

身立奇境 Eye3D 立體遊戲驅動程式 使用手冊

Copyright ©1999 Metabyte, Inc. All rights reserved. Metabyte and Wicked3d are trademarks and/or registered trademarks of Metabyte, Inc. Copyright 1998 3Dfx Interactive, Inc. The 3Dfx Interactive logo, Voodoo Graphics, Voodoo Rush and Voodoo2 are trademarks and/or registered trademarks of 3Dfx Interactive, Inc. All rights reserved. All other product names are the service marks, trademarks, or registered trademarks of their respective holders.

Disclaimer: Metabyte, Inc. reserves the right to make changes to this document and to the product specification without notice. While every effort is made to ensure that the information contained in this document is accurate and reliable, Metabyte assumes no responsibility for any errors, omissions or changes. No reproduction of this document is allowed without the written permission of Metabyte, Inc.

V2.6 繁體中文版權所有 愛爾得資訊股份有限公司。

ES Ver 2.1 06-28-99 AKC

目錄

1. 安裝步驟.....	2
2. 身立奇境 Eye3D 立體遊戲驅動程式中的簡要說明	6
3. 顯示器內容中的 Eye3D 頁面	7
顯示卡	7
解析度和垂直掃描頻率	7
取代遊戲解析度	8
立體支援	8
測試立體模式	8
進階選項	10
立體設定	10
鍵盤控制	11
準心	12
OpenGL	13
Gamma 校正	14
Direct3D	15
Glide	16
自訂解析度	17
自訂垂直掃描頻率	18
4. 開始玩遊戲吧!	19
如何設定 Direct3D/OpenGL 遊戲	19
如何設定 Glide 遊戲	20
5. 技術支援	21

1. 安裝步驟

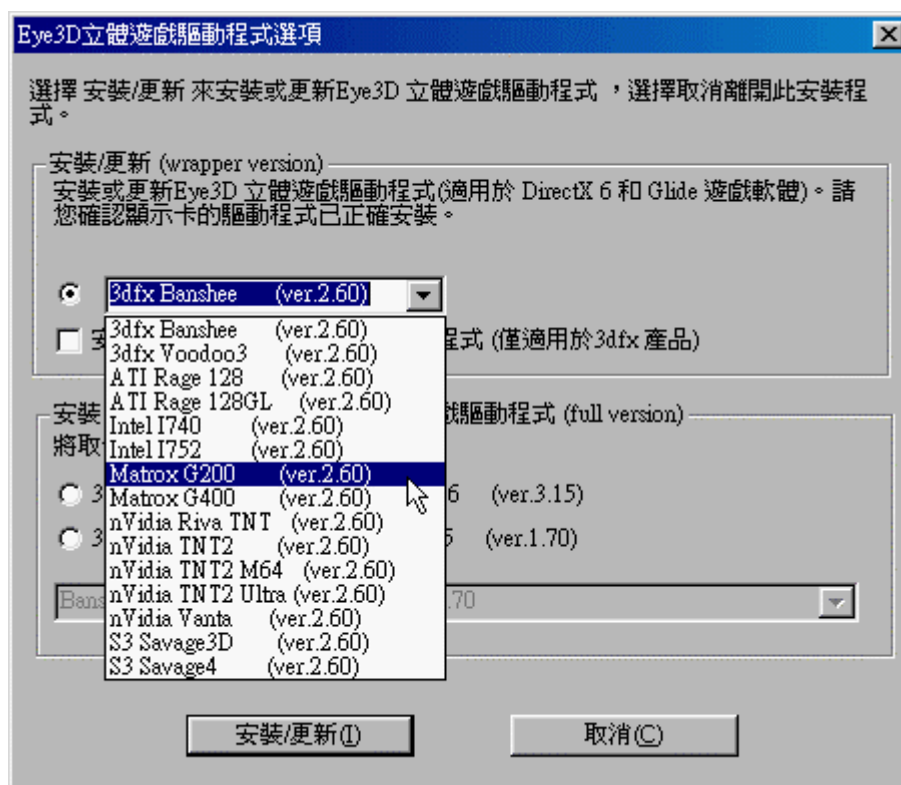
Eye3D 立體遊戲驅動程式支援以下幾種晶片所做成的 3D 加速卡。

**3Dfx Voodoo2, 3Dfx Voodoo Banshee, 3Dfx Voodoo3,
ATI Rage 128, ATI Rage 128GL,
Intel i740, Intel i752,
Matrox G200, Matrox G400,
nVidia Riva TNT, nVidia Riva TNT2, nVidia Riva TNT2 M64, nVidia Riva TNT2 Ultra, nVidia Vanta,
S3 Savage3D, S3 Savage4**

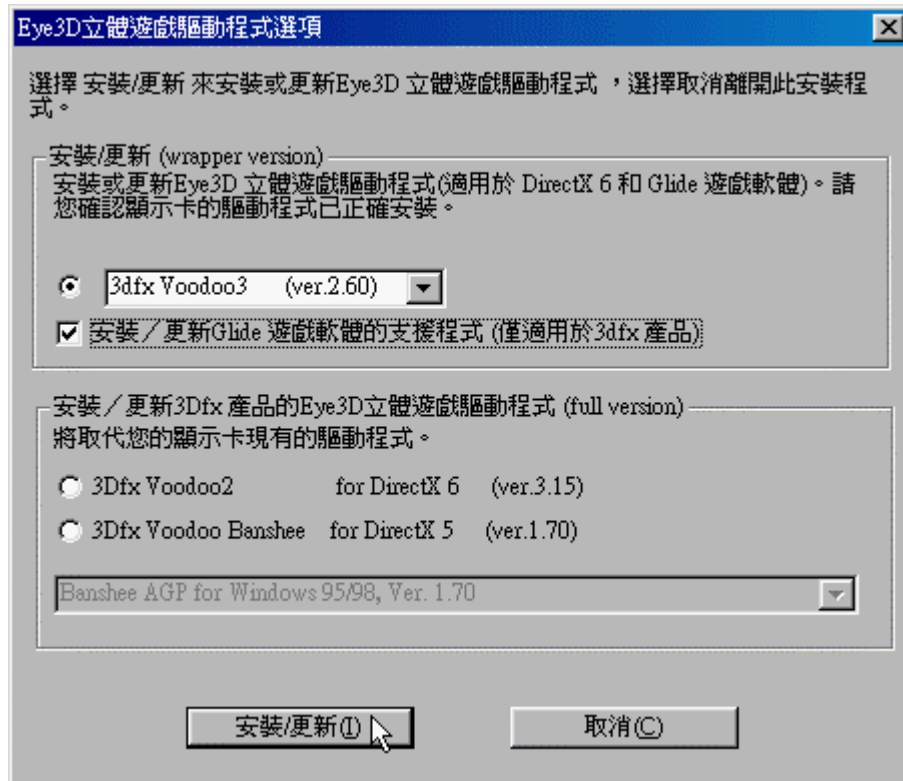
Eye3D 立體遊戲驅動程式的功能會因為您的加速卡不同而提供不盡相同的功用。當一台機器上的顯示卡超過一個以上，Eye3D 立體遊戲驅動程式也可支援。安裝 Eye3D 立體遊戲驅動程式之前，請先確認您的顯示卡和顯示器的驅動程式都已安裝好。

本軟體僅用於 Windows 95 或 Windows 98，在安裝完 Eye3D 硬體或其相容硬體後，請遵循以下步驟安裝 Eye3D 立體遊戲驅動程式。

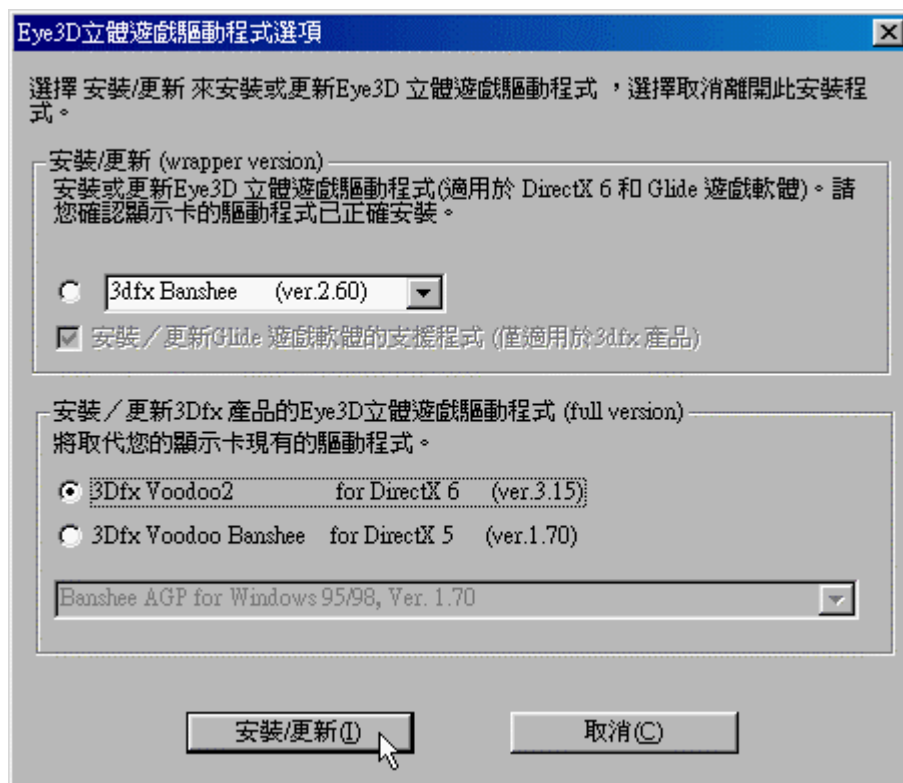
1. 打開電腦，開始執行 Windows 95/98。
2. 將 Eye3D Driver CD 放入光碟機。
3. Windows 95/98 將會自動執行安裝步驟。請選擇[Yes]繼續。
 - 3a. 如果沒有自動執行，從請從[開始]，選擇[執行]、[瀏覽]。選擇光碟機後，執行 Eye3D.exe。
4. 安裝程式會自動執行。首先您會看見「軟體授權合約」，請閱讀，並點選〔是〕，表示接受此合約並進行以下之安裝。
5. 接著您會看到「軟體授權合約」。請仔細閱讀並點選〔是〕，表示了解，並進行以下之安裝。
6. 當您看到「Eye3D 立體遊戲驅動程式選項」選單時，請依據您的顯示卡，來〔安裝/更新〕Eye3D 立體遊戲驅動程式。
 - A. 如果您的顯示卡，非 Voodoo 系列，請在下拉式選單中溝選出您的顯示卡。非 3dfx 系列的產品，Eye3D 立體遊戲驅動程式不會影響任何現有的驅動程式。



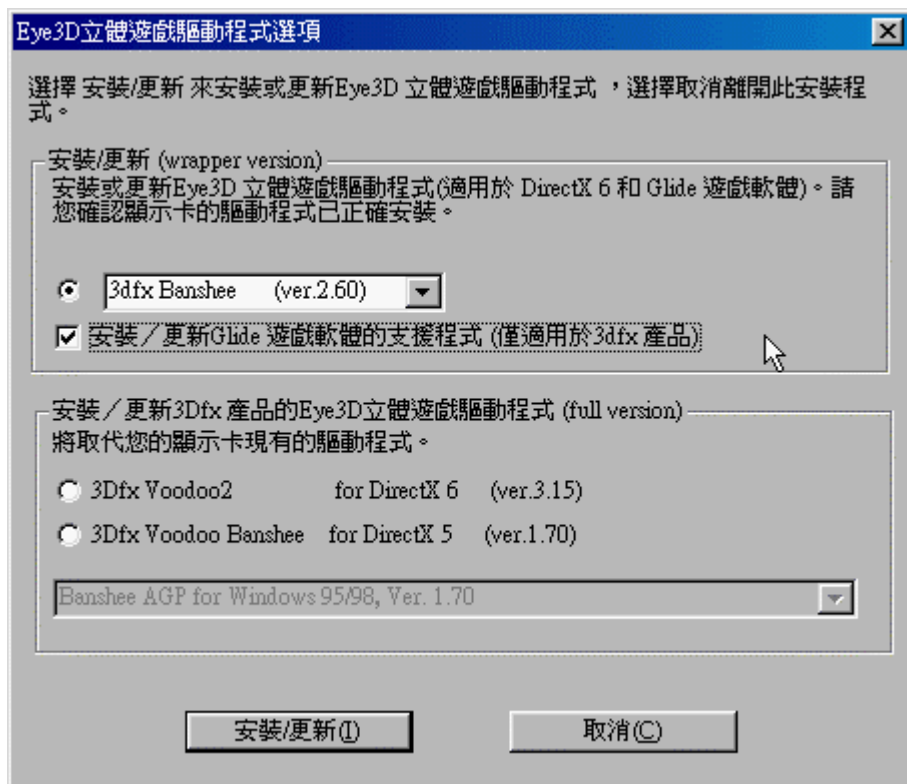
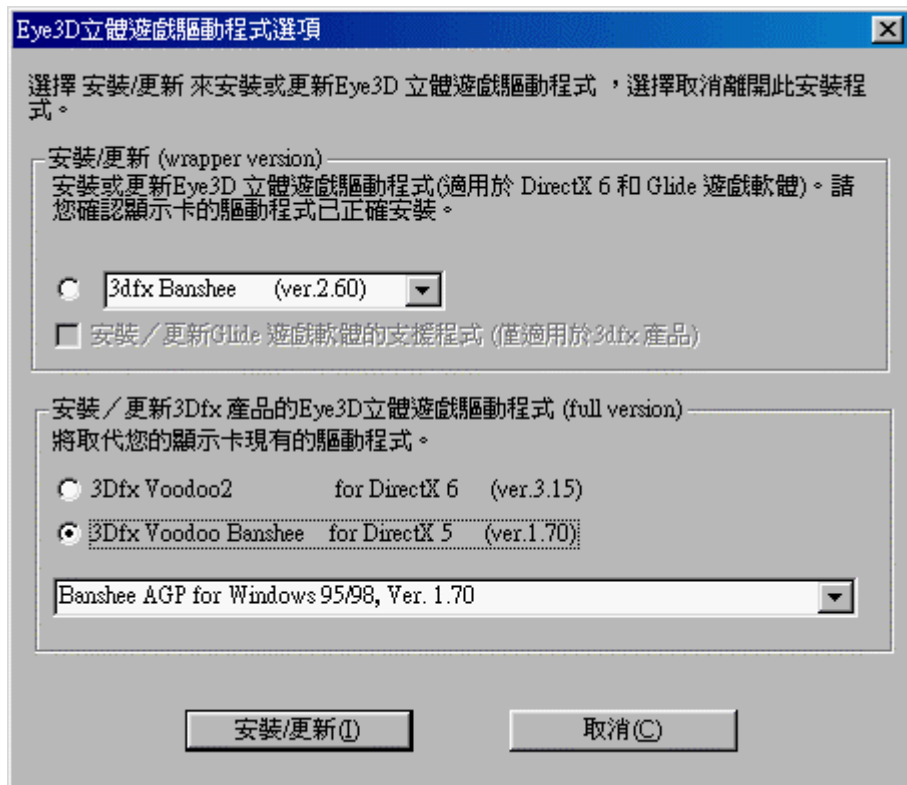
B. 如果您的顯示卡為 Voodoo3，請勾選如下選項。



C. 如果您是搭配 Voodoo2 子卡，請勾選如下選項。注意：如果使用 3dfx Voodoo2 時，安裝 Eye3D 立體遊戲驅動程式，本驅動程式會取代舊的驅動程式，以確保 Eye3D 立體遊戲驅動程式功能正常。



D. 如果您的顯示卡為 Voodoo Banshee，請勾選如下選項。注意：如果使用 Banshee 時，則可選擇取代或不取代舊驅動程式。在安裝過程中若選了 DirectX 5 Banshee 就會取代原先的舊驅動程式。若選了 DirectX 6 Banshee，則將不會影響到系統現有的驅動程式。

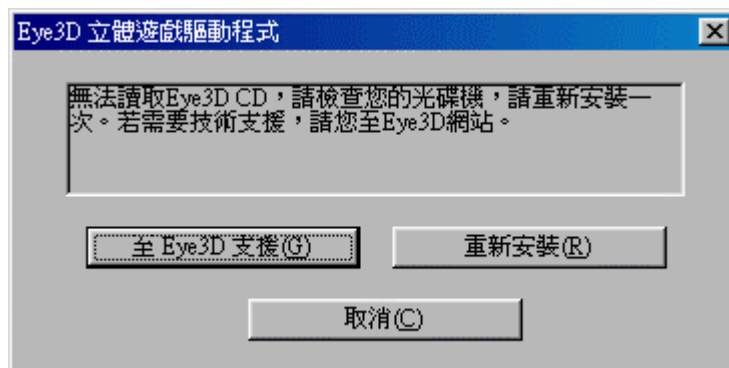


7. 如果您電腦沒有安裝 DirectX 7，安裝程式會請您安裝 DirectX7。安裝完 DirectX7 後，請繼續安裝 Eye3D。(注意：若系統沒有安裝 DirectX 6.0 或更新的版本，本驅動程式將不能使用。)安裝完畢之後，請重新啟動電腦。
8. 建議您同時也安裝 Eye3D Activator 2.0，以便能快速地在立體與正常的環境中切換。

9. 重新開機後，您可在點選〔控制台〕中的〔顯示器〕，或在視窗環境的桌面上，按住滑鼠的右鍵，選擇[內容]，即可在[顯示器內容]中看到 Eye3D 的按鈕，點選後，可看到其頁面。請注意，使用不同的顯示卡，所看到的選項將會有些微不同。**注意：如果您是安裝 DirectX 5 Banshee (ver. 1.70)，您的 Eye3D 頁面會在[顯示器內容] → [設定] → [進階]選項中。**



請注意：只要您買過本公司的產品，您可至本公司的網站(<http://www.iart3d.com>)，下載最新版本之驅動程式，當您使用下載的驅動程式時，請將您的原版光碟置於光碟機中，才可順利升級成功。如果看見以下畫面，表示沒有將原版光碟放在光碟機裡。



2. 身立奇境 Eye3D 立體遊戲驅動程式中的簡要說明

身立奇境 Eye3D 的立體遊戲驅動程式針對市面上 Direct3D、OpenGL、Glide 等遊戲，配合 3D 立體眼鏡，使用者將可看到具有相當真實感的立體效果。但各種顯示卡所支援的遊戲種類略有不同，可驅動的遊戲也有不同，請參考下表。

	Direct3D (如：古墓奇兵)	OpenGL (如：雷神之鎚 II)	Glide (如：超速快感 III)
ATI Rage 128, ATI Rage 128GL, Intel i740, Intel i752, Matrox G200, Matrox G400, nVidia Riva TNT, nVidia Riva TNT2, nVidia Riva TNT2 M64, nVidia Riva TNT2 Ultra, nVidia Vanta, S3 Savage3D, S3 Savage4	V	V	X
Voodoo2 Banshee Voodoo3	V	V	V

Voodoo2, Banshee, Voodoo3 的使用者：

當所玩的遊戲提供 Direct3D, Glide 版本時，我們建議您使用 Glide 版本來玩遊戲，不過本驅動程式目前並不支援 Glide3.X 版本的遊戲。如果遊戲提供 OpenGL, Glide 版本時，我們建議您使用 Glide 版本來玩遊戲。對於遊戲的設定等，請參考<http://www.i-art.com.tw> 或 <http://www.wicked3d.com> 上的支援和電玩名單。

取代遊戲解析度– 這是本驅動程式中最大的特色，當您啟動此功能時，您在 Eye3D 中所設定的解析度將可取代您正在使用的遊戲軟體中的解析度。此好處是，您可充分利用您的硬體所能達到的最佳解析度，同時可增加遊戲軟體中字體的可讀性。例如，您可在遊戲軟體中設定解析度為 640x480，而在 Eye3D 中設定為 1024x768，點選取代遊戲解析度功能後，立體畫面效果更佳，且字體仍可保持大而清楚。

鍵盤控制– 此項功能讓您能利用鍵盤來設定一些快速鍵，使您玩遊戲時，能很快速地調整立體感覺，達到自己所喜歡的立體效果。本驅動程式所預設的快速鍵如下表，這些預設的快速鍵有時可能會和遊戲本身所設立的快速鍵相衝突，必要時您可隨時調整快速鍵的設定。

預設的 Eye3D 快速鍵：

啟動/關閉立體功能	<Ctl + T>	減少立體(水平)視差	<Ctl + O>
啟動/關閉取代遊戲解析度功能	<Ctl + F>	增加立體(水平)視差	<Ctl + P>
啟動/關閉立體和取代遊戲解析度	<Alt + G>	減少垂直分離視差	<Ctl + U>
重設立體 (重置立體顯像設備)	<Ctl + R>	增加垂直分離視差	<Ctl + I>
啟動/關閉立體(水平)視差	<Ctl + S>	啟動/關閉立體準心	<Alt + C>

Re2flex – Re2flex 讓您可以自訂解析度和掃描頻率，以使您的顯示卡發揮最大功效。目前僅有 3dfx Voodoo2 和 Voodoo Banshee (DirectX 5 version) 支援 Re2Flex 技術。

3. 顯示器內容中的 Eye3D 頁面

安裝成功 Eye3D 立體驅動程式後，您可在點選〔控制台〕中的〔顯示器〕，或在視窗環境的桌面上，按住滑鼠的右鍵，選擇〔內容〕，即可在〔顯示器內容〕中看到 Eye3D 的按鈕，點選後，可看到以下頁面。請注意，使用不同的顯示卡，所看到的選項將會有些微不同。利用此控制頁面，您可測試立體畫面、更改設定，以使 3D 立體畫面呈現最佳效果。



Eye3D 顯示器內容的選項

各項設定的解說與設定，分別敘述如下：

顯示卡

此處顯示您目前正在使用的顯示卡。假如您的系統有多張本驅動程式可使用的顯示卡，就會出現下拉式的選單(請參考上圖)，您可點選您想使用的顯示卡。所有 Eye3D 立體遊戲驅動程式中的設定僅會對您正在使用的顯示卡有效。

解析度和垂直掃描頻率

可讓您設定特定的解析度和掃描頻率，不論您玩遊戲是在立體或非立體的情況下。按一下[套用]就可選定您所要的解析度和掃描頻率。一般來說，解析度和掃描頻率越高，所能呈現的立體效果越好。同時本立體驅動程式採倍頻方式，所以當您選擇 60Hz 時，您的顯示卡和顯示器都需要支持到 120Hz 才可。通常，為了避免畫面閃爍，60Hz 是最基本的，所以我們建議您玩立體遊戲時，最低的解析度至少要設在 800x600，最低的掃描頻率至少要設在 60Hz（玩遊戲時，會自動切成 120 Hz）。要開始玩遊戲之前，請先測試您的顯示卡和顯示器所能支援的解析度和掃描頻率，從 800x600x60Hz 開始，慢慢往上測試，以便能找到最佳的解析度和掃描頻率。以 Eye3D 的硬體設備而言，要得到較佳的立體效果，我們建議您解析度和掃描頻率調到 1024x768x60Hz 或以上。

取代遊戲解析度

選擇您滿意的解析度和掃描頻率後，您可在〔取代遊戲解析度〕處點選〔啟動〕，這樣您滿意的解析度和掃描頻率就會取代遊戲中所訂定的解析度和掃描頻率。如果您的顯示卡支援 Re2Flex，玩遊戲時則可以利用快速鍵互換遊戲的解析度和您所設定的解析度，取代遊戲解析度的快速鍵預設為 <ctrl>-F。**注意：每個電腦遊戲使用不同的方式來處理貼圖效果，因此取代遊戲解析度的功能並不是和每一個電玩遊戲都相容，有時候甚至會有衝突，若有此種情形發生，請關閉此功能。**

立體支援

此處讓您可決定玩遊戲時要自動啟動立體功能，以快速鍵啟動立體功能，還是關閉立體功能。

自動啟動－點選此處，玩遊戲時，立體驅動程式會自動啟動。不過有些遊戲就是無法自動啟動，此時就得以手動快速鍵的方式來啟動立體模式。

快速鍵啟動立體－（預設值為此）點選此處時，當玩遊戲時，遊戲以平常狀態啟動，但只要按下快速鍵的立體設定鍵(預設值 <ctrl>-T)，即可將遊戲轉為立體模式。**注意：此處通常適用於 Direct3D 和 Glide 遊戲。**

OpenGL 遊戲僅適用自動啟動。

關閉－點選此處，遊戲不會轉為立體模式。

測試立體模式

本驅動程式提供兩種測試環境，您可測試各種解析度和掃描頻率。一種是用來測試非立體的普通 3D 畫面(standard 3D)，另一種是用來測試立體 3D(stereoscopic 3D)的測試畫面。您可試試不同的解析度和掃描頻率，看看您的硬體(顯示器和顯示卡)可以達到哪個解析度和頻率，然後以最好的解析度和頻率來玩立體遊戲，才會得到最佳的立體效果。

測試非立體畫面：點選[測試非立體畫面] 就會啟動非立體的 3D 測試畫面，此畫面的解析度和掃描頻率即是您在 Eye3D 中所設定的解析度和掃描頻率。您會看到以下畫面：



測試非立體畫面

現在所使用的解析度和掃描頻率會顯示在右下角，按<Esc> 鍵則可離開測試畫面。注意：只有支援 Re2Flex 的顯示卡，會出現控制指令，可以利用指令來調整大小和位置。

測試立體畫面：點選[測試立體畫面] 就會啟動立體 3D 測試畫面(Stereoscopic 3D test screen)，此畫面的解析度和掃描頻率即是您在 Eye3D 中所設定的解析度和掃描頻率。戴上您的 Eye3D 立體眼鏡，您將看到以下畫面：



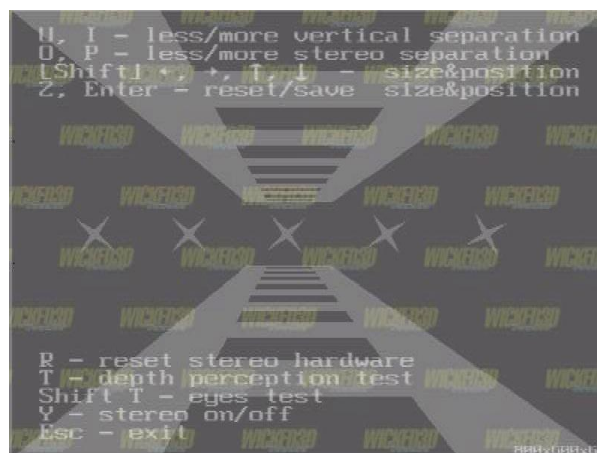
測試立體畫面

現在請您調整影像垂直視差，影像垂直視差對玩立體遊戲有很大的影響，Eye3D 立體遊戲驅動程式會自動對不同的顯示卡做不同的上下調整，不過有時候，您還是得自己做些微調，畢竟每個人看東西的感覺並不盡相同。請利用 U 和 I 兩個按鍵來調整，以使螢幕上所看見的文字上下對齊。



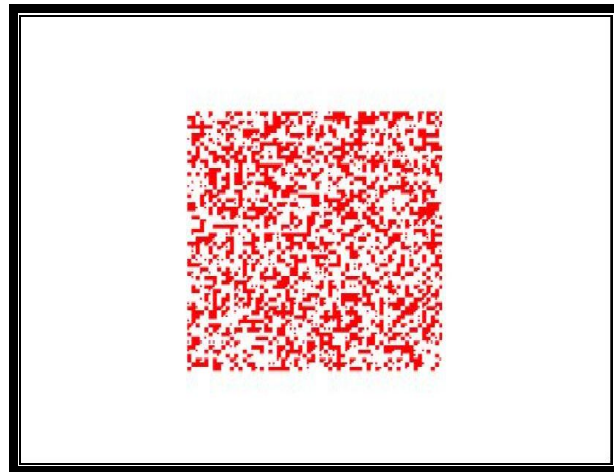
戴著您的立體眼鏡，您也可以利用 O 和 P 鍵來調整立體（水平）視差，調出一個令眼睛看來非常舒服的立體視差。原則上，圖形分離越遠，立體感越佳，但您看見到的，應該只是一個很真實的 3D 影像才對，而不是重影的畫面。你也可以利用指令調整螢幕的位置和大小。按<Esc> 鍵則可離開測試畫面。試試各種不同的解析度和掃描頻率，假如您看見兩個上下分離的畫面，按下 R 鍵（重置立體顯像設備），重新測試，如果狀況仍一樣，請按<Esc>，然後降低您所設定的解析度和掃描頻率，再測試看看，找到最適合您硬體的解析度和掃描頻率。

按 <T> 鍵，您可做個 3D 立體深度感知測試。您應該看到五顆星的畫面，每個星由左至右，應有越來越深的感覺。



3D 立體深度感知測試

按 <Shift+T>鍵，可以測左右眼立體影像是否顛倒。您應該看到一個大的正方形，其左邊有個小正方形突起。如果不對，請按一下 Eye3D 立體眼鏡上左邊的小按鈕，以調節左右影像。再按一次 <Shift+T>即可跳離測試畫面。



左右眼立體影像測試

進階選項

點選 [進階...] 按鈕，可以看到更多的選項，可以幫助您玩立體遊戲時達到最佳的效果。

立體設定

此處可以調節您的硬體，以來幫助您在立體模式時看得更舒服。

顯示器大小: 選擇您的顯示器大小。這同時也決定您左右眼看見影像的分離距離，當玩遊戲時，其實可以用快速鍵來調整分離程度。

降低立體視差: 給了正確的螢幕大小後，選擇 100% 立體視差(stereo separation)將提供最正確，也最理想的立體影像。但是有時候，您會發現 100% 的立體視差對您的眼睛來說，可能並不是真的很理想，有時會有重疊影像，利用降低立體視差可令您的眼睛舒服些。預設值為 50%，您可自行調節，直到您覺得舒服為止。**注意：**當您越來越習慣立體影像後，您會逐漸增加視差，以得到更驚人的立體效果。



鍵盤控制

利用鍵盤上的按鍵，您可設定快速鍵，來幫助您快速地調整立體功能。Eye3D 已預設好快速鍵，若要重新定義快速鍵，只要選左邊的功能，按下任何鍵，就會出現在右邊空格，這表示您已重新定義了快速鍵。您可用 <Alt>、<Ctrl> 和/或 <Shift>及其他鍵，做出各種組合，以避免和遊戲中的快速鍵設定相衝突。

啟動／關閉立體 – 用此鍵可啟動/關閉(on/off)立體模式。注意：僅適用於 Direct3D 和 Glide 遊戲。

減少／增加立體(水平)視差 – 調整增加或減少少立體（水平）視差。

減少／增加垂直分離 – 調整上下分開視差。**注意:** 上下影像視差的調整，有助於改善眼睛之疲勞。

重設立體 – 當出現上、下分離之畫面時，可用此鍵來重新調整（重置立體顯像設備）。

啟動／關閉立體(水平)視差 – 以此快速鍵來啟動／關閉立體（水平）視差。

準心控制 – 利用此鍵來調整有些遊戲中的射擊用的準心。只有 OpenGL 和 Glide 遊戲可用到此鍵。

支援 Re2Flex 的顯示卡則還有：

啟動／關閉取代遊戲解析度 – 在 Direct3D 和 Glide 遊戲中啟動/關掉取代遊戲解析度的功能。

啟動／關閉立體和取代遊戲解析度 – 同時關閉/啟動立體模式或取代遊戲解析度功能。



鍵盤控制

準心

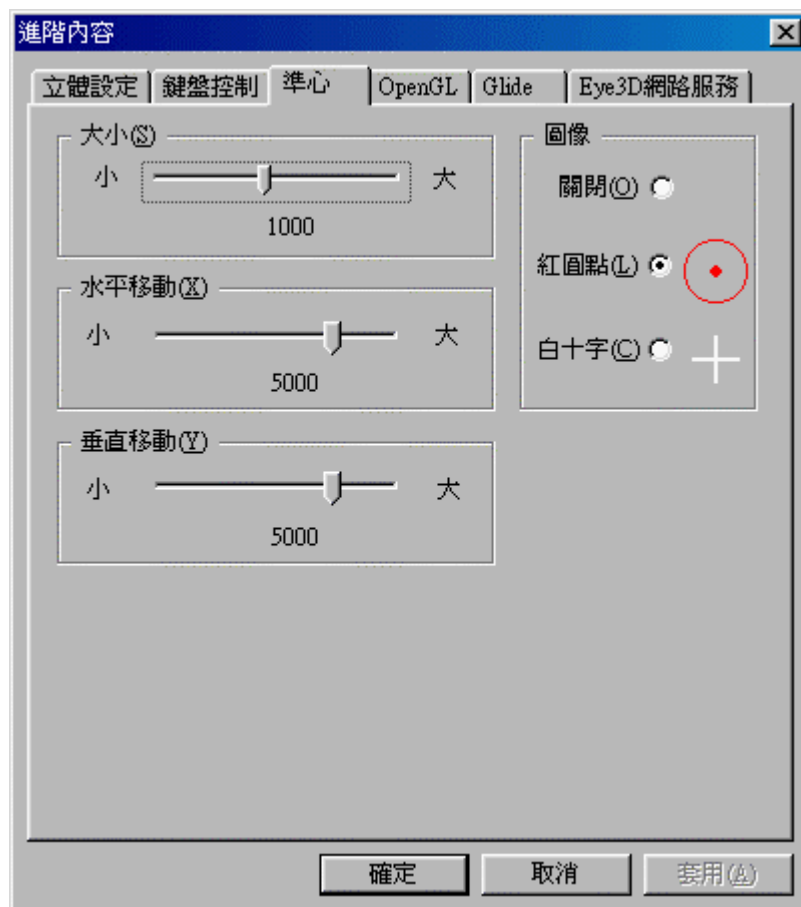
Eye3D 提供兩種立體準心形狀。您可微調準心的設定，不過建議您使用預設值。注意：只有 OpenGL 和 Glide 遊戲可用到此鍵。

圖像– 選擇**關閉**，則使用遊戲軟體本身的設定值。點選**紅圓點**，則射擊時出現紅色圓圈；點選**白十字**，則射擊時出現白十字形狀。玩遊戲時，您可利用快速鍵來啟動圖像。

大小– 射擊區域範圍大小。

水平移動– 玩第一人稱射擊遊戲時，槍枝水平移動範圍的多寡。

垂直移動– 玩第一人稱射擊遊戲時，槍枝垂直移動範圍的多寡。



準心

OpenGL

此處讓您可以調整各種和 OpenGL 遊戲相關的設定。

非 3dfx 顯示卡的使用者，OpenGL stereo wrapper 會自動安裝，立體遊戲會自動啟動。請 3dfx 使用者注意，您必須手動安裝 Metabyte OpenGL stereo wrapper，不過您也可以利用 Glide 來啟動 OpenGL，前提是您需要將 Glide wrapper 設定好。

OpenGL wrapper 放在 c:\Program Files\Metabyte\eyescream 其檔名如下：

\Voodoo2	OpenGL32.GLD for Glide	OpenGL.D3D for DirectX
\Banshee	OpenGL32.GLD for Glide	OpenGL.D3D for DirectX
\Global	OpenGL32.GLD for Glide(Voodoo3)	r_opengl.dll for DirectX(other cards)

當您玩 OpenGL 遊戲時，如果不能變成立體模式，請將以上的適合的檔案改名為 Opengl32.dll，放置在您要執行的遊戲檔案夾中。

Eye3D 也提供 Quake3 的 OpenGL driver。opengl32.dll 和 opengl32.gld 已經複製在您的 c:\program files\metabyte\eyeSCREAM\Voodoo2 和/或 c:\program files\metabyte\eyeSCREAM\banshee 檔案夾中。複製 opengl32.dll 到您的 Quake3 檔案夾中，同時利用 Glide，即可使 Quake3 轉為立體模式。

其他設定說明如下：

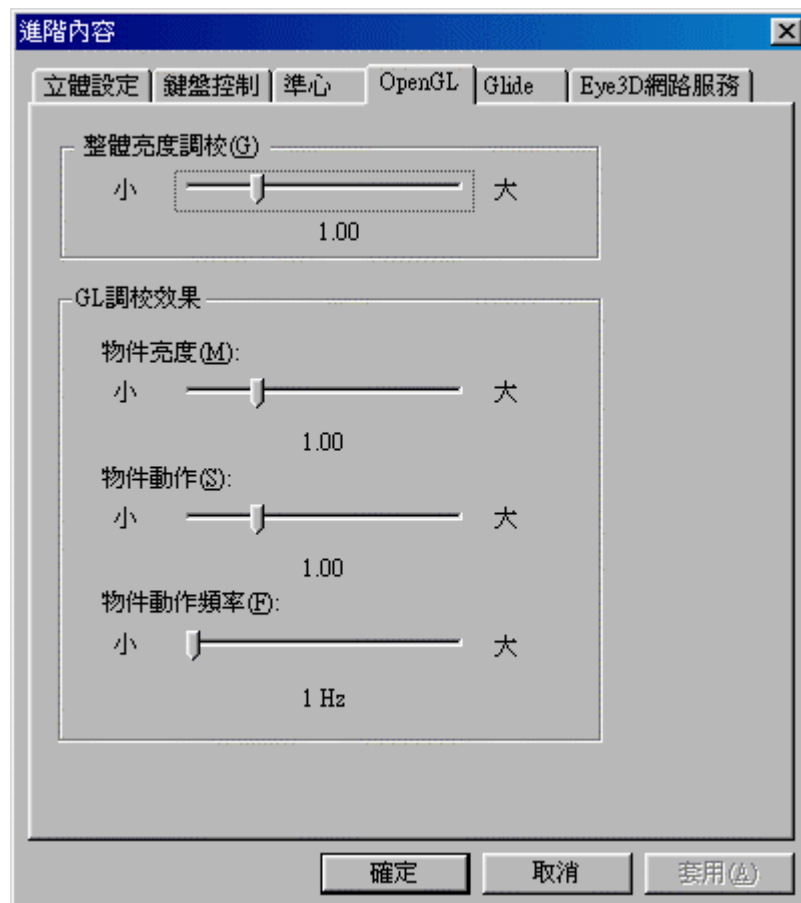
整體亮度調校– 調整遊戲整體的亮度。

注意：下列三個指令僅適用於以下遊戲。(Quake, Quake2, Heretic II, Hexen II)

GL 調校效果– 調整遊戲中各物件(objects) 的亮度。設定在 1.00 時，物件和周圍環境亮度一樣，設定小於 1.00 時，物件亮度較周圍環境暗；物件大於 1.00 時，物件亮度較周圍亮。

物件動作– 設定大於 1.00 時使遊戲中物件更炫。

物件動作頻率– 調整遊戲中物件亮度的頻率值。



注意: 以下設定僅限於 Voodoo2 和 DirectX5 Banshee 的使用者

Gamma 校正

玩 Direct3D 和 Glide 遊戲時，此處可讓您設定紅，綠，藍三種不同的亮度調整。



Gamma 校正

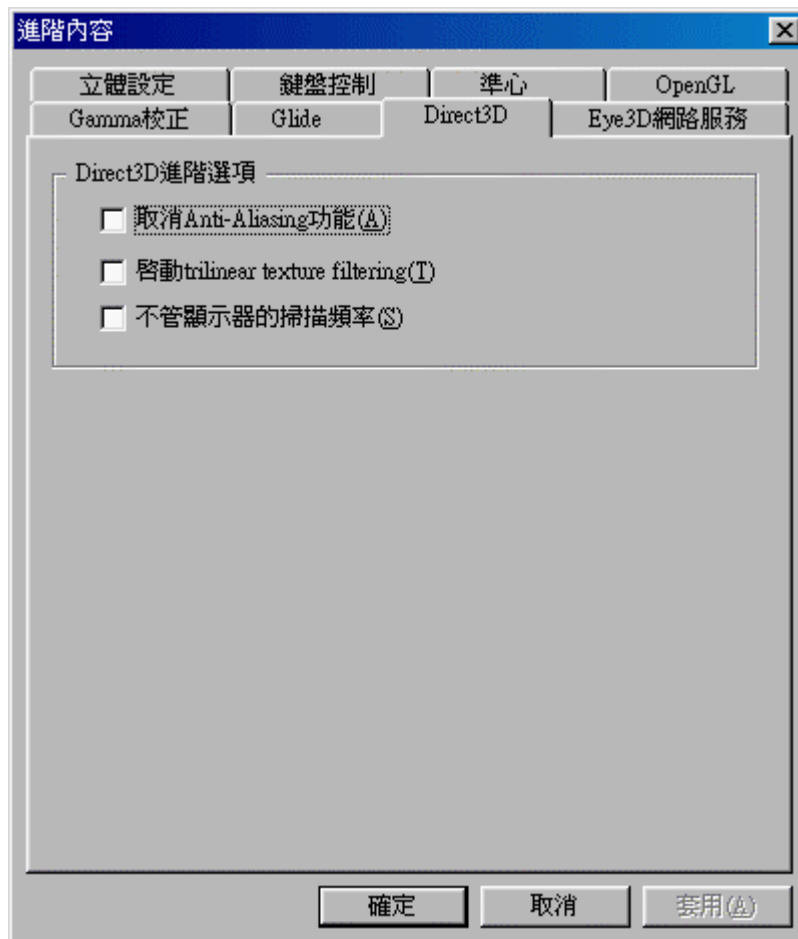
Direct3D

玩 Direct3D 遊戲時，可在此處做進一步微調。

取消 Anti-Aliasing 功能– Anti-aliasing 可幫助您減低遊戲中物件的鋸齒狀(jaggies)。Eye3D 內的預設值是啟動 Anti-aliasing，以使遊戲的效果更佳。不過如果您玩遊戲時碰到奇怪的問題，請將此處勾選，以取消 Anti-aliasing 的功能。

啟動 trilinear texture filtering (Voodoo2 only)– 勾選此選項時，以 mipmapping 和 bilinear filtering 來算圖的 Direct3D 遊戲，將強制以 trilinear filtering 方式來算圖。如果支援成功的話，遊戲中的貼圖應該會更逼真。不過如果您玩遊戲時碰到奇怪的問題，請不要勾選此處。

不管顯示器的掃描頻率– 勾選此選項時，使您玩遊戲時以最高的 frame rate 來玩，根本不管顯示器的掃描頻率。注意：當 frame rate 快於顯示器的垂直掃描頻率時，玩遊戲時，會因為資料出現過快，使得畫面會有破裂(tearing)的狀況。



Direct3D

Glide

3Dfx 系列顯示卡的使用者，玩 Glide 遊戲時，可在此處進一步微調。

啟動 mipmap dithering 功能 – 啟動 mipmap dithering 以使視覺效果更佳。

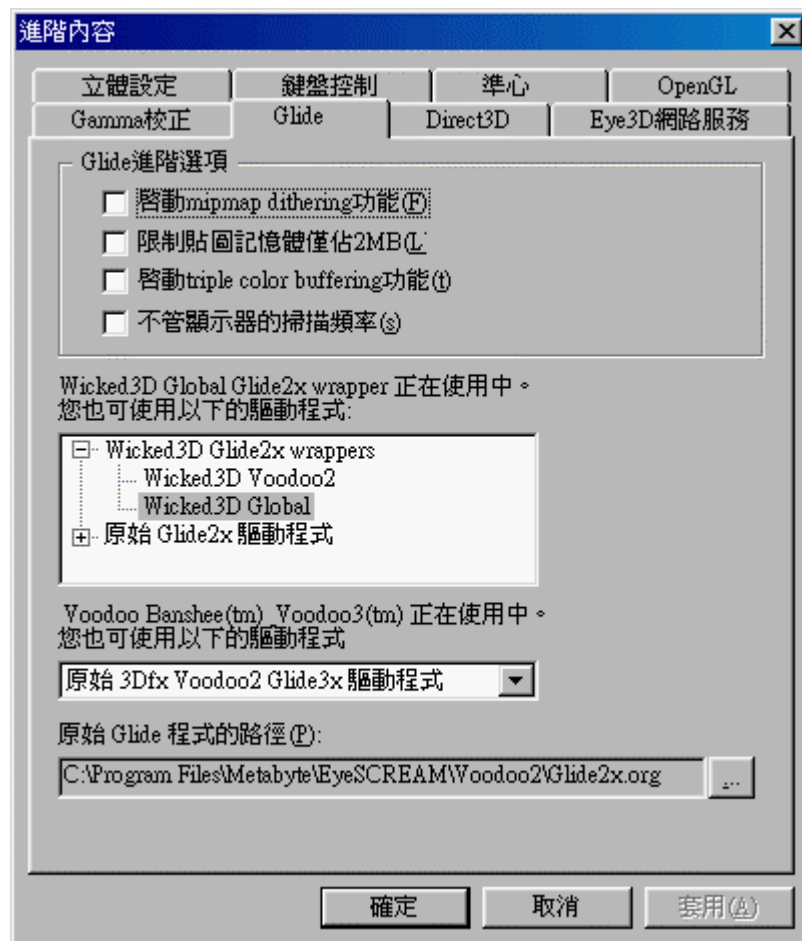
限制貼圖記憶體僅佔 2MB – 如果玩比較舊的 Glide 遊戲時，可以勾選此選項。

啟動 triple color buffering 功能 – 啟動 triple buffering 功能，使 frame rate 增加，不過有些遊戲僅適用於 double buffering。

不管顯示器的掃描頻率 – 勾選此選項時，使您玩遊戲時以最高的 frame rate 來玩，根本不管顯示器的掃描頻率。注意：當 frame rate 快於顯示器的垂直掃描頻率時，玩遊戲時，會因為資料出現過快，使得畫面會有破裂(tearing)的狀況。

替換 Glide 驅動程式 – 此處讓您選擇不同的 Glide wrapper 玩立體遊戲(stereo)和/或使用取代遊戲解析度功能。如果您有不只一個 3dfx 系列的顯示卡在機器上，您可利用此處選擇您要用 Voodoo2 還是 Banshee 來玩遊戲。如果您玩的遊戲並不支援立體(stereo)或是取代遊戲解析度，請選擇原始 Glide 的驅動程式。此處也讓您可以在 Voodoo2，Banshee DOS Glide 和 Glide3 driver 間互換。

原始 Glide 程式的路徑 – 此處顯示原始 Glide 驅動程式在何處，請不要任意改變這項設定。



Glide

以下功能僅出現支援 **Re2Flex** 的顯示卡：

自訂解析度

Eye3D 利用 Re2Flex 技術，使您在玩 Direct3D, QuakeGL, 和 Glide 遊戲時，能充分控制解析度和掃描頻率，讓您可自由地調整解析度和掃描頻率。

其方法如下：

1. 點選 [自訂解析度...] 按鈕。然後自訂解析度的頁面會出現（如下圖）。
2. 兩種方式增加解析度：
 - a. 在**輸入想要的解析度**處，鍵入想要的寬度和高度數值。也可用滑鼠點選小三角，以加減數值。
 - b. 把滑鼠游標置於 Powered by Wicked3D 圖的右下角，拖拉圖形改變大小，就可改變解析度。**注意：輸入想要的解析度中的數值也會隨著圖形大小的改變而有所改變。**
3. 當想要設定的解析度調出來後，請選擇[加入]。新的解析度會加入條列之中，新的解析度旁會有(自訂)字樣。
4. 點選[確定]即可返回 Eye3D 頁面。

這樣，您就可以在 Eye3D 中選擇您要的解析。**注意：最多只有 14 種解析度可供選擇。**

如果想要刪除自行設定的解析度，步驟如下：

1. 點選 [自訂解析度...] 按鈕。然後自訂解析度頁面會出現。
2. 點選您想要刪除的解析度。**注意：只有旁邊有 (自訂) 字樣的解析度才可被刪除。**
3. 點選[刪除]。
4. 點選[確定]即可返回 Eye3D 頁面。



自訂解析度

自訂垂直掃描頻率

Eye3D 的 Re2Flex 技術可讓您在 3D 環境中，自訂掃描頻率(Stereo 或 non-Stereo)，可以 1 Hz 慢慢增減。

警告：不同的顯示器提供不同的頻率，可先利用測試畫面來測試看看，如果效果不好，表示這樣的頻率不好，按 <Esc>，重新調整適當的頻率。

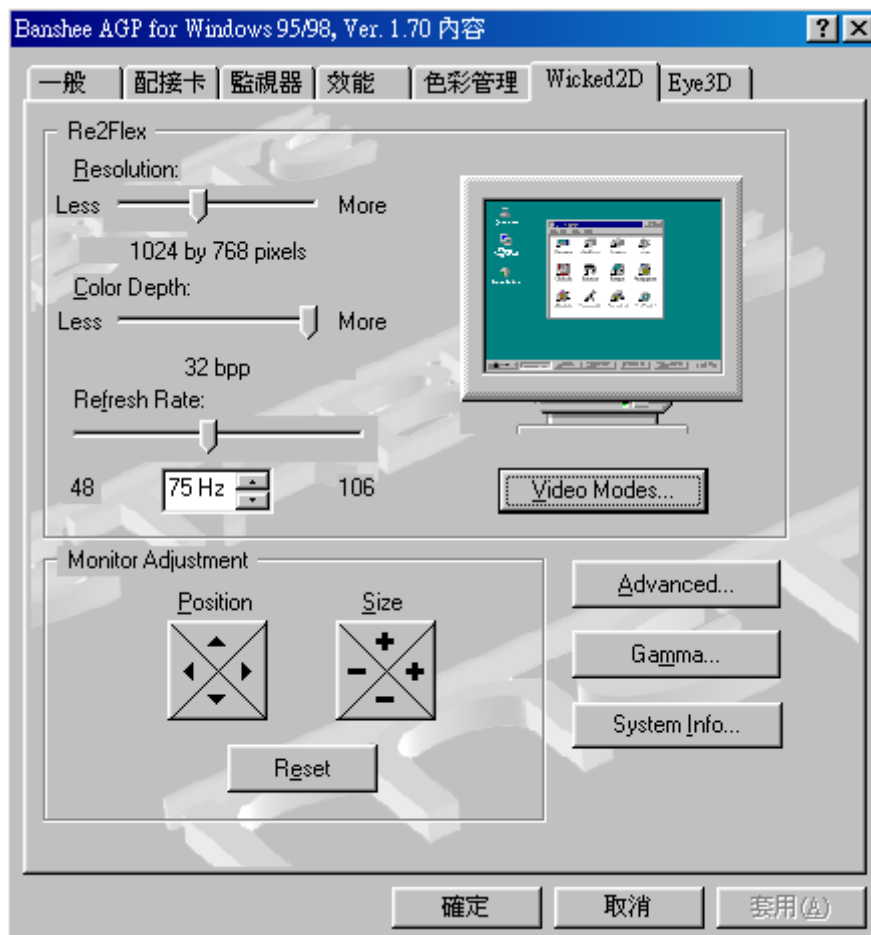
Single Voodoo2 使用者： 使用一張 Voodoo2 (或用 SLI and one card disabled) 者，多兩種解析度選項。

Scanline Doubling – 啟動 scanline doubling 強制 Voodoo2 加倍 scanline 水平線。這樣可以有效地增加立體模式中的影像品質。特別是 800x600 scanline doubled 解析度在立體效果上很棒。

Interlace –想使用非常低解析度的人，可選擇此模式。通常此選項不應使用。

Voodoo2 SLI 使用者： 通常請選擇 Automatic Detection 的設定，畫面就會顯示在 Voodoo2 卡所連接的顯示器上。

3dfx Banshee 使用者： 如果您 選擇 DirectX5 version，Eye3D 會特別 安裝 Wicked2D 頁面幫助您控制 2D。請用以下頁面上的選項，選擇您想要的解析度和頻率，可改變您的 windows 桌面和其他 2D 應用程式。



Banshee 2D Control Panel

4. 開始玩遊戲吧！

現在您對 Eye3D 立體遊戲驅動程式有了些許了解，我們開始玩 Direct3D/OpenGL 和 Glide 遊戲(3Dfx 系列顯示卡的使用者)吧！

在開始之前，還有一件關於 **stereo configuration files** 的事要說明。針對許多遊戲軟體，我們製作了 **Stereo configuration files**，這些檔案涵括了許多知名且流行的遊戲，當您玩這些遊戲時，Eye3D 會自動找到對應的檔案，讓您在玩遊戲時，得到最佳的立體效果。如果您玩的遊戲，沒有相對應的 **stereo configuration file** 時，驅動程式會出現提醒的訊息，您可跳過這訊息，繼續玩您的遊戲。我們會盡量儘速地提供更多更好的 **stereo configuration files**，使您玩立體遊戲時，更得心應手，精彩萬分。

如何設定 Direct3D/OpenGL 遊戲

設定 Direct3D/OpenGL 遊戲的步驟如下：

1. 打開 Eye3D 在[顯示器內容]的頁面。
2. 如果您有多個顯示卡，請在[顯示卡]的下拉選單中，選擇您要使用的顯示卡。
3. 在立體支援處，點選[自動啟動] 或[快速鍵啟動立體]。**若要玩立體的 OpenGL 遊戲，您只能選[自動啟動]。**
4. 若想使用[取代遊戲解析度]功能，設定您所喜歡的解析度後，點選[啟動]。
5. 執行您的 Direct3D 或 OpenGL 遊戲。
6. 確認 Eye3D 所驅動的顯示卡，也在您所玩的遊戲軟體中使用著。假如有必要請點選對的顯示卡。
7. 如果沒有使用[取代遊戲解析度]功能，請在遊戲中設定最佳的解析度。
8. 如果選擇以快速鍵啟動立體模式，遊戲開始後，請以快速鍵 (預設為<Ctl+T>)啟動立體模式。如果選擇自動啟動立體遊戲，當遊戲開始後，立體模式會自動啟動。
9. 檢查影像是否上下對齊，若有必要請利用快速鍵來調整垂直視差。
10. 開始玩立體遊戲吧！

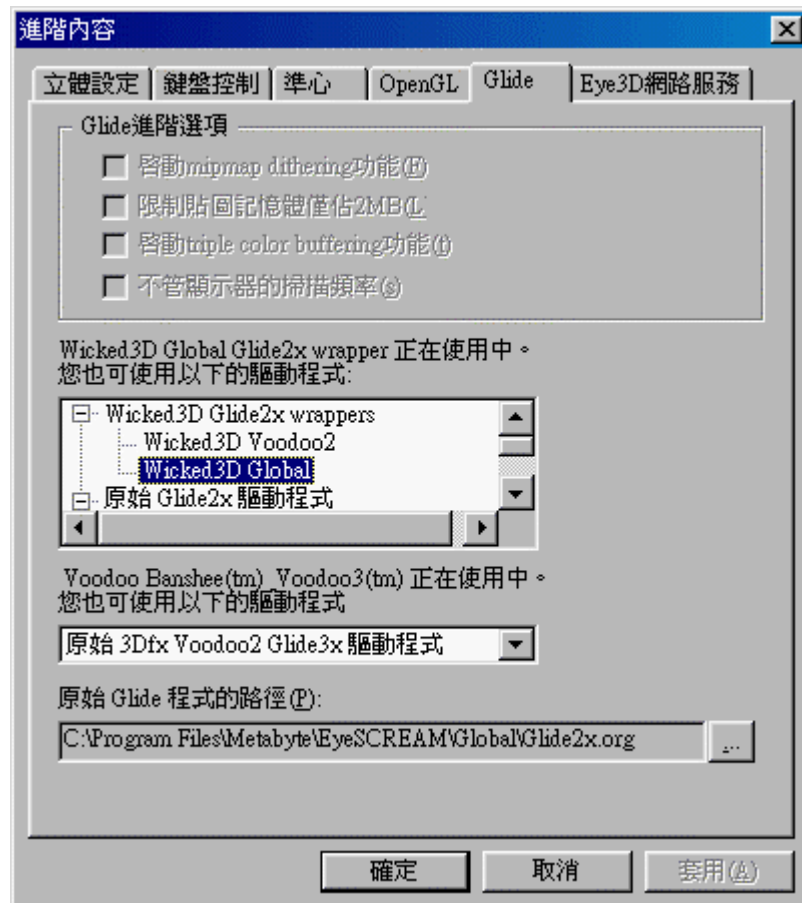
(注意：3Dfx 使用者，要啟動 OpenGL 遊戲，Glide wrapper 一定要先設定好，請參考下面，如何設定 Glide 遊戲。)

如何設定 Glide 遊戲

Glide 遊戲和 Direct3D 遊戲有點不一樣，通常 Glide 遊戲可以從遊戲一開始的設定畫面，就可呈現立體模式。解析度 Override 功能在 Glide 遊戲也很有用。同時，您也可以在此立體和非立體間互相切換，在取代遊戲解析度或不 Override 中互相切換。不過值得注意的是，Glide wrapper 一定要啟動，如此立體效果和取代遊戲解析度功能才有功用。**注意：目前本驅動程式僅支援 glide2x 遊戲，如果遊戲是 glide3x，則無法變成立體模式，所幸，大部分 glide3x 的遊戲也都有 Direct3D 版本，此時您就只好以 Direct3D 的版本來進入立體模式了。**

設定 Glide 遊戲的步驟如下：

1. 打開 Eye3D 在[顯示器內容]的頁面。
2. 如果您有多個 3Dfx 顯示卡，請在[顯示卡]的下拉選單中，選擇您要使用的顯示卡。
3. 在立體支援處，點選點選[自動啟動] 或[快速鍵啟動立體]。
4. 若想使用[取代遊戲解析度]功能，設定您所喜歡的解析度後，點選[啟動]。
5. 點選[進階...]按鈕。
6. 點選 Glide 頁。
7. 在頁面中間的部份，點選適當的 Glide wrapper。以下為使用 Voodoo3 之圖例，Voodoo3 使用者一定要點選“Wicked3D Global”，這樣 Glide 和 OpenGL 的遊戲才能變成立體。



Glide

8. 如果沒有使用取代遊戲解析度功能，請在遊戲中設定最佳的解析度。
9. 如果選擇以快速鍵啟動立體模式，遊戲開始後，請以快速鍵 (預設為<Ctl+T>)啟動立體模式。如果選擇自動啟動立體遊戲，當遊戲開始後，立體模式會自動啟動。
10. 檢查影像是否上下對齊，若有必要請利用快速鍵來調整垂直視差。
11. 開始玩立體遊戲吧！

5. 技術支援

若您有任何使用上的困擾，請您不吝與愛爾得資訊股份有限公司連絡，本公司將儘可能為您解答。我們的網站 (<http://www.i-art.com.tw>) 將提供關於本產品的疑難解答和電玩名單，請多加利用。

