

身立奇境 Eye3D 立体游戏驱动程序 使用手册

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 简体中文版权所有 爱尔得资讯股份有限公司。

ES Ver 2.1 06-28-99 AKC

目录

1. 安装步骤	2
2. 身立奇境 Eye3D 立体游戏驱动程序中的简要说明	6
3. [显示 属性]中的 Eye3D 页面.....	7
显示卡	7
分辨率和垂直刷新频率	7
取代分辨率	8
立体支持	8
测试立体模式	8
高级选项	10
立体设定	10
键盘控制	11
准心	12
OpenGL	13
Gamma 校正	14
Direct3D	15
Glide	16
自定分辨率	17
自定垂直刷新频率	18
4. 开始玩游戏吧!	19
如何设定 Direct3D/OpenGL 游戏	19
如何设定 Glide 游戏	20
5. 技术支持	21

1. 安装步骤

Eye3D 立体游戏驱动程序支持以下几种晶片所做成的 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, Riva TNT2, Riva TNT2 M64, Riva TNT2 Ultra, Vanta,
S3 Savage3D, S3 Savage4

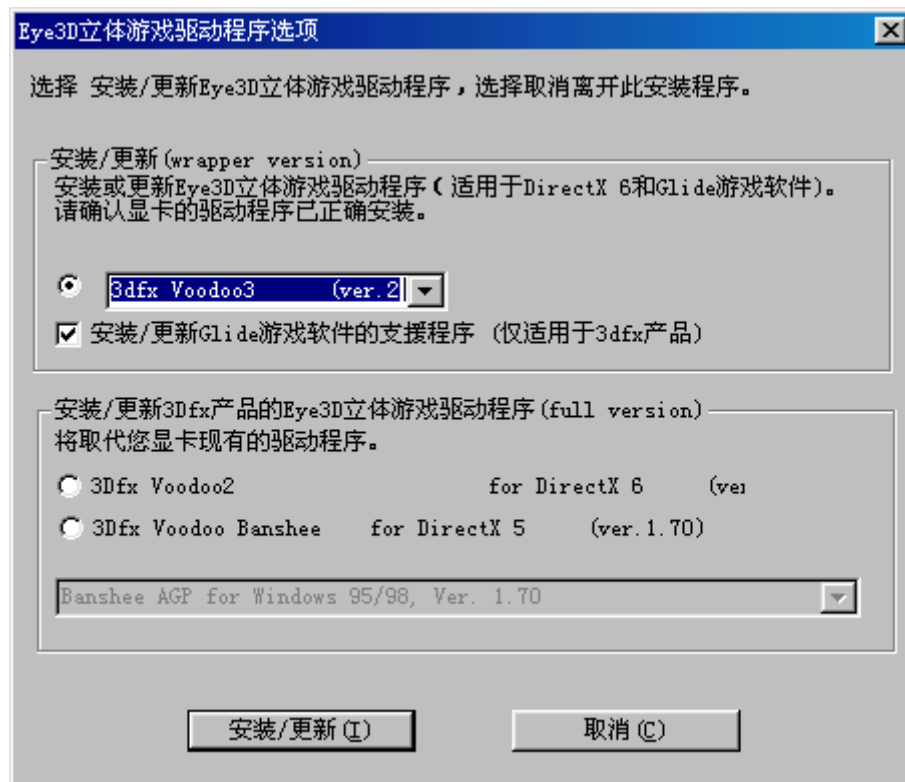
Eye3D 立体游戏驱动程序的功能会因为您的加速卡不同而提供不尽相同的功用。当一台机器上的显示卡超过一个以上，Eye3D 立体游戏驱动程序也可支持。安装 Eye3D 立体游戏驱动程序之前，请先确认您的显示卡和显示器的驱动程序都已安装好。

本软件仅用于 Windows 95 或 Windows 98，在安装完 Eye3D 硬件或其兼容硬件后，请遵循以下步骤安装 Eye3D 立体游戏驱动程序。

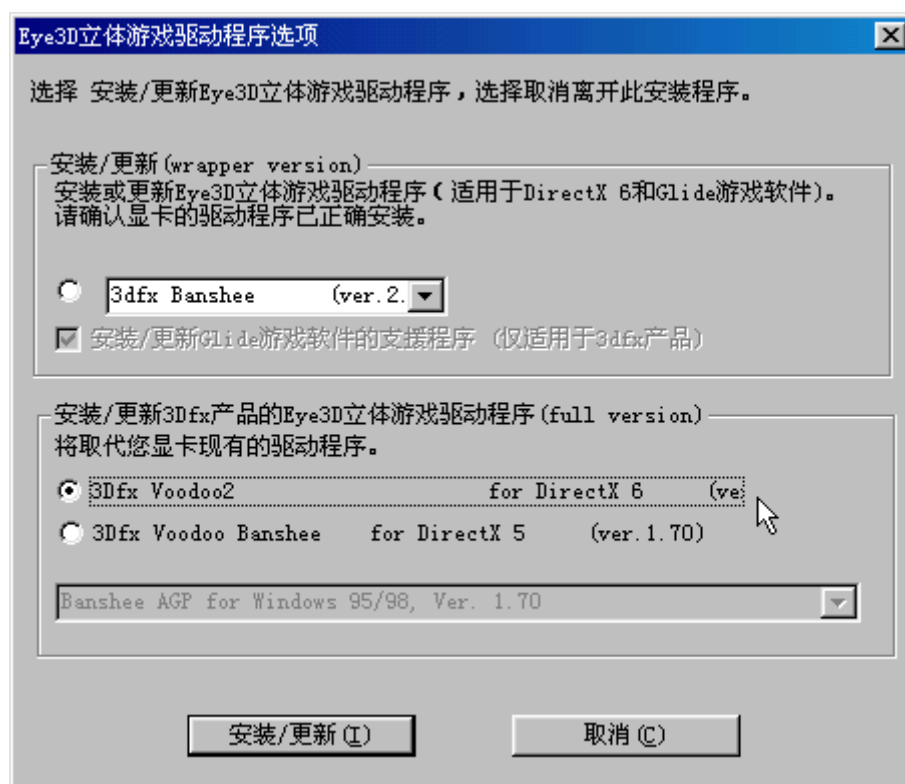
1. 打开电脑，开始执行 Windows 95/98。
2. 将 Eye3D Driver CD 放入光驱。
3. Windows 95/98 将会自动执行安装步骤。请选择[Yes]继续。
 - 3a. 如果没有自动执行，请从[开始]，选择[执行]、[浏览]。选择光驱后，执行 Eye3D.exe。
4. 安装程序会自动执行。首先您会看见「软件授权合约」，请阅读，并点选（是），表示接受此合约并进行以下安装。
5. 接着您会看到「软件授权合约」。请仔细阅读并点选（是），表示了解，并进行以下安装。
6. 当您看到「Eye3D 立体游戏驱动程序选项」菜单是时，请依据您的显示卡，来（安装/更新）Eye3D 立体游戏驱动程序。
 - A. 如果您的显示卡，非 Voodoo 系列，请在下拉式选项选出您的显示卡。非 3dfx 系列的产品，Eye3D 立体游戏驱动程序不会影响任何现有的驱动程序。



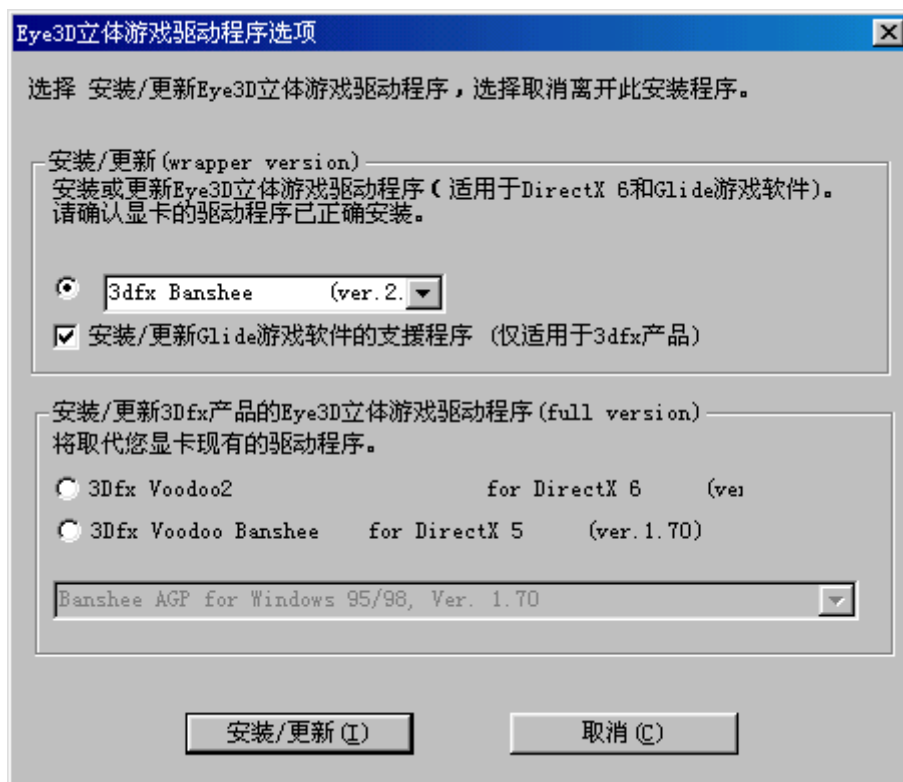
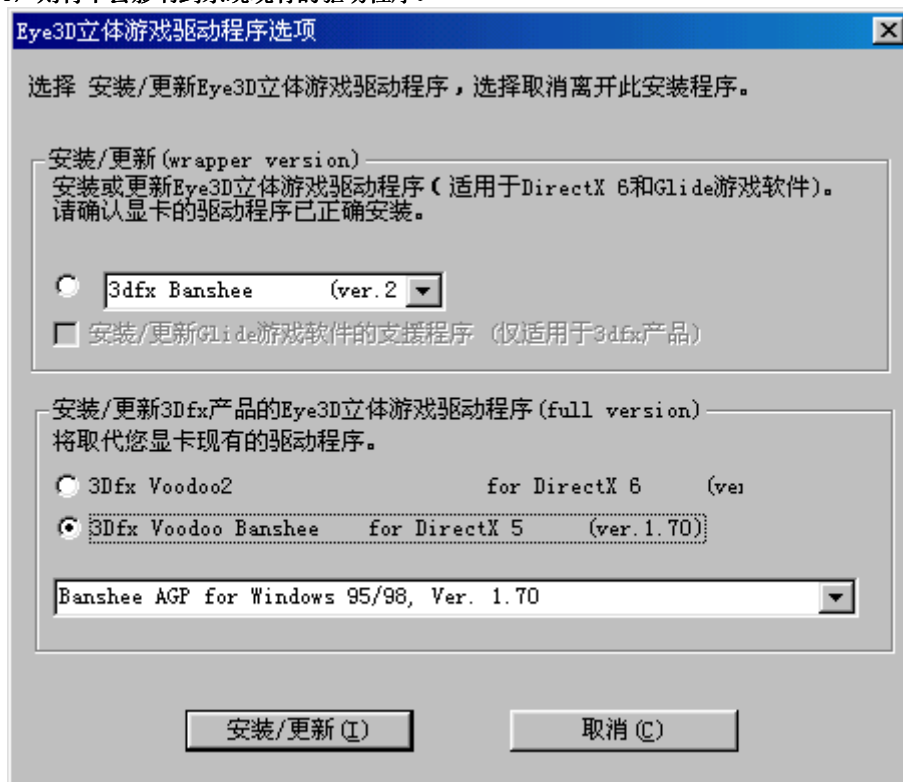
- B. 如果您的显示卡为 Voodoo3, 请勾选如下选项。



- C. 如果您是搭配 Voodoo2 子卡, 请勾选如下选项。注意: 如果使用 3dfx Voodoo2 时, 安装 Eye3D 立体游戏驱动程序, 本驱动程序会取代旧的驱动程序, 以确保 Eye3D 立体游戏驱动程序功能正常。



D. 如果您的显示卡为 Voodoo Banshee, 请勾选如下选项。注意: 如果使用 Banshee 时, 则可选择取代或不取代旧驱动程序。在安装过程中若选了 DirectX 5 Banshee 就会取代原先的旧驱动程序。若选了 DirectX 6 Banshee, 则将不会影响到系统现有的驱动程序。

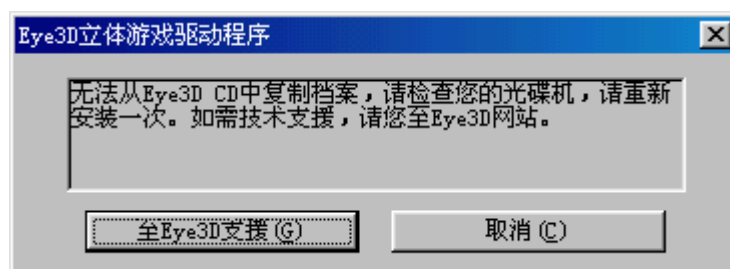


7. 如果您电脑没有安装 DirectX 7, 安装程序会请您安装 DirectX7。安装完 DirectX7 后, 请继续安装 Eye3D。(注意: 若系统没有安装 DirectX 6.0 或更新的版本, 本驱动程序能使用。)安装完毕之后, 请重新启动电脑。
8. 建议您同时也安装光盘中的 Eye3D Activator 2.0, 以便能快速地在立体与正常的环境中切换。

9. 重新开机后，您可在点选（控制面板）中的（显示），或在视窗环境的桌面上，按住鼠标的右键，选择[属性]，即可在[显示 属性]中看到 Eye3D 的按钮，点选后，可看到其页面。请注意，使用不同的显示卡，所看到的选项将会略微不同。**注意：如果您是安装 DirectX 5 Banshee (ver. 1.70)，您的 Eye3D 页面会在[显示 属性] → [设定]→[高级]选项中。**



请注意：只要您买过本公司的产品，您可至本公司的网站(<http://www.iart3d.com>)，下载最新版本的驱动程序，当您使用下载的驱动程序时，请将您的原版光盘置于光驱中，才可顺利升级成功。如果看见以下画面，表示没有将原版光盘放在光驱里。



2. 身立奇境 Eye3D 立体游戏驱动程序中的简要说明

身立奇境 Eye3D 的立体游戏驱动程序针对市面上 Direct3D、OpenGL、Glide 等游戏，配合 3D 立体眼镜，使用者将可看到具有相当真实感的立体效果。但各种显示卡所支持的游戏种类略有不同，可驱动的游戏也有不同，请参考下表。

	Direct3D (如：古墓丽影)	OpenGL (如：雷神之槌 II)	Glide (如：极品飞车 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：

当所玩的游戏提供 Direct3D, Glide 版本时，我们建议您使用 Glide 版本来玩游戏，不过本驱动程序目前并不支持 Glide3.X 版本的游戏。如果游戏提供 OpenGL, Glide 版本时，我们建议您使用 Glide 版本来玩游戏。对于游戏的设定等，请参考<http://www.i-art.com.tw> 或 <http://www.wicked3d.com> 上的支持和游戏名单。

取代分辨率—这是本驱动程序中最大的特色，当您启动此功能时，您在 Eye3D 中所设定的分辨率将可取代您正在使用的游戏软件中的分辨率。此好处是，您可充分利用您的硬件所能达到的最佳分辨率，同时可增加游戏软件中字体的可读性。例如，您可在游戏软件中设定分辨率为 640x480，而在 Eye3D 中设定为 1024x768，点选取代游戏分辨率功能后，立体画面效果更佳，且字体仍可保持大而清楚。

键盘控制—此功能让您能利用键盘来设定一些快捷键，使您玩游戏时，能很快速地调整立体感觉，达到自己所喜欢的立体效果。本驱动程序所预设的快捷键如下表，这些预设的快捷键有时可能会和游戏本身所设定的快捷键相冲突，必要时您可随时调整快捷键的设定。

预设的 Eye3D 快捷键：

启动/关闭立体功能	<Ctl + T>	减少立体(水平)视差	<Ctl + O>
启动/关闭取代游戏分辨率功能	<Ctl + F>	增加立体(水平)视差	<Ctl + P>
启动/关闭立体和取代游戏分辨率	<Alt + G>	减少垂直分离视差	<Ctl + U>
重设立体 (重置立体显像设备)	<Ctl + R>	增加垂直分离视差	<Ctl + I>
启动/关闭立体(水平)视差	<Ctl + S>	启动/关闭立体准心	<Alt + C>

Re2flex – Re2flex 让您可以自订分辨率和刷新频率，以使您的显示卡发挥最大功效。目前仅有 3dfx Voodoo2 和 Voodoo Banshee (DirectX 5 version) 支持 Re2Flex 技术。

3. [显示 属性]中的 Eye3D 页面

成功安装 Eye3D 立体驱动程序后，您可在点选（控制面板）中的（显示），或在视窗环境的桌面上，按住鼠标的右键，选择[属性]，即可在[显示 属性]中看到 Eye3D 的按钮，点选后，可看到以下画面。请注意，使用不同的显示卡，所看到的选项将会有略微不同。利用此控制页面，您可测试立体画面、更改设定，以使 3D 立体画面呈现最佳效果。



Eye3D 显示器内容的选项

各项设定的说明与设定，分别叙述如下：

显示卡

此处显示您目前正在使用的显示卡。假如您的系统有多张本驱动程序可使用的显示卡，就会出现下拉式的菜单(请参考上图)，您可点选您想使用的显示卡。所有 Eye3D 立体游戏驱动程序中的设定仅对您正在使用的显示卡有效。

分辨率和垂直刷新频率

可让您设定特定的分辨率和刷新频率，不论您玩游戏是在立体或非立体的情况下。按一下[应用]就可选定您所要的分辨率和刷新频率。一般来说，分辨率和刷新频率越高，所能呈现的立体效果越好。同时本立体驱动程序采倍频方式，所以当您选择 60Hz 时，您的显示卡和显示器都需要支持到 120Hz 才可。通常，为了避免画面闪烁，60Hz 是最基本的，所以我们建议您玩立体游戏时，最低的分辨率至少要设在 800x600，最低的刷新频率至少要设在 60Hz（玩游戏时，会自动切成 120 Hz）。要开始玩游戏之前，请先测试您的显示卡和显示器所能支持的分辨率和刷新频率，从 800x600x60Hz 开始，慢慢往上测试，以便能找到最佳的分辨率和刷新频率。**就 Eye3D 的硬件设备而言，要得到较佳的立体效果，我们建议您分辨率和刷新频率要调到 1024x768x60Hz 或以上。**

取代分辨率

选择您满意的分辨率和刷新频率后，您可在（取代分辨率）处点选（启动），这样您满意的分辨率和刷新频率就会取代游戏中所订定的分辨率和刷新频率。如果您的显示卡支持 Re2Flex，玩游戏时则可以利用快捷键互换游戏的分辨率和您所设定的分辨率，取代游戏分辨率的快捷键预设为 <ctrl>-F。**注意：每个电脑游戏使用不同的方式来处理贴图效果，因此取代游戏分辨率的功能并不是和每一个游戏都兼容，有时候甚至会有冲突，若有此种情形发生，请关闭此功能。**

立体支持

此处让您可决定玩游戏时要自动启动立体功能，以快捷键启动立体功能，还是关闭立体功能。

自动启动 – 点选此处，玩游戏时，立体驱动程序会自动启动。不过有些游戏就是无法自动启动，此时就得以手动快捷键的方式来启动立体模式。

快捷键启动立体 –（预设值为此）点选此处时，当玩游戏时，游戏以平常状态启动，但只要按下快捷键的立体设定键（预设值 <ctrl>-T），即可将游戏转为立体模式。**注意：此处通常适用于 Direct3D 和 Glide 游戏。OpenGL 游戏仅适用自动启动。**

关闭– 点选此处，游戏不会转为立体模式。

测试立体模式

本驱动程序提供两种测试环境，您可测试各种分辨率和刷新频率。一种是用来测试非立体的普通 3D 画面（standard 3D），另一种是用来测试立体 3D（stereoscopic 3D）的测试画面。您可试试不同的分辨率和刷新频率，看看您的硬体（显示器和显示卡）可以达到哪个分辨率和频率，然后以最好的分辨率和频率来玩立体游戏，才会得到最佳的立体效果。

测试非立体画面：点选[测试非立体画面]就会启动非立体的 3D 测试画面，此画面的分辨率和刷新频率即是您在 Eye3D 中所设定的分辨率和刷新频率。您会看到以下画面：



测试非立体画面

现在所使用的分辨率和刷新频率会显示在右下角，按<Esc> 键则可离开测试画面。注意：只有支持 Re2Flex 的显示卡，会出现控制指令，可以利用指令来调整大小和位置。

测试立体画面：点选[测试立体画面] 就会启动立体 3D 测试画面(Stereoscopic 3D test screen)，此画面的分辨率和刷新频率即是您在 Eye3D 中所设定的分辨率和刷新频率。戴上您的 Eye3D 立体眼镜，您将看到以下画面：



测试立体画面

现在请您调整图像垂直视差，图像垂直视差对玩立体游戏有很大的影响，Eye3D 立体游戏驱动程序会自动对不同的显示卡做不同的上下调整，不过有时候，您还是得自己做些微调，毕竟每个人看东西的感觉并不尽相同。请利用 U 和 I 两个按键来调整，以使屏幕上所看见的文字上下对齐。



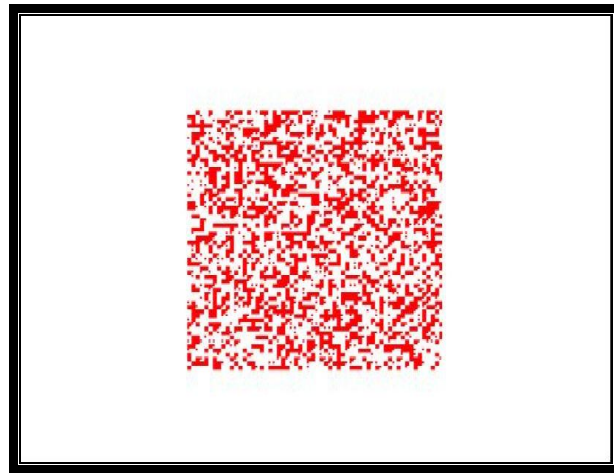
戴着您的立体眼镜，您也可以使用 U 和 P 键来调整立体（水平）视差，调出一个令眼睛看来非常舒服的立体视差。原则上，图形分离越远，立体感越佳，但您看见到的，应该只是一个很真实的 3D 图像才对，而不是重影的画面。你也可以利用指令调整荧幕的位置和大小。按<Esc> 键则可离开测试画面。试试各种不同的分辨率和刷新频率，假如您看见两个上下分离的画面，按下 R 键（重置立体显像设备），重新测试，如果状况仍一样，请按<Esc>，然后降低您所设定的分辨率和刷新频率，再测试看看，找到最适合您硬体的分辨率和刷新频率。

按 <T> 键，您可做个 3D 立体深度感知测试。您应该看到五颗星的画面，每个星由左至右，应有越来越深的感觉。



3D 立体深度感知测试

按 <Shift+T>键，可以测左右眼立体图像是否颠倒。您应该看到一个大的正方形，其左边有个小正方形突起。如果不对，请按一下 Eye3D 立体眼镜上左边的小按钮，以调节左右图像。再按一次 <Shift+T>即可 跳离测试画面。



左右眼立体图像测试

高级选项

点选 [高级...] 按钮，可以看到更多的选项，可以帮助您玩立体游戏时达到最佳的效果。

立体设定

此处可以调节您的硬件，以来帮助您在立体模式时看得更舒服。

显示器大小：选择您的显示器大小。这同时也决定您左右眼看见图像的分离距离，当玩游戏时，其实可以用快捷键来调整分离程度。

降低立体视差：给了正确的荧幕大小后，选择 100% 立体视差 (stereo separation) 将提供最正确，也最理想的立体图像。但是有时候，您会发现 100% 的立体视差对您的眼睛来说，可能并不是真的很理想，有时会有重叠图像，利用降低立体视差可令您的眼睛舒服些。预设值为 50%，您可自行调节，直到您觉得舒服为止。**注意：**当您越来越习惯立体图像后，您会逐渐增加视差，以得到更满意的立体效果。



键盘控制

利用键盘上的按键，您可设定快捷键，来帮助您快速地调整立体功能。Eye3D 已预设好快捷键，若要重新定义快捷键，只要选左边的功能，按下任何键，就会出现右边空格，这表示您已重新定义了快捷键。您可用 <Alt>、<Ctrl> 和/或 <Shift>及其它键，做出各种组合，以避免和游戏中的快捷键设定相冲突。

启动 / 关闭立体 – 用此键可启动/关闭 (on/off) 立体模式。注意：仅适用于 Direct3D 和 Glide 游戏。

减少 / 增加立体(水平)视差 – 调整增加或减少少立体（水平）视差。

减少 / 增加垂直分离 – 调整上下分开视差。注意：上下图像视差的调整，有助于改善眼睛的疲劳。

重设立体 – 当出现上、下分离之画面时，可用此键来重新调整（重置立体显像设备）。

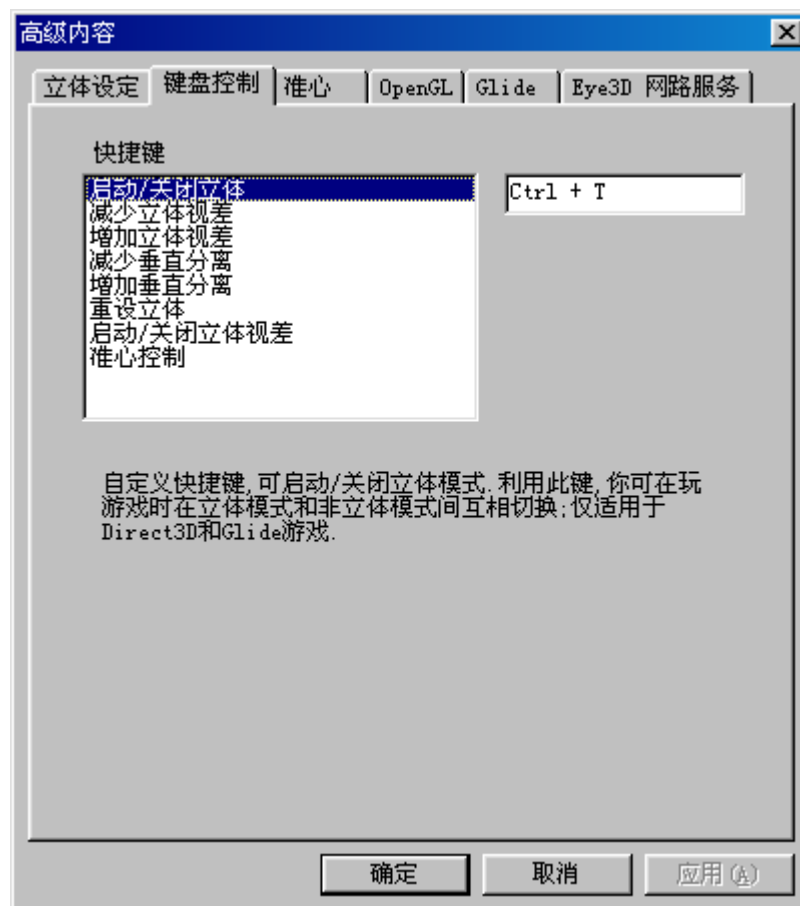
启动 / 关闭立体(水平)视差 – 以此快捷键来启动 / 关闭立体（水平）视差。

准心控制 – 利用此键来调整有些游戏中的射击用的准心。只有 OpenGL 和 Glide 游戏可用到此键。

支持 Re2Flex 的显示卡则还有：

启动 / 关闭取代游戏分辨率– 在 Direct3D 和 Glide 游戏中启动/关掉取代游戏分辨率的功能。

启动 / 关闭立体和取代游戏分辨率– 同时关闭/启动立体模式或取代游戏分辨率功能。



键盘控制

准心

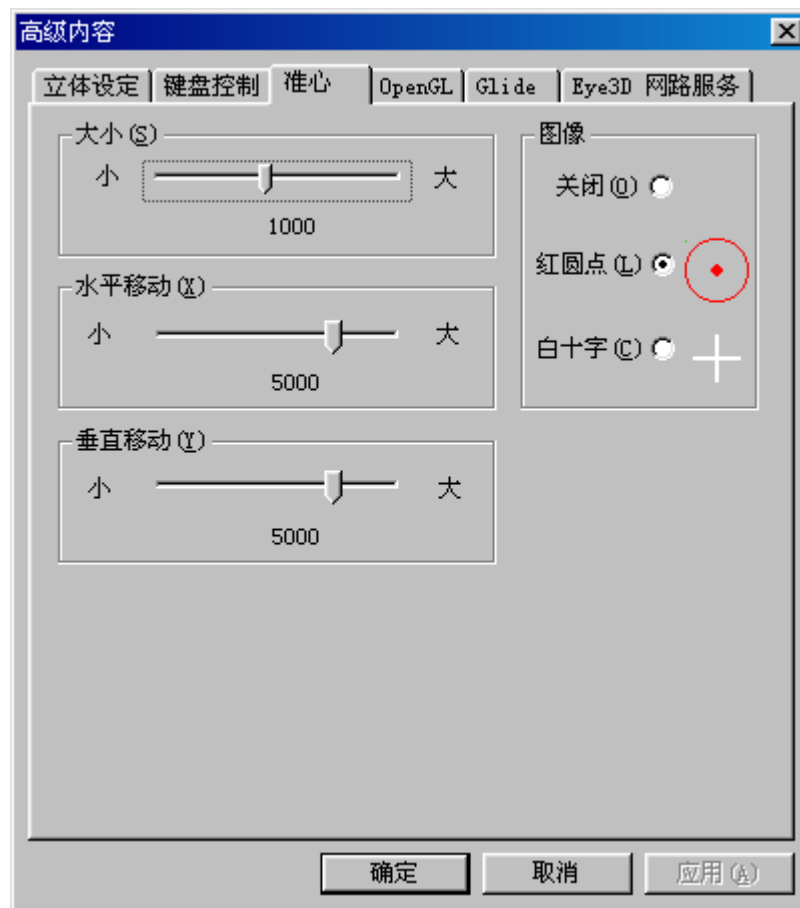
Eye3D 提供两种立体准心形状。您可微调准心的设定，不过建议您使用预设值。注意：只有 OpenGL 和 Glide 游戏可用到此键。

图像 – 选择**关闭**，则使用游戏软件本身的设定值。点选**红图点**，则射击时出现红色圆圈；点选**白十字**，则射击时出现白十字形状。玩游戏时，您可利用快捷键来启动图像。

大小 – 射击区域范围大小。

水平移动 – 玩第一人称射击游戏时，枪枝水平移动范围的多寡。

垂直移动 – 玩第一人称射击游戏时，枪枝垂直移动范围的多寡。



准心

OpenGL

此处让您可以调整各种和 OpenGL 游戏相关的设定。

非 3dfx 显示卡的使用者， OpenGL stereo wrapper 会自动安装，立体游戏会自动启动。请 3dfx 使用者注意，您必须手动安装 Metabyte OpenGL stereo wrapper，不过您也可以用 Glide 来启动 OpenGL，前提是您需要将 Glide wrapper 设定好。

OpenGL wrapper 放在 c:\Program Files\Metabyte\eyescream 其文件名如下：

\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)

当您玩 OpenGL 游戏时，如果不能变成立体模式，请将以上的适合的文件改名为 Opengl32.dll，放置在您要执行的游戏文件夹中。

Eye3D 也提供 Quake3 的 OpenGL driver。opengl32.dll 和 opengl32.gld 已经复制在您的 c:\program files\metabyte\eyeSCREAM\Voodoo2 和/或 c:\program files\metabyte\eyeSCREAM\banshee 文件夹中。复制 opengl32.dll 到您的 Quake3 文件夹中，同时利用 Glide，即可使 Quake3 转为立体模式。

其他设定说明如下：

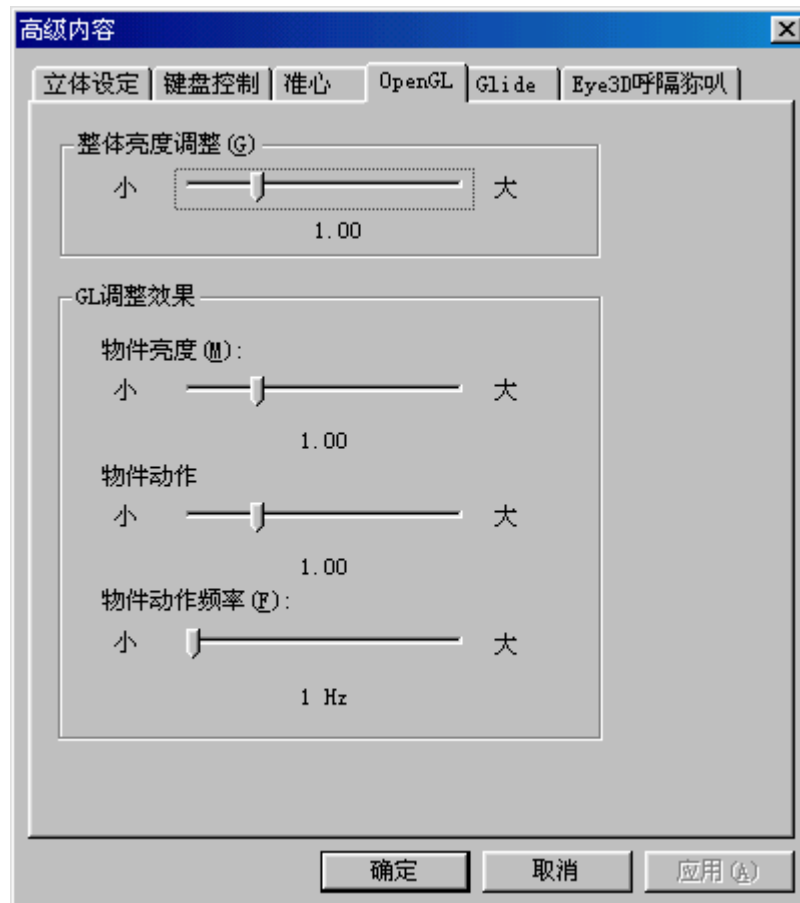
整体亮度调校— 调整游戏整体的亮度。

注意：下列三个指令仅适用于以下游戏。(Quake, Quake2, Herectic II, Hexen II)

GL 调校效果 – 调整游戏中各物件(objects) 的亮度。设定在 1.00 时，物件和周围环境亮度一样，设定小于 1.00 时，物件亮度较周围环境暗；物件大于 1.00 时，物件亮度较周围亮。

物件动作 – 设定大于 1.00 时使游戏中物件更炫。

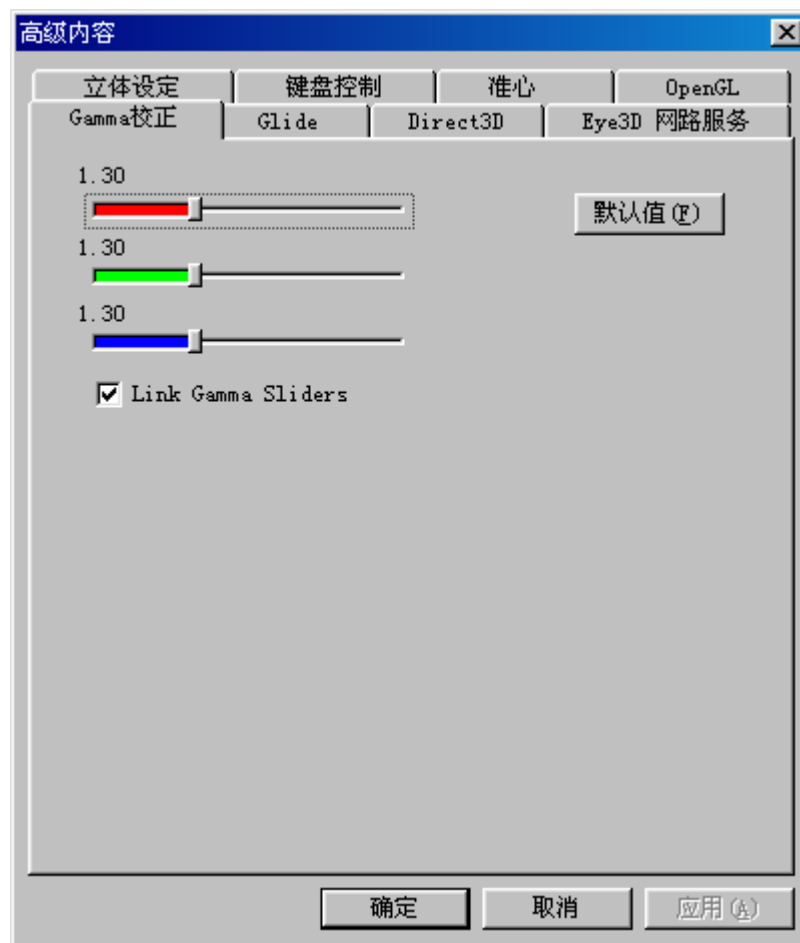
物件动作频率— 调整游戏中物件亮度的频率值。



注意：以下设定仅限于 Voodoo2 和 DirectX5 Banshee 的使用者

Gamma 校正

玩 Direct3D 和 Glide 游戏时，此处可让您设定红，绿，蓝三种不同的亮度调整。



Gamma 校正

Direct3D

玩 Direct3D 游戏时，可在此处做进一步微调。

取消 Anti-Aliasing 功能– Anti-aliasing 可帮助您减低游戏中物件的锯齿状(jaggies)。Eye3D 内的预设值是启动 Anti-aliasing，以使游戏的效果更佳。不过如果您玩游戏时碰到奇怪的问题，请将此处勾选，以取消 Anti-aliasing 的功能。

启动 trilinear texture filtering (Voodoo2 only) – 勾选此选项时，以 mipmapping 和 bilinear filtering 来算图的 Direct3D 游戏，将强制以 trilinear filtering 方式来算图。如果支持成功的话，游戏中的贴图应该会更逼真。不过如果您玩游戏时碰到奇怪的问题，请不要勾选此处。

不管显示器的刷新频率 – 勾选此选项时，使您玩游戏时以最高的 frame rate 来玩，根本不管显示器的刷新频率。注意：当 frame rate 快于显示器的垂直刷新频率时，玩游戏时，会因为资料出现过快，使得画面会有破裂(tearing)的状况。



Direct3D

Glide

3Dfx 系列显示卡的使用者，玩 Glide 游戏时，可在此处进一步微调。

启动 mipmap dithering 功能 – 启动 mipmap dithering 以使视觉效果更佳。

限制贴图内存仅占 2MB – 如果玩比较旧的 Glide 游戏时，可以勾选此选项。

启动 triple color buffering 功能 – 启动 triple buffering 功能，使 frame rate 增加，不过有些游戏仅适用于 double buffering。

不管显示器的刷新频率 – 勾选此选项时，使您玩游戏时以最高的 frame rate 来玩，根本不管显示器的刷新频率。注意：当 frame rate 快于显示器的垂直刷新频率时，玩游戏时，会因为资料出现过快，使得画面会有破裂 (tearing) 的状况。

替换 Glide 驱动程序 – 此处让您选择不同的 Glide wrapper 玩立体游戏 (stereo) 和/或使用取代游戏分辨率功能。如果您有不只一个 3dfx 系列的显示卡在机器上，您可利用此处选择您要用 Voodoo2 还是 Banshee 来玩游戏。如果您玩的游戏并不支持立体 (stereo) 或是取代游戏分辨率，请选择原始 Glide 的驱动程序。此处也让您可以在 Voodoo2, Banshee DOS Glide 和 Glide3 driver 间互换。

原始 Glide 程序的路径 – 此处显示原始 Glide 驱动程序在何处，请不要任意改变这项设定。



Glide

以下功能仅出现支持 Re2Flex 的显示卡：

自定分辨率

Eye3D 利用 Re2Flex 技术，使您在玩 Direct3D, QuakeGL, 和 Glide 游戏时，能充分控制分辨率和刷新频率，让您可自由地调整分辨率和刷新频率。

其方法如下：

1. 点选 [自定分辨率...] 按钮。然后自定分辨率的页面会出现（如下图）。
2. 两种方式增加分辨率：
 - a. 在**输入想要的分辨率**处，键入想要的宽度和高度数值。也可用鼠标点选小三角，以加减数值。
 - b. 把鼠标游标置于 Powered by Wicked3D 图的右下角，拖拉图形改变大小，就可改变分辨率。**注意：输入想要的分辨率中的数值也会随着图形大小的改变而有所改变。**
3. 当想要设定的分辨率调出来后，请选择[加入]。新的分辨率会加入条列之中，新的分辨率旁会有(自定)字样。
4. 点选[确定]即可返回 Eye3D 页面。

这样，您就可以在 Eye3D 中选择您要的**分辨率**。**注意：最多只有 14 种分辨率可供选择。**

如果想要删除自行设定的分辨率，步骤如下：

1. 点选 [自定分辨率...] 按钮。然后自定分辨率页面会出现。
2. 点选您想要删除的分辨率。**注意：只有旁边有（自定）字样的分辨率才可被删除。**
3. 点选[删除]。
4. 点选[确定]即可返回 Eye3D 页面。



自定分辨率

自定垂直刷新频率

Eye3D 的 Re2Flex 技术可让您在 3D 环境中，自定刷新频率(Stereo 或 non-Stereo)，可以 1 Hz 慢慢增减。

警告：不同的显示器提供不同的频率，可先利用测试画面来测试看看，如果效果不好，表示这样的频率不好，按 <Esc>，重新调整适当的频率。

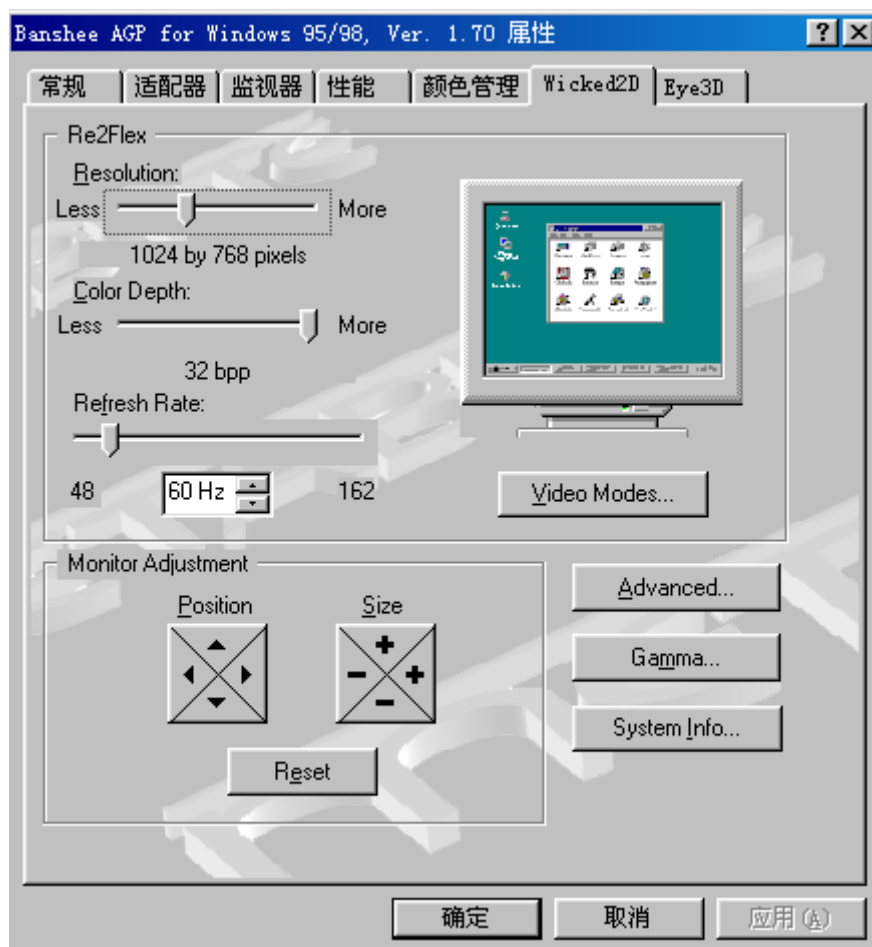
Single Voodoo2 使用者：使用一张 Voodoo2 (或用 SLI and one card disabled) 者，多两种分辨率选项。

Scanline Doubling – 启动 scanline doubling 强制 Voodoo2 加倍 scanline 水平线。这样可以有效地增加立体模式中的图像品质。特别是 800x600 scanline doubled 分辨率在立体效果上很棒。

Interlace – 想使用非常低分辨率的人，可选择此模式。通常此选项不应使用。

Voodoo2 SLI 使用者：通常请选择 Automatic Detection 的设定，画面就会显示在 Voodoo2 卡所连接的显示器上。

3dfx Banshee 使用者：如果您选择 DirectX5 version，Eye3D 会特别安装 Wicked2D 页面帮助您控制 2D。请用以下页面上的选项，选择您想要的分辨率和频率，可改变您的 windows 桌面和其他 2D 应用程序。



Banshee 2D Control Panel

4. 开始玩游戏吧！

现在您对 Eye3D 立体游戏驱动程序有了些许了解，我们开始玩 Direct3D/OpenGL 和 Glide 游戏(3Dfx 系列显示卡的使用者)吧！

在开始之前，还有一件关于 **stereo configuration files** 的事要说明。针对许多游戏软件，我们制作了 **Stereo configuration files**，这些文件涵括了许多知名且流行的游戏，当您玩这些游戏时，Eye3D 会自动找到对应的文件，让您在玩游戏时，得到最佳的立体效果。如果您玩的游戏，没有相对应的 stereo configuration file 时，驱动程序会出现提醒的信息，您可跳过这信息，继续玩您的游戏。我们会尽量快速地提供更多更好的 stereo configuration files，使您玩立体游戏时，更得心应手，精彩万分。

如何设定 Direct3D/OpenGL 游戏

设定 Direct3D/OpenGL 游戏的步骤如下：

1. 打开 Eye3D 在[显示器内容]的页面。
2. 如果您有多个显示卡，请在[显示卡]的下拉菜单中，选择您要使用的显示卡。
3. 在立体支持处，点选[自动启动] 或[快捷键启动立体]。**若要玩立体的 OpenGL 游戏，您只能选[自动启动]。**
4. 若想使用[取代游戏分辨率]功能，设定您所喜欢的分辨率后，点选[启动]。
5. 执行您的 Direct3D 或 OpenGL 游戏。
6. 确认 Eye3D 所驱动的显示卡，也在您所玩的游戏软件中使用。假如有必要请点选正确的显示卡。
7. 如果没有使用[取代游戏分辨率]功能，请在游戏中设定最佳的分辨率。
8. 如果选择以快捷键启动立体模式，游戏开始后，请以快捷键（预设为<Ctl+T>）启动立体模式。如果选择自动启动立体游戏，当游戏开始后，立体模式会自动启动。
9. 检查图像是否上下对齐，若有必要请利用快捷键来调整垂直视差。
10. 开始玩立体游戏吧！

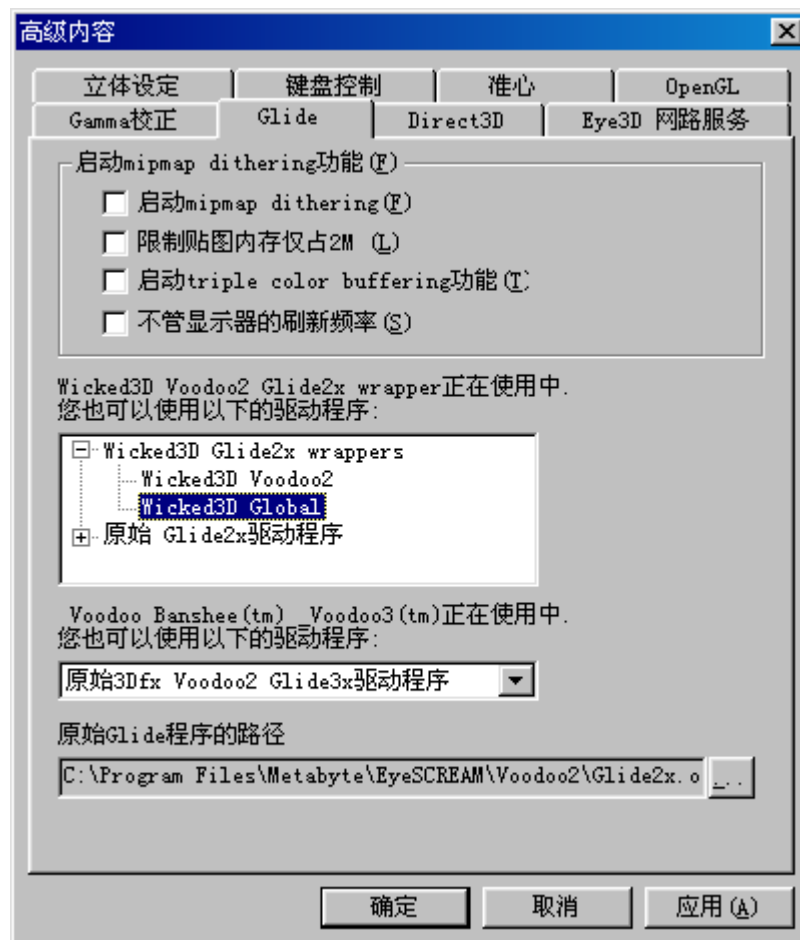
（注意：3Dfx 使用者，要启动 OpenGL 游戏，Glide wrapper 一定要先设定好，请参考下面，如何设定 Glide 游戏。）

如何设定 Glide 游戏

Glide 游戏和 Direct3D 游戏有点不一样，通常 Glide 游戏可以从游戏一开始的设定画面，就可呈现立体模式。分辨率 Override 功能在 Glide 游戏也很有用。同时，您也可以立体和非立体间互相切换，在取代游戏分辨率或不 Override 中互相切换。不过值得注意的是，Glide wrapper 一定要启动，如此立体效果和取代游戏分辨率功能才有功能。注意：目前本驱动程序仅支持 glide2x 游戏，如果游戏是 glide3x，则无法变成立体模式，所幸，大部分 glide3x 的游戏也都有 Direct3D 版本，此时您就只好以 Direct3D 的版本来进入立体模式了。

设定 Glide 游戏的步骤如下：

1. 打开 Eye3D 在[显示 属性]的页面。
2. 如果您有多个 3Dfx 显示卡，请在[显示卡]的下拉菜单中，选择您要使用的显示卡。
3. 在立体支持处，点选[自动启动] 或[快捷键启动立体]。
4. 若想使用[取代游戏分辨率]功能，设定您所喜欢的分辨率后，点选[启动]。
5. 点选[高级...]按钮。
6. 点选 Glide 页。
7. 在页面中间的部份，点选适当的 Glide wrapper。 以下为使用 Voodoo3 之图例，Voodoo3 使用者一定要点选“Wicked3D Global”，这样 Glide 和 OpenGL 的游戏才能变成立体。



Glide

8. 如果没有使用取代游戏分辨率功能，请在游戏中设定最佳的分辨率。
9. 如果选择以快捷键启动立体模式，游戏开始后，请以快捷键（预设为<Ct1+T>）启动立体模式。如果选择自动启动立体游戏，当游戏开始后，立体模式会自动启动。
10. 检查图像是否上下对齐，若有必要请利用快捷键来调整垂直视差。
11. 开始玩立体游戏吧！

5. 技术支持

如果您有任何使用上的问题，请您与爱尔得资讯股份有限公司联系，本公司将尽可能为您解答。我们的网站 (<http://www.i-art.com.tw>) 将提供关于本产品的疑难解答和游戏名单，请多加利用。

