiber nach den Anleitungen in Kapitel 2.</p> <p>(8) Wenn Righteous 3D II aufgelistet ist, klicken Sie darauf. Klicken Sie danach auf Eigenschaften.</p> <p>(9) Klicken Sie auf Anderer Treiber. Klicken Sie danach auf die Option Diskette. Geben Sie den Pfad für den Treiber ein (D:\WIN95) und klicken Sie auf OK.</p> <p>(10) Führen Sie die weitere Treiberinstallation nach den Bildschirmanweisungen durch.</p>

Tabelle 3.1: Suche und Behebung von Betriebsfehlern

Anzeige

PROBLEM	LÖSUNG
Der Computer scheint zwar ordnungsgemäß zu starten, der Bildschirm bleibt jedoch inaktiv.	<p>(1) Prüfen Sie den Netzanschluß des Bildschirms.</p> <p>(2) Das Bildschirmkabel ist eventuell nicht ordnungsgemäß angeschlossen. Überprüfen Sie beide Kabelenden, d. h. den Kabelanschluß am Bildschirm sowie den an der Karte Righteous 3D II.</p> <p>(3) Vergewissern Sie sich, daß das VGA-Verbindungskabel ordnungsgemäß an die VGA-Beschleunigerkarte und die Karte Righteous 3D II angeschlossen ist.</p> <p>(4) Möglicherweise weist das Bildschirmkabel nicht den für die Karte Righteous 3D II erforderlichen Kabeltyp auf. In Anhang A finden Sie Informationen über die Anschlußbelegung, mit deren Hilfe Sie bestimmen können, ob Ihr Bildschirmkabel dem erforderlichen Typ entspricht.</p> <p>(5) Schließen Sie den Monitor direkt an die VGA-Beschleunigerkarte an, um festzustellen, ob das Problem von der Karte Righteous 3D II oder vom Verbindungskabel verursacht wird.</p>

Tabelle 3.2: Fehlersuche und -behebung bei der Anzeige

Unterstützungs- und Informationsdienste

Orchid bietet Ihnen eine Vielzahl von Unterstützungs- und Informationsdiensten, um Ihnen dabei zu helfen, unsere Produkte unter besten Bedingungen einzusetzen. Folgende Dienste stehen zur Verfügung:

- ▲ Technische Unterstützung
- ▲ Electronic Bulletin Board Service (BBS)
- ▲ Abteilung Materialrückgabe (Return Materials Authorization = RMA)
- ▲ Technische Unterstützung per Fax
- ▲ World Wide Web
- ▲ Kundendienst

Einzelheiten zu diesen Diensten finden Sie unter Tabelle A-1.

Technische Unterstützung

Wenn Sie in unseren Tips und Hinweisen zur Fehlersuche und -behebung nicht die geeigneten Informationen für Ihren Fall finden und somit noch immer Unterstützung benötigen, stehen Ihnen unsere technischen Mitarbeiter gerne mit Rat und Tat zur Seite. Bevor Sie uns anrufen, sollten Sie jedoch folgende Informationen bereitlegen:

- ☐ Modellname und Seriennummer Ihres Orchid-Produkts.
- ☐ Informationen über Ihren Computer, wie z. B. Prozessortyp, Betriebssystem, Größe des installierten Speichers und andere im Computer installierte Peripheriegeräte.
- ☐ Versionsnummer des Orchid-Produkttreibers.
- ☐ Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich in der Nähe Ihres Computers befinden.

HINWEIS:

Zur Wahrung eventueller Garantieansprüche bewahren Sie bitte immer ein Exemplar des Kaufbelegs auf.

Dienst	Arbeitszeiten	Land	Telefonnummer
Technische Unterstützung - Nutzen Sie die telefonische Hilfe der Ingenieure der technischen Unterstützung	M-F: 7.00 bis 17.00 h	USAGro- ßbritanni- en	+1 (510) 661-3000 +1 (510) 651-6982(Fax) +44 (1256) 844899 +44 (1256) 364222(Fax)
Electronic Bulletin Board Service (BBS) - Informationen über Software-Aufrüstung, neue Versionen und andere hilfreiche Informationen	24 Stunden pro Tag7 Tage pro Woche	USAGro- ßbritanni- en	+1 (510) 651- 683714400 Baud Geschwindigkeit, Parität = N, Datenbits = 8, Stoppbits = 1 YMODEM und ZMODEM(empfohlene Datenübertragungsproto- kolle)+44 (1256) 363373
Abteilung Materialrückgabe (RMA) Produktrückgabe zur Reparatur	M-F: 8.00 bis 16.45 h	USA	+1 (510) 661-3030 +1 (510) 683-0543(Fax)
Technische Unterstützung per Fax - Automatisches System für Produktliteratur, technische Bulletins und andere hilfreiche Informationen	24 Stunden pro Tag7 Tage pro Woche	USA	+1 (510) 661-3199
World Wide Web - Produktinformation, technische Unterstützung, Pressemitteilungen und andere hilfreiche Informationen	24 Stunden pro Tag7 Tage pro Woche	USAEur- opa	http://www.orchid.com
Kundendienst - Bestellung von Orchid-und Micronics- Produkten	M-F von 8.00 bis 17.00 h	USAGro- ßbritanni- en Taiwan	+1 (800) 577-0977 (510) 651-3666 (Fax) +44 (1256) 479 898 +44 (1256) 364222(Fax) +886 2 918 5005 +886 2 911 5472(Fax)

Abbildung 3.1: Unterstützungs- und Informationsdienste

Anhang

Technische Daten

A

In diesem Anhang finden Sie technische Spezifikationen und spezifische Funktionen der Karte Righteous 3D II.

Konfiguration

Righteous 3D II - 8MB oder 12MB EDO DRAM
Dreifache 64-Bit-Speicherarchitektur

Video-Chipsatz:

3Dfx Interactive Voodoo2 Graphics

Busschnittstelle:

PCI 2.1-kompatibel

Kartengröße:

8"x4,5"

Mindestsystemanforderungen:*

Pentium-PCI-System
Freier PCI-Steckplatz
VGA-Videokarte
VGA-kompatibler Monitor
16MB Arbeitsspeicher
CD-ROM-Laufwerk
MS-DOS 6.0 oder höher
(Windows 95 zur Unterstützung von Direct3D)
* Manche Spieleprogramme haben zusätzliche Systemanforderungen.

Anschlüsse:

DB-15 Analog VGA mit DDC
DB-15 VGA-Verbindungskabelanschluß

Temperatur:

Betrieb: 0 bis 50 °C
Lagerung: -30 bis 60 °C

Luftfeuchtigkeit:

Betrieb: 15 % bis 90 %
Lagerung: 10 % bis 95 %

Anschlußbelegung

Die Anschlußbelegungen beider Anschlüsse der Karte Righteous 3D II entsprechen dem 15poligen D-Shell-Standardanschluß. HINWEIS: Die Farbe Königsblau weist darauf hin, daß in Übereinstimmung mit dem DDC-Standard auf Stift 9 eine Spannung anliegt.

An den 15poligen VGA-Verbindungskabelanschluß der Karte Righteous 3D II wird der Ausgang der VGA-Grafikkarte angeschlossen (siehe Abb. 1.2). Die Anschlußbelegung beider Anschlüsse sieht wie folgt aus:

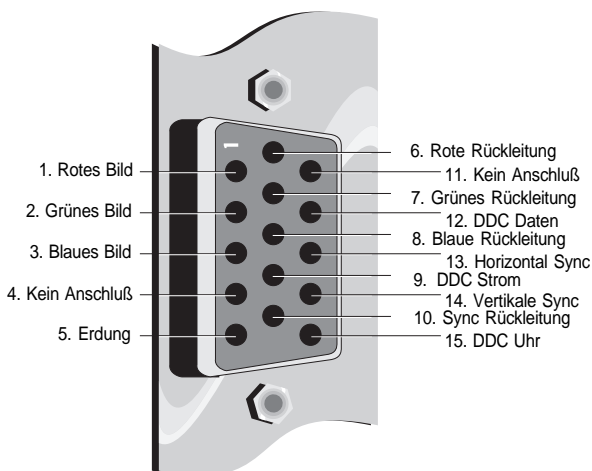


Abb. A.1: Anschlußbelegung

SLI-Anschlußbelegung

Die SLI-Unterstützung der Karte Righteous 3D II erfolgt durch den Anschluß zweier Karten mit einem internen Kabel an einen 34poligen SLI-Steckverbinder. Dieser Steckverbinder befindet sich an der linken oberen Ecke des Righteous 3D II (siehe Abbildung 1.1).

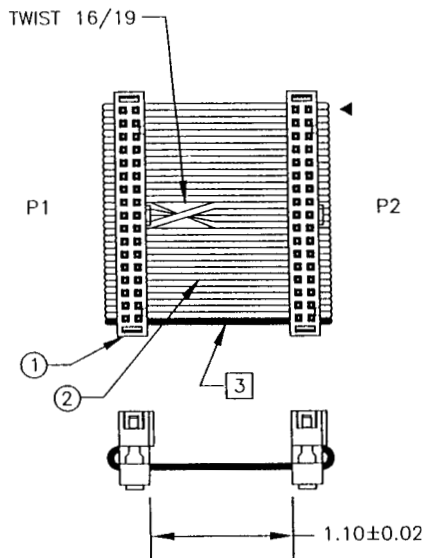


Abbildung A.2: 34-poliges Flachbandkabel

Abbildung A.3: SLI Anschlußbelegung

Stiftzuweisung	
P1	P2
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34

Anhang**Direct3D™ (Übersicht)****B**

Direct3D ist die neueste Generation interaktiver Echtzeit-3D-Technologie, die sowohl lokal als auch für das Internet verwendet werden kann. Erleben Sie überzeugende und mitreißende 3D-Grafiken im Internet sowie in Spielen, Lernprogrammen und professionellen Anwendungen. Direct3D hebt die Leistung von Windows 95 auf ein Niveau, das sich mit kommerziellen Videospielen messen kann.

Direct3D bietet eine komplette Palette von Echtzeit-3D-Grafikdiensten, die die gesamte 3D-Wiedergabekette (Umformung, Beleuchtung und Rasterung) auf Softwarebasis sowie transparenten Zugriff auf Hardwarebeschleunigung ermöglicht und eine umfassende zukunftsweisende 3D-Lösung für den PC darstellt. Direct3D ermöglicht den Zugriff auf moderne 3D-Hardwarebeschleuniger-Grafiktechniken wie z. B. Z-Pufferung, Antialiasing, Alpha-Mischung, MIP-Abbildung, atmosphärische Effekte und perspektivisch korrekte Strukturabbildung.

Durch die enge Zusammenarbeit mit den Technologien DirectX und ActiveX weist Direct3D modernste 3D-Grafikmerkmale wie z. B. Videoabbildung und Hardware-3D-Wiedergabe in 2D-Überlagerungsebenen auf. Direct3D läßt sich auch mit DirectDraw verbinden, wodurch dann 2D-Zeichen- und -Strukturwerkzeuge zur dreidimensionalen Wiedergabe zur Verfügung stehen.

3D-Grafikglossar

Alpha-Mischung - Methode zum Hinzufügen von Transparenzinformationen bei durchsichtigen Objekten.

Alpha-Puffer - Ein zusätzlicher Kanal für Transparenzinformationen; Pixel werden zu Vierfachwerten (RGBA).

Antialiasing - Interpolation unterhalb der Pixelebene, die Kanten höher aufgelöst erscheinen läßt.

Atmosphärischer Effekt - Der durch Hinzufügen einer oder mehrerer Realitätsebenen, wie z. B. Fogging oder Bildtiefensimulation, in einem Bild erzielte Effekt.

Bildtiefensimulation - Verminderung der Intensität von Objekten, die sich vom Betrachter entfernen.

Bilineare MIP-Abbildung - Ein Strukturabbildungsprozeß, der sowohl Bilinearfilterung als auch MIP-Abbildung beinhaltet.

Bilinearfilterung - Eine Methode des Antialiasing bei Strukturabbildungen, die einen Mittelwert von jeweils vier nebeneinanderliegenden Pixeln erzeugt.

Decal-Strukturierung - Strukturierung einer Oberfläche ohne Aufhellung.

Depth Cueing - The lowering of intensity as objects move away from the viewpoint.

Direct3D - 3D-System-API von Microsoft. Beinhaltet optionale Steuerung von Niederpegelumwandlungen, Beleuchtung und Rasterung.

Dithering - Technik zur Erzielung von 24-Bit-Qualität mit 8-Bit oder 16-Bit-Bildspeichern.

Doppelpufferung - Verwendung zweier Puffer, wovon der eine der Anzeige und der andere der Wiedergabe dient. Wenn ein neues Bild wiedergegeben wird, werden die beiden Puffer vertauscht.

Fogging - Mischung eines Objektes mit einer festgelegten Farbe, wenn sich seine Pixel in der Ferne vergrößern.

Gouraud-Schattierung - Wiedergabe eines Polygons durch lineare Interpolation unter Verwendung einer bestimmten Farbe für jeden Scheitel.

MIP-Abbildung - Methode zur Qualitätssteigerung einer Strukturabbildung durch Anwendung von Strukturabbildungen mit unterschiedlichen Auflösungen für verschiedene Objekte in Abhängigkeit von ihrer Größe und Tiefe.

Mischung - Kombination zweier oder mehrerer Bilder durch Pixel-für-Pixel-Hinzufügung.

Perspektivische Korrektur - Einbeziehung realistischer Konvergenz bei dreidimensionalen Objekten, die sich vom Betrachter entfernen.

Direct3D - 3D-System-API von Microsoft. Beinhaltet optionale Steuerung von Niederpegelumwandlungen, Beleuchtung und Rasterung.

Dithering - Technik zur Erzielung von 24-Bit-Qualität mit 8-Bit oder 16-Bit-Bildspeichern.

Doppelpufferung - Verwendung zweier Puffer, wovon der eine der Anzeige und der andere der Wiedergabe dient. Wenn ein neues Bild wiedergegeben wird, werden die beiden Puffer vertauscht.

Fogging - Mischung eines Objektes mit einer festgelegten Farbe, wenn sich seine Pixel in der Ferne vergrößern.

Gouraud-Schattierung - Wiedergabe eines Polygons durch lineare Interpolation unter Verwendung einer bestimmten Farbe für jeden Scheitel.

MIP-Abbildung - Methode zur Qualitätssteigerung einer Strukturabbildung durch Anwendung von Strukturabbildungen mit unterschiedlichen Auflösungen für verschiedene Objekte in Abhängigkeit von ihrer Größe und Tiefe.

Mischung - Kombination zweier oder mehrerer Bilder durch Pixel-für-Pixel-Hinzufügung.

Perspektivische Korrektur - Einbeziehung realistischer

Konvergenz bei dreidimensionalen Objekten, die sich vom Betrachter entfernen.

Strukturabbildung mit Punktabtastung - Strukturabbildung auf der Grundlage einer eindeutigen Beziehung zwischen Texeln auf einem wiedergegebenen Polygon und einer Strukturabbildung.

Rasterung - Umsetzung eines Bildes in Pixel.

Scanline Interleaving (SLI) - Verdoppelt die 3D-Leistung und ermöglicht Auflösungen bis zu 1024x768, und zwar durch die Verbindung zweier Karten Rightheous 3D II mit derselben Konfiguration durch ein internes Kabel. Die Karten schalten automatisch auf den Scanline Interleave (SLI)-Modus, so daß jede ungeradzahlige Bildzeile wird von der einen und jede geradzahlige Zeile von der anderen Karte wiedergegeben wird.

Strukturabbildung - Umrahmung von Objekten mit Strukturen, um sie realistischer erscheinen zu lassen bzw. den Komplexitätsgrad zu senken.

Strukturfilterung - Entfernung von Aliasing-Artefakten, wie z. B. Funken oder Grobkörnigkeit durch Interpolation gespeicherter Strukturvorlagen.

Wiedergabe - Das Glied in der 3D-Kette, in dem ein 2D-Bild aus den vom Geometrieprogramm kommenden 3D-Polygonen erzeugt wird.

Z-Pufferung - Entfernung verborgener Oberflächen unter Verwendung des im Z-Puffer gespeicherten Tiefenwertes.

Software-Lizenzvereinbarung

WICHTIG - LESEN SIE DIESES DOKUMENT SORGFÄLTIG, BEVOR SIE DIE SOFTWAREVERPACKUNG ÖFFNEN. MIT DEM ÖFFNEN DER VERPACKUNG ERKLÄREN SIE SICH MIT DEN NACHFOLGENDEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN. WENN SIE DIESE BEDINGUNGEN NICHT AKZEPTIEREN, DÜRFEN SIE DIE SOFTWARE NICHT VERWENDEN. FÜR EINE ERSTATTUNG DES KAUFPREISES GEBEN SIE DAS PAKET MIT DER SOFTWARE IN DER UNGEÖFFNETEN VERPACKUNG UNVERZÜGLICH DORT WIEDER AB, WO SIE ES ERWORBEN HABEN.

LIZENZERTEILUNG: Orchid Technology und ihre Zulieferer (Lizenzgeber) erteilen Ihnen die nicht ausschließliche Lizenz zur Benutzung des beiliegenden Computerprogramms (Software) auf einem einzelnen Computer bzw. Terminal in einem Netzwerk (Hardware). Ein Exemplar der Software darf auf einem Festplattenlaufwerk eines Computers, der die Hardware beinhaltet, installiert werden.

COPYRIGHT UND EINSCHRÄNKUNGEN: Die Software ist Eigentum von Orchid Technology oder ihren Zulieferern. Die Software unterliegt dem durch das Urheberrecht der Vereinigten Staaten sowie durch internationale Verträge geschützten Copyright. Kein Teil der Software darf kopiert, verteilt oder in Unterlizenz vergeben werden. Des weiteren darf die Software gleichzeitig nur von jeweils einem Anwender benutzt werden. Die Software darf weder ganz noch in Teilen verändert, dekompiert, analysiert oder disassembliert werden.

AUSFUHRBESTIMMUNGEN: Sie verpflichten sich, die Software weder ganz noch in Teilen direkt oder indirekt in ein anderes Land zu übertragen, zu exportieren oder zu reexportieren noch auf irgendeine andere Art und Weise zu verwenden, die gegen das Ausfuhrgesetz der Vereinigten Staaten von Amerika (United States Export Administration Act) oder andere Ausfuhrgesetze, -bestimmungen oder -verordnungen verstößt.

BEENDIGUNG: Diese Lizenz ist bis zu ihrer Beendigung gültig. Diese Lizenz ist automatisch beendet, wenn Sie gegen die Bestimmungen dieser Lizenzvereinbarung verstoßen. Bei Beendigung dieser Lizenz müssen Sie die Software und alle inhaltlichen Kopien zerstören. Sie können die Lizenz Ihrerseits jederzeit beenden, indem Sie dies tun.

BESCHRÄNKTE GARANTIE UND HAFTUNG: Orchid Technology gewährleistet für einen Zeitraum von 60 (sechzig) Tagen ab Kaufdatum, daß die Software und die Originaldatenträger, auf denen sie geliefert wurde, unter

normalen Bedingungen frei von physikalischen Defekten sind. Orchid Technology gewährleistet nicht die ununterbrochene und fehlerfreie Funktion der Software. Falls die Software oder der Originaldatenträger, auf denen sie geliefert wurde, während der Garantiezeit einen physikalischen Defekt aufweisen sollte, wird Orchid Technology die defekte Software ersetzen, sofern sie mit einer Kopie des Kaufbeleges an Orchid Technology zurückgesandt wird. Außerhalb der Vereinigten Staaten von Amerika sind ohne einen Kaufbeleg von einem autorisierten Händler weder die beschränkte Garantie noch Kundendienst in irgendeiner Form verfügbar.

DIE OBIGE GARANTIE IST EXKLUSIV UND TRITT AN DIE STELLE ALLER ANDEREN MÜNDLICHEN ODER SCHRIFTLICHEN, VERTRAGLICHEN ODER GESETZLICHEN GEWÄHRLEISTUNGEN. ORCHID TECHNOLOGY UND IHRE ZULIEFERER GEBEN WEDER EXPLIZIT NOCH IMPLIZIT NOCH GESETZLICH EINE GARANTIE FÜR DIE SOFTWARE, IHRE QUALITÄT, LEISTUNG ODER IHRE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DIESE SOFTWARE WIRD „WIE SIE LIEGT UND STEHT“ VERKAUFT, UND SIE ALS LIZENZNEHMER ÜBERNEHMEN DAS VOLLE RISIKO BEZÜGLICH DER QUALITÄT UND LEISTUNG.

ORCHID TECHNOLOGY UND SEINE ZULIEFERER SIND IN KEINEM FALL HAFTBAR FÜR DIREKTE ODER INDIREKTE, SPEZIELLE, BEILÄUFIG ENTSTANDENE ODER MITTELBARE SCHÄDEN, DIE SICH AUS DER VERWENDUNG ODER DER MANGELNDEN VERWENDBARKEIT DER SOFTWARE ODER EINEM FEHLER IN DER SOFTWARE ERGEBEN. DIESE SCHÄDEN BEINHALTEN ENTGANGENE GEWINNE, UNTERBRECHUNG DES GESCHÄFTSBETRIEBS UND PROGRAMM- BZW. DATENVERLUST, SIND ABER NICHT AUF DIESE FÄLLE BESCHRÄNKT. DIES GILT AUCH IN DEM FALL, DAß ORCHID TECHNOLOGY ODER EIN AUTORISierter VERTRETER VON ORCHID TECHNOLOGY ÜBER DIE MÖGLICHKEIT SOLCHER SCHÄDEN UNTERRICHTET WURDE.

IN EINIGEN LÄNDERN IST DIE BESCHRÄNKUNG ODER DER AUSSCHLUß DER HAFTUNG FÜR BEILÄUFIG ENTSTANDENE ODER MITTELBARE SCHÄDEN NICHT ZULÄSSIG, SO DAß DIE OBEN AUFGEFÜHRTE BESCHRÄNKUNG UNTER UMSTÄNDEN AUF SIE NICHT ZUTRIFFT.

Die Haftung von Orchid Technology für tatsächliche Schäden beschränkt sich in jedem Fall und unabhängig von der Klageart auf den Kaufpreis dieses Orchid-Produktes.

RECHTSBESCHRÄNKUNG FÜR DIE REGIERUNG DER VEREINIGTEN STAATEN VON AMERIKA: Die Software wird mit beschränkten Rechten („RESTRICTED RIGHTS“) geliefert. Die Verwendung, Vervielfältigung oder Offenlegung durch die Regierung unterliegt den Beschränkungen in FAR 52.227-14 und DFARS 252.227-7013 et seq. oder ihren Nachfolgern. Die Verwendung der Software durch die Regierung stellt die Anerkennung der herstellereigenen Rechte von Orchid Technology an der Software dar. Der Hersteller ist Orchid Technology, 45365 Northport Loop West, Fremont, California 94538, USA.

ANWENDBARE GESETZE: Diese Lizenz unterliegt den Gesetzen des Bundesstaates Kalifornien und der Vereinigten Staaten von Amerika. Sie dürfen die Software nicht exportieren, wenn hierdurch die Ausfuhrgesetze und -bestimmungen der Vereinigten Staaten von Amerika verletzt werden.

FCC-HINWEIS

Righteous 3D II

Garantiert konform mit den FCC-Vorschriften der Klasse B, Teil 15.

Zur Erfüllung der FCC-Anforderungen müssen abgeschirmte Kabel für die Verbindung der Einheit mit einem Gerät der Klasse B verwendet werden.

"Dieses Gerät entspricht Teil 15 der FCC-Vorschriften. Der Betrieb unterliegt folgenden Bedingungen: (1) Das Gerät erzeugt keinerlei schädlichen Störungen, und (2) das Gerät muß alle eingehenden Störungen annehmen, selbst wenn diese gegebenenfalls zu unerwünschtem Betrieb führen."

Dieses Gerät erzeugt und benutzt Funkfrequenzenergie und kann, sofern es nicht in genauer Übereinstimmung mit den Anweisungen des Herstellers installiert und ordnungsgemäß betrieben wird, eine Störung des Rundfunk- und Fernsehempfangs verursachen.

Dieses Gerät wurde getestet und entspricht den Vorschriften für Computergeräte der Klasse B in Übereinstimmung mit den Spezifikationen in Abschnitt J des Teils 15 der FCC-Vorschriften. Diese Vorschriften sollen einen angemessenen Schutz gegen Störungen in privaten Installationen bieten. Ausschließlich Geräte (Computer-Eingabe-Ausgabegeräte, Terminals, Drucker usw.), die den Vorschriften für Geräte der Klasse B entsprechen, dürfen an dieses Produkt angeschlossen werden.

Sollte dieses Gerät eine Störung des Rundfunk- oder Fernsehempfangs verursachen, was sich durch Aus- und Wiedereinschalten des Geräts feststellen läßt, sollte der Benutzer versuchen, die Störung durch einen bzw. mehrere der folgenden Maßnahmen zu beheben:

1. Empfangsantenne neu ausrichten.
2. Position des Computers gegenüber dem Empfänger verändern.
3. Abstand zwischen Computer und Empfänger vergrößern.
4. Computer an einen anderen Netzstromkreis als den Empfänger anschließen.
5. Falls erforderlich, Kontakt zu Ihrem Händler bzw. einem erfahrenen Radio- oder Fernsehtechniker aufnehmen, um weitere hilfreiche Hinweise einzuholen.

Bei Problemen könnte Ihnen die Veröffentlichung [How To Identify and Resolve Radio-TV Interference Problems](#) hilfreich sein. Die Ausgabe wurde von der US-amerikanischen Bundesbehörde für das Fernmeldewesen zusammengestellt und ist unter folgender Anschrift erhältlich: U.S. Government Printing Office, Washington, DC 20402, USA. Geben Sie dabei folgende Referenznummer an: 004-000-00345-4.

Orchid Technology haftet nicht für Störungen des Rundfunk- bzw. Fernsehbetriebs, wenn diese durch unsachgemäße Änderungen an diesem Gerät verursacht wurden. In diesem Fall liegt es in der Verantwortung des Benutzers, die Störungen zu beheben.

Der Betrieb mit nicht zertifizierten Geräten kann Störungen des Rundfunks- und Fernsehempfangs verursachen. Der Benutzer muß in jedem Fall abgeschirmte Schnittstellenkabel verwenden, damit das Produkt auch weiterhin den FCC-Vorschriften entspricht.

Index

A

Auflösungen und Bildwechselfrequenzen - 14

Anschlußbelegung - 24

Auflösungen - 15

B

Bulletin Board System (BBS) - 21

D

Direct3D - 25

DirectX -12

F

Fehlersuche und -behebung - 19

G

Grafische Darstellung - Righteous 3D II 8MB- 9

H

Hilfe

Bulletin Board System (BBS) - 23

CompuServe - 21

Telefonnummern - 20

Fehlersuche und -behebung - 17

I

Installation

Einbau der Karte Righteous 3D II - 7

Softwareinstallation

DOS - 13

Windows 95 - 11

K

Kabelverbindungen - 8

Konfiguration der Karte Righteous 3D II - 14

M

Monitor (Anschlußbelegung) - 26

O

Online -Dienste - 23

P

PCI-Steckplätze - 7

R

Refresh Rates - 15

Righteous 3D II (grafische Darstellung) - 9

S

SLI-Anschlußbelegungen - 27

Softwareinstallation

DOS - 13

Windows 95 - 11

Systemsteuerung - 14

T

Technische Unterstützung - 25

Treiberinstallation - 11

V

VGA-Verbindungskabelanschluß

Anschlußbelegung - 26

W

Windows 95 (Treiberinstallation) - 11

World Wide Web - 23

