

MicroHelp Uninstaller

PProduttore:

STB System Inc.-Richardson, Texas-USA

Distributore:

Intersistem - Via G. Valmarana, 65 - 00139 Roma
Tel.: 06/88641808 Fax: 06/88641800
<http://www.isy.com>
Computer Discount - Via Tosco Romagnola, 61
56012 Fornacette (PI) - Tel.: 05887/2882 (288455)
Fax: 0587/288312 - <http://www.cdc.it>

Prezzo (IVA esclusa):

STB Velocity 3D retail 8 MB	Lit. 519.000
STB Velocity 3D retail 4 MB	Lit. 362.000

La scheda Velocity 3D con i floppy disk dei driver e il videogame MechWarrior 2 ottimizzato per il funzionamento con i controlli 3D della STB.



STB Velocity 3D

La STB Velocity 3D è una scheda video progettata per fornire, alle applicazioni Windows, performance elevate in fatto di velocità e qualità visiva, specialmente per ciò che riguarda le operazioni di rendering 3D. La scheda rappresenta una valida proposta sia nell'ambito del CAD/CAM professionale e dello sviluppo multimediale, sia in quello delle applicazioni VRML e nel settore prettamente ludico dei videogame.

Caratteristiche generali

Rendering tridimensionale in tempo reale, accelerazione grafica con refresh a 220 MHz, compatibilità con i flussi MPEG-1 ed MPEG-2, pieno supporto delle specifiche Direct3D per Windows 95 ed Open-GL per Windows NT. RenderWare, Reality Lab e RenderMorphics per la resa 3D. Queste sono le caratteristiche principali delle quali la Velocity 3D è dotata. Si tratta di una scheda Plug-and-play con a bordo 4 Mbyte di EDO-VRAM, espandibili ad 8

Mbyte, capace di offrire una definizione massima di 1600x1200 dot a 64milioni di colori oppure 1280x1024 dot in modalità true-color. La scheda, dal punto di vista del controllo 3D, è equipaggiata con un chip-custom STB capace di operare un elevato numero di controlli: dallo smooth shading alla correzione prospettica, dall'inserzione di filtri bitrilineari ad opzioni di texture-mapping che, gestite attraverso l'uso dello Z-buffer e del double-buffering, permettono la visualizzazione degli scenari in movimento con una fluidità davvero eccellente.

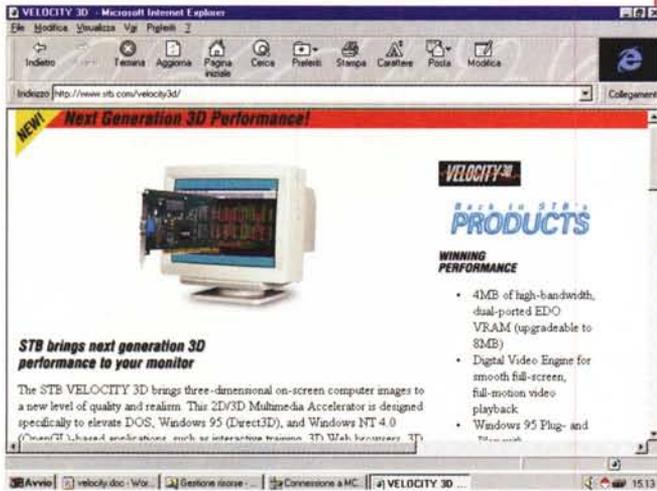
La configurazione hardware della Velocity 3D comprende l'acceleratore S3-Virge VX ed il chip custom STB, del quale si è già detto, per il 3D-Rendering ed il playback multimediale, coadiuvati, nell'I/O con il sistema e lo schermo, da 4 Mbyte di EDO (Extended Data Out) Video RAM.

Le memorie di tipo EDO-VRAM, rispetto alle EDO-DRAM, sono in grado di gestire le informazioni in modalità "dual-ported", cioè con la capacità di leggere le immagini trasmesse alla memoria stessa e di ritrasmetterle contemporaneamente in uscita per la

stampa in schermo. Con questo sistema si garantisce la velocità e il flusso continuo delle informazioni, con un aumento delle prestazioni nel refreshing dello schermo pari ad almeno il 30% in più rispetto ad un sistema gestito in modalità "single-ported".

A sua volta, l'accoppiata S3-Virge VX e chip-custom STB, oltre ad accelerare la grafica, è in grado di coprire, gestendolo via hardware e non più con semplici librerie software, il rendering 3D di ogni genere di applicazione. Dal Flat&Gouraud Shading al texture-mapping, dal filtro bi-trilineare alla correzione di prospettiva, dall'alfa blending allo Z-Buffering, ogni ricalcolo complesso delle dimensioni viene eseguito praticamente in tempo reale ed in tempo reale (grazie alla tecnologia del "dual-ported") ritrasmissione allo schermo.

La versione della Velocity 3D, giunta a noi dalla Intersystem di Roma, oltre che dei 4 Mbyte di EDO-VRAM di base, è dotata di un sandwich d'espansione sul quale risiedono ulteriori 4 Mbyte di EDO-DRAM. I 4 Mbyte di EDO-VRAM in tecnologia dual-ported sono incaricati di garantire la massima banda passante per il flusso dei dati, mentre i 4 Mbyte di EDO-DRAM si incaricano di velocizzare ulteriormente la resa del 3D-Rendering e spingere il true-color fino a 1280x1024 dot ed i 64K colore fino a 1600x1200 dot. Tale ultima risoluzione è permessa alla frequenza massima di refresh oggi possibile ed offre un'elevata stabilità delle immagini, quasi completamente prive



Il sito Web allestito dalla STB per la Velocity 3D. In esso, oltre che all'elencazione delle specifiche, è possibile trovare gli eventuali upgrade dei driver e la lista (patch comprese) degli applicativi 3D resi compatibili.



La visualizzazione di tutte le funzioni messe a disposizione tramite la comoda Icon Toolbar.

STB-Vision 95 Control Panel.



litazioni ed utilità che completano il sistema. Procedendo perciò all'installazione completa si può disporre di settaggi per le "HotKeys" (il cambio rapido del modo di visualizzazione mediante combinazioni di tasti); dell'Icon Toolbar, dalla quale selezionare i comandi per lo zoom, l'attivazione del desktop virtuale, la variazione della profondità dei bitplane e della risoluzione senza riavviare il sistema. A seguire, la selezione del monitor, l'immagine-centering e il presettaggio dei "multiple desktop" con i quali ci garantiremo l'assegnazione e l'attivazione rapida di una diversa grandezza di schermo e relativa profondità-colore da assegnare automaticamente all'avvio di determinate applicazioni.

L'installazione della Velocity 3D, da quella fisica della scheda a quella dei driver e delle opzioni di controllo, è tutta qui e risulta di una facilità estrema. Per ogni problema (malfunzionamenti, performance ridotte, ecc.) è poi possibile collegarsi al sito Web di STB (<http://www.stb.com>) e da questo na-

di flickering. Tale performance è realizzata per mezzo di un RAMDAC "tagliato" a 220 MHz, un valore nettamente superiore a quello attualmente più diffuso e che si attesta a 135 MHz.

Oltre alla scheda, con la daughterboard dell'espansione DRAM già innestata, nella confezione sono rintracciabili i floppy disk con i driver per Windows 95 e Windows 3.1x, quelli delle utility di sistema e dei player MPEG di Mediomatics per entrambi gli ambienti operativi grafici. Completa la dotazione software l'utility Colorific (true Internet color) per la calibratura dei colori sullo schermo. Oltre ai manuali per la guida all'uso e la gestione del Control Panel STB-Vision 95, ciò che più spicca nella confezione è la versione ottimizzata per la Velocity 3D del videogame MechWarrior 2 di Activision.

Installazione e configurazione

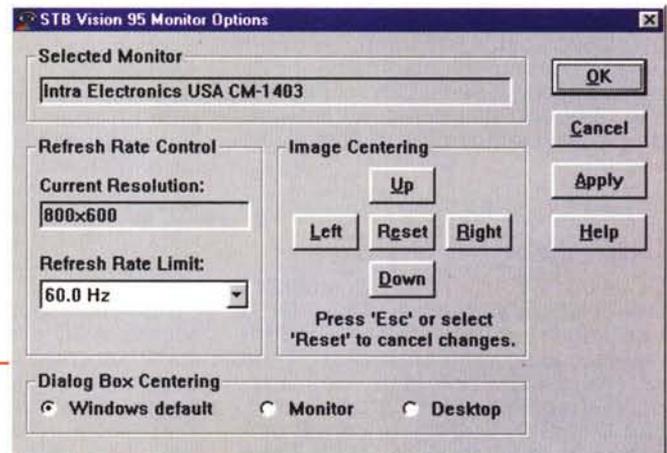
Il PC impiegato per la prova è stato un Pentium a 133 MHz sul quale, prima del test condotto sulla scheda STB, girava una S-VGA dotata dell'S3-969 e di 4 Mbyte di VRAM.

Così com'è consueto, prima d'installare una nuova scheda, va settato il driver generico in standard VGA sia in Win 95 che sotto Win 3.1x. Solo dopo aver eseguito questa semplice procedura potremo asportare la vecchia scheda ed inserire quella nuova. Alla

riaccensione del computer, se si è in ambiente Windows 95, sarà il sistema stesso a rilevare la presenza del nuovo hardware e, nello specifico, la presenza di un adattatore PCI-VGA compatibile. Per tale adattatore verrà quindi richiesta l'installazione dei driver relativi alla corretta gestione di tutte le caratteristiche offerte. Dai floppy a corredo della Velocity 3D sarà possibile scegliere tra due modalità d'installazione dei driver: *STB Velocity 3D "with STB-Vision 95"*, che provvede all'installazione, oltre che dei driver, anche del Control Panel STB-Vision 95 (particolarmente dedicato al controllo delle caratteristiche della scheda) e *STB Velocity 3D "without STB-Vision 95"*, che si occupa di installare solo i driver di gestione.

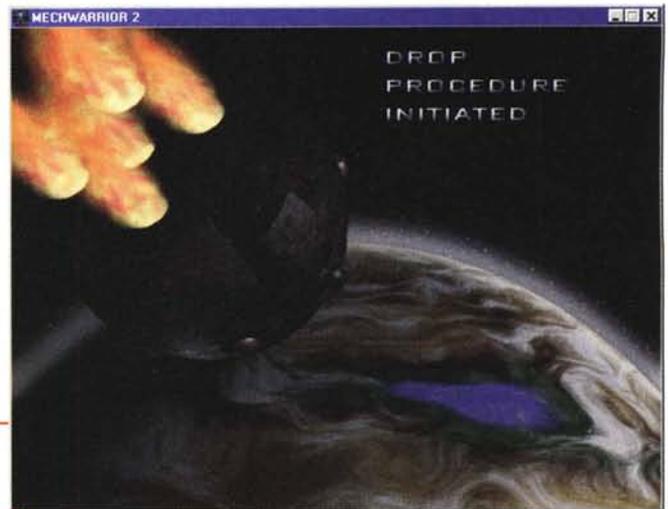
La scelta di installare o meno l'STB-Vision 95 non pregiudica certamente le prestazioni velocistiche della scheda, ma è chiaro che, non installando l'utility, si rinuncia ad una serie di controlli, faci-

Le opzioni di controllo relative a risoluzione, refresh e centratura dello schermo.





Una sequenza VideoCD vista dall'ActiveMovie.



La schermata d'introduzione a MechWarrior 2.



Una fase di MechWarrior 2 con il rendering 3D operato dalla STB Velocity 3D: mai visto niente di più fluido!

vigare per rintracciare il capitolo dedicato ai "troubleshooting". Nel particolare alla Velocity 3D è dedicata una serie di documenti rintracciabili all'indirizzo <http://www.stb.com/velocity3d>. Per quanto concerne l'aggiornamento del software, i driver ed il Control Panel Vision 95 sono disponibili all'indirizzo http://www.stb.com/ftp_files/pci/velocity3d.pci/

Impressioni d'uso

La Velocity 3D supporta pienamente il Direct 3D di Win 95 e l'Open-GL di Win NT, è fornita del pieno supporto della tecnologia Intel InterCast TV, dei sistemi di videoconferenza ProShare e dello streaming (via PCI) delle codifiche MPEG-2. Streaming completato dal controllo del formato MPEG-1 che,

senza ulteriore hardware aggiuntivo, viene gestito attraverso funzioni d'interpolazione X/Y per il full screen ed il full motion a qualsiasi risoluzione. Tutto ciò si traduce in una resa ottimale sia delle grafiche 3D, sia delle varie soluzioni di flussi multimediali (on-line oppure off-line). Una garanzia teorica sicuramente affidabile, ma che sono andato lo stesso a verificare lanciando, nel sistema governato dalla Velocity 3D, sia il game-3D MechWarrior 2 che vari contributi multimediali.

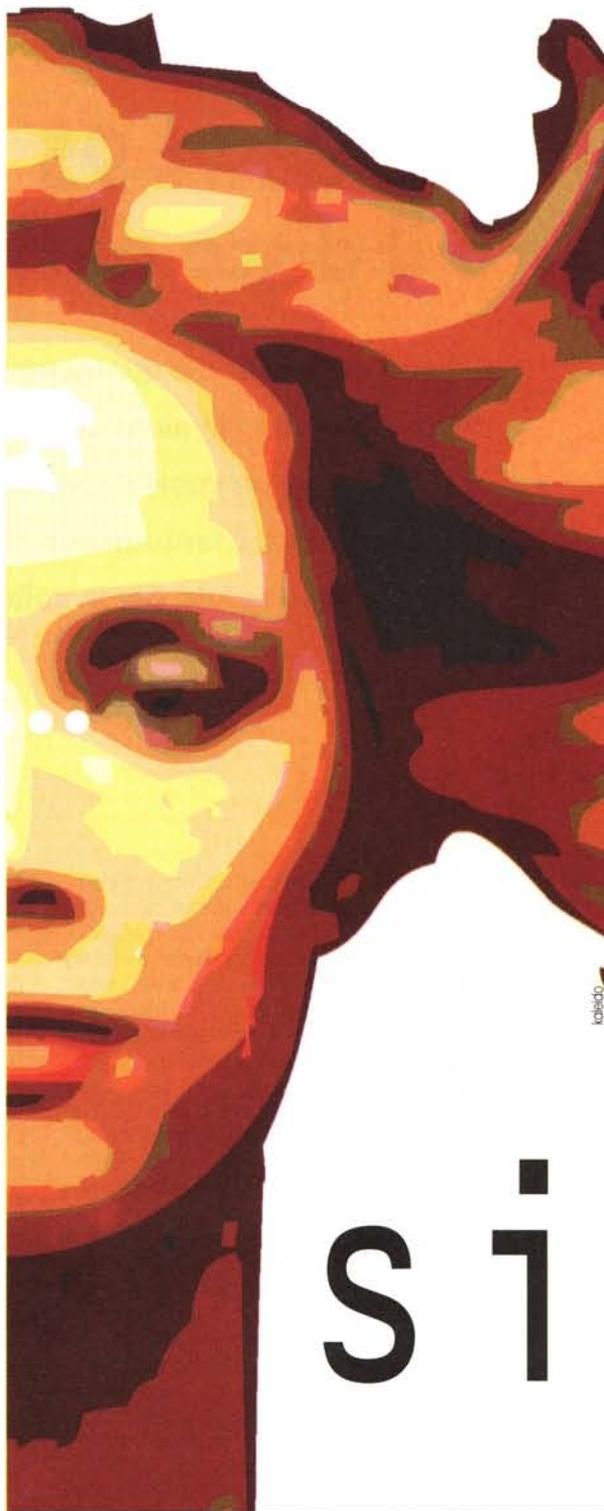
Posso garantirvi che mai come in questa occasione la realtà s'è rivelata superiore alle aspettative. La fluidità degli scenari in 3D e la nettezza delle forme viste scorrere in MechWarrior 2 è quanto di meglio si possa vedere attualmente su un personal computer. Prestazioni notevolissime quelle nell'ambito del 3D che, oltre all'uso con i

videogame più evoluti (purché ottimizzati per le specifiche "STB Velocity 3D"), spingono la scheda in questione anche all'uso con applicazioni professionali quali quelle dell'ambito CAD/CAM. Per questi ultimi, dove conta raggiungere le massime prestazioni alle risoluzioni più alte, la Velocity 3D si dimostra essere una delle soluzioni migliori da adottare. Addirittura la migliore se consideriamo il rapporto prezzo/prestazioni.

Lo stesso si può affermare a riguardo della riproduzione di file multimediali. I filmati AVI ed i file MPEG (comprese quindi le sequenze .dat-VideoCD) da noi utilizzati nella prova si sono riprodotti in schermo prendendo grande giovamento dalle caratteristiche della scheda. In particolare, la riproduzione dei file MPEG e VideoCD è quella che ci ha sorpreso di più. Senza alcun hardware aggiuntivo, ma solo grazie ai controlli imposti dal chip-custom STB e l'uso intensivo delle estensioni DirectX, la riproduzione dei file in questione si svolge in maniera sufficientemente fluida. Pienamente garantito il full motion (cosa questa rilevabile attraverso i "settings" dell'ActiveMovie che computano continuamente nessuna perdita di frame) ed ottimo il full screen dove l'interpolazione fatta dal chip STB si è rivelata persino superiore a quella di una (vecchia) scheda MPEG-decoder precedentemente utilizzata sul sistema di prova.

Altro plus, stavolta aggiunto dall'importatore, è la copertura della piena funzionalità della scheda garantita per ben dieci anni.

con waitec 2026
leggi, scrivi,
cancelli, riscrivi,



ma allora è facile
come un floppy?

 **WAITEC**

 **ARTEC**

tutta la potenza dell'informatica