
著作権と補償について

このマニュアルに記載されている内容は、将来予告なく変更される場合があります。

本製品の特定用途への適用、品質、または商品価値に関して、明示の有無に関わらず、いかなる保証も行いません。このマニュアルや製品上の表記に誤りがあったために発生した、直接的、間接的、特殊な、また偶発的なダメージについて、いかなる保証も行いません。

このマニュアルに記載されている製品名は識別のみを目的としており、商標および製品名またはブランド名の所有権は各社にあります。

このマニュアルは国際著作権法により保護されています。本書の一部または全部を弊社の文書による許可なく複製または転用することは禁じられています。

グラフィックアクセラレータを正しく設定しなかったことが原因で発生した故障については、弊社では一切の責任を負いかねます。

SILURO™ MX200/MX400/T200/T400

グラフィックアクセラレータ

目次

第 1 章	はじめに.....	1-1
1-1.	機能.....	1-1
1-2.	MX200/T200 の仕様.....	1-2
1-3.	MX400/T400 の仕様.....	1-3
1-4.	機能と利点.....	1-4
1-5.	設計図.....	1-5
第 2 章	ハードウェアのセットアップ.....	2-1
2-1.	カードの取り付け.....	2-1
2-2.	VGA 出力の接続.....	2-2
2-3.	TV 出力の接続(T200/T400 専用).....	2-2
2-4.	VGA および TV アウトの接続(T200/T400 専用).....	2-3
第 3 章	ソフトウェアのセットアップ.....	3-1
3-1.	WINDOWS® 98 の場合のディスプレイドライバのインストール.....	3-1
3-2.	WINDOWS® 2000 の場合のディスプレイドライバのインストール.....	3-5
3-3.	WINDVD™ 2000 のインストール.....	3-8
3-4.	DIRECTX のインストール.....	3-10
第 4 章	ユーティリティのセットアップ.....	4-1
4-1.	WINDOWS® 98 SE における画面のプロパティの設定.....	4-1
4-2.	WINDOWS® 2000 で画面のプロパティを設定する.....	4-11
4-3.	GRAPHIC MAX.....	4-20
4-4.	3DEEP COLOR.....	4-22
4-5.	ディスプレイトレイアイコン.....	4-26
4-6.	BIOS フラッシングユーティリティ.....	4-28
付録 A.	ディスプレイモード表	
付録 B.	製品 FAQ	
付録 C.	テクニカルサポートの受け方	

第1章 はじめに

1-1. 機能

SILURO GF2 MX シリーズのグラフィックス アクセラレータでは、ゲーム、プロ仕様の 2D/3D CAD/CAM アプリケーションおよび 3D 描画アプリケーションに対して、強力な 3D 加速および最も先進的な Direct3D/OpenGL 加速ソリューションを提供しています。

SILURO GF2 MX シリーズのテクノロジーは Digital Vibrance Control (DVC) を使用して、2D、3D およびビデオ ソリューションに対してくっきりした明るい画像を提供します。SILURO ファミリーは、最初のシェーディング CPU に新しい Nvidia Shading Rasterizer (NSR) と High Definition Video Processor (HDVP) をも組み込んでいます。基礎的な新しい画素単位のシェーディング プロセッサを組み込むことにより、GF2 MX シリーズは対話型コンテンツに対してかつて見たことのないまでの高さにまで画像品質を高めます。4 つの新しいラスタライズされたパイプラインは現在それぞれ、32 ビットカラーのような真正正銘の画素ごとに 2 つのテクスチャを処理します。

SILURO の第二世代の変換および照明アーキテクチャは、現在毎秒 2000 万以上のトライアングルを提供し、それによってより現実的な画像を実現しています。統合された HDVP は、720p を含み、指定されたフレームレートですべての ATSC 解像度をサポートします。高性能な MPEG-2 ソフトウェアデコーダとデジタル TV 受信機を組み合わせることにより、SILURO GF2 MX シリーズは高品質の HDTV 再生ソリューションを提供します。SILURO GF2 MX シリーズではまた、HD タイムシフティングやデジタル VCR 機能のような新アプリケーションの着工が可能になっています。

SILURO GF2 MX シリーズのグラフィックス アクセラレータは DX7 ハードウェアを最も完全に実装したもので、Microsoft の PC00、PC99、PC99a イニシアチブを含み、主力の PC グラフィックスのすべての条件を満たしています。

3Deep などの他の新技術と組み合わせたり、WinDVD とバンドリングすることで、SILURO GF2 MX シリーズのグラフィックス アクセラレータはグラフィックスの要求に応じています。統合された VGA/2D/3D および高品位ビデオだけでなく、業界で最速の Direct 3D および OpenGL の速度を提供することで、最新の SILURO GF2 MX シリーズは、3D ゲームから HDTV、DVD までの幅広い範囲のアプリケーションが、デジタル作成、編集、およびインターネットのブラウジングをすることを可能にしています。

SILURO GF2 MX シリーズのグラフィックス アクセラレータには、以下のような 4 つの異なるモデルがあります。

SILURO MX200	32MB SDRAM
SILURO T200	32MB SDRAM + TV-アウト
SILURO MX400	64MB SDRAM
SILURO T400	64MB SDRAM + TV-アウト

1-2. MX200/T200 の仕様

1. NVIDIA GeForce2 MX200 2D および 3D グラフィックス アクセラレータ

- チップセット: NVIDIA GeForce 2 MX200
- NVIDIA 256 ビットの高性能 2D および 3D アクセラレータのエンジンを搭載
- AGP 2X/4X をサポート、AGP テクスチャリング、高速書き込みのサポート
- 統合された 350MHz RAMDAC、最大 2048 x 1536 @75Hz の解像度
- 搭載された 32MB SDRAM 64 ビットのバス インターフェイスが 166MHz で走行
- 175MHz コア クロック、35,000 万画素/秒、70000 万テクセル/秒の充てん速度
- 1.3GB/秒のメモリ帯域幅
- 第二世代の変換および照明(T&L) エンジン
- DirectX および S3 テクスチャ圧縮
- 32 ビット Z/ステンシル バッファ
- DirectX 7.0 および DirectX 6.0、DirectX 5.0 を完全にサポート

2. TV-アウト (T200 専用)

- 統合された NTSC/PAL エンコーダによるデジタル ビデオ出力
- 完全な S-VHS および複合ビデオ出力ポートのサポート

3. 高品質 DVD の再生

- 720p および DVD 解像度の、全画面ビデオ再生用の高品位ビデオプロフェッサ(HDTV)
- DirectDraw に対する拡張サポート
- ハードウェア カラー スペース変換(YUV 4:2:2 と 4:2:0)
- 3 タップの垂直フィルタリングによる 5 タップの水平フィルタリング
- 8:1 のアップスケーリングおよびダウンスケーリング
- 画素単位のカラーキーイング
- ハードウェアのカラースペース変換およびフィルタリングを使用する複数のビデオ画面
- DVD サブピクチャのアルファ ブレンド合成

1-3. MX400/T400 の仕様

1. NVIDIA GeForce2 MX400 2D および 3D グラフィックス アクセラレータ

- チップセット: GeForce2 MX400
- NVIDIA 256 ビットの高性能 2D および 3D アクセラレータのエンジンを搭載
- AGP 2X /4X をサポート、AGP テクスチャリング、高速書き込みのサポート
- 統合された 350MHz RAMDAC、最大 2048 x 1536 @75Hz の解像度
- 搭載された 64MB SDRAM 128 ビットのバス インターフェイスが 166MHz で走行
- 2005MHz コア クロック、40,000 万画素/秒、80000 万テクセル/秒の充てん速度
- 2.7GB/秒のメモリ帯域幅
- 第二世代の変換および照明(T&L) エンジン
- DirectX、OpenGL 最適化のサポートおよび S3 テクスチャ圧縮
- 32 ビット Z/ステンシル パッファ
- DirectX 7.0 および DirectX 6.0、DirectX 5.0 を完全にサポート

2. TV アウト(T400 専用)

- 統合された NTSC/PAL エンコーダによるデジタル ビデオ出力
- 完全な S-VHS および複合ビデオ出力ポートのサポート

3. 高品質 DVD の再生

- 720p および DVD 解像度の、全画面ビデオ再生用の高品位ビデオプロフェッサ(HDTV)
- DirectDraw に対する拡張サポート
- ハードウェア カラー スペース変換(YUV 4:2:2 と 4:2:0)
- 3 タップの垂直フィルタリングによる 5 タップの水平フィルタリング
- 8:1 のアップスケーリングおよびダウンスケーリング
- 画素単位のカラーキーイング
- ハードウェアのカラースペース変換およびフィルタリングを使用する複数のビデオ画面
- DVD サブピクチャのアルファ ブレンド合成
- DirectShow、MPEG-1、MPEG-2 に対するビデオアクセラレーション

1-4. 機能と利点

機能	利点
シングルチップ GPU (グラフィックス処理ユニット)	3D パイプラインのオンチップ統合(変換、セットアップおよびレンダリング)は考えられる最低のコンポーネントと幅広い設計コストを提供します。
統合された変換および照明	2-4X 以上の詳細な 3D シーンに対して 2-4 のトライアングル率を提供。物理的特性と人工知能(AI)に対する CPU の帯域幅を解放し、これによりより現実的なオブジェクトの振る舞いとキャラクターのアニメーションが得られます。
独立したパイプライン QuadEngine™	変換、照明、セットアップおよびレンダリングに対する個々のエンジンが、非常に協力できわめて効率的なアーキテクチャを提供し、毎秒 2500 万のトライアングルを解放。アプリケーションが 3D キャラクターと考えられる限り高い程度の完全さを持つ環境を表現できます。
350MHz RAMDAC	2048 x 1536 @60Hz の解像度で、鮮やかで、鮮明で、実態のある画像品質を提供します。
高速メモリの帯域幅	最大 2.7GB/秒(MX400) および 1.3GB/秒(MX200)の帯域幅を持つ、組み込み型 64/32 MB の高速ビデオメモリ
256 ビット 2D レンダリング エンジン	高解像度および 32 ビットの発色数を持つ超高速の画面リフレッシュに対して、業界で最高速度の 2D 性能を提供します。
Microsoft® DirectX® および OpenGL® の最適化とサポート	最高の性能を提供し、現在および将来のすべてのアプリケーションやゲームとの互換性を保証します。
TwinView™ アーキテクチャ	2 台の省スペースディスプレイを使用して、デスクトップの作業領域を 2 倍にする。2 台のディスプレイにまたがって 1 つのアプリケーションを拡張、または各画面で個々のアプリケーションを実行します。
デジタル振動 Control™	くっきりした、明るい映像を提供します。
第二世代の統合された変換および照明(T&L)エンジン	CPU からグラフィックス指向の作業負荷をアンロードすることによって、より強力でバランスの取れた PC プラットフォームを提供します。
NVIDIA シェーディング ラスタライザ (NSR)	先進的な画素単位のシェーディング機能を使用して、最も自然な素材のプロパティをもたらします。
高品位ビデオプロセッサ (HDVP)	お使いの PC を最高の品質の DVD プレーヤーおよび HDTV 受信機/再生機に変えます。
AGP 4X/2X、AGP テクスチャリング、および高速書き込みのサポート	情報をより効率的に伝送する新方式を最大限に利用して、コンテックス デベロッパが高品質で、32 ビットのカラーテキストと多角形のカウントシーンを使用することを可能にします。
TV アウト	大画面のゲーム、デジタルのタイムシフティング VCR、およびビデオ編集アプリケーションのオプションを与え使用します。

1-5. 設計図

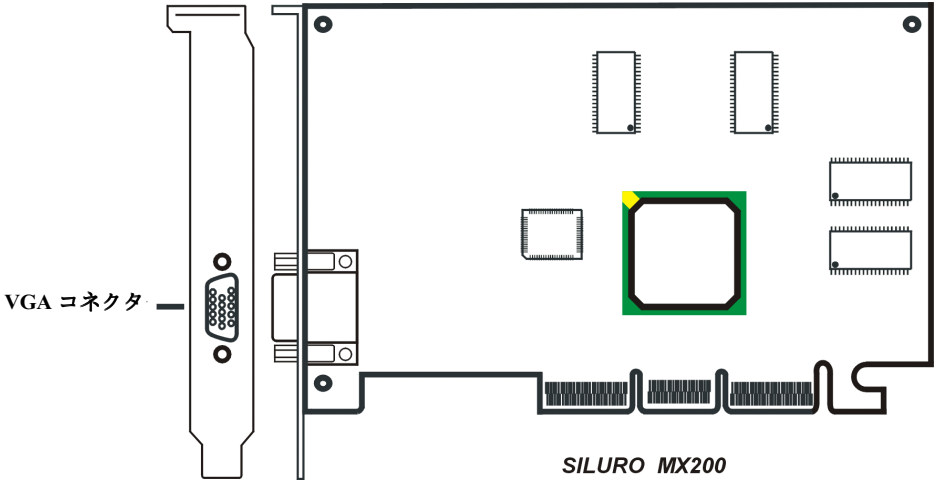


図 1-1. SILURO™ MX200 32MB SDRAM Pure VGA 設計図

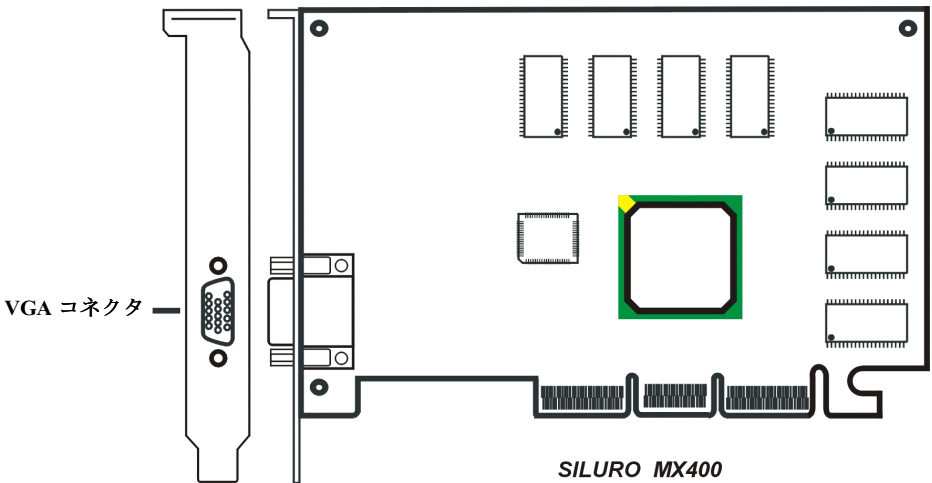


図 1-2. SILURO™ MX400 64MB SDRAM Pure VGA 設計図

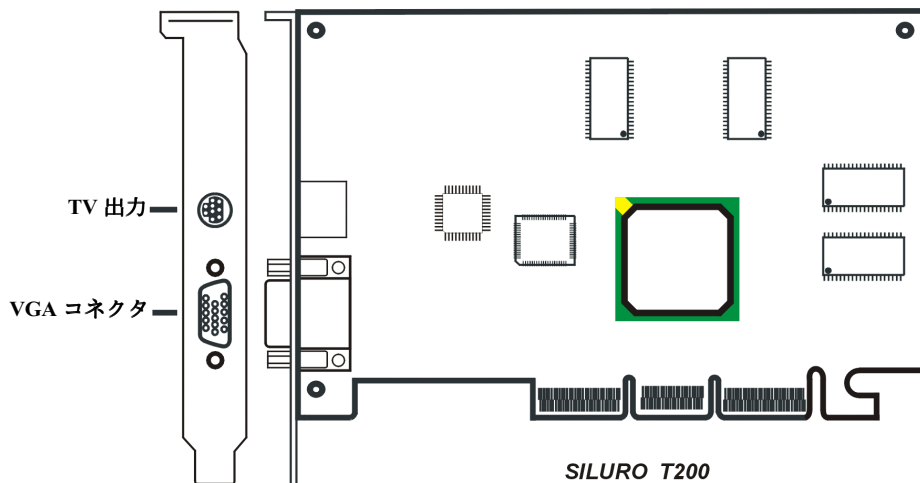


図 1-3. SILURO™ T200 32MB SDRAM VGA/TV アウトの設計図

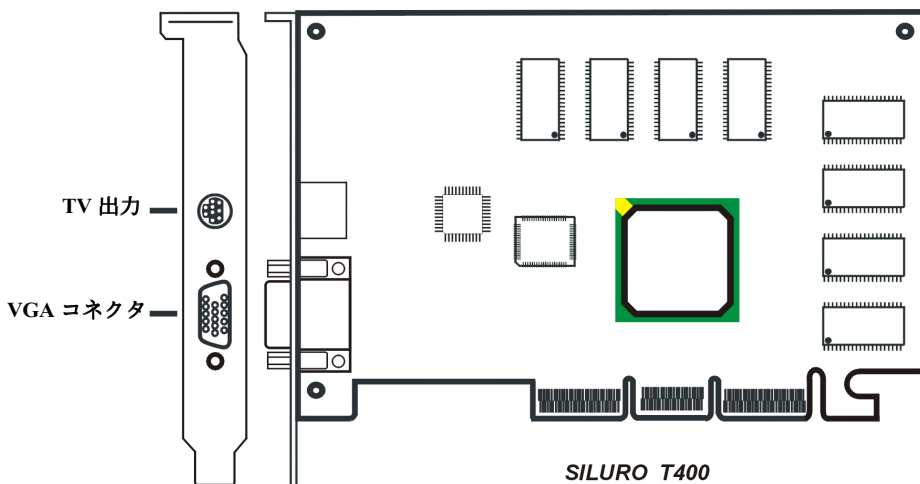


図 1-4. SILURO™ T400 64MB SDRAM VGA/TV アウトの設計図

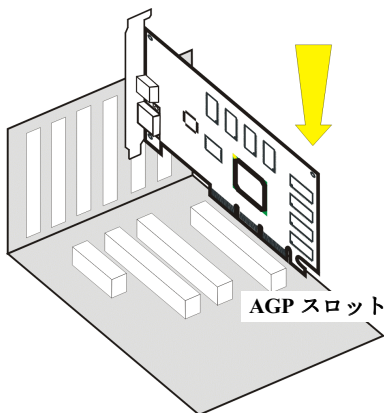
第2章 ハードウェアのセットアップ

2-1. カードの取り付け

このグラフィックスカードは、AGP スロットを搭載したマザーボードにだけ取り付けることができます。このカードは注意して扱い、取り付けの前に電源からプラグを抜いてあることを確認してください。

新しいシステム

1. コンピュータの電源コードをすべて抜く。
2. コンピュータのシャーシカバーを取り外す。
3. マザーボードに AGP スロットを配置する。
4. AGP スロットに対応する金属製ブラケットを取り除く。ネジは保管しておいてください。
5. このカードを AGP スロットの位置に合わせます。カードの端をつかみ、不要な力を入れずに、またカードの他のコンポーネントを押すことなく、スロットに差し込む。スロットにしっかりと完全に固定されているか、確認してください。
6. このカードの取り付けブラケットを、金属製ブラケットから取り外したネジで、コンピュータのシャーシの背面パネルにしっかりと固定する。
7. シャーシカバーを元に戻す。
8. PC モニターまたはその他のディスプレイ装置をこのカードに接続する。
9. これで、ソフトウェアドライバとユーティリティをインストールする準備が整いました。

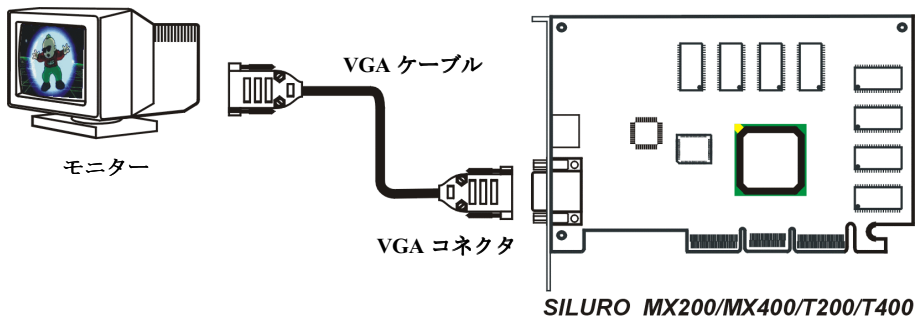


既存の VGA カードを搭載するシステム

1. ディスプレイドライバを標準の VGA に変更する。
2. コンピュータの電源をオフにして、すべての電源コードを抜く。
3. 既存の VGA カードをこの新しいカードに取り替える。
4. コンピュータを再起動する。
5. ソフトウェアドライバをインストールする。

2-2. VGA 出力の接続

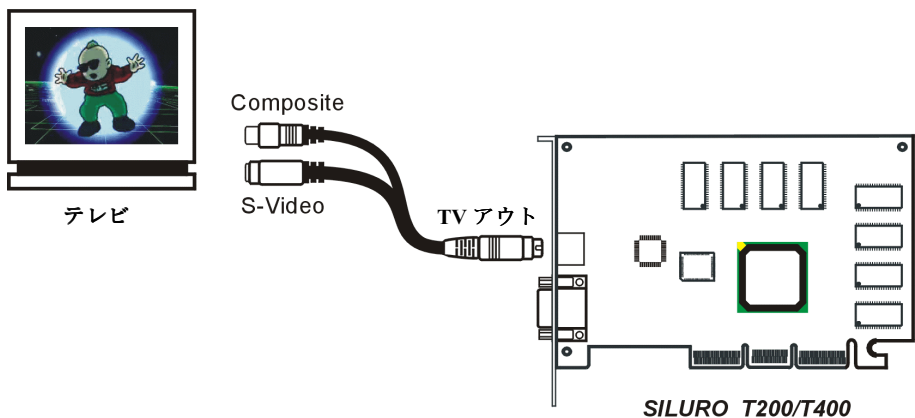
モニターの VGA ケーブルを使用して、このボードの VGA コネクタに接続します。



2-3. TV 出力の接続(T200/T400 専用)

SILURO T200/T400 は VGA 出力をサポートして PC モニターに接続するだけでなく、S-Video または TV デバイスの接続もサポートしています。

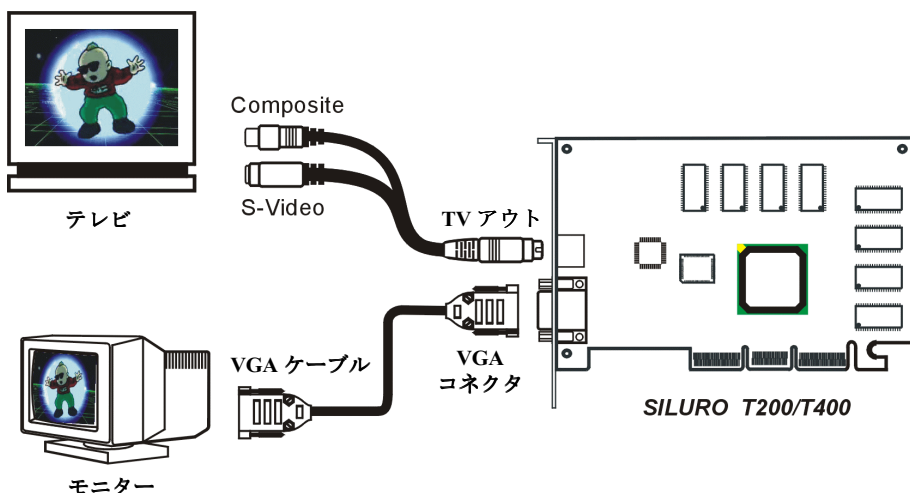
S-Video ケーブルを使用して、このボードの TV アウトコネクタから S-Video または TV デバイスに接続します。PC の電源をオンにしてこのボードのドライバをインストールしたら、[画面のプロパティ] → [TwinView] → [出力デバイス] タブをチェックして、TV 出力用のディスプレイモードを設定してください。



2-4. VGA および TV アウトの接続(T200/T400 専用)

SILURO T200/T400 は、VGA と S-Video または TV デバイス接続の Twin-view 機能をサポートします。

モニターの VGA ケーブルを使用して、このボードの VGA コネクタに接続します。S-Video ケーブルを使用して、このボードの TV アウトコネクタから S-Video または TV デバイスに接続します。PC の電源をオンにしてこのボードのドライバをインストールしたら、[画面のプロパティ] → [TwinView] → [出力デバイス] タブをチェックして、TV 出力用のディスプレイモードを設定してください。詳細については、第 4 章の「画面のプロパティの設定」を参照してください。





第3章 ソフトウェアのセットアップ

ドライバのインストールは、以下のモードのいずれかで行うことができます。このマニュアルの画面ディスプレイは、画面の画面ショットを正確に反映していない場合もあります。このカードに付属するインストールおよびユーティリティディスク(CD タイトル)のコンテンツは、予告なく変更されることがあります。このボードの最新ドライバは当社の Web サイト：<http://www.abit.com.tw>からダウンロードすることもできます。

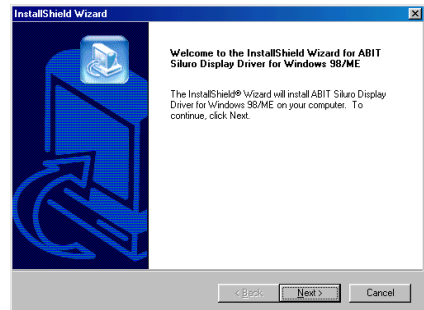
3-1. Windows® 98 の場合のディスプレイドライバのインストール

モード 1: インストールディスクを通じた自動セットアップ

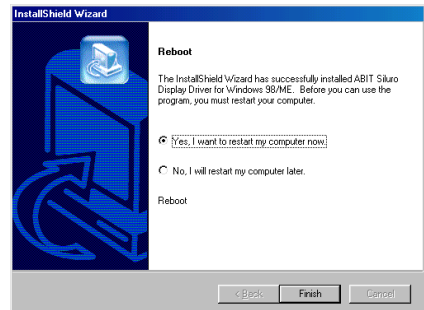
Windows を起動します。インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。次の画面が表示されます。



1. [ドライバのインストール]をクリックします。

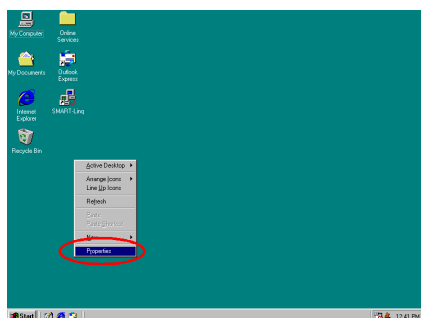


2. インストールウィザードが表示されず。[次へ]をクリックします。

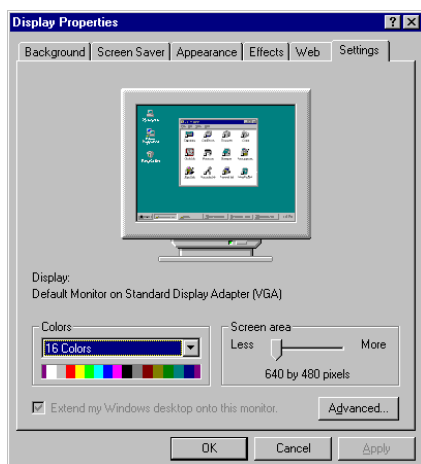


3. [終了]をクリックして、コンピュータを再起動します。

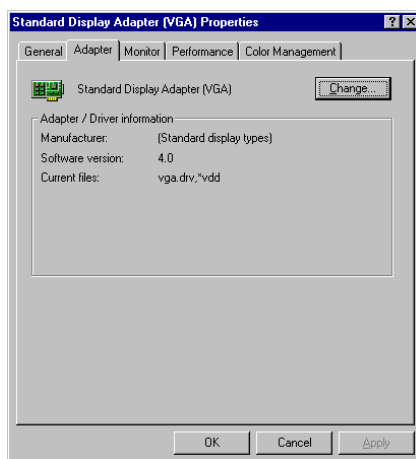
モード2: 画面のプロパティのセットアップ



1. デスクトップ領域でマウスを右クリックし、[プロパティ]アイテムを選択します。



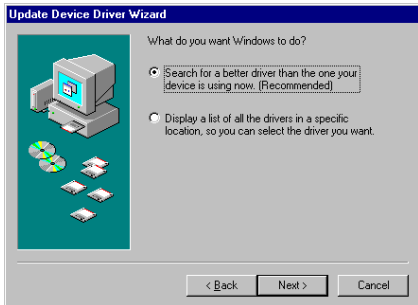
2. [画面のプロパティ]アイテムが表示されます。[設定]タブを選択します。



3. [詳細]ボタンをクリックして、次のステップに進みます。



4. [次へ>]をクリックします。



5. [次へ>]をクリックします。



8. [次へ>]をクリックします。



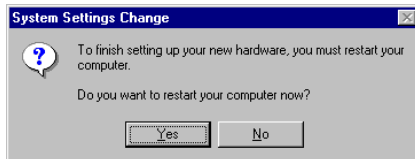
6. テキストボックスでドライバのパスを入力するか、[ブラウザ]ボタンを使用してドライバを配置します。[次へ>]をクリックします。



9. [終了]をクリックします。



7. [次へ>]をクリックします。



10. [はい]をクリックして、コンピュータを再起動します。

モード3: プラグアンドプレイ

1. コンピュータに取り付けられている古い VGA カードをこの新しいカードと交換します。
2. Windows を起動します。
3. Windows は、新しく取り付けられたデバイスを自動的に検出します。[新しいハードウェアが検出されました]ダイアログ ボックスが表示されます。
4. オンスクリーンの指示に従って、ドライバをインストールします。
5. ドライバが首尾よくインストールされたら、Windows を再起動します。

3-2. Windows® 2000 の場合のディスプレイドライバのインストール

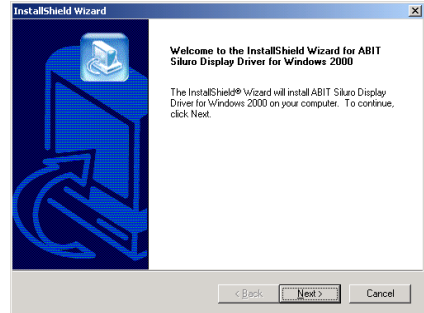
モード1: インストールディスクを通した自動セットアップ



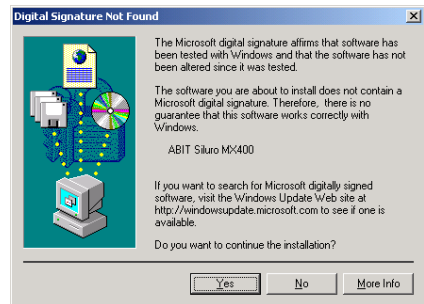
1. Windows がこの新しいハードウェアを自動的に検出します。[キャンセル]をクリックして、このウィザードを終了します。



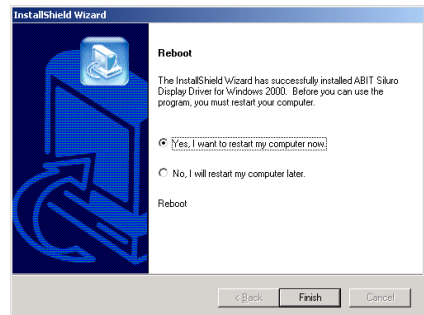
2. インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。[ドライバのインストール]をクリックします。



3. [次へ]をクリックします。



4. [はい]をクリックします。

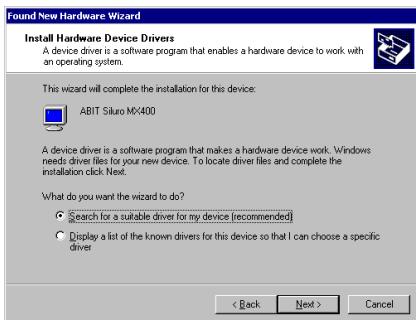


5. [終了]をクリックして、コンピュータを再起動します。

モード2: プラグアンドプレイのセットアップ



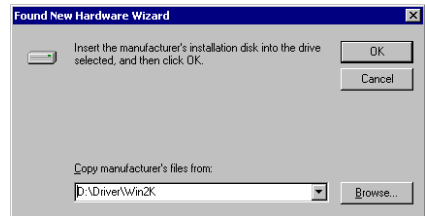
1. Windows が新しいハードウェアを自動的に検出します。[次へ>]をクリックします。



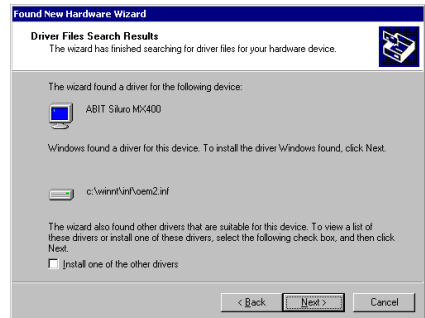
2. [デバイスに最適なドライバを検索する(推奨)]オプションをクリックしてから、[次へ>]をクリックします。



3. [場所を指定]オプションをクリックしてから、[次へ>]をクリックします。



4. インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。[参照]ボタンを使用して、ドライバファイルを配置するか、テキストボックスでそのパスを入力します。[OK]をクリックします。



5. [次へ>]をクリックします。



6. [はい]をクリックします。

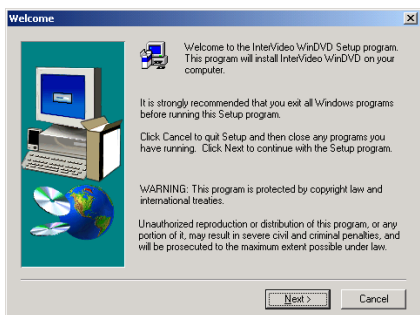


7. [終了]をクリックして、新しいハードウェアの検索ウィザードを終了します。システムを再起動します。

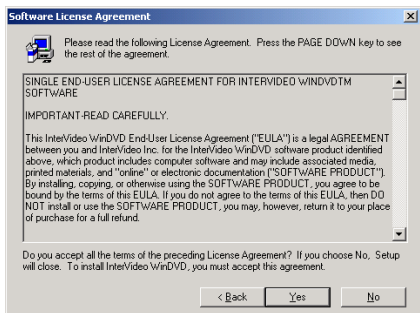
3-3. WinDVD™ 2000 のインストール



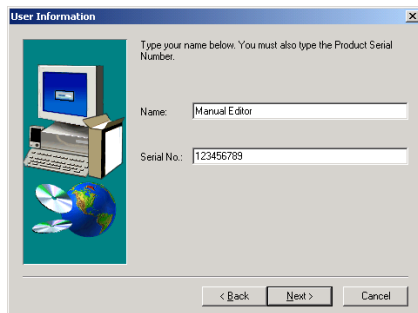
1. インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。“WinDVD 2000”をクリックします。



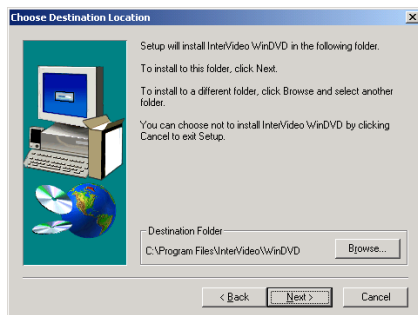
2. [次へ>]をクリックします。



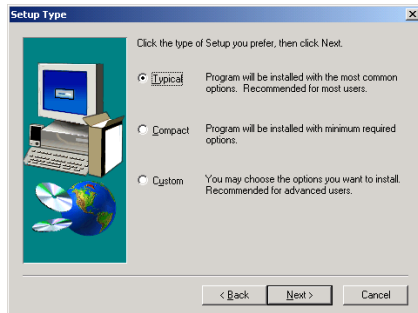
3. [はい]をクリックします。



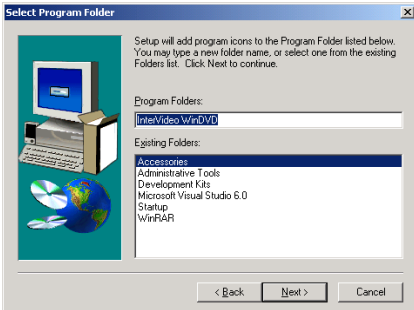
4. 自分の名前と WinDVD 2000 のシリアル番号をテキストボックスに入力し、[次へ>]をクリックします。



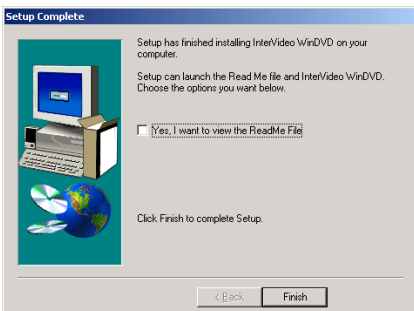
5. [次へ>]をクリックします。



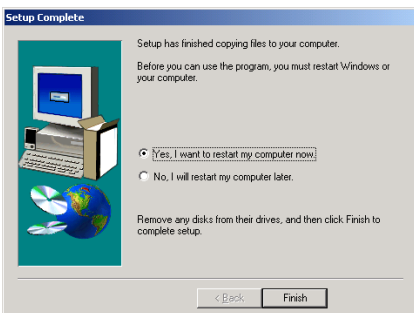
6. [次へ>]をクリックします。



7. [次へ>]をクリックします。



8. [終了]をクリックして、セットアップを完了します。



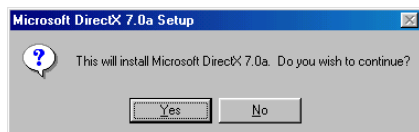
9. [終了]をクリックして、コンピュータを再起動します。

3-4. DirectX のインストール

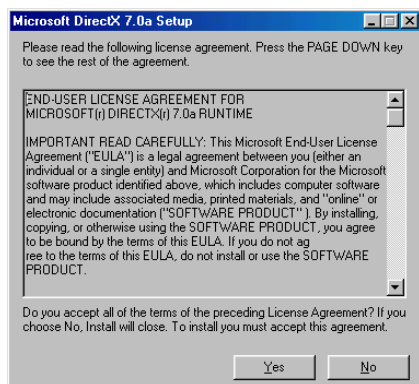
ゲームの機能を最大限に発揮するには、最新の DirectX ドライバをインストールするようにお勧めします。一部の新しいゲームによっては、ゲームを開始する前に DirectX ドライバをインストールするように要求するものもあります。



1. インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。“DirectX”をクリックします。



2. [はい]をクリックします。



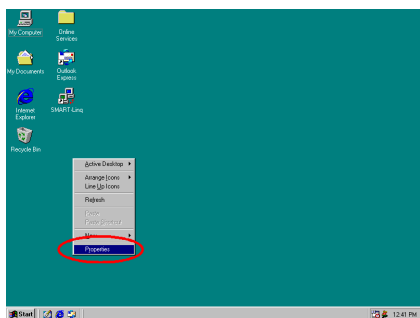
3. [はい]をクリックします。



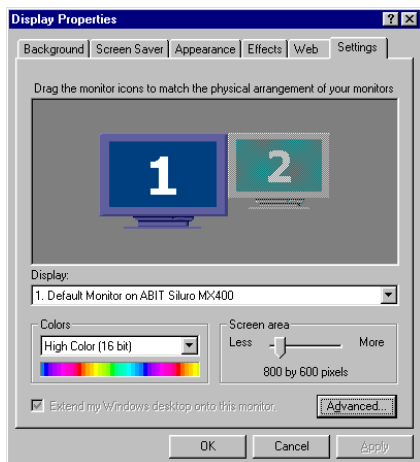
4. [OK]をクリックして、コンピュータを再起動します。

第4章 ユーティリティのセットアップ

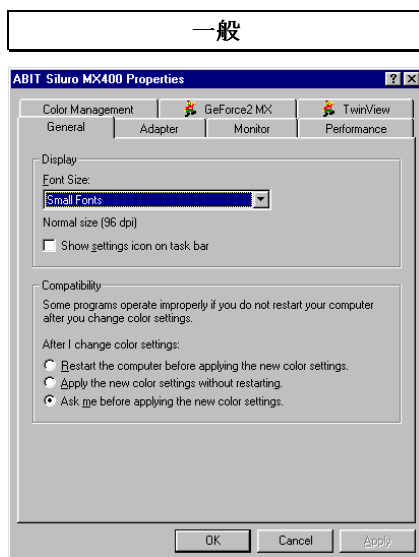
4-1. Windows® 98 SE における画面のプロパティの設定



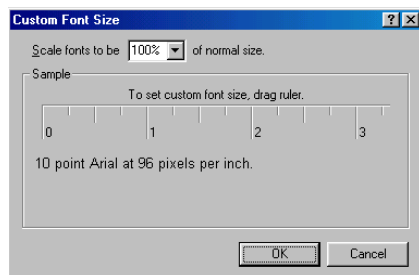
1. Windows を起動します。デスクトップ領域でマウスを右クリックします。[プロパティ]アイテムを選択して、[画面のプロパティ]に入ります。



2. [設定]タブを選択します。すべての詳細コントロールメニュー用の[詳細]ボタンをクリックします。

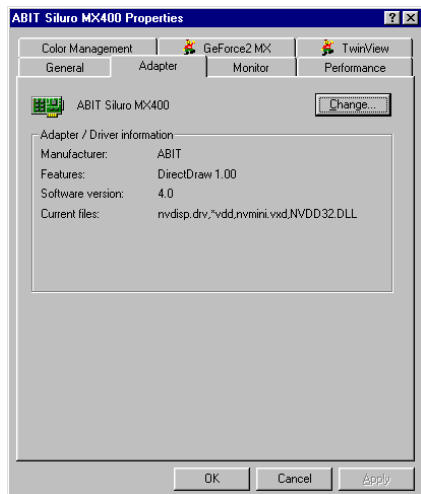


3. ここで、小さいフォントまたは大きいフォントを選択するか、または、[その他...]を選択して、[フォントサイズの変更]画面に含むこともできます。



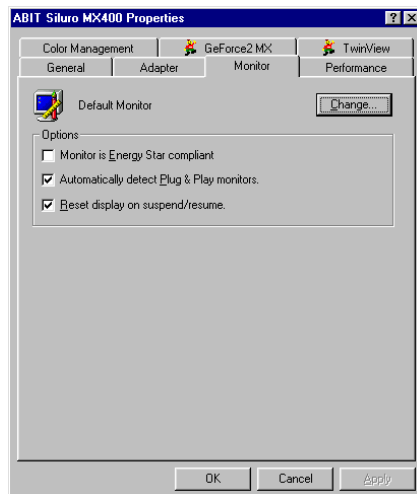
4. 希望するフォントサイズを設定します。[OK]をクリックして設定を入力し、画面のプロパティに戻ります。

アダプタ



5. このタブは現在のドライバ情報を示します。ドライバを変更したい場合は、[変更...] ボタンをクリックします。

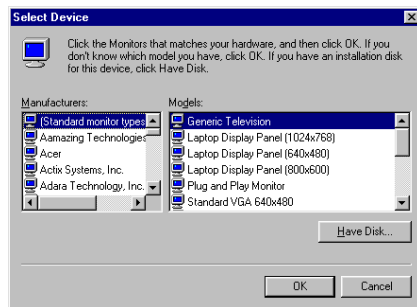
モニター



7. Windows は現在既定のモニターを使用しています。モニターの種類を変更したい場合は、[変更...]ボタンをクリックします。

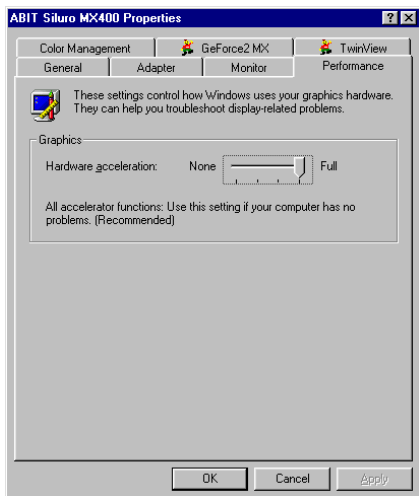


6. オンスクリーンの指示に従います。[次へ>]をクリックしてドライバを更新します。



8. お使いのモニターに一致する種類をクリックしてから、[OK]をクリックします。ディスクドライブから新しいドライバをインストールしたい場合は、[ディスク使用...] ボタンをクリックします。

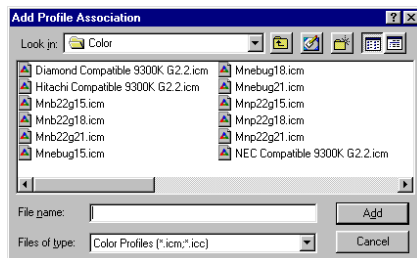
パフォーマンス



9. このタブで、Windows はディスプレイアダプタの使用方法を変更します。この設定で、ディスプレイに関連する問題を解決できることがあります。

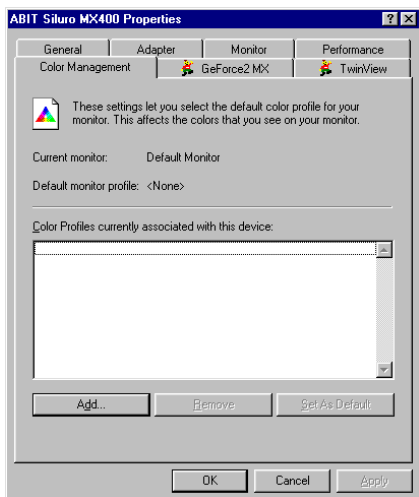
モニターに表示される色に影響を与えます。

ハイエンドな、または一部のミドルエンドなモニターではカラープロファイル ファイルを提供して、画面上でより正確に色を表示できるようにしています。そのようなプロファイルディスクをお持ちの場合は、[追加...]ボタンをクリックしてファイルを追加してください。

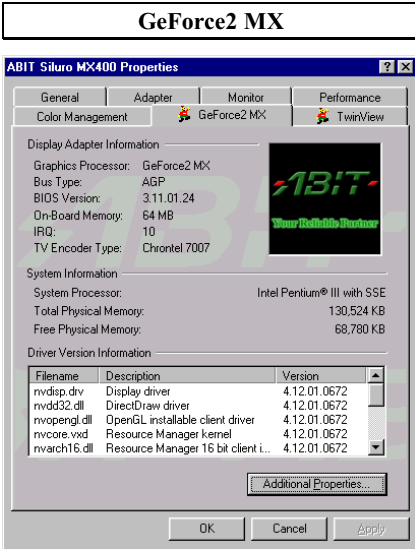


11. カラープロファイル ファイルが表示されます。モニターの種類を選択するか、またはドライバディスクをディスクドライブに挿入してから、[追加...]ボタンをクリックしてインストールします。

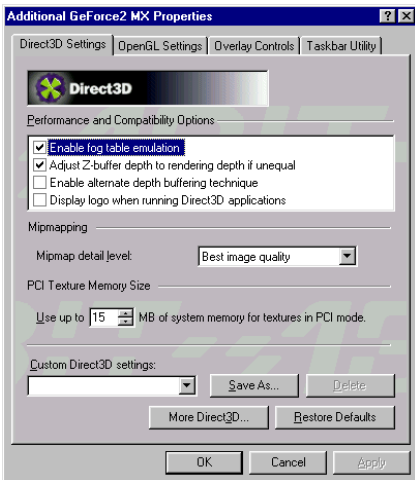
色の管理



10. 使用しているモニターの既定のカラープロファイルを選択します。この設定は、



12. このタブでは、使用しているグラフィックスカードに関する詳細な情報を表示しています。詳細設定については、[追加プロパティ...]ボタンをクリックしてください。



13. “Direct3D Settings” タブ:

■ テーブルフォッグエミュレーションを有効にする:

Direct3D は、D3D ハードウェア加速を使用できるディスプレイアダプタがバーテックスフォッグまたはテーブルフォッグのどちらかを実装すべきであることを指定します。一部のゲームでは、D3D ハードウェアの機能を正しく問い合わせせず、テーブルフォッグのサポートを期待するものもあります。このオプションを選択することにより、そのようなゲームがお使いの NVIDIA グラフィックスプロセッサで正しく動作することを確認できます。

■ Z バッファの深さがレンダラの深さに一致しない場合、後者の深さに調整する:

この設定により、ハードウェアは Z バッファの深さをアプリケーションが要求する深さに自動的に調整できます。

自分の行っている作業が特定の Z バッファを絶対的に要求しているのでなければ、このオプションを有効にしてください。このオプションが無効になっていると、アプリケーションを実行している Z バッファの深さが現在のハードウェア構成の深さに一致しない場合、アプリケーションは動作しません。

■ 代替深さのバッファリング技術を有効にする:

このオプションは、深さバッファリングの代替技術を有効にします。これによって、ハードウェアは 16 ビットアプリケーションの深さバッファリングに対して、異なるメカニズムを使用することができます。この設定を有効にしておくこと、より高い品質の 3D 画像をレンダリングすることが可能になります。

■ Direct3D アプリケーションを実行しているときにロゴを表示:

このオプションを有効にすると、Direct3D アプリケーションを実行している間、画面の下の隅に NVIDIA のロゴが表示されます。

■ ミップマップレベルを 自動的に生成:

このオプションにより、バスにまたがって

テクスチャ転送の効率を増加し、アプリケーションの性能を向上させるためのミップマップを自動的に生成することが可能になります。

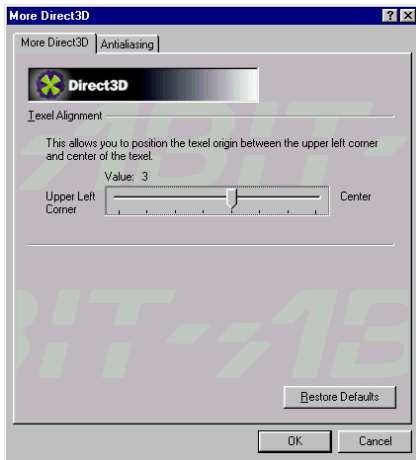
■ 自動ミップマップ方式:

双一次方式を選択すると、性能が向上します。3本線方式を選択すると、画像品質が向上します。

■ ミップマップの詳細レベル:

このオプションにより、ミップマップに対して詳細な(LOD)バイアスのレベルを調整することができます。バイアスが低いと画像は高くなり、バイアスが高いとアプリケーションの性能が向上します。5つのプリセットバイアス値を、「最高の画質」から「最高の性能」まで選択することができます。

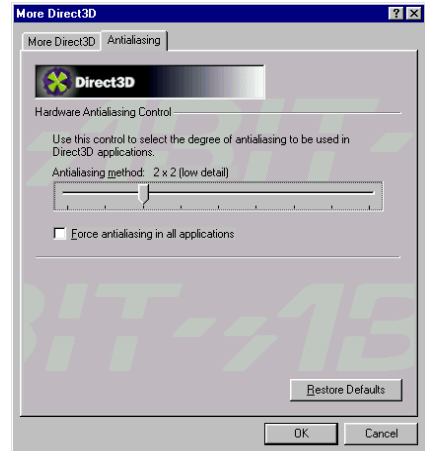
Direct3D とエイリアス除去に関する詳細なオプションは、「More Direct3D...」ボタンをクリックします。



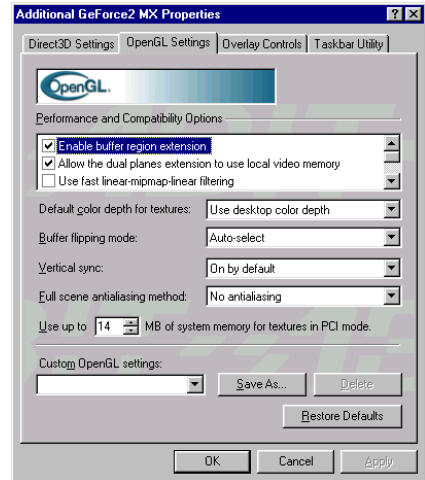
■ テクセル位置合わせ:

このオプションは、テクセル(テクスチャ要素)に対するハードウェアテクスチャアドレス指定スキーマを変更します。これらの値を変更すると、テクセルの起点定義を調整できます。既定の設定値は、Direct3D 仕様に基づきます。一部のソフトウェアは、テ

クスチャ起点を他の場所に定義します。そのようなアプリケーションの場合、テクスチャの起点を再定義すると、画像品質が改善されます。スライダをドラッグすると、テクセルの起点を左上隅からテクセルの中心の間で調整することができます。



14. Direct3D で使用するエイリアス除去の程度を選択します。



15. [OpenGL 設定]タブにより、OpenGL アプリケーションで画像テクスチャ品質を調整することができます。

■ 使用可能なバッファリージョンの拡張子:

このオプションにより、ドライバは OpenGL の拡張子 `GL_KTX_buffer_region` を使用することができます。この拡張子をサポートする 3D モデル化アプリケーションのアプリケーション性能が向上します。

■ デュアルプレーン拡張子がローカルメモリを使用可能:

`GL_KTX_buffer_region` 拡張子が有効になっているとき、ローカルのビデオメモリを使用できます。しかし、使用できるローカルのビデオメモリが 8MB 以下であると、デュアルプレーン拡張子のサポートは有効になりません。この設定は、上の[バッファリージョン拡張子を有効にする]オプションが無効になっている場合、効果がありません。

■ 高速リニア・ミップマップ・リニアフィルタリングを使用する:

高速リニア・ミップマップ・リニアフィルタリングを有効にすると、一部の画像品質を犠牲にしてアプリケーションの性能が向上します。多くの場合、画像品質のこのロスは顕著なものではないため、この機能を有効にすることによって得られる特別な性能を最大限利用してください。

■ 異方性フィルタリングを有効にする:

このオプションによって、OpenGL が異方性フィルタリングを使用して画像品質を改善することが可能になります。

■ 代替深さバッファリング技術を有効にする:

深さバッファリングに対する代替技術を有効にします。この設定により、ハードウェアが 16 ビットアプリケーションで、深さバッファリングに対する異なるメカニズムを使用することができます。この設定を有効にすると、3D 画像の高品質なレンダリングを作成できます。

■ 拡張された CPU 命令セットに対するサポートを無効にする:

このオプションを選択すると、ある CPU が使用する拡張命令に対するドライバのサポートを無効にします。追加 3D 命令をサポートする一部のプロセッサは、3D ゲームまたはアプリケーションの性能を改善することができます。Intel® MMX™ シリーズおよび AMD 3D NOW!™ シリーズのプロセッサはそのような例です。これらの 3D ゲームとアプリケーションがこれらの拡張命令に対して最適されていない場合、プロセッサに追加効果はありません。ディスプレイドライバも、これらの機能をサポートするために必要となります。このオプションを無効にすると、トラブルシューティングと性能の比較にとって役に立ちます。

■ テクスチャに対する既定値の発色数:

このオプションは、特定の発色数のテクスチャが OpenGL アプリケーションで規定値により使用すべきかどうかを判断します。

デスクトップの発色数を使用する: この設定は、お使いの Windows のデスクトップが現在実行している発色数のテクスチャを常に使用します。

常に 16 bpp を使用するか、常に 32 bpp を使用する: これらのオプションは、デスクトップ設定とは関係なく、指定された発色数のテクスチャを強制的に使用します。

■ バッファフリッピングモード:

このオプションは、全画面 OpenGL アプリケーションに対するバッファフリッピングモードを決定します。ブロック転送方式、ページフリップ方式、または自動選択から選択することができます。自動選択により、ドライバがハードウェア構成に基づいて最高の方式を決定することができます。

■ 垂直同期:

このオプションにより、OpenGL における垂直同期の処理方法を指定できます。

常にオフ: この設定は、OpenGL アプリケーションにおける垂直同期を常に無効にします。

既定値でオフ: この設定は、アプリケーションが有効にされるように特に要求しない限り、垂直同期を常に無効にします。

既定値でオン: この設定は、アプリケーションが無効にされるように特に要求しない限り、垂直同期を常に有効にします。

■ **PCI モードのテクスチャに対して、最大“xx”MB のシステムメモリを使用する:**

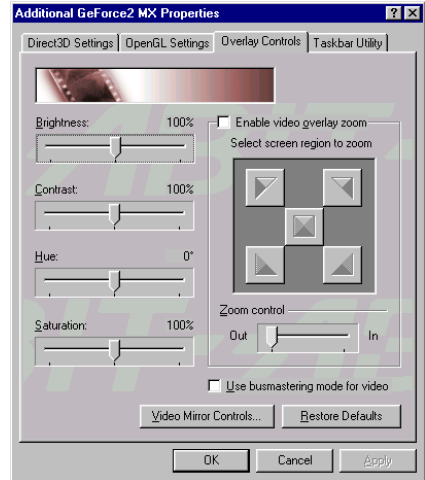
この設定により、グラフィックスプロセッサは(ディスプレイアダプタ自体にインストールされたメモリのほかに)テクスチャ記憶用に指定された量のシステムメモリまで使用することができます。

テクスチャ記憶用に保存できるシステムメモリの最大量は、コンピュータに取り付けられている物理 RAM の量に基づきます。システム RAM が多くなればなるほど、設定できる値がそれだけ高くなります。

値が大きくなれば、一部の Direct3D アプリケーションに対する性能が向上します。この設定は、PCI ディスプレイアダプタに対してのみ適用されます。AGP バスディスプレイアダプタを使用している場合、このオプションは利用できません(AGP ディスプレイアダプタが PCI 互換モードで動作している場合は除く)。

■ **OpenGL のカスタム設定:**

これは、保存したカスタム設定(または「トウィーク」)のリストです。リストからアイテムを選択すると、設定がアクティブに鳴ります。設定を適用するには、[OK]または[適用]を選択します。



16. [オーバーレイカラーコントロール]タブ

これらのコントロールを使用すると、モニターのビデオまたはDVD再生の品質を調節できます。

■ **明るさ:**

スライダを移動すると、明るさのレベルを設定できます。

■ **コントラスト:**

スライダを移動すると、コントラストのレベルを設定できます。

■ **色合い:**

スライダを移動すると、色合いのレベルを設定できます。

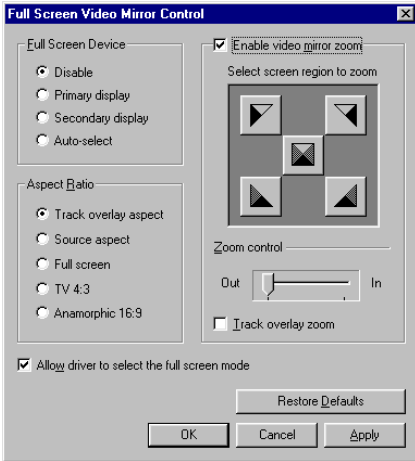
■ **彩度:**

スライダを移動すると、彩度のレベルを設定できます。

■ **ビデオのオーバーレイズームを有効にする:**

画面リージョンをズームに選択してから、スライダを[ズームコントロール]に移動すると、オーバーレイされたビデオをズームします。

[ビデオミラーコントロール]ボタンをクリックすると、[全画面ビデオミラーコントロール]を入力できます。



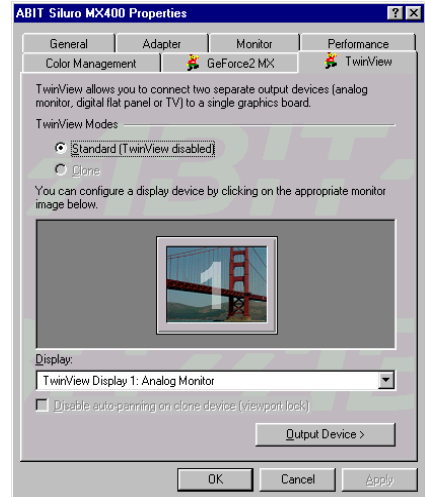
17. この画面で、全画面デバイス、アスペクト比、ビデオミラーのズームコントロールを制御できます。



18. [タックバーユーティリティ]タブ

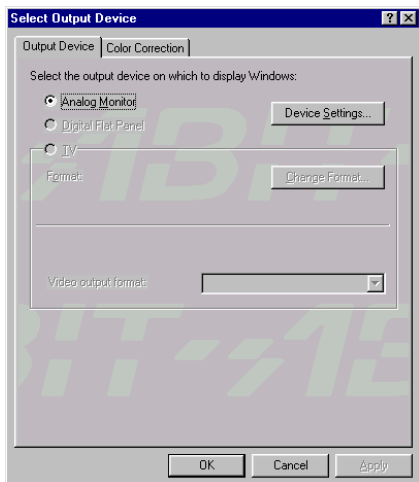
Windows のタスクバーから、画面のプロパティで直接構成したさまざまな機能とプリセットに、アクセスすることができます。

タスクバーのアイコンは、ABIT Soft Jumpy ロゴになっており、青いグラフィックスボード、赤いグラフィックスボードでモニターしています。

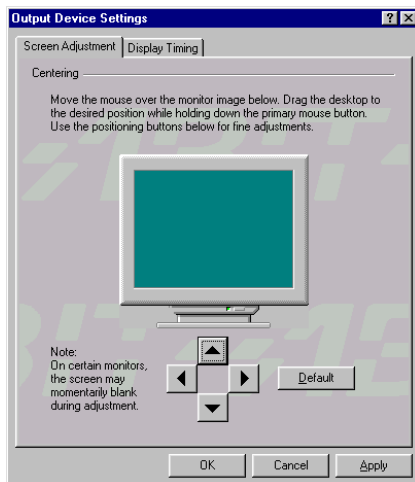


19. このタブにより、2台の異なる出力デバイス(アナログモニター、デジタルフラットパネルや TV)を1枚のグラフィックスカードに接続することができます。

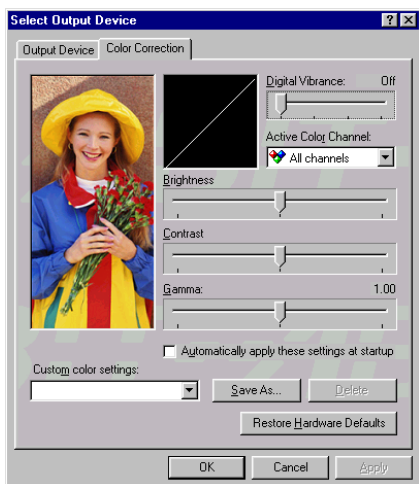
出力デバイス選択をさらに行うには、[出力デバイス]ボタンをクリックします。



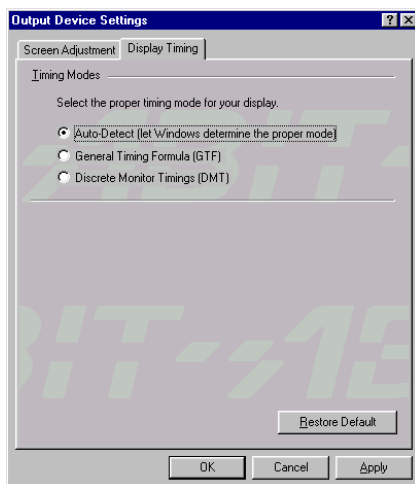
20. Windows に表示する出力デバイスを選択します。



22. このオプションにより、モニターの画像のセンタリングを調節することができます。



21. このタブにより、正しい明るさ、コントラスト、ガンマ値を選択することができます。Digital Vibrance Control (DVC)のスライダーを移動すると、画面によりくつきした明るい画像が得られます。



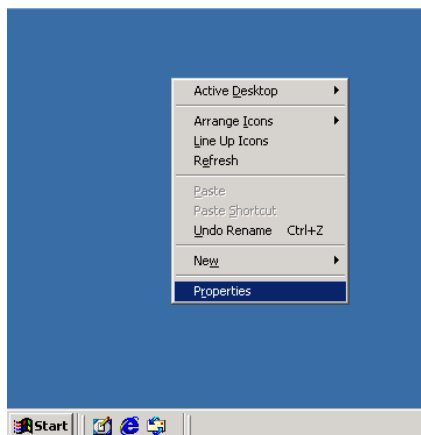
23. このオプションにより、モニターのタイミングモードを選択することができます。

自動検出: Windows が、モニター自体から適切なタイミング情報を直接受け取ることができます。これは、既定値の設定です。一部の古いモニターには、これをサポートしないものもあることに注意してください。

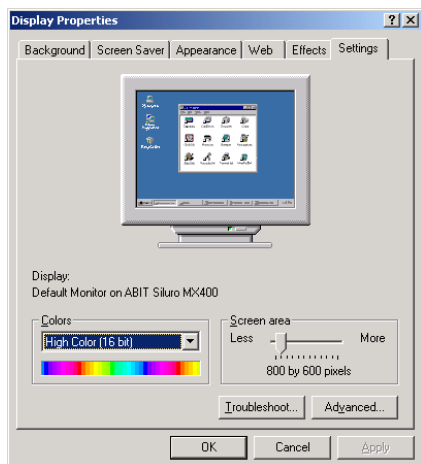
一般的タイミング公式(GTF): これは、ほとんどの新しいハードウェアで使用されている基準です。

離散モニタータイミング(DMT): これは、一部のハードウェアでいまだに使用されている古い基準です。ハードウェアが DMT を要求する場合、このオプションを有効にしてください。

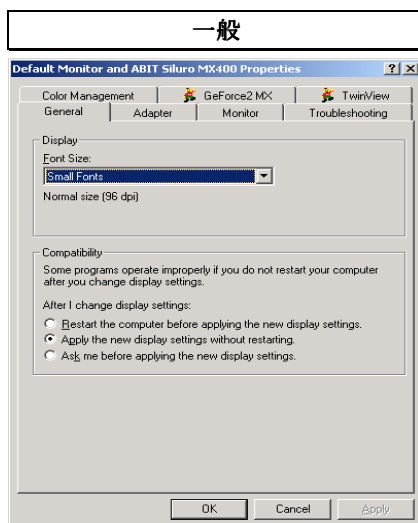
4-2. Windows® 2000 で画面のプロパティを設定する



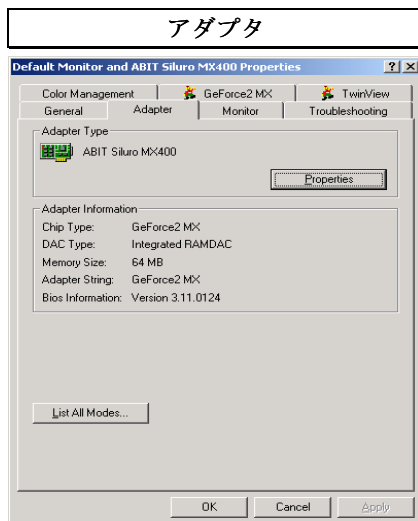
1. Windows を起動します。デスクトップ領域でマウスを右クリックします。[プロパティ]アイテムを選択し、[画面のプロパティ]に入ります。



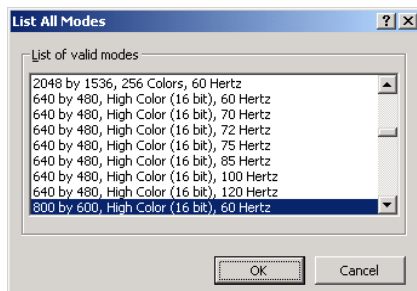
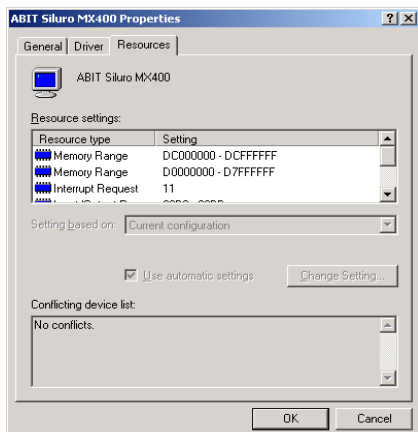
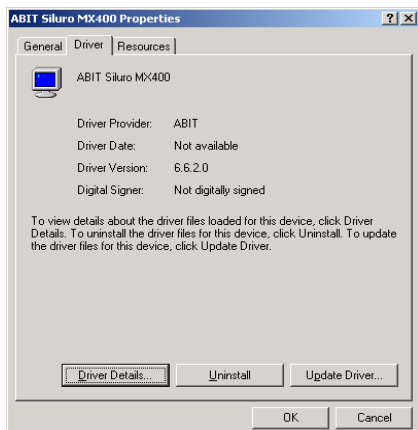
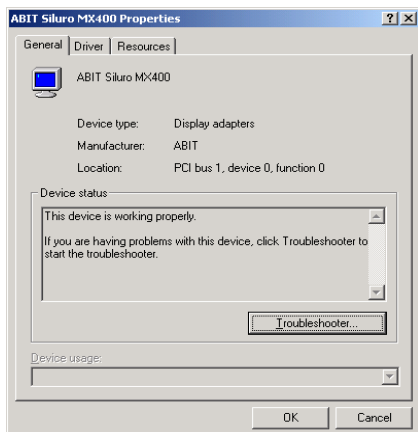
2. [設定]タブを選択します。[詳細]ボタンをクリックします。すべての詳細コントロールメニューが表示されます。



3. ここで、ディスプレイのフォントサイズを変更することができます。

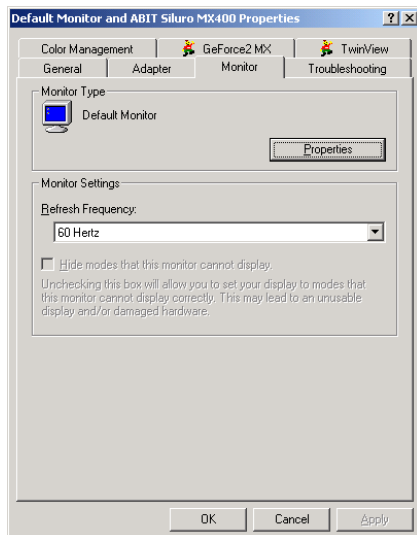


4. このアダプタの一般、ドライバ、およびこのアダプタのリソースに関する詳細については、[プロパティ]をクリックしてください。



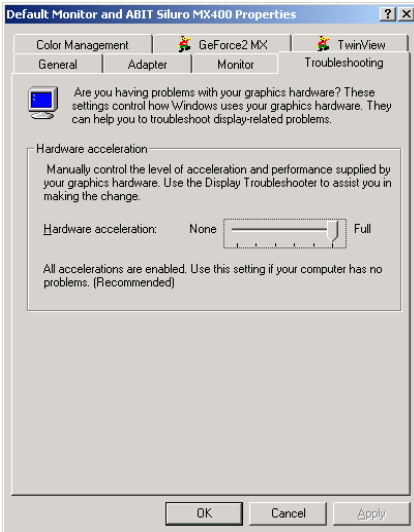
5. または、すべての有効なディスプレイモードに対しては、[すべてのモードを一覧表示する]をクリックしてください。

モニター



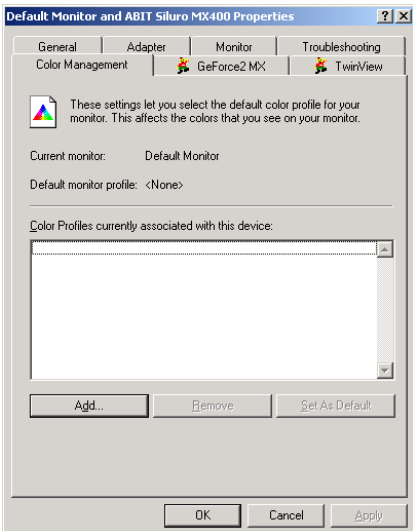
6. モニターのリフレッシュ周波数を選択します。モニターの一般およびドライバに関する詳細については、[プロパティ]をクリックしてください。

トラブルシューティング



7. ハードウェアの加速を最高レベルに保ちます。

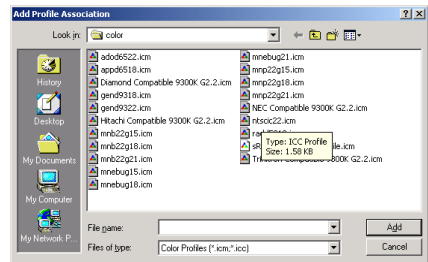
色の管理



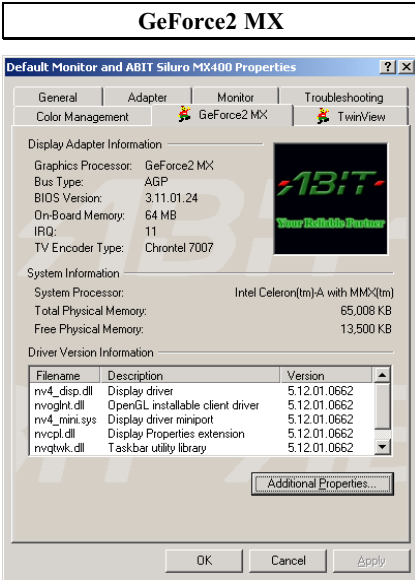
8. モニターの既定値のカラープロファイル

ルを選択します。この設定は、モニターに表示される色に影響を与えます。

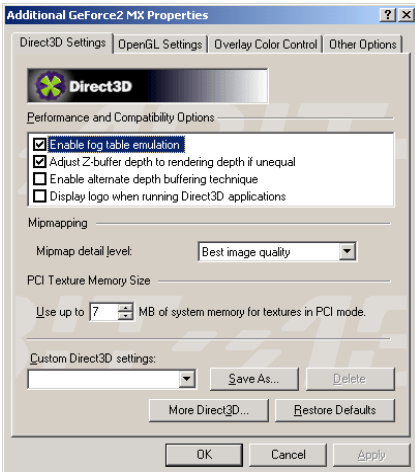
ハイエンドな、または一部のミドルエンドなモニターではカラープロファイル ファイルを提供して、画面上でより正確に色を表示できるようにしています。そのようなプロファイルディスクをお持ちの場合は、[追加...]ボタンをクリックしてファイルを追加してください。



9. カラープロファイル ファイルが表示されます。モニターのタイプがここに一覧表示されているならば、それを直接選択するか、またはディスクをドライブに挿入してから、[追加...]ボタンをクリックしてインストールします。



10. このタブでは、使用しているグラフィックスカードに関する詳細な情報を表示しています。詳細設定については、[追加プロパティ...]ボタンをクリックしてください。



11. “Direct3D Settings” タブ:

■ フォグテーブルエミュレーションを有効にする:

Direct3D は、D3D ハードウェア加速を使用できるディスプレイアダプタが頂点フォッグまたはテーブルフォッグのどちらかを実装すべきであることを指定します。一部のゲームでは、D3D ハードウェアの機能を正しく問い合わせせず、テーブルフォッグのサポートを期待するものもあります。このオプションを選択することにより、そのようなゲームがお使いの NVIDIA グラフィックスプロセッサで正しく動作することを確認できます。

■ Z バッファの深さがレンダラの深さに一致しない場合、後者の深さに調整する:

この設定により、ハードウェアは Z バッファの深さをアプリケーションが要求する深さに自動的に調整できます。

自分の行っている作業が特定の Z バッファを絶対的に要求しているのでなければ、このオプションを有効にしてください。このオプションが無効になっていると、アプリケーションを実行している Z バッファの深さが現在のハードウェア構成の深さに一致しない場合、アプリケーションは動作しません。

■ 代替深さのバッファリング技術を有効にする:

このオプションは、深さバッファリングの代替技術を有効にします。これによって、ハードウェアは 16 ビットアプリケーションの深さバッファリングに対して、異なるメカニズムを使用することができます。この設定を有効にしておくこと、より高い品質の 3D 画像をレンダリングすることが可能になります。

■ Direct3D アプリケーションを実行しているときにロゴを表示:

このオプションを有効にすると、Direct3D アプリケーションを実行している間、画面の下の隅に NVIDIA のロゴが表示されます。

■ ミップマップレベルを 自動的に生成:

このオプションにより、バスにまたがって

テクスチャ転送の効率を増加し、アプリケーションの性能を向上させるためのミップマップを自動的に生成することが可能になります。

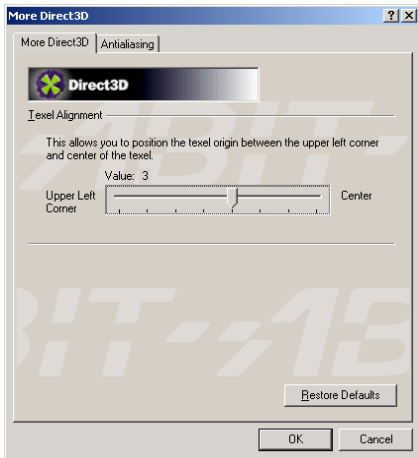
■ 自動ミップマップ方式:

双一次方式を選択すると、性能が向上します。3本線方式を選択すると、画像品質が向上します。

■ ミップマップの詳細レベル:

このオプションにより、ミップマップに対して詳細な(LOD)バイアスのレベルを調整することができます。バイアスが低いと画像は高くなり、バイアスが高いとアプリケーションの性能が向上します。5つのプリセットバイアス値を、「最高の画質」から「最高の性能」まで選択することができます。

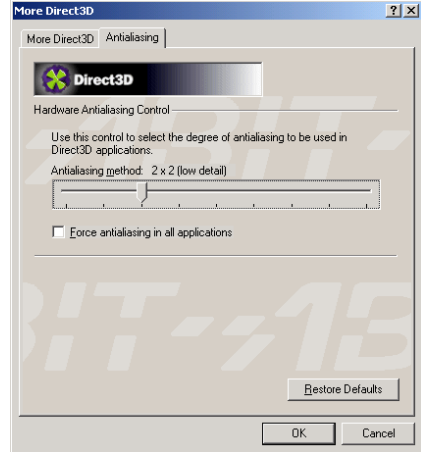
Direct3D とエイリアス除去に関する詳細なオプションは、「More Direct3D...」ボタンをクリックします。



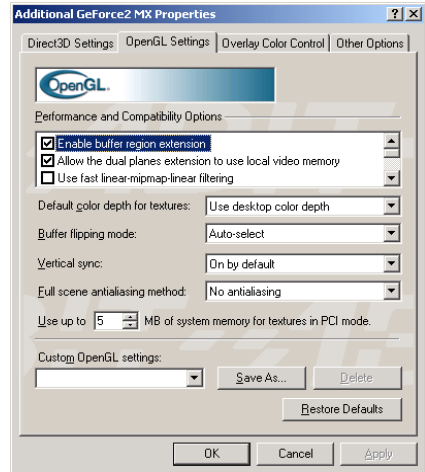
■ テクセル位置合わせ:

このオプションは、テクセル(テクスチャ要素)に対するハードウェアテクスチャアドレス指定スキーマを変更します。これらの値を変更すると、テクセルの起点定義を調整できます。既定の設定値は、Direct3D 仕様準拠に準拠します。一部のソフトウェアは、テ

クスチャ起点を他の場所に定義します。そのようなアプリケーションの場合、テクスチャの起点を再定義すると、画像品質が改善されます。スライダをドラッグすると、テクセルの起点を左上隅からテクセルの中心の間で調整することができます。



12. Direct3D で使用するエイリアス除去の程度を選択します。



13. [OpenGL 設定]タブにより、OpenGL アプリケーションで画像テクスチャ品質を調整することができます。

■ 使用可能なバッファリージョンの拡張子:

このオプションにより、ドライバは OpenGL の拡張子 `GL_KTX_buffer_region` を使用することができます。この拡張子をサポートする 3D モデル化アプリケーションのアプリケーション性能が向上します。

■ デュアルプレーン拡張子がローカルメモリを使用可能:

`GL_KTX_buffer_region` 拡張子が有効になっているとき、ローカルのビデオメモリを使用できます。しかし、使用できるローカルのビデオメモリが 8MB 以下であると、デュアルプレーン拡張子のサポートは有効になりません。この設定は、上の[バッファリージョン拡張子を有効にする]オプションが無効になっている場合、効果がありません。

■ 高速リニア・ミップマップ・リニアフィルタリングを使用する:

高速リニア・ミップマップ・リニアフィルタリングを有効にすると、一部の画像品質を犠牲にしてアプリケーションの性能が向上します。多くの場合、画像品質のこのロスは顕著なものではないため、この機能を有効にすることによって得られる特別な性能を最大限利用してください。

■ 異方性フィルタリングを有効にする:

このオプションによって、OpenGL が異方性フィルタリングを使用して画像品質を改善することが可能になります。

■ 代替深さバッファリング技術を有効にする:

深さバッファリングに対する代替技術を有効にします。この設定により、ハードウェアが 16 ビットアプリケーションで、深さバッファリングに対する異なるメカニズムを使用することができます。この設定を有効にすると、3D 画像の高品質なレンダリングを作成できます。

■ 拡張された CPU 命令セットに対するサポートを無効にする:

このオプションを選択すると、ある CPU が使用する拡張命令に対するドライバのサポートを無効にします。追加 3D 命令をサポートする一部のプロセッサは、3D ゲームまたはアプリケーションの性能を改善することができます。Intel® MMX™ シリーズおよび AMD 3D NOW!™ シリーズのプロセッサはそのような例です。これらの 3D ゲームとアプリケーションがこれらの拡張命令に対して最適されていない場合、プロセッサに追加効果はありません。ディスプレイドライバも、これらの機能をサポートするために必要となります。このオプションを無効にすると、トラブルシューティングと性能の比較にとって役に立ちます。

■ テクスチャに対する既定値の発色数:

このオプションは、特定の発色数のテクスチャが OpenGL アプリケーションで規定値により使用すべきかどうかを判断します。

デスクトップの発色数を使用する: この設定は、お使いの Windows のデスクトップが現在実行している発色数のテクスチャを常に使用します。

常に 16 bpp を使用するか、常に 32 bpp を使用する: これらのオプションは、デスクトップ設定とは関係なく、指定された発色数のテクスチャを強制的に使用します。

■ バッファフリッピングモード:

このオプションは、全画面 OpenGL アプリケーションに対するバッファフリッピングモードを決定します。ブロック転送方式、ページフリップ方式、または自動選択から選択することができます。自動選択により、ドライバがハードウェア構成に基づいて最高の方式を決定することができます。

■ 垂直同期:

このオプションにより、OpenGL における垂直同期の処理方法を指定できます。

常にオフ: この設定は、OpenGL アプリケーションにおける垂直同期を常に無効にします。

既定値でオフ: この設定は、アプリケーションが有効にされるように特に要求しない限り、垂直同期を常に無効にします。

既定値でオン: この設定は、アプリケーションが無効にされるように特に要求しない限り、垂直同期を常に有効にします。

■ **PCI モードのテクスチャに対して、最大“xx”MB のシステムメモリを使用する:**

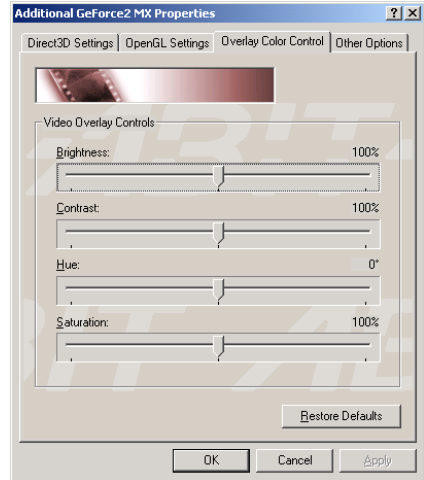
この設定により、グラフィックスプロセッサは(ディスプレイアダプタ自体にインストールされたメモリのほかに)テクスチャ記憶用に指定された量のシステムメモリまで使用することができます。

テクスチャ記憶用に保存できるシステムメモリの最大量は、コンピュータに取り付けられている物理 RAM の量に基づきます。システム RAM が多くなればなるほど、設定できる値がそれだけ高くなります。

値が大きくなれば、一部の Direct3D アプリケーションに対する性能が向上します。この設定は、PCI ディスプレイアダプタに対してのみ適用されます。AGP バスディスプレイアダプタを使用している場合、このオプションは利用できません(AGP ディスプレイアダプタが PCI 互換モードで動作している場合は除く)。

■ **OpenGL のカスタム設定:**

これは、保存したカスタム設定(または「トウィーク」)のリストです。リストからアイテムを選択すると、設定がアクティブに鳴ります。設定を適用するには、[OK]または[適用]を選択します。



14. [オーバーレイカラーコントロール]タブ

これらのコントロールを使用すると、モニターのビデオまたはDVD再生の品質を調節できます。

■ **明るさ:**

スライダを移動すると、明るさのレベルを設定できます。

■ **コントラスト:**

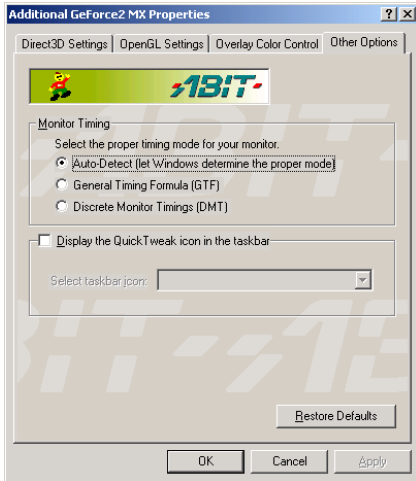
スライダを移動すると、コントラストのレベルを設定できます。

■ **色合い:**

スライダを移動すると、色合いのレベルを設定できます。

■ **彩度:**

スライダを移動すると、彩度のレベルを設定できます。



15. |その他のオプション|タブ

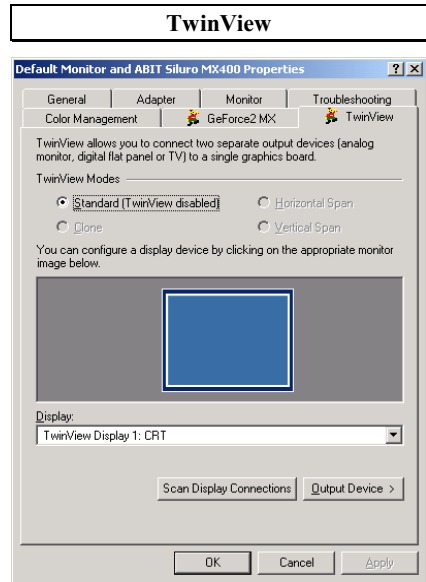
■ モニターのタイミング:

このオプションにより、モニターのタイミングモードを選択することができます。

自動検出: Windows が、モニター自体から適切なタイミング情報を直接受け取ることができます。これは、既定値の設定です。一部の古いモニターには、これをサポートしないものもあることに注意してください。

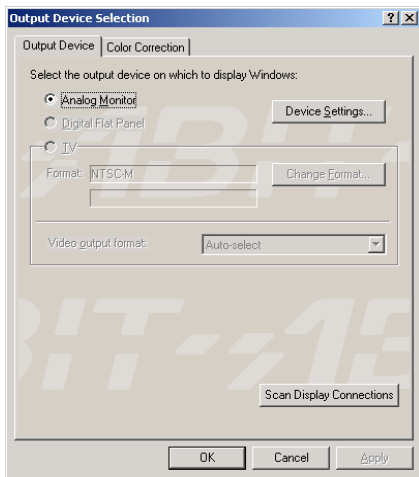
一般的タイミング公式(GTF): これは、ほとんどの新しいハードウェアで使用されている基準です。

離散モニタータイミング(DMT): これは、一部のハードウェアでいまだに使用されている古い基準です。ハードウェアが DMT を要求する場合、このオプションを有効にしてください。

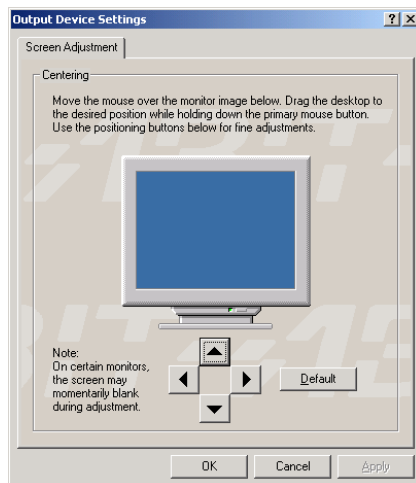


16. この TwinView タブにより、2 台の異なる出力デバイス(アナログモニター、デジタルフラットパネルや TV)を 1 枚のグラフィックスカードに接続することができます。

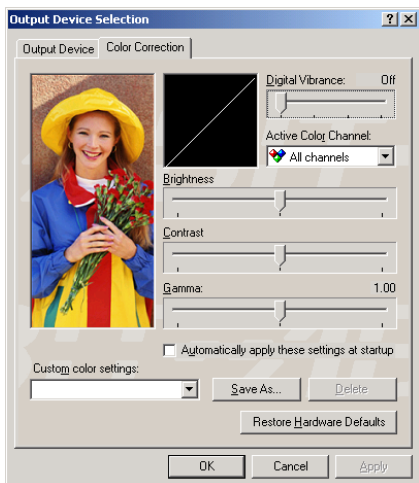
出力デバイス選択をさらに行うには、[出力デバイス]ボタンをクリックします。



17. Windows に表示する出力デバイスを選択します。



19. このオプションにより、モニターの画像のセンタリングを調節することができます。



18. このタブにより、正しい明るさ、コントラスト、ガンマ値を選択することができます。Digital Vibrance Control (DVC)のスライダーを移動すると、画面によりくつきした明るい画像が得られます。

4-3. Graphic Max

当社では、グラフィックプロセッサ動作速度とグラフィックメモリ速度の双方を調整するための、ツールを提供しています。間違った設定をすると、グラフィックプロセッサとグラフィックメモリが、どちらも破損する恐れがあることを心に留めてください。Graphic Max を実行する前に、次の説明をよく読んでください!

重要な警告メッセージ

ABIT は、このユーティリティに対して、保証やサポートを提供していません。このユーティリティは、ご自分のリスクでご使用ください。このリスクには、このユーティリティによって引き起こされるすべての損傷が含まれます。この警告に従えない場合は、このユーティリティを使用しないでください。

ABIT では、お使いのハードウェアに対するオーバークロック設定を推奨していません。オーバークロックを行うと、加熱してチップが破損する恐れがあります

ディスプレイカードに習熟していない方は、このユーティリティを使用しないように強く推奨します。間違った設定を行うと、グラフィックスチップ、ディスプレイカード、および他のコンポーネントに回復不能な損傷を引き起こす恐れがあります!

アプリケーションの注意

このユーティリティは、ディスプレイカードを微調整し、システムに最大限の安定性を与えるために提供されています。Windows® 98/ME 以外には使用しないでください。

[スタート] → [プログラム] → [ABIT Graphic Max] → Graphic Max”を順に選択して、Graphic Max を起動します。

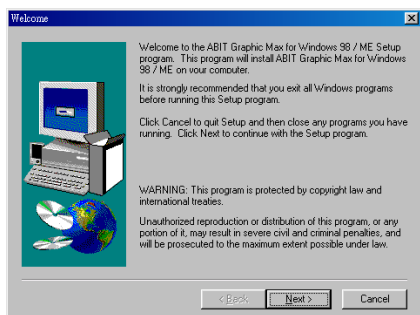
Graphic Max の設定をすでに調整しているのに、起動後に問題が生じる場合、“Windows セーフモード”で起動してから、[スタート] → [プログラム] → [Graphic Max セーフモードの回復] を順に実行して、以前の設定を消去します。



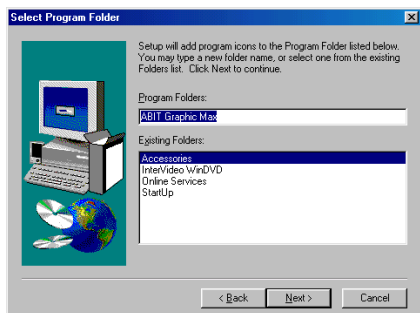
1. インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。[VGA ユーティリティ] をクリックします。

2. [Graphic Max] をクリックします。

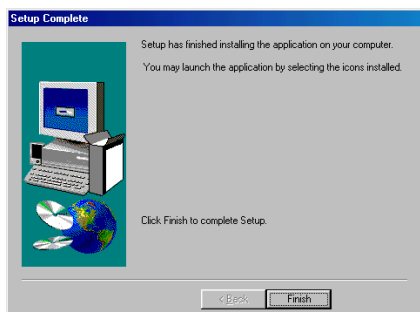
画面に表示されるインストール手順に従ってください。こうすれば、ソフトウェアは簡単にインストールできます。



3. [次へ>]をクリックします。

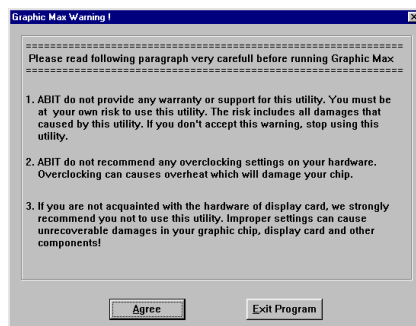


4. [次へ>]をクリックします。

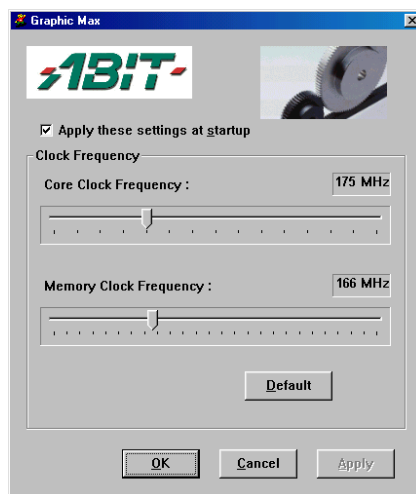


5. [終了]をクリックして、セットアップを完了します。

[Start] → [プログラム] → [ABIT Graphic Max] → [Graphic Max]を選択して、Graphic Max を起動します。



6. プログラムを実行するたびに、この警告メッセージ画面が表示されます。メッセージ全体を読んでから、[同意]ボタンをクリックして、操作を続けます。



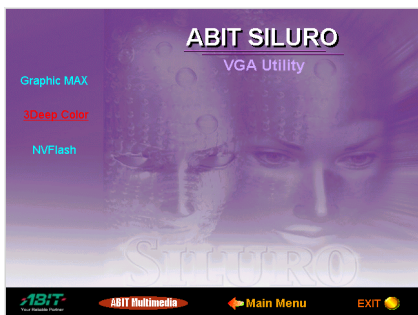
7. Graphic Max 画面が表示されたら、2つのスライダを使用して、“コアクロック周波数”と“メモリクロック周波数”を調整することができます。これらの値は、よく注意して調整してください。

4-4. 3Deep Color

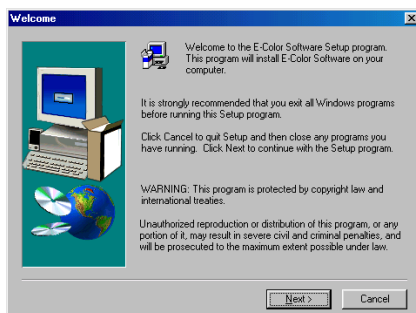
3Deep Color は、すべての 2D と 3D ゲーム用に、照明、陰影および色を補正するためのソフトウェアユーティリティです。オンラインの競争者に比べて、よりリアルなグラフィックスと優れた効果、さらには「最初に見た者が、最初に撃つ」の利点を得られます。最後に、モニターのコントロールから手を放しても - レーザー照準のロケット発射台のウォームトリガ上の、元の位置に戻すことができます。



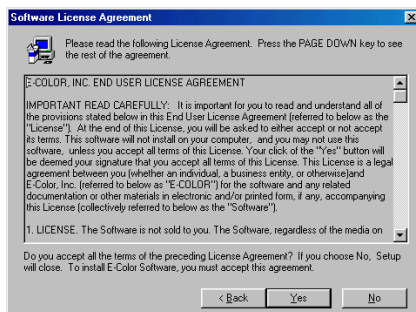
1. インストールディスクを CD-ROM ドライブに挿入します。[VGA ユーティリティ] をクリックします。



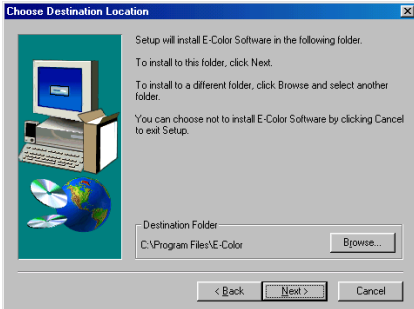
2. [3Deep カラー] をクリックします。



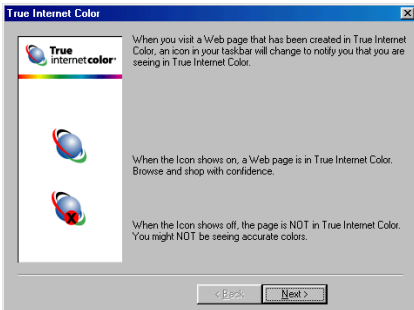
3. [次へ>] をクリックします。



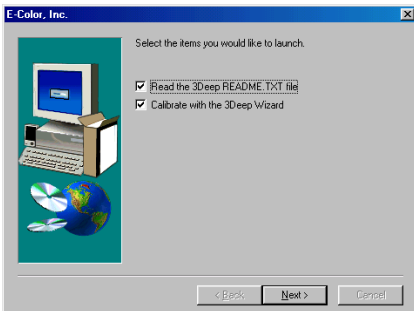
4. [はい] をクリックします。



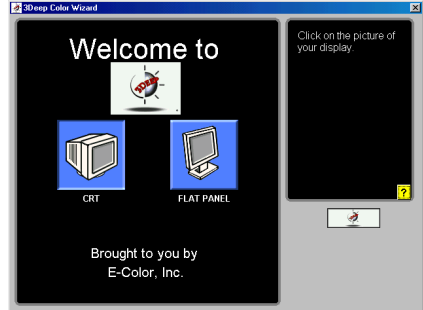
5. [次へ>]をクリックします。



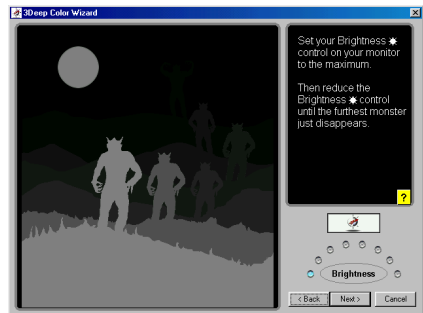
6. [次へ>]をクリックします。



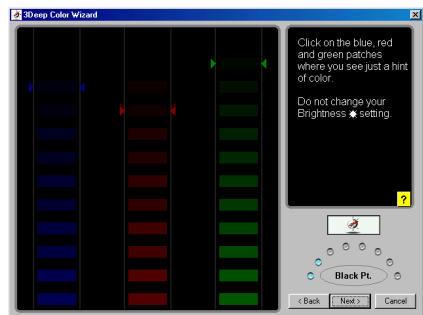
7. [次へ>]をクリックします。



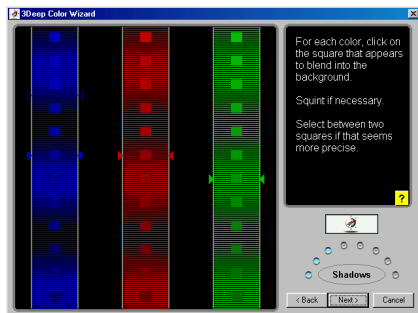
8. 3Deep カラーウィザードが表示されます。ディスプレイの種類として、CRT またはフラットパネルの絵をクリックします。



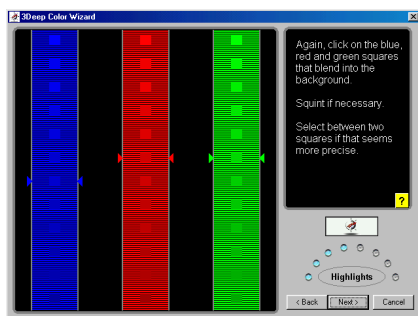
9. モニターの明るさのコントロールを最大に設定してから、画面の奥の画像が見えなくなるまで明るさのコントロールを下げます。



10. 青、赤、緑のパッチをクリックすると、色のヒントが与えられます。ここで、モニターの明るさを変更しないでください。



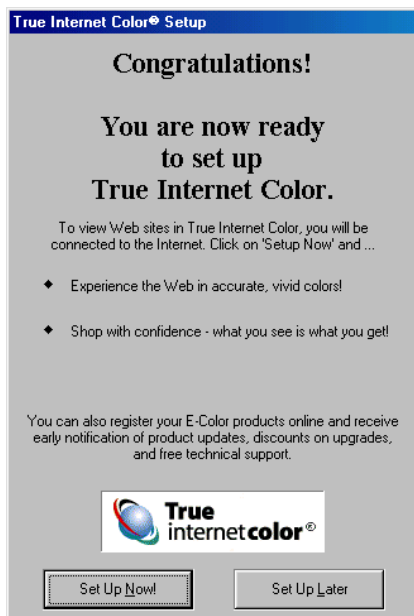
11. 背景に溶け込むように、青、赤、緑の正方形をクリックします。



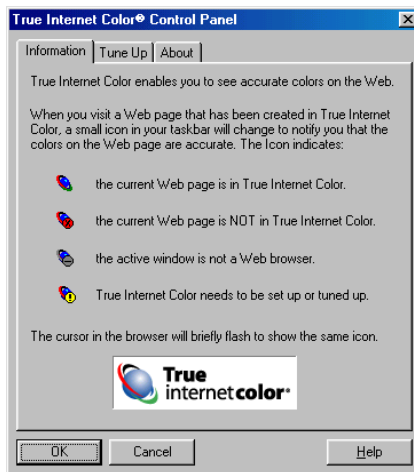
12. 背景に溶け込むように、青、赤、緑の正方形をクリックします。



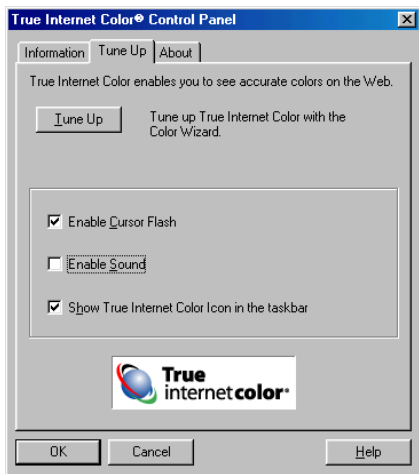
13. [終了]をクリックして、3Deep Colorセットアップを終了します。



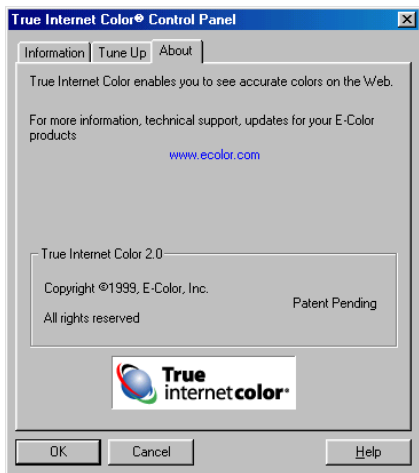
14. [今セットアップを行う!]をクリックして、真のインターネットカラーをセットアップします。



15. このタブは、タスクバーに表示される各アイコンの意味を説明しています。



16. このタブでインターネットカラーを微調整します。



17. このタブは、E-ColorのWebサイト、および真のインターネットカラーのバージョンを示しています。

4.5. ディスプレイトレイアイコン

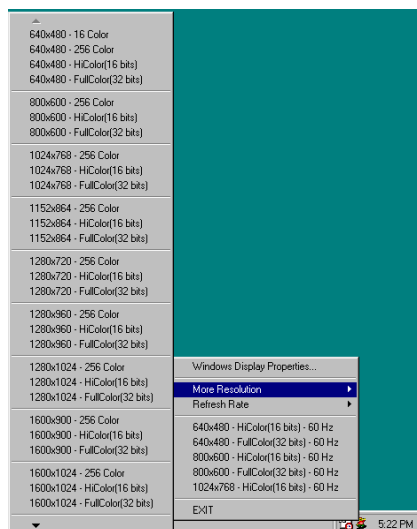
ディスプレイドライバのインストール後、タスクバーのステータス領域にディスプレイと例アイコンが表示されます。このアイコンをクリック、または右クリックすると、このグラフィックスアクセラレータの機能ショートカットである、ディスプレイトレイが開きます。

注

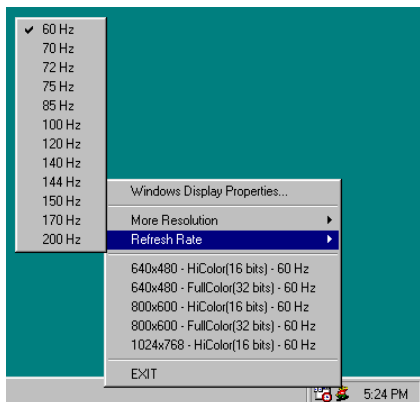
画面のプロパティをコントロールするには、このディスプレイトレイアイコンをクリックする他にも、Windows のデスクトップ領域を右クリックして、[プロパティ] → [設定] → [詳細]をクリックし、適切なタブをクリックしてディスプレイの設定を変更する方法があります。



1. タスクバーのステータス領域で、このディスプレイトレイアイコンを右クリックします。



2. メニューがポップアップ表示されます。カーソルを[詳細解像度]アイテムに移動し、全体の解像度表を調べます。ここで、希望するディスプレイ解像度を直接選択することができます。



3. ディスプレイアダプタのリフレッシュレートを変更したい場合、カーソルを[リフレッシュレート]に移動すると、ここで希望するリフレッシュレートを直接選択することができます。

お使いのディスプレイモニターが選択するリフレッシュレートより高いリフレッシュレートをサポートしているか確認してください。これより低いと、モニターが正常に表示を行わない場合があります。詳細な仕様については、ディスプレイモニターのユーザーズマニュアルを参照してください。

[Windows の画面のプロパティ]をクリックし、画面のプロパティのセットアップを介してください。

4. [終了]を選択して、このプログラムを終了します。

4-6. BIOS フラッシングユーティリティ

最新の SILURO™ MX200/MX400/T200/T400 ドライバまたは BIOS ファイルは、販売店で、または当社の Web サイト <http://www.abit.com.tw> から直接更新することができます。

注

フラッシュユーティリティを使用して BIOS のフラッシュを行うとき、画面は約 20~25 秒間ブランクになります。これは、正常の状態です、故障ではありません。この間は、コンピュータを再起動しないでください。さもなければ、フラッシュに失敗することがあります。

1. コンピュータを DOS 環境で再起動します。または、Windows® 95/98 画面で DOS プロンプトを開きます。
2. インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入します。
3. パス D:\NVFLASH. (D は CD-ROM ドライブの文字を表しています) から、新しいディレクトリに DOS4GW.EXE と NVFLASH.EXE をコピーします。
4. BIOS バイナリファイルを新しいディレクトリにコピーします。
5. 新しいディレクトリを変更し、次のコマンドを入力します。
NVFLASH -F[ファイル名]. ([ファイル名] は、BIOS バイナリファイルの名前です)。
それから、Enter キーを押します。プログラムはディスプレイカードの BIOS のフラッシングを開始します。
6. フラッシュが完了したら(画面には、画像が再び表示されます)、コンピュータシステムを再起動して、フラッシュを有効にしなければなりません。

以下のコマンドは、NVIDIA Flash ROM プログラミングユーティリティ V3.18 に対するもので、参照用です。

NVIDIA Flash ROM ユーティリティ v03.18 コマンドリスト:

使用例: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

- f<ファイル名> <ファイル名>を使用して、ROM をフラッシュして、比較を行い、そして ~CRC32.
- <ファイル名> -f と同じだが、確認を要求。
- b<ファイル名> ROM を読み込み<ファイル名>に保存。
- k<ファイル名> ROM を読み込み、<ファイル名>と比較。
- x<ファイル名> TV データをファイルから AT29LV512、SST29LE/VE512 SST39VF512 に Xfer.
- v<ファイル名> ファイルバージョンを表示し ~CRC32 (ファイル名がない場合、ROM として振る舞う)。
- t ROM の 256 バイトを、オフセット C000h で表示。
- e ROM を消去。
- d ROM の 256 バイトを、オフセット 0 で表示。

-c	サポートされる EEROM をチェック。
-l	キーボードの LED を点灯しない。
-p	ROMfile & chip PCI VenID、DevID が一致しない場合、一時停止しない。
-u	ROMfile & chip PCI サブシステム ID が一致しない場合、一時停止しない。
-h	他のタスクが完了した後に PC を再起動。
-w	書き込み保護された ROM (一部の ROM 上でのみ動作)。
-r	ROM の書き込みを削除 (一部の ROM 上でのみ動作)。
-a	サポートされるデバイスの索引をすべて一覧表示。
-g<デバイス id>	特定のデバイス索引を強制。
-i<インスタンス>	特定のデバイスインスタンスを強制(-g とともに使用)。
-?	この画面を表示。
-s#	サイレンスレベル:
既定値	すべてのプログラムメッセージ、すべてビーブ音。
#=1	プログレスメッセージなし、ビーブ音なし。
#=2	プログレスメッセージなし、プログレスビーブ音なし。
#=3	プログレスメッセージなし。
#=4	プログレスメッセージなし。
#=5	ビーブ音なし。

NVFLASH はこれらの EEPROM をサポートします:

SST	29EE512	64Kx8	5.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(BF,5D)
SST	29LE/VE512	64Kx8	2.9,2.7V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(BF,3D)
SST	29EE010	128Kx8	5.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(BF,07)
SST	29LE/VE010	128Kx8	2.9,2.7V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(BF,08)
SST	39VF512	64Kx8	2.7-3.6V,	1B ページ、	4k blk,	Man,Dev=(BF,D4)
SST	39VF010	128Kx8	2.7-3.6V,	1B ページ、	4k blk,	Man,Dev=(BF,D5)
SST	39SF010	128Kx8	5.0V,	1B ページ、	4k blk,	Man,Dev=(BF,B5)
SST	29EE020	256Kx8	5.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(BF,10)
SST	29LE/VE020	256Kx8	2.9,2.7V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(BF,12)
SST	39VF020	256Kx8	2.7-3.6V,	1B ページ、	4k blk,	Man,Dev=(BF,D6)
Atmel	29C512	64Kx8	5.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,5D)
Atmel	29C010A	128Kx8	5.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,D5)
Atmel	29LV512	64Kx8	3.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,3D)
Atmel	29LV/BV010A	128Kx8	3.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,35)
Atmel	49F512	64Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,03)
Atmel	49F001	128Kx8	5.0V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,05)
Atmel	49F001T	128Kx8	5.0V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,04)

Atmel	49F010	128Kx8	5.0V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,87)
Atmel	49(H)BV/LV01	128Kx8	2.7-3.6V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,17)
Atmel	49LV_BV002	256Kx8	3.0,2.7V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49LV_BV002T	256Kx8	3.0,2.7V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,0B)
Atmel	29F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(1F,BA)
AMD	29LV010	128Kx8	2.7vV,	1B ページ、	16k blk,	Man,Dev=(01,6E)
AMD	29LV001T	128Kx8	2.7vV,	1B ページ、	16k blk,	Man,Dev=(01,ED)
AMD	29LV001B	128Kx8	2.7vV,	1B ページ、	16k blk,	Man,Dev=(01,6D)
MX	29F001T	128Kx8	5.0V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(C2,18)
MX	29F001B	128Kx8	5.0V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(C2,19)
ST	M29W512B	64Kx8	2.7-3.6V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(20,27)
WBond	W29EE512	64Kx8	5.0V,	128B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(DA,C8)
PMC	39LV512R	64Kx8	3.0-3.6V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(9D,1B)
PMC	39LV010R	128Kx8	3.0-3.6V,	1B ページ、	0k blk,	Man,Dev=(9D,1C)
PMC	29F002	256Kx8	3.0-3.6V,	1B ページ、	4k blk,	Man,Dev=(9D,1D)

付録 A. ディスプレイモード表

下の表は、参照用です。ディスプレイモードは、お使いのモニターによって異なります。結果のディスプレイは、この表に一致しない場合もあります。The

解像度	色	垂直リフレッシュレート
640x480	8/16/32 ビット	60Hz~240Hz
800x600	8/16/32 ビット	60Hz~240Hz
1024x768	8/16 ビット	60Hz~240Hz
1024x768	32 ビット	60Hz~200Hz
1152x864	8/16 ビット	60Hz~200Hz
1152x864	32 ビット	60Hz~170Hz
1280x960	8/16 ビット	60Hz~170Hz
1280x960	32 ビット	60Hz~150Hz
1280x1024	8/16 ビット	60Hz~170Hz
1280x1024	32 ビット	60Hz~150Hz
1600x900	8/16 ビット	60Hz~150Hz
1600x900	32 ビット	60Hz~120Hz
1600x1200	8/16 ビット	60Hz~120Hz
1600x1200	32 ビット	60Hz~100Hz
1920x1080	8/16 ビット	60Hz~100Hz
1920x1080	32 ビット	60Hz~85Hz
1920x1200	8/16 ビット	60Hz~100Hz
1920x1200	32 ビット	60Hz~85Hz
1920x1440	8/16 ビット	60Hz~85Hz
1920x1440	32 ビット	60Hz~75Hz
2048x1536	8/16 ビット	60Hz~75Hz
2048x1536	32 ビット	60Hz



付録 B. 製品 FAQ

当社では、参考のために、頻繁に問合せられる質問と回答を集めました。問題や質問に関するより詳細な支援が必要になる場合は、付録 C の「技術サポートの受け方」をご覧ください。

Q1. SILURO™ GF2 MX 製品にはどのドライバを使えばいいのですか？

最大の性能を得るには、カードのパッケージに付属する ABIT 製ドライバをまず使用してください。しかし、NVIDIA™では、その Web サイトで更新された参照ドライバ(“Detonator”ドライバ)を提供しています。NVIDIA™ は消費者に直接製品を販売していないため、お客様の質問に答えるための顧客サポートセンターを設けていないことを心に留めておいてください。

Q2. どんな API を、SILURO™ GF2 MX はサポートしていますか What's APIs does the SILURO™ GF2 MX support?

2D および 3D の業界標準の API をサポートしますが、これには DirectX と OpenGL が含まれます。メーカー独自の API はサポートしません。

Q3. アプリケーションが SILURO™ GF2 MX のサポートしない API を使用している場合、どうなりますか？

ゲームはハードウェアアクセラレーションを使用する代わりに、ソフトウェアのレンダリングモードに切り替わります。

Q4. 私の使っている SILURO™ GF2 MX では Glide を実行できません。どうしてですか？

Glide はメーカー独自の API で、ごく限られた数のゲームに対してだけ適用されます。ソフトウェア開発者の 90%以上は、業界標準の API のどれかに対して開発しています。

Q5. GPU とは何ですか？

GPU とは、Graphics Processing Unit(グラフィックス処理ユニット)の頭字語です。GPU は、変換、照明、トライアングルセットアップ/クリッピングおよびレンダリングエンジンを統合したシングルチッププロセッサで、毎秒 1000 万以上の多角形を作成することができます。

Q6. PC 業界における GPU の影響力はどのようなものですか？

GPU は性能と画像フィデリティにおいて、従来とはまったく異なる技術で、PC 業界をこれから根本的に変えるものとなるはずで、3D アプリケーションは、がらっと様相を変えたものになります。

Q7. SILURO™ GF2 MX が既存のゲームを実行しているとき、性能で何らかの相違は見られますか？

はい！現在のゲームとアプリケーションは、特に 1024 x 768 以上の解像度では、SILURO™ GF2 MX の高い充填速度から恩恵を受けることになります。

Q8. SILURO™ GF2 MX の性能は、CPU に依存しますか？

SILURO™ GF2 MX は、どのような CPU でも高性能を發揮します。さらに、SILURO™ GF2 MX の統合された変換と照明エンジンにより、開発者は性能を犠牲にすることなしに、形

状の複雑さを増すことが可能になります。開発者は、CPU の馬力を最大限に利用して、よりリアルな物理特性、人工知能、ゲームプレイに適用することができます。

Q9. SILURO™ GF2 MX の統合された T&L エンジン、Microsoft® DirectX® 7 と一緒に使用することはできますか？

はい、できます。SILURO™ GF2 MX と DirectX® 7 は、協力して設計されたため、最大の性能と互換性を達成することができます。

Q10. SILURO™ GF2 MX が T&L 計算を実行しているホスト CPU からアンロードされる場合、CPU には何が残るのですか？

T&L 計算をアンロードすることで、CPU は帯域幅を与えられ、物理特性、人工知能およびキャラクタアニメーションに対する品質レベルを大幅に改善することができます。

Q11. DirectX® 7 は、SILURO™ GF2 MX の T&L エンジンを利用するように要求されているのですか？

いいえ。ハードウェア T&L は mOpenGL® でも DirectX® 7 でも、使用することができます。

Q12. テクスチャ圧縮はサポートされていますか？

はい、サポートされています。SILURO™ GF2 MX は、DX6 テクスチャ圧縮を 5 つともサポートしています。

Q13. どのような種類のバンプマッピングを、SILURO™ GF2 MX はサポートしていますか？

SILURO™ GF2 MX は、シングルパスのエンボスおよびドットプロダクトのバンプマッピングをサポートしています。その統合された T&L 形状パワーを使用して、SILURO™ GF2 MX は性能を犠牲にすることなしに、よりリアルな「バンプ」効果を可能にしています。

Q14. 私の MPEG プレイヤーのビデオ画像が貧弱ですが、どうしてですか？

まず、システムに DirectX® 6 以降のバージョンがインストールされているかチェックする必要があります。これがインストールされていないと、MPEG プレイヤーはハードウェアアクセラレーションモード(DirectDraw)を利用することができません。

第 2 に、ディスプレイ解像度、発色数、またはリフレッシュレートを下げてみてください。これにより、MPEG プレイヤーがハードウェアアクセラレーションモードを使用できるようになります。

第 3 に、ディスプレイモードを VGA から TV に切り替え、どちらのビデオ品質の方が優れているかを調べます。

Q15. ゲームやアプリケーションが「第 3 のアクセラレーションハードウェアを検出しました」というメッセージを出します。

一般に、3D モードは 16 ビットまたは 32 ビットの発色数でのみ動作します。発色数を 16 ビット(high color)に変更してください。同時に、DirectX か OpenGL ライブラリが完全にインストールされているかもチェックしてください。または、低いディスプレイ解像度への変更を試みてください。


Q16. DirectX またはアプリケーションが、「AGP メモリは使用できません」というメッセージを出します。


Windows® 95 が OSR2.1 以降のバージョンではありません。または、DirectX が 6.0 以降のバージョンではありません。一部の AGP チップセットは適切なドライバをインストールする必要があります。さもなければ、正常に機能しません。また、マザーボード BIOS が AGP アバチャサイズに対応しているかもチェックしてください。AGP アバチャサイズに対して、64MB 以上をサポートしている必要があります。

Q17. 技術サポートの受け方


何らかの問題に遭遇し、当社の技術スタッフから支援が必要になった場合、技術サポート用紙に必要事項を記入し、販売店または当社の技術サポートメールボックスにお送りください。メールボックスのアドレスは technical@abit.com.tw です。可及的速やかに、お客様の問題を解決するように努力いたします。お使いの装置に特有の情報を提供する必要があります。また、どんな問題に直面しているのかを詳しく説明してください。こういったことは、当社の技術スタッフがお客様の問題を速やかに分析する上で役に立つ情報です。

技術サポート用紙にアスタリスク“*”でマークの付いたアイテムに関して、情報が必要です。


 テクニカルサポート用紙

 会社名：

 電話：

 担当者：

 Fax：

 E-mail：

VGAカードのモデル名	*	VGAカード BIOSバージョン	*
マザーボードのメーカー、モデル名、チップセット	*	VGA カードソフトウェアとドライバのバージョン	*
OS	*	モニタの製造元とモデル名	*
ハードウェア		タイプ	仕様
CPU のタイプと速度		*	
HDD	<input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2		
CD-ROM	<input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2		
システムメモリ (SDRAM)	*		
アドオンカード	*		

 詳細：



付録 C. テクニカルサポートの受け方

(web サイト) <http://www.abit.com.tw>

(北米地区) <http://www.abit-usa.com>

(ヨーロッパ地区) <http://www.abit.nl>

ABIT 製品をお買い上げいただきましてありがとうございます。ABIT はディストリビュータ、リセラー、システムインテグレータを通じて販売されており、エンドユーザー様への直接販売はいたしておりません。テクニカルサポート部門へお問い合わせいただく前に、リセラーやシステムインテグレータへお尋ねください。システムはこれらのチャンネルを経由して販売されていますので、どのように対処すればよいのか良く理解しているはずで

弊社はすべてのユーザー様に最良のサービスを提供できるよう心がけております。できるだけすばやい応対を第一に考えておりますが、毎日世界各国から多数のお問い合わせや膨大な数の Email が寄せられていますため、現段階ですべてのお問い合わせにお答えすることは困難です。したがって、Email でお問い合わせいただきましても返答いたしかねる場合もありますのでご了承ください。

弊社は最高の品質と互換性を提供するために、互換性テストや信頼性テストを繰り返し行っております。テクニカルサポートやサービスが必要な場合は、**必ず最初に製品を購入されたリセラーにお問い合わせ**ください。

最高のサービスをお届けするためにも、弊社にお問い合わせいただく前に下記に示す手順にしたがってください。一人でも**多くのお客様**に最良のサービスをご提供できるよう、皆様のご協力をお願いいたします。

1. **マニュアルを確認する** 簡単なようですが、マニュアルの作成には細心の注意を払っております。マニュアルには単にマザーボードに関する情報だけでなく、それ以外の情報も多数含まれています。ボードに付属されている CD-ROM にはドライバのほかに、マニュアルも含まれています。どちらもお持ちでない方も、Web サイトの [プログラムダウンロード] か FTP サーバ <http://www.abit.com.tw/download/index.htm> からダウンロードできます。
2. **最新の BIOS、ソフトウェア、ドライバをダウンロードする** 弊社の Web サイトの [プログラムダウンロード] で最新の BIOS を確認してください。BIOS はバグや不具合を修正するためにたびたび更新されます。また**周辺機器カードメーカーからも最新ドライバをダウンロード** できます。

3. **Web サイトで ABIT 専門用語ガイドと FAQ をチェックする** ABIT はより便利な FAQ の作成に努めております。皆様のご意見をお聞かせください。新しいトピックについては HOT FAQ をご覧ください。
4. **インターネットニュースグループ** これらは優れた情報源であり、多くの人々がお互いに情報を交換し合う場所です。ABIT のインターネットニュースグループは alt.comp.periphs.mainboard.abit にあり、人々が自由に情報を交換したり、自分たちの経験を議論し合える理想的なサイトです。あなたが疑問に思うことは、以前すでにどこかの誰かが質問している可能性があります。ここは公共のインターネットニュースグループであり、皆さんが自由に討議できるように提供されています。以下に最も人気のあるものを挙げておきます。
alt.comp.periphs.mainboard.abit
comp.sys.ibm.pc.hardware.chips
alt.comp.hardware.overclocking
alt.comp.hardware.homebuilt
alt.comp.hardware.pc-homebuilt
5. **リセラーへ問い合わせる** ABIT 認定ディストリビュータはテクニカルな問題に関するソリューションを最も速く提供することができます。弊社はディストリビュータを通じてリセラーやショップに製品を販売しています。リセラーはユーザーのシステム設定に詳しいはずですので、弊社よりも効果的にソリューションを提供できるはずですので。なぜならリセラーは再び商品を購入されるお客様や、他のお客様をご紹介下さるお客様を大切にするからです。リセラーはシステムをインテグレートした上で販売しているため、システムの設定や問題について詳しい知識を持っています。リセラーにはそれぞれの返却、返品規則があります。どのようなサービスが受けられるかによって、お客様が次回もそのリセラーを利用するかどうかの指標となります。
6. **ABIT に問い合わせる** ABIT に相談する必要がある場合は、ABIT テクニカルサポート部に直接 Email をお寄せ下さい。まず最寄の支店のサポートチームスタッフに相談してください。彼らは各地域の状況に詳しく、どのリセラーがどの製品サービスを取り扱っているかを良く理解しています。毎日膨大な数のお問い合わせをいただく関係上、すべてのお問い合わせにお答えすることはできません。リセラーを通じて販売しておりますため、エンドユーザーの皆様すべてに対応することができません。しかし、すべてのお客様にサービスを提供できるよう最善を尽くしてまいります。さらに、テクニカルサポートチームの多くが英語を第二外国語としておりますため、お問い合わせの際は分かりやすい表現でお願いします。不明瞭な文章は避け、問題の要点だけを分かりやすくお知らせください。またシステム構成は必ずお書き添え下さい。各支店の問い合わせ先は以下のとおりです。

北米と南米の場合は以下に連絡してください:

ABIT Computer (USA) Corporation

46808 Lakeview Blvd.

Fremont, California 94538 U.S.A.

sales@abit-usa.com

technical@abit-usa.com

Tel: 1-510-623-0500

Fax: 1-510-623-1092

英国とアイルランドの場合:

ABIT Computer Corporation Ltd.

Unit 3, 24-26 Boulton Road

Stevenage, Herts SG1 4QX, UK

abituksales@compuserve.com

abitektech@compuserve.com

Tel: 44-1438-228888

Fax: 44-1438-226333

ドイツとベルネックス三国(ベルギー、オランダ、ルクセンブルク):

AMOR Computer B.V. (ABIT's European Office)

Van Coehoornstraat 7,

5916 PH Venlo, The Netherlands

sales@abit.nl

technical@abit.nl

Tel: 31-77-3204428

Fax: 31-77-3204420

上記以外の国の場合は、全て以下に連絡してください:

台湾本社

本社に連絡するときは、所在地が台湾で、8+GMT であることにご注意ください。さらに、休日がお客さまの国とは異なる場合もあります。

ABIT Computer Corporation

3F-7, No. 79, Sec. 1, Hsin Tai Wu Rd.

Hsi Chi, Taipei Hsien, Taiwan

sales@abit.com.tw

market@abit.com.tw

technical@abit.com.tw

Tel: 886-2-2698-1888

Fax: 886-2-2698-1811

7. **RMA サービス** システムが正常に動作していたにもかかわらず、突然停止してしまった場合は（しかも最新新しくソフトウェアやハードウェアをインストールしていない場合）、コンピュータが故障している可能性があります。製品を購入されたリセラーへお問い合わせください。RAM サービスをご利用いただけます。
8. **ABIT に互換性の問題を報告する** 毎日膨大な数の Email が送信されてくるため、弊社は特定のメッセージに優先的に対応させていただいております。したがって、システム設定の詳細と、エラーの症状が詳しく記載されている互換性の問題を優先させていただきます。それ以外のご質問については、残念ながら直接ご回答いたしかねる場合があります。ただし、一人でも多くのユーザーの方が情報を共有できるように、お寄せいただいたご質問はインターネットニュースグループに掲載される場合があります。定期的にニュースグループをチェックしてください。

ありがとうございます、ABIT Computer Corporation

<http://www.abit.com.tw>