
SERIA RADEON™ 9600

Podręcznik użytkownika

P/N 137-40521-10

Copyright © 2003, ATI Technologies Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

ATI oraz wszystkie nazwy produktów, opcji i funkcji ATI są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi firmy ATI Technologies Inc. Wszystkie pozostałe nazwy firm i/lub produktów są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi ich właścicieli. Funkcje i dane techniczne mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Produkty mogą nie być dokładnie takie same, jak na ilustracjach.

Reprodukowanie niniejszego podręcznika lub jego fragmentów, w dowolnej postaci, bez wyraźnej pisemnej zgody ATI Technologies Inc. jest ściśle zabronione.

Oświadczenie o zrzeczeniu się odpowiedzialności

Niniejszy dokument został opracowany z najwyższą starannością, jednakże firma ATI Technologies Inc. nie ponosi odpowiedzialności za działanie lub stosowanie opisanego tu sprzętu, oprogramowania, ani innych produktów oraz dokumentacji, ani za przerwy w świadczeniu usług, straty lub przerwy w działalności gospodarczej, straty spodziewanego zysku, ani za przypadkowe lub wynikające odszkodowania związane z udostępnianiem, działaniem lub użytkowaniem opisanego tu sprzętu, oprogramowania i innych produktów i dokumentacji ATI.

Firma ATI Technologies Inc. zastrzega sobie prawo do wprowadzania bez uprzedniego powiadomienia zmian do opisanego tu produktu lub systemu w celu podwyższenia niezawodności, funkcjonalności lub polepszenia wyglądu. W odniesieniu do wyrobów produkcji ATI opisanych w niniejszym dokumencie, firma ATI zrzeka się wszelkich bezpośrednich oraz pośrednich gwarancji na te wyroby, w tym, lecz nie tylko, pośrednich gwarancji przydatności handlowej, przydatności do określonych zastosowań oraz nienaruszalności.

Informacje o produkcie

MACROVISION

A. Apparatus Claims of U.S. Patent Nos. 4,631,603, 4,577,216, 4,819,098, oraz 4,907,093 dopuszczone wyłącznie dla ograniczonej grupy użytkowników.

B. W dodatkowych drukach dołączonych do niniejszego Produktu, należy w odpowiednich miejscach podać:

Niniejszy produkt zawiera technologię ochrony praw autorskich, która jest chroniona pewnymi patentami USA oraz innymi prawami do własności intelektualnej będącymi własnością Macrovision Corporation i innych właścicieli. Stosowanie technologii ochrony praw autorskich musi być zatwierdzone przez Macrovision Corporation i jest ona przeznaczona do zastosowań prywatnych (domowych) oraz innych ograniczonych zastosowań, z wyjątkiem przypadków zatwierdzonych przez Macrovision Corporation. Inżynierskie kopiowanie konstrukcji oraz demontaż są zabronione.

Spis treści

Oświadczenie o zrzeczeniu się odpowiedzialności	i
Informacje o produkcie	i
MACROVISION	i
Wprowadzenie	1
Krótki opis funkcji.....	2
Karty z serii RADEON 9600.....	2
Pakiet programów ATI's Catalyst™ Software Suite	3
Obsługa wielu wyświetlaczy i wysoka wydajność 3D.....	3
Direct 3D® and OpenGL®	3
HydraVision™	4
Podłączanie monitora/monitorów	5
Konfiguracje wyświetlania.....	6
Pakiet Catalyst™ Software Suite	8
Zakładka Ekrany ATI.....	8
Włączanie/wyłączanie dodatkowych wyświetlaczy	9
Włączanie trybu Rozszerzonego Pulpitu.....	9
Dynamiczne ponowne przypisywanie wyświetlacza	9
Wirtualne przemieszczanie monitorów	10
Rozszerzenie „ratiometryczne”	11
Zakładka Barwa ATI	12
Zakładka Opcje ATI	14
Zakładka Nakładka ATI.....	15
Nakładka wideo	15
Ustawienia trybu klonowania	17
Panel sterowania Direct 3D®	18
Ustawienia główne i użytkownika	18
Ustawienia zgodności Direct 3D®	21
Panel sterowania OpenGL®	23
Ustawienia główne i użytkownika	23
Ustawienia zgodności OpenGL®.....	26
SMARTGART™	27
Ustawienie prędkości AGP	27
Szybki zapis.....	27
Test całości	28

Używanie TV Out	29
Oglądanie obrazu tworzonego przez komputer na telewizorze.....	29
Podłączanie telewizora lub magnetowidu.....	30
Uruchamianie Windows® z włączonym telewizorem.	31
Używanie złącza SCART z europejskimi telewizorami.	32
Jak włączyć/wyłączyć wyświetlanie na telewizorze	32
Używanie i regulowanie wyświetlania na telewizorze.....	33
Kiedy nie można wyświetlać na telewizorze	33
Wyświetlać na monitorze, czy na telewizorze?.....	33
Regulowanie obrazu na monitorze	34
Wyświetlanie tekstu na ekranie telewizora	34
Redukowanie zniekształceń krawędzi	35
Zmienianie konfiguracji wyświetlania	36
Korzystanie ze starszych gier i programów komputerowych	36

Wprowadzenie

Akceleratory graficzne z serii RADEON 9600 są przełomem wśród najbardziej nowoczesnych kart graficznych 3D.

- Zostały opracowane i są produkowane przez firmę ATI Technologies Inc.
- Ich sercem jest procesor z serii RADEON 9600 Visual Processing Unit (VPU).
- 128-bitowy interfejs pamięci DDR.
- Niewiarygodna szybkość działania gier 3D.
- Obsługa aplikacji OpenGL[®].
- Obsługa aplikacji Direct 3D[®].
- Wysoka rozdzielczość 2D – do 2048x1536.
- Najwyższa wydajność w zastosowaniach dzisiejszych i przyszłych.
- Wyjście sygnału TV-out – z komputera do telewizora lub magnetowidu.

Krótki opis funkcji

Karty z serii RADEON 9600

Karta RADEON z serii 9600 zapewnia wysoką sprawność przetwarzania, wymaganą przez wchodzące obecnie na rynek wyrafinowane aplikacje grafiki trójwymiarowej. Najważniejsze funkcje tego akceleratora to:

- VIDEO IMMERSION™ II, która umożliwia najwyższą w tej dziedzinie wydajność odtwarzania płyt DVD oraz dekodowania cyfrowego sygnału telewizyjnego
- CHARISMA ENGINE™ II, który jest właściwym jądrem, procesorem GPU, który zapewnia wymaganą sprawność przetwarzania najnowszych gier i aplikacji 3D
- Technologia SMARTSHADER™, która realistycznie odtwarza prawidłowy wygląd dowolnego materiału – szkła, metalu, drewna – oraz trójwymiarową głębię poprzez modelowanie cieni obiektów
- SMOOTHVISION™ 2.1, która pozwala użytkownikowi na usuwanie (w regulowanym stopniu) poszarpanych krawędzi z obrazów 3D, dzięki czemu użytkownik może dowolnie konfigurować jakość obrazu i szybkość działania gry
- PIXEL TAPESTRY™ II, która daje jeszcze większą moc modelowania (renderowania) trójwymiarowych obrazów
- Wyjście telewizyjne

Pakiet programów ATI's Catalyst™ Software Suite

Obsługa wielu wyświetlaczy i wysoka wydajność 3D

Pakiet programów ATI's Catalyst Software Suite umożliwia oglądanie obrazów na wielu wyświetlaczach oraz korzystanie z zaawansowanych funkcji, takich jak SMARTSHADER, co daje najwyższą wydajność gier 3D. Wskazówki instalacji pakietu Catalyst Software Suite podane są w **Zaczynamy**.

Pakiet Catalyst Software Suite instaluje wyświetlane zakładki ATI. Dostęp do tych zakładek możliwy jest poprzez przycisk znajdujący się w Windows®: **Start > Panel sterowania > Ekran > Ustawienia > Zaawansowane**. Szczegółowe objaśnienia zakładek ATI są podane w rozdziale **Pakiet Catalyst™ Software Suite**.

Direct 3D® and OpenGL®

Pakiet Catalyst Software Suite obsługuje też najnowsze wersje Direct 3D® i OpenGL®. Wiele z najnowszych gier 3D, a także najnowsze wersje starszych gier dosłownie ożyją z pomocą zaawansowanych funkcji Direct 3D® lub OpenGL®. Gracze mogą dostrajać te ustawienia, aby uzyskać możliwie najwyższą jakość obrazu 3D, lub największą wydajność gry.

Zakładki Direct 3D® firmy ATI oraz OpenGL® są dostępne poprzez przycisk znajdujący się w Windows®: **Start > Panel sterowania > Ekran > Ustawienia > Zaawansowane**.

Szczegółowe objaśnienia zakładek Direct 3D® i OpenGL® są podane w rozdziałach **Panel sterowania Direct 3D® na stronie 18**, i **Panel sterowania OpenGL® na stronie 23**.

HydraVision™

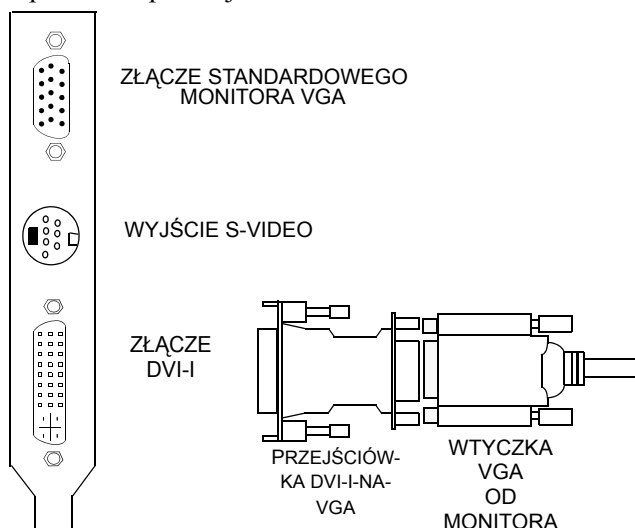
Poza możliwością obsługi dzięki pakietowi ATI Catalyst Software Suite więcej niż jednego monitora, funkcja HydraVision pomaga w zarządzaniu monitorami. Więcej informacji o HydraVision znajduje się w **Podręczniku Użytkownika HydraVision** w formacie PDF, znajdującym się na płycie instalacyjnej ATI.

Podłączanie monitora/monitorów

Karta RADEON z serii 9600, w zależności od konfiguracji karty graficznej, zapewnia obsługę dwóch jednego monitora VGA i jednego panelu płaskiego albo dwóch monitorów VGA przy użyciu przejściówki DVI-I-na-VGA*, ewentualnie tylko jednego monitora VGA. Udostępnia także wyjście TV przez złącze wyjściowe S-Video.

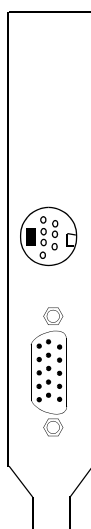
Wetknij wtyczkę kabla monitora do gniazda karty (jeśli używasz więcej niż jednego monitora, połącz ich kable z odpowiednimi złączami), a następnie włącz komputer i monitor(y).

Chcąc podłączyć monitor panelowy **bezpośrednio** do karty, należy skorzystać ze złącza DVI-I. Aby podłączyć monitor VGA do złącza DVI-I, należy wetknąć dołączonej przejściówkę DVI-I-na-VGA* do złącza DVI-I, a następnie podłączyć kabel monitora do przejściówki*, tak jak to pokazano poniżej.

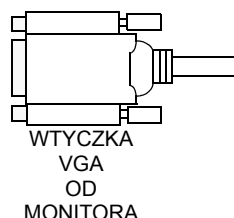


Kiedy wraz z kartą grafiki używasz więcej niż jednego monitora, jeden z nich będzie zawsze **Głównym**. Pozostały(e) monitor(y) zostaną oznaczone jako **Dodatkowe**.

*dostępna na stronie www.ati.com



WYJŚCIE S-VIDEO



Konfiguracje wyświetlania

Poniższa tabela pokazuje rozmaite możliwości podłączania wyświetlaczy do karty akceleratora z serii RADEON 9600 w konfiguracji z wieloma monitorami.

Konfiguracja wyświetlania	Zastosowane złącza	Uwagi
Jeden wyświetlacz z kineskopem (tradycyjny monitor)	Złącze VGA LUB złącze DVI-I z przejściówką DVI-I-na-VGA*	Analogowy monitor z kineskopem
Jeden wyświetlacz DFP	Złącze DVI-I	DFP – wyświetlacz płaski, panelowy
Jeden telewizor	Wyjście TV	Karty z wyjściem S-Video obsługują również wyjście Composite za pośrednictwem przejściówki S-Video-na-Composite*. Karty z wyjściem Composite NIE OBSŁUGUJĄ połączeń z odbiornikami TV za pośrednictwem wejścia S-Video.

*dostępna na stronie www.ati.com

Monitor tradycyjny + telewizor	Złącze VGA + wyjście TV	Kombinacja nie jest obsługiwana, kiedy tradycyjny monitor (kineskopowy) jest podłączony do złącza DVI-I poprzez przejściówkę DVI-I-na-VGA*
Monitor (wyświetlacz) panelowy DFP + telewizor	Złącze DVI-I + wyjście TV	
Monitor tradycyjny + monitor DFP	Złącze VGA + złącze DVI-I	
Monitor tradycyjny + monitor tradycyjny	Złącze VGA + złącze DVI-I z przejściówką DVI-I-na-VGA*	Złącze DVI-I może obsługiwać tradycyjny monitor z użyciem przejściówki DVI-I-na-VGA*
Monitor tradycyjny + monitor DFP + telewizor	Złącze VGA + złącze DVI-I + wyjście TV	Telewizor „sklonuje” obraz z jednego z pozostałych wyświetlaczy.
Monitor tradycyjny + Monitor tradycyjny + telewizor	KOMBINACJA NIEOBSŁUGIWANA	

W poniższej tabeli podano różne sposoby podłączania monitorów do karty z serii RADEON 9600 w konfiguracji z jednym monitorem (VGA).

Konfiguracja wyświetlania	Zastosowane złącza	Uwagi
Jeden wyświetlacz z kineskopem (tradycyjny monitor)	Złącze VGA	Analogowy monitor z kineskopem
Jeden telewizor	Wyjście TV	Karty z wyjściem S-Video obsługują również wyjście Composite za pośrednictwem przejściówki S-Video-na-Composite*. Karty z wyjściem Composite NIE OBSŁUGUJĄ połączeń z odbiornikami TV za pośrednictwem wejścia S-Video.
Monitor tradycyjny + telewizor	Złącze VGA + wyjście TV	

*dostępna na stronie www.ati.com

Pakiet Catalyst™ Software Suite

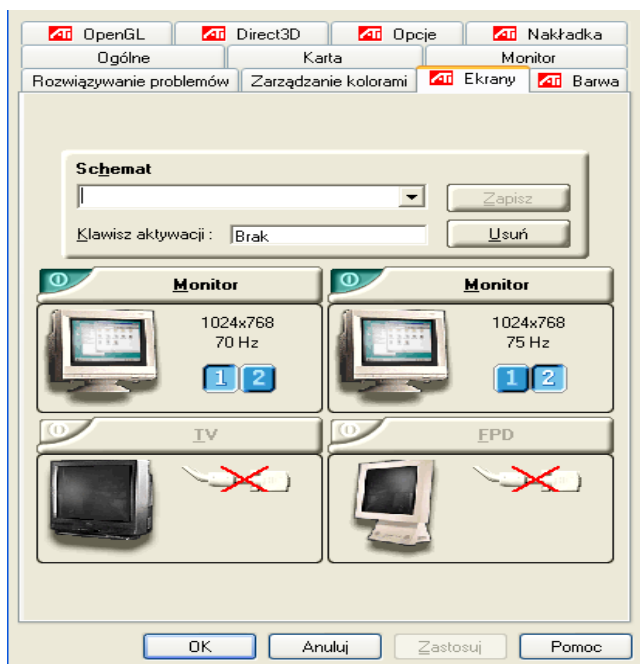
W tym rozdziale opisujemy poszczególne zakładki ATI, które stają się dostępne po zainstalowaniu pakietu Catalyst™ Software Suite.




Funkcje opisane na następnych stronach mogą nie być obsługiwane we wszystkich systemach operacyjnych i/lub mogą różnić się wyglądem.

Zakładka Ekrany ATI

Zakładka Ekrany ATI umożliwia ustawianie funkcji obsługi wielu monitorów. Można tutaj włączać i wyłączać urządzenia wyświetlające i zamieniać przypisanie wyświetlacza **Głównego** i **Dodatkowego**.



Włączanie/wyłączanie dodatkowych wyświetlaczy

- 1 Otwórz **Panel sterowania** Windows®. Kliknij dwukrotnie pozycję **Ekran**.
- 2 Kliknij zakładkę **Ustawienia**, a następnie przycisk **Zaawansowane**.
- 3 Kliknij zakładkę **Ekran** **ATI**.
- 4 Kliknij przycisk **Włącz/Wyłącz** , aby włączyć lub wyłączyć wymagany wyświetlacz.
- 5 Kliknij **OK** lub **Zastosuj**, aby zapisać zmiany.

Włączanie trybu Rozszerzonego Pulpitu

- 1 Otwórz **Panel sterowania** Windows®. Kliknij dwukrotnie pozycję **Ekran**.
- 2 Kliknij zakładkę **Ustawienia**.
- 3 Kliknij w ikonę monitora, aby wskazać na który wyświetlacz chcesz rozszerzyć pulpit.
- 4 Kliknij **Tak**, aby włączyć wybrany wyświetlacz.
- 5 Zaznacz pole wyboru **Rozszerz mój pulpit** **Windows na ten monitor** (Windows® może go tam umieścić automatycznie).
- 6 Kliknij **OK** lub **Zastosuj**, aby zapisać zmiany.

Dynamiczne ponowne przypisywanie wyświetlacza




Przypisanie wyświetlacza **Głównego** i **Dodatkowego** można zmienić szybko, bez resetowania komputera. Jednak przed zmianą przypisania monitora **Głównego** należy włączyć co najmniej jeden monitor **Dodatkowy** i musi być włączony tryb Rozszerzonego Pulpitu.

Informacje na temat włączania Dodatkowego wyświetlacza można znaleźć w rozdziale [Włączanie/wyłączanie dodatkowych wyświetlaczy](#).

Informacje na temat włączania trybu Rozszerzonego Pulpitu można znaleźć w rozdziale [Włączanie trybu Rozszerzonego Pulpitu](#).

- 1 Otwórz **Panel sterowania** Windows®. Kliknij dwukrotnie pozycję **Ekran**.
- 2 Kliknij zakładkę **Ustawienia**, a następnie przycisk **Zaawansowane**.
- 3 Kliknij zakładkę **Ekran** **ATI**.



Windows® XP, Windows® Me

Zakładka Wyświetlacze ATI pokazuje, które wyświetlacze są aktywne. Wyświetlacz Główny ma wciśnięty przycisk . Aby zmienić przypisanie wyświetlacza, można kliknąć przycisk  wyświetlacza Głównego lub przycisk  innego monitora.

Windows® 2000

Kliknięcie przycisku  spowoduje ponowne przypisanie monitora Głównego i Dodatkowego (Dodatkowych).

Kliknięcie przycisku  tworzy na monitorze Dodatkowym klon, albo duplikat obrazu z monitora Głównego.

Kliknięcie przycisku  rozszerza pulpit na monitor Dodatkowy, umieszczony na prawo od monitora Głównego. Kliknięcie przycisku  rozszerza pulpit na monitor Dodatkowy, umieszczony poniżej monitora Głównego.

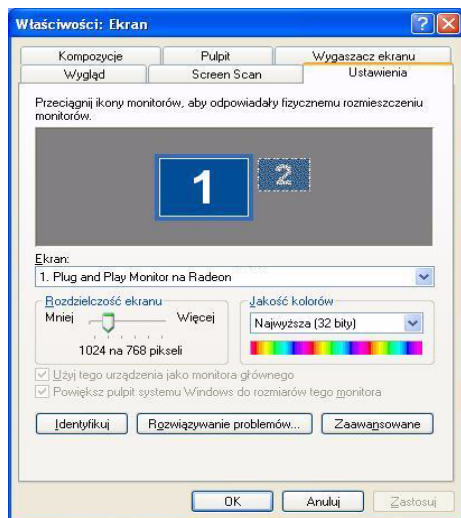
- 4 Kliknij **OK** lub **Zastosuj**, aby zapisać zmiany.

Wirtualne przemieszczanie monitorów

- 1 Na zakładce **Ustawienia** kliknij i przeciągnij w odpowiednie miejsce ikonę wybranego monitora.

Na przykład, monitor dodatkowy może być przeciągnięty na lewo od głównego, co spowoduje, że wirtualnie znajdzie się on po lewej stronie, jak widzimy poniżej.

- 2 Kliknij **OK** lub **Zastosuj**, aby zapisać zmiany.

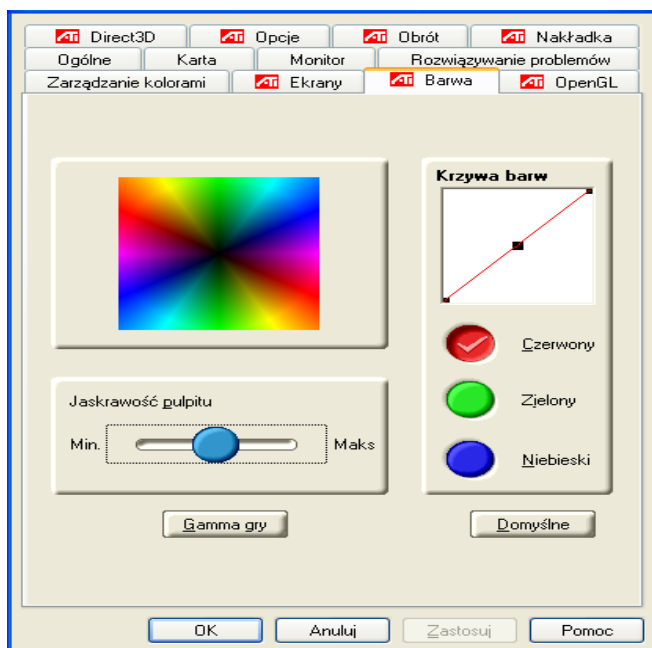


Rozszerzenie „ratiometryczne”

Karta akceleratora z serii RADEON 9600 umożliwia rozszerzenie „ratiometryczne” (zwane powszechnie skalowaniem cyfrowym). W ten sposób rozszerza się obraz o niskiej rozdzielczości, aby wypełnić prostokąt o wysokiej rozdzielczości. Jednak rozszerzenie „ratiometryczne” jest możliwe tylko na **Głównym** monitorze. Dlatego kiedy płaski monitor panelowy (FPD) jest przypisany jako Dodatkowy, tryb Rozszerzonego Pulpitu jest wyłączony i rozdzielczość jest niższa od standardowej rozdzielczości tego monitora. Powoduje to, że monitor FPD przechodzi w domyślny tryb centralny.

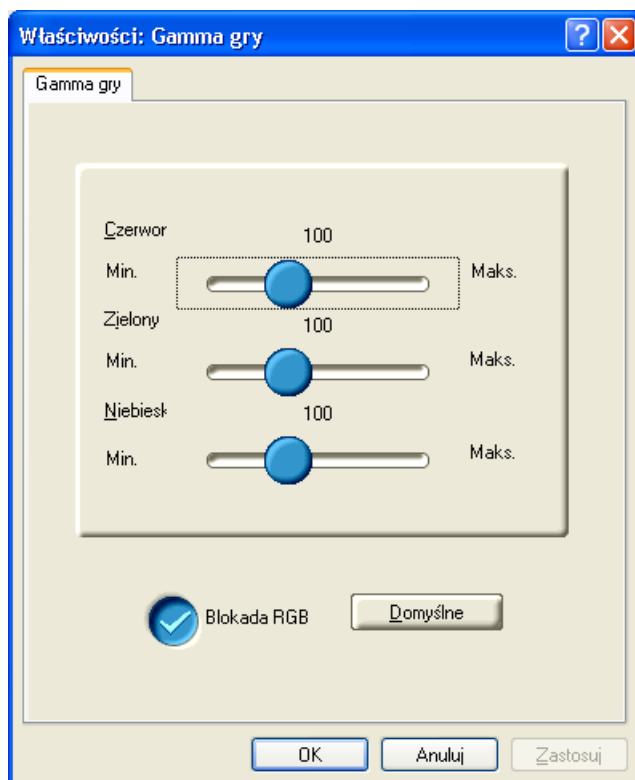
Zakładka Barwa ATI

Zakładka Barwa ATI służy do zmiany ustawień barw. Można zmieniać kolory wyświetlanych obrazów: czerwony, zielony i niebieski. Można też zmieniać jaskrawość i Gamma gry (jasność).



Zakładka Barwa ATI	
Jaskrawość pulpitu	Zwiększanie lub zmniejszanie jaskrawości pulpitu. Im wyższa wartość gamma, tym większa jaskrawość pulpitu.
Krzywa barw	Zmiana wybranej barwy (polem wyboru barwy czerwonej, zielonej lub niebieskiej) poprzez przesuwanie myszą krzywej barw.
Przycisk Gamma gry	Umożliwia dostęp do właściwości Gamma gry.
Przycisk wartości domyślnych	Pozwala na zmianę aktualnych ustawień jasności i kolorów pulpitu na wartości domyślne.

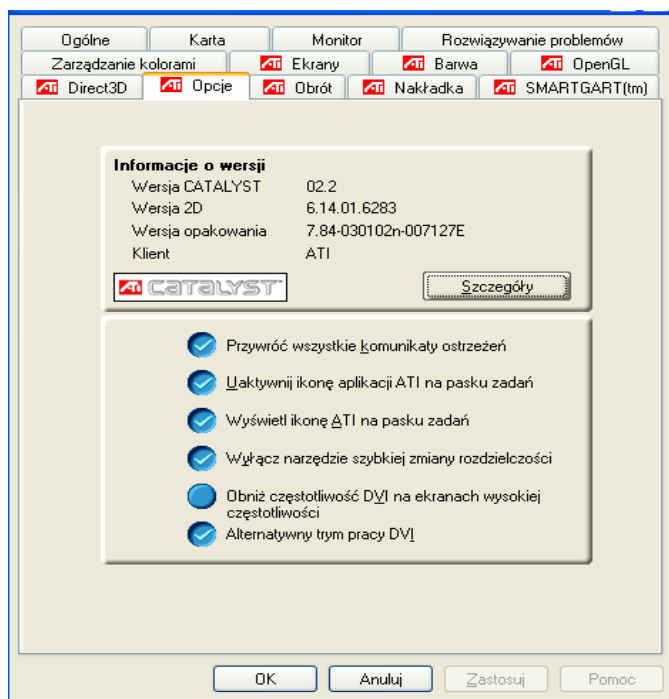
Kliknięciem przycisku **Gamma Gry** przechodzimy do Właściwości Gamma Gry.



Właściwości Gamma gry	
Suwaki Czerwony Zielony Niebieski	Suwaki te służą do zwiększania i zmniejszania jasności barw obrazów w grach wykorzystujących Direct 3D® i OpenGL® i rozgrywanych na całym ekranie.
Blokada RGB	Aby regulować oddzielnie suwaki RGB, należy usunąć zaznaczenie tego pola wyboru. Aby regulować wszystkie suwaki razem, należy zaznaczyć pole wyboru.
Przycisk wartości domyślnych	Pozwala na zmianę aktualnych ustawień Gamma gry na wartości domyślne.

Zakładka Opcje ATI

Zakładka Opcje ATI dostarcza szczegółowych informacji o sterownikach i umożliwia dostęp do danych technicznych karty akceleratora. Można też włączać i wyłączać ikonę ATI na pasku zadań.



Zakładka Opcje ATI

Informacje o wersji	Podaje numer wersji oprogramowania Catalyst, numer wersji 2D oraz informację o aktualnej kompilacji sterownika.
Przycisk Szczegóły	Daje dostęp do zakładki Szczegóły, na której podane są szczegółowe informacje sprzętowe o karcie akceleratora i o sterowniku.
Przywróć wszystkie komunikaty ostrzeżeń	Umożliwia ponowne uaktywnienie ewentualnie wyłączonych komunikatów ostrzegawczych o grafice.

Uaktywnij ikonę aplikacji ATI na pasku zadań	Usunięcie zaznaczenia umożliwia wyłączenie aplikacji na pasku zadań ATI i usuwa ikonę ATI z paska zadań.
Wyświetl ikonę ATI na pasku zadań	Usunięcie zaznaczenia umożliwia usunięcie ikony ATI z paska zadań bez wyłączania aplikacji ikony ATI.
Wyłącz narzędzie szybkiej zmiany rozdzielczości	Funkcja szybkiej rozdzielczości jest dostępna poprzez kliknięcie lewym klawiszem myszy w ikonę ATI na pasku zadań. Zaznaczenie tej opcji wyłącza tę funkcję.
Obniż częstotliwość DVI na ekranach wysokiej częstotliwości	Eliminuje problem nieprawidłowości obrazu lub braku obrazu w wysokich rozdzielczościach (np. 1280x1024 @75Hz) na wyświetlaczach cyfrowych DVI. (To ustawienie nie jest używane, gdy stosowana jest przejściówka DVI-na-VGA).
Alternatywny tryb pracy DVI	Tej opcji należy użyć, jeśli obraz na panelu płaskim DVI jest wyświetlany nieprawidłowo.

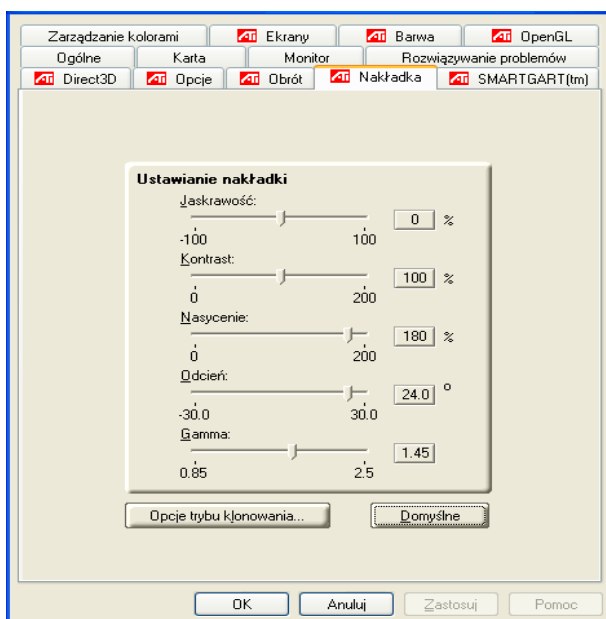
Kliknięcie przycisku **Szczegóły** umożliwia dostęp do zakładki informacji szczegółowych.

Zakładka Nakładka ATI

Zakładka Nakładka ATI umożliwia konfigurowanie wartości jaskrawości, kontrastu, nasycenia, odcienia i gamma nakładki wideo.

Nakładka wideo

Nakładka wideo pozwala na oglądanie na ekranie komputera płynnie odtwarzanego wideo. Istnieje jednak tylko jedna nakładka wideo, która może być realizowana na **Głównym** monitorze. Regulacje nakładki wideo są uaktywniane automatycznie podczas odtwarzania pliku wideo o dowolnym formacie, który umożliwia regulowanie nakładki.



Zakładka Nakładka ATI

Jaskrawość	Suwak ten służy do regulowania jasności obrazu wideo.
Kontrast	Suwak ten służy do regulowania kontrastu obrazu wideo.
Nasycenie	Tym suwakiem regulujemy żywość kolorów obrazu. Przesunięcie całkiem na lewo usuwa całkowicie wszystkie kolory i obraz staje się czarno biały.
Odcień	Ten suwak reguluje czystość składników barw obrazu – czerwonej, zielonej i niebieskiej.
Gamma	Suwak ten służy do regulowania ogólnej intensywności obrazu wideo.
Opcje trybu klonowania	Kliknij ten przycisk, aby uzyskać dostęp do ustawień nakładki Trybu klonowania . Te ustawienia dotyczą tylko obrazu wideo wyświetlanego w trybie klonowania z dwoma sterownikami.
Przycisk wartości domyślnych	Pozwala na zmianę aktualnych ustawień Nakładki na wartości domyślne.

Ustawienia trybu klonowania

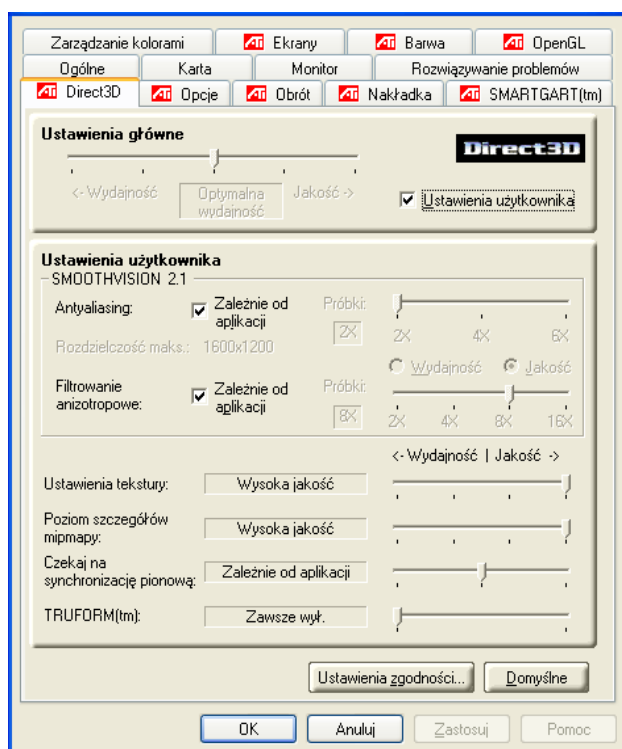
Opcje trybu klonowania	
Standardowy	Obraz wideo jest wyświetlany <i>tylko</i> na podstawowym wyświetlaczu.
Tryb teatralny	Obraz wideo jest wyświetlany na wyświetlaczu podstawowym i drugorzędnym. Obraz na wyświetlaczach drugorzędnych jest zawsze wyświetlany w trybie pełnoekranowym. Uwaga: Aby można było używać tego trybu, w komputerze musi być wybrana 16-bitowa lub większa głębia barw.
To samo na wszystkich	Obraz wideo jest wyświetlany na wyświetlaczu podstawowym i drugorzędnym w dokładnie ten sam sposób. Na przykład na wszystkich wyświetlaczach może obowiązywać tryb pełnoekranowy.
Ustawienia trybu teatralnego	Te ustawienia są dostępne po wybraniu trybu teatralnego .
Jak wideo źródłowe	Podczas wyświetlania na pełnym ekranie proporcje obrazu źródłowego wideo są zachowywane. Uwaga: może to spowodować powstanie czarnych poziomych lub pionowych pasów po bokach ekranu.
Wideo pełnoekranowe	źródłowe wideo jest skalowane, tak aby obraz zajął cały ekran. Uwaga: Jeśli wideo źródłowe zawiera poziome czarne pasy (ma to miejsce np. w niektórych filmach DVD), to również obraz na ekranie będzie zawierał te pasy.
4:3 (standardowy TV)	Wybierz tę opcję, jeśli ekran, na którym wyświetlane jest wideo w trybie pełnoekranowym, ma proporcje 4:3 (standardowe odbiorniki TV i monitory).
16:9 (szerokoekranowy)	Wybierz tę opcję, jeśli ekran, na którym wyświetlane jest wideo w trybie pełnoekranowym, ma proporcje 16:9 (szerokoekranowe odbiorniki HDTV).

Panel sterowania Direct 3D®

Korzystając z tej zakładki, gracze mogą dostrajać ustawienia gier Direct 3D®.

Ustawienia główne i użytkownika

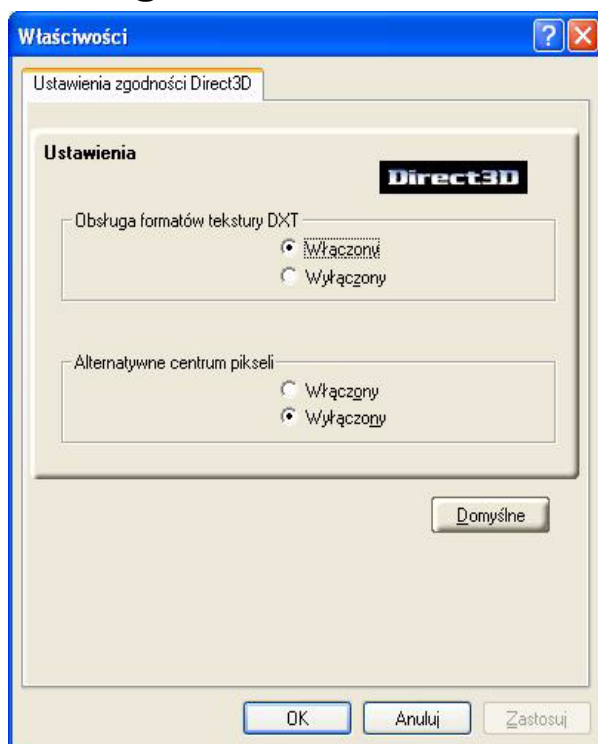
W **Ustawieniach głównych** można zmaksymalizować ogólną wydajność, przesuwając suwak w lewo, lub poprawić ogólną jakość obrazu, przesuwając go w prawo.



Suwak Ustawienia główne	<p>Pozwala na uwytatnienie charakteru wrażeń oczekiwanych od danego programu czy gry. Przesuwanie suwaka w lewo zwiększy do maksimum wydajność aplikacji, natomiast przesunięcie w prawo zapewni doskonałą jakość obrazu 3D. Przesunięcie suwaka w nowe położenie zmienia położenia suwaków indywidualnych Ustawień użytkownika, poniżej.</p>
Pole wyboru Ustawienia użytkownika	<p>Kiedy zaznaczone jest pole wyboru Ustawienia użytkownika, suwak Ustawienia ogólne zostanie zablokowany, co pozwala przesuwac poszczególne suwaki w obszarze Ustawienia użytkownika poniżej. Ustawianie poszczególnych suwaków daje pełną kontrolę nad uzyskiwaniem indywidualnych wrażeń z programu czy gry. Używanie Ustawień użytkownika jest zalecane tylko zaawansowanym użytkownikom.</p>
Antyaliasing SMOOTH-VISION	<p>Technologia SmoothVision (antyaliasing) poprawia jakość obrazu trójwymiarowego poprzez eliminację poszarpanych linii i krawędzi z obrazów 3D, co nadaje im gładzsy, bardziej naturalny wygląd. Wybranie opcji Zależnie od aplikacji daje obrazy o wysokiej jakości przy nieznacznie obniżonej szybkości przetwarzania.</p>
Suwak SMOOTH-VISION	<p>Antyaliasing SmoothVision może być stosowany przy użyciu różnej liczby próbek (2X, 4X, 6X). Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa liczbę próbek, a tym samym daje tym bardziej realistyczne obrazy 3D.</p>
Pole wyboru Filtrowanie anizotropowe SMOOTH-VISION	<p>Do filtrowania anizotropowego wykorzystywana jest technika filtracji tekstur polegająca na mieszaniu ze sobą próbek wielu różnych tekstur. Wybranie opcji Zależnie od aplikacji daje tekstury o wysokiej jakości przy nieznacznie obniżonej szybkości przetwarzania.</p>
Suwak Filtrowanie anizotropowe SMOOTH-VISION	<p>Liczba próbek pobieranych podczas filtrowania anizotropowego może być różna. Przesuwanie tego suwaka w prawo powoduje zwiększenie liczby pobieranych próbek, a tym samym znaczne zwiększenie jakości ostatecznego obrazu. Wartość 16X daje wyjątkowo szczegółowe, ostre obrazy, co jest wynikiem zastosowania największej możliwie liczby próbek.</p>

Suwak Ustawienia tekstury	Włączenie tej opcji określa, czy aplikacja będzie korzystać z tekstur wysokiej jakości, czy też z tekstur zapewniających wysoką wydajność. Przesunięcie suwaka w prawo zapewni najwyższą jakość obrazu. Przesunięcie suwaka w lewo zapewni wysoką wydajność aplikacji, a jednocześnie dobre efekty wizualne.
Suwak poziomu szczegółowości mipmap	Pozwala na wybranie jakości tekstur mipmap, z których będzie korzystała aplikacja. Mipmapy to zbiór tekstur o różnych rozmiarach, dla tego samego obrazu. Kiedy użytkownik zbliża się do obiektu 3D, jakość obrazu powinna być coraz wyższa, co z kolei wymaga zastosowania dla tego samego obrazu tekstury o wyższej jakości. Podstawowa mipmapa ma najwyższą jakość, a wszystkie pozostałe są mniejszymi mipmapami tego samego obrazu. Przesuwaniem suwaka w prawo wybieramy mipmapy o wyższej jakości, co da nam lepsze wrażenie wizualne. Przesuwanie suwaka w prawo poprawia jakość bazowej mipmapy. Przesuwanie suwaka w lewo pogarsza jakość mipmapy.
Czekaj na synchronizację pionową	Opcja Czekaj na Synchronizację pionową obniży częstotliwość wyświetlania klatek gier rozgrywanych na całym ekranie, lecz zredukuje zrywanie obrazu pojawiające się przy wyższych częstotliwościach wyświetlania klatek. Wybranie Zależnie od aplikacji pozwala aplikacji na decydowanie, czy poszczególne klatki jej obrazu powinny być, albo nie, wyświetlane z częstotliwością odświeżania monitora. Wybranie opcji Zawsze wyłączone pozwala aplikacji na pracę z najwyższą możliwą częstotliwością wyświetlania klatek, niezależnie od częstotliwości odświeżania monitora, która jest zwykle niższa od częstotliwości aplikacji.
TRUFORM	Mechanizm Truform wykorzystuje geometrię powierzchni wysokiego rzędu do generowania bardziej szczegółowych i realistycznych modeli terenu i postaci w aplikacjach obsługujących tę technologię. Aby włączyć Truform, należy wybrać opcję Zależnie od aplikacji . Aby wyłączyć Truform, wybierz opcję Zawsze wył.
Przycisk Ustawienia zgodności	Kliknij ten przycisk, aby przejść do ustawień zaawansowanych, które mogą pomóc w rozwiązaniu problemów zgodności, jakie mogą powstać w przypadku kilku konkretnych aplikacji Direct 3D®.
Domyślne	Przycisk ten pozwala na zmianę aktualnych ustawień Direct 3D® na wartości domyślne.

Ustawienia zgodności Direct 3D®



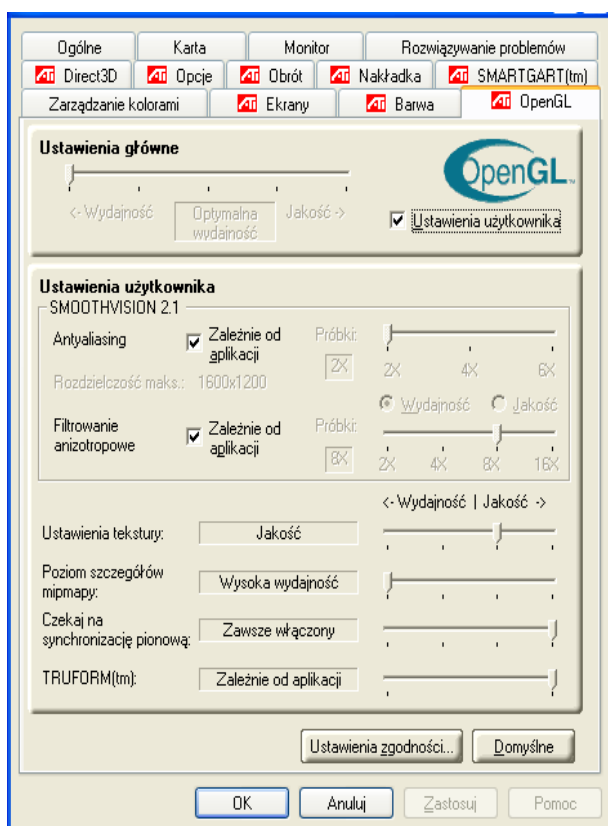
Obsługa formatów tekstur DXT	<p>Włączenie umożliwia obsługę tego formatu tekstur przez inne programy. Niektóre programy umożliwiają obsługę jedynie niewielkiej liczby formatów tekstur. Ustawienie Wyłączony spowoduje wyłączenie obsługi formatów tekstur DXT, a przez to zmniejszenie liczby obsługiwanych formatów tekstur.</p>
Alternatywne centrum pikseli	<p>Może to eliminować kłopoty z niektórymi grami Direct 3D®, w których wokół tekstur pojawiają się pionowe i poziome linie, lub tekst nie jest wyświetlany poprawnie. Jednak ustawienie to powinno być stosowane tylko wtedy, gdy występują wymienione zjawiska, gdyż może mieć zły wpływ na inne gry.</p>
Przycisk wartości domyślnych	<p>Przycisk ten pozwala na zmianę aktualnych ustawień zgodności Direct 3D® na wartości domyślne.</p>

Panel sterowania OpenGL®

Korzystając z tej zakładki, gracze mogą dostrajać ustawienia gier OpenGL®.

Ustawienia główne i użytkownika

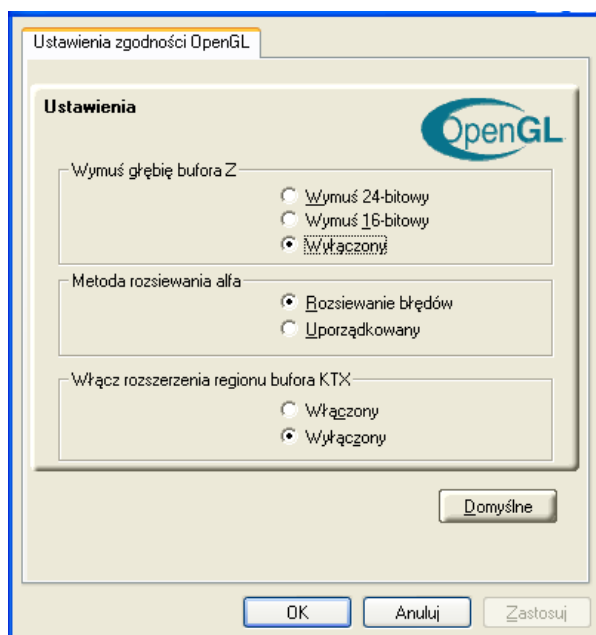
W **Ustawieniach głównych** można zmaksymalizować ogólną wydajność, przesuwając suwak w lewo, lub poprawić ogólną jakość obrazu, przesuwając go w prawo.



Suwak Ustawienia główne	Pozwala na uwytatnienie charakteru wrażeń oczekiwanych od danego programu czy gry. Przesuwanie suwaka w lewo zwiększy do maksimum wydajność aplikacji, natomiast przesunięcie w prawo zapewni doskonałą jakość obrazu 3D. Przesunięcie suwaka w nowe położenie zmienia położenia suwaków indywidualnych Ustawień użytkownika, poniżej.
Pole wyboru Ustawienia użytkownika	Kiedy zaznaczone jest pole wyboru Ustawienia użytkownika , suwak Ustawienia ogólne zostanie zablokowany, co pozwala przesuwac poszczególne suwaki w obszarze Ustawienia użytkownika poniżej. Ustawianie poszczególnych suwaków daje pełną kontrolę nad uzyskiwaniem indywidualnych wrażeń z programu czy gry. Używanie Ustawień użytkownika jest zalecane tylko zaawansowanym użytkownikom.
Pole wyboru Filtrowanie anizotropowe SMOOTH-VISION	Do filtrowania anizotropowego wykorzystywana jest technika filtracji tekstur polegająca na mieszaniu ze sobą próbek wielu różnych tekstur. Wybranie opcji Zależnie od aplikacji daje tekstury o wysokiej jakości przy nieznacznie obniżonej szybkości przetwarzania.
Suwak Filtrowanie anizotropowe SMOOTH-VISION	Liczba próbek pobieranych podczas filtrowania anizotropowego może być różna. Przesuwanie tego suwaka w prawo powoduje zwiększenie liczby pobieranych próbek, a tym samym znaczne zwiększenie jakości ostatecznego obrazu. Wartość 16X daje wyjątkowo szczegółowe, ostre obrazy, co jest wynikiem zastosowania największej możliwej liczby próbek.
Pole wyboru SMOOTH-VISION	Technologia SmoothVision (antialiasing) poprawia jakość obrazu poprzez eliminację poszarpanych krawędzi z obrazów 3D, co nadaje im gładzsy, bardziej naturalny wygląd.
Suwak SMOOTH-VISION	Antialiasing SmoothVision może być stosowany przy użyciu różnej liczby próbek (2X, 4X, 6X). Przesuwanie suwaka w prawo zwiększa liczbę próbek, a tym samym daje tym bardziej realistyczne obrazy 3D.
Suwak Ustawienia tekstury	Włączenie tej opcji określa, czy aplikacja będzie korzystać z tekstur wysokiej jakości, czy też z tekstur zapewniających wysoką wydajność. Przesunięcie suwaka w prawo zapewni najwyższą jakość obrazu. Przesunięcie suwaka w lewo zapewni wysoką wydajność aplikacji, a jednocześnie dobre efekty wizualne.

Suwak poziomu szczegółowości mipmap	<p>Pozwala na wybranie jakości tekstur mipmap, z których będzie korzystała aplikacja. Mipmapy to zbiór tekstur o różnych rozmiarach, dla tego samego obrazu. Kiedy użytkownik zbliża się do obiektu 3D, jakość obrazu powinna być coraz wyższa, co z kolei wymaga zastosowania dla tego samego obrazu tekstury o wyższej jakości. Podstawowa mipmapa ma najwyższą jakość, a wszystkie pozostałe są mniejszymi mipmapami tego samego obrazu. Przesuwaniem suwaka w prawo wybieramy mipmapy o wyższej jakości, co da nam lepsze wrażenie wizualne. Przesuwanie suwaka w prawo poprawia jakość bazowej mipmapy. Przesuwanie suwaka w lewo pogarsza jakość mipmapy.</p>
Czekaj na Synchronizację pionową	<p>Opcja Czekaj na Synchronizację pionową obniży częstotliwość wyświetlania klatek gier rozgrywanych na całym ekranie, lecz zredukuje zrywanie obrazu pojawiające się przy wyższych częstotliwościach wyświetlania klatek. Wybranie Zależnie od aplikacji pozwala aplikacji na decydowanie, czy poszczególne klatki jej obrazu powinny być, albo nie, wyświetlane z częstotliwością odświeżania monitora. Wybranie opcji Zawsze wyłączone pozwala aplikacji na pracę z najwyższą możliwą częstotliwością wyświetlania klatek, niezależnie od częstotliwości odświeżania monitora, która jest zwykle niższa od częstotliwości aplikacji.</p>
TRUFORM	<p>Mechanizm Truform wykorzystuje geometrię powierzchni wysokiego rzędu do generowania bardziej szczegółowych i realistycznych modeli terenu i postaci w aplikacjach obsługujących tę technologię. Aby włączyć Truform, należy wybrać opcję Zależnie od aplikacji. Aby wyłączyć Truform, wybierz opcję Zawsze wyl.</p>
Przycisk Ustawienia zgodności	<p>Kliknij ten przycisk, aby przejść do ustawień zaawansowanych, które mogą pomóc w rozwiązaniu problemów zgodności, jakie mogą powstać w przypadku kilku konkretnych aplikacji OpenGL®.</p>
Domyślne	<p>Przycisk ten pozwala na zmianę aktualnych ustawień OpenGL® na wartości domyślne.</p>

Ustawienia zgodności OpenGL®



Wymuś głębę bufora Z	Umożliwia jawne określenie głębokości bufora Z. Większość aplikacji działa najlepiej przy ustawieniu Wyłączony .
Metoda Rozsiewania alfa	Podczas jednoczesnego stosowania metod ditheringu i alfa-blending mogą być widzialne efekty uboczne. Ta opcja umożliwia wybór sposobu, w jaki program powinien obsługiwać obie funkcje jednocześnie. W większości przypadków wystarczająco dobrym rozwiązaniem jest wybór opcji Rozsiewanie błędów , ale w niektórych przypadkach niezbędny może się okazać wybór opcji Uporządkowany .
Włącz rozszerzenia regionu bufora KTX	Włączenie tej funkcji pozwala na błyskawiczną aktualizację zmienionych fragmentów ekranu. Należy dodać, że włączenie tej funkcji nie zmienia działania większości aplikacji.
Przycisk wartości domyślnych	Przycisk ten pozwala na zmianę aktualnych ustawień OpenGL® na wartości domyślne.

SMARTGART™

SMARTGART to pakiet narzędzi testujących i diagnostycznych wykonujących różnorodne testy szyny w celu określenia optymalnych ustawień dla akceleratora graficznego ATI zainstalowanego w komputerze.

SMARTGART automatycznie konfiguruje kartę graficzną, używając optymalnych ustawień. SMARTGART *nie* wyłącza żadnych sprzętowych funkcji AGP w komputerze. Nakazuje jedynie sterownikowi ATI CATALYST, by nie używał określonej funkcji AGP, jeśli funkcja ta nie przeszła pomyślnie testu diagnostycznego SMARTGART.



Zmiana ustawień AGP może spowodować niestabilne działanie systemu.

Ustawienie prędkości AGP

Doświadczeni użytkownicy mogą ręcznie zmieniać szybkość działania szyny AGP. Aby zmiana odniosła skutek, należy ponownie uruchomić komputer.

Możliwa do uzyskania szybkość AGP zależy od chipsetu użytego na płycie głównej oraz od konstrukcji płyty. Szybkości szyny AGP dostępne w danym komputerze są wyświetlane w oknie dialogowym SMARTGART.

Szybki zapis

Szybki zapis umożliwia procesorowi komputera przesyłanie danych bezpośrednio do akceleratora graficznego.

Domyślnie funkcja ta jest WŁĄCZONA, o ile tylko chipset płyty głównej obsługuje szybki zapis.

W danych technicznych niektórych płyt głównych podano, że płyty te obsługują szybki zapis, jednak płyty te nie są zgodne z wieloma akceleratorami graficznymi.

To ustawienie jest wyłączone na wielu komputerach, ponieważ płyta główna nie obsługuje tej funkcji.

Test całości

Kliknij ten przycisk, aby ponownie przetestować wszystkie możliwości szyny graficznej. Wszystkie testy i czynności diagnostyczne zostaną zainicjowane natychmiast po ponownym uruchomieniu systemu.

*Wszelkie ustawienia, które były uprzednio ustawione na **Wył.** zostaną włączone, jeśli tylko tekst zakończy się pomyślnie.*



Jeśli użytkownik włączy drugorzędny akcelerator graficzny (w środowisku z wieloma monitorami) po załadowaniu systemu operacyjnego, mogą wystąpić problemy. Wynika to z faktu, że drugorzędna karta graficzna jest włączana po uruchomieniu testu diagnostycznego SMARTGART. Aby zapewnić stabilność systemu, należy ponownie uruchomić komputer po włączeniu drugorzędnego akceleratora graficznego, aby możliwe było przetestowanie obu akceleratorów za pomocą narzędzia SMARTGART.

Używanie TV Out

Oglądanie obrazu tworzego przez komputer na telewizorze

Akcelerator z serii RADEON 9600 jest wyposażony w funkcję TV Out, czyli wysyłania sygnału do telewizora. Do karty akceleratora można podłączyć jednocześnie telewizor i monitor. Albo można podłączyć magnetowid i nagrywać wszystko, co jest wyświetlane na ekranie monitora.

Ekran telewizora jest idealny do gier, prezentacji, oglądania filmów i szperania w Internecie. Poniższe porady najlepiej wykorzystać funkcję TV Out.

WAŻNA INFORMACJA dla klientów w Europie.

Niektóre monitory używane w krajach europejskich **nie mogą** być używane jednocześnie z telewizorem. Kiedy w Europie włączy się wyświetlanie na ekranie telewizora, częstotliwość odświeżania dla monitora i dla telewizora zostaje ustawiona na 50 Hz. Niektóre monitory nie mogą pracować z tą częstotliwością i mogą ulec uszkodzeniu.

- Prosimy o sprawdzenie w dokumentacji monitora, czy może on pracować z częstotliwością odświeżania obrazu 50 Hz.

Jeśli monitor nie może pracować z częstotliwością odświeżania obrazu 50 Hz (lub nie mamy co do tego pewności), to kiedy używamy telewizora do wyświetlania obrazu z komputera, należy przed włączeniem komputera wyłączyć monitor.

Informacje o wyłączaniu wyświetlania na telewizorze znajdują się w rozdziale **Jak włączyć/wyłączyć wyświetlanie na telewizorze na stronie 32.**

Niektóre europejskie telewizory korzystają z połączenia SCART. Jeśli używasz złącza SCART, przeczytaj **Używanie złącza SCART z europejskimi telewizorami. na stronie 32** przed podłączeniem komputera do telewizora.



Podłączanie telewizora lub magnetowidu

Aby podłączyć kartę RADEON z serii 9600 do telewizora lub magnetowidu, należy skorzystać z dostępnego wyjściowego złącza TV. Karta może korzystać ze złącza S-Video albo Composite. Jeśli telewizor posiada tylko wejście na sygnał z sieci telewizyjnej kablowej, można kartę akceleratora połączyć z tym telewizorem poprzez magnetowid lub modulator częstotliwości radiowej (RF), który jest dostępny na rynku.

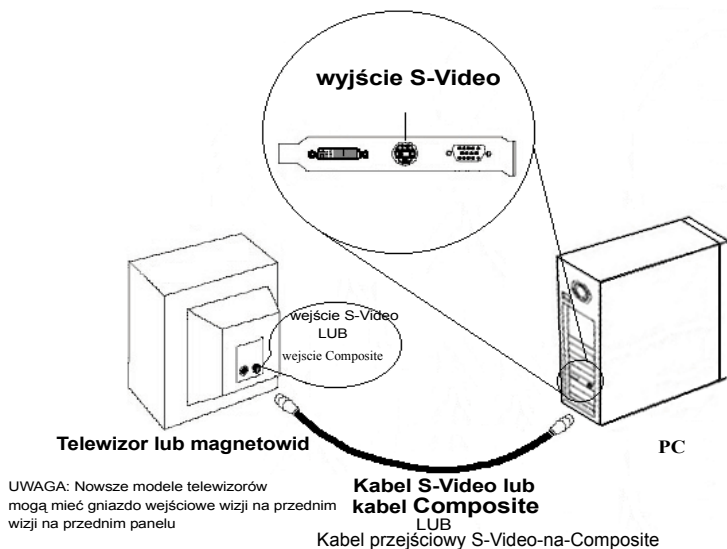
Karty z serii RADEON 9600 ze złączem Composite **NIE WOLNO** podłączać do gniazda wejściowego S-Video w telewizorze.

Podłączanie wyjścia sygnału telewizyjnego z karty akceleratora (TV Output) do telewizora lub magnetowidu

- 1 Wyłącz komputer i telewizor (lub magnetowid).
- 2 Sprawdź, czy telewizor (lub magnetowid) posiada gniazdo S-Video lub Composite.
- 3 Wyjście sygnału telewizyjnego z karty z serii RADEON jest albo poprzez gniazdo S-Video **albo** gniazdo Composite. Podłącz odpowiedni kabel do gniazda wyjścia sygnału telewizyjnego S-Video albo Composite* z tyłu karty, a drugi koniec kabla do telewizora (lub magnetowidu). Pokazane to jest na rysunku poniżej.

*dostępna na stronie www.ati.com

4 Włącz komputer i telewizor (lub magnetowid).

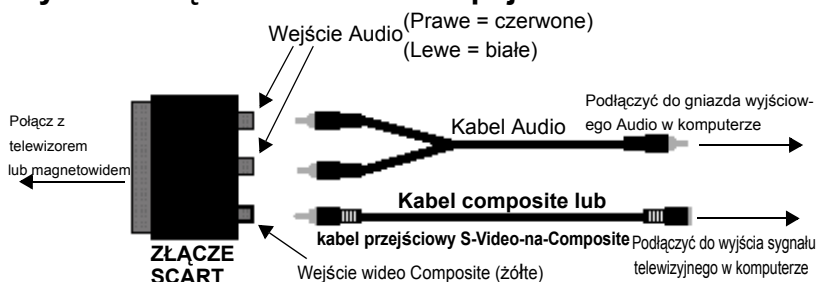


Uruchamianie Windows[®] z włączonym telewizorem.

Podczas uruchamiania systemu Windows[®] na ekranie telewizora mogą się pojawiać “śmieciki”. Jest to zjawisko przejściowe i zaniknie po kilkunastu sekundach.

Karta z serii RADEON 9600 realizuje w czasie uruchamiania sekwencję ustawiania trybu pracy i ekran telewizora jest wtedy czarny. Zajmuje to niewiele czasu i pomaga w programowaniu wyświetlania na telewizorze.

Używanie złącza SCART z europejskimi telewizorami.




Powyższy rysunek pokazuje, jak łączyć komputer z europejskim telewizorem wykorzystującym złącze SCART.

Złącze SCART pracuje tylko z całkowitym sygnałem telewizyjnym (Composite), a to oznacza, że jeśli Twoja karta z serii RADEON 9600 posiada gniazdo S-Video, należy kabla przejściówki S-Video-na-Composite*.

Jeśli europejski telewizor posiada wejście S-Video, a Twoja karta z serii RADEON 9600 posiada gniazdo S-Video, to lepiej będzie użyć kabla S-Video* (dostępny na rynku), niż złącza SCART.

Jak włączyć/wyłączyć wyświetlanie na telewizorze

- 1 Otwórz **Panel sterowania**® Windows. Kliknij dwa razy **Wyświetlacz**.
- 2 Kliknij w **zakładkę** Ustawienia, a następnie w **przycisk...** Zaawansowane.
- 3 Kliknij w zakładkę **Ekran** ATI. Kliknij w przycisk **TV**.
- 4 Kliknij w przycisk włącz/wyłącz. 
- 5 Kliknij **OK** lub **Apply**, aby zapisać zmiany.

*dostępna na stronie www.ati.com

Używanie i regulowanie wyświetlania na telewizorze

Informacje o używaniu telewizora do wyświetlania obrazu z komputera uzyskamy klikając prawym klawiszem myszy w **ikonę paska zadań ATI**, następnie **Pomoc**, a potem **Wyświetlanie na telewizorze**.

Kiedy nie można wyświetlać na telewizorze

Telewizor nie może być połączony z kartą akceleratora z serii RADEON 9600, kiedy podłączone są dwa analogowe monitory, nawet jeśli telewizor jest wyłączony i wyświetlanie na nim nie jest włączone w oprogramowaniu.

Analogowy monitor podłączony do gniazda DVI-I nie może być połączony z akceleratorem z serii RADEON 9600, kiedy włączone jest (programowo) wyświetlanie na telewizorze (TV out). W obydwu przypadkach karta akceleratora zostanie przeciążona, co spowoduje ściemnienie obrazu na wszystkich urządzeniach wyświetlających.

Wyświetlać na monitorze, czy na telewizorze?

Telewizor jako urządzenie do wyświetlania obrazów z komputera jest doskonale dla gier komputerowych, do prezentacji, oglądania filmów i szperania w Internecie. Jednak obraz na ekranie monitora może się zmieniać, wyglądać jakby był ściśnięty. Dzieje się tak z powodu dostosowywania się obrazu do wymiarów ekranu telewizora. Aby to skorygować, należy przyciskami sterującymi monitora wyregulować rozmiary i położenie wyświetlanego obrazu.

Niektóre monitory pracujące z jedną częstotliwością mogą nie pracować z włączonym wyświetlaniem na telewizorze. Kiedy przy włączonym wyświetlaniu na telewizorze będą kłopoty z obrazem, należy wyłączyć funkcję wyświetlania na telewizorze, aby obraz na monitorze poprawił się.

Regulowanie obrazu na monitorze

Kiedy włączona jest funkcja wyświetlania na telewizorze, rozmiar obrazu wyświetlanego na monitorze może być zbyt mały lub położony nie całkiem w środku. Przyczyną tego mogą być zmiany wymagane, aby obraz na ekranie telewizora był wyświetlany poprawnie.

Należy użyć regulatorów znajdujących się na zakładce **Regulacje** na stronie **Właściwości monitora** (dostępnej przez kliknięcie przycisku **Monitor** na zakładkę **Ekran ATI**), aby wyregulować tylko obraz na ekranie monitora. Kliknij w przycisk **TV**, aby wyregulować tylko obraz na ekranie monitora.

Wyświetlanie tekstu na ekranie telewizora

Telewizory są przeznaczone przede wszystkim do oglądania obrazów ruchomych, a nie statycznych. Niska rozdzielczość ekranu telewizora (nie mająca większego znaczenia dla oglądania ruchomych obrazów) daje niską jakość obrazów nieruchomych, takich jak tekst.

Małe litery, które są stosowane w okienkach programów komputerowych, na ekranie telewizora mogą być rozmyte i słabo czytelne. Można temu zaradzić używając większych czcionek.

Stosowanie większych czcionek


- 1 Otwórz **Panel sterowania**[®] Windows. Kliknij dwa razy **Wyświetlacz**.
- 2 Dla Windows[®] XP, kliknij zakładkę **Wygląd**. W systemie Windows[®] Me i Windows[®] 2000 kliknij zakładkę **Ustawienia**, przycisk **Zaawansowane...**, a następnie zakładkę **Ogólne**.
- 3 W okienku **Rozmiar czcionki** wybierz rozmiar czcionki, w jakim mają być wyświetlane napisy.
- 4 Kliknij **Zastosuj**. Na wezwanie, kliknij **Yes**, aby zrestartować komputer.

Redukowanie zniekształceń krawędzi

Podczas oglądania obrazu z komputera na telewizorze, na pionowych krawędziach obrazu, po lewej i po prawej stronie ekranu mogą występować zniekształcenia. Zjawisko to zależy od typu telewizora i aktualnie uruchomionego programu komputerowego.

Aby zmniejszyć te zniekształcenia, należy powiększyć wymiary obrazu wyświetlanego na telewizorze.

Powiększanie rozmiaru poziomego

- 1 Otwórz **Panel sterowania**® Windows. Kliknij dwa razy **Wyświetlacz**.
- 2 Kliknij w **zakładkę** Ustawienia, a następnie w **przycisk... Zaawansowane**.
- 3 Kliknij w **zakładkę** Wyświetlacze ATI.
- 4 Kliknij w przycisk **TV**.
- 5 Kliknij w zakładkę **Regulacja**.
- 6 W sekcji **Rozmiar ekranu** kliknij, w znak plus (+) obok znaku z poziomymi strzałkami , aby powiększyć poziom wymiar obrazu na ekranie telewizora.
- 7 Kliknij **OK** lub **Zastosuj**, aby zapisać wprowadzoną zmianę.

Zniekształcenia krawędzi można też zredukować podwyższając kontrast.

Podwyższanie kontrastu obrazu telewizyjnego

- 1 Otwórz Panel sterowania® **Windows**. Kliknij dwa razy **Wyświetlacz**.
- 2 Kliknij w **zakładkę** Ustawienia, a następnie w **przycisk... Zaawansowane**.
- 3 Kliknij w **zakładkę** Wyświetlacze ATI.
- 4 Kliknij w przycisk **TV button**.

- 5 Pociągnij suwak **Kontrast** w prawo, aby podwyższyć kontrast.
- 6 Kliknij **OK** lub **Apply**, aby zapisać wprowadzoną zmianę.

Zmienianie konfiguracji wyświetlania

Kiedy komputer zostanie przeniesiony w miejsce, gdzie do wyświetlania będzie używany tylko telewizor, należy się upewnić, że włączona jest funkcja wyświetlania na telewizorze.

Rozdzielczość można ustawić nawet na 1024x768. Jednak wyższe rozdzielczości will result in a virtual desktop. Jeśli telewizor jest jedynym urządzeniem wyświetlającym i wybrana zostanie wyższa rozdzielczość, obraz zniknie z ekranu.

Korzystanie ze starszych gier i programów komputerowych

Niektóre starsze gry i programy komputerowe mogą bezpośrednio programować akcelerator z serii RADEON 9600, tak aby pracował w określonym trybie wyświetlania. Może to powodować automatyczne wyłączenie lub poważne zniekształcanie obrazu na telewizorze (obraz na monitorze komputerowym nie ulegnie zmianie). Prawidłowy obraz na telewizorze zostanie przywrócony po zakończeniu gry, lub zrestartowaniu komputera.