
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.	異なるモデル.....	1-1
1-3.	仕様.....	1-2
	SILURO MX200 :	1-2
	SILURO T200 :	1-3
	SILURO MX400 :	1-4
	SILURO T400 :	1-5
1-4.	機能と利点.....	1-6
1-5.	ディスプレイモード表.....	1-8
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
	新しいシステム :	2-1
	既存の VGA カードを搭載するシステム :	2-2
2-2.	VGA の出力接続.....	2-3
2-3.	VGA/TV の出力接続.....	2-4
第 3 章	ディスプレイドライバのインストール.....	3-1
3-1.	WINDOWS 98/ME	3-1
	インストールディスクを通した自動セットアップ :	3-1
3-2.	WINDOWS 2000	3-3
	プラグアンドプレイのセットアップ :	3-3
	インストールディスクを通した自動セットアップ :	3-5
第 4 章	ユーティリティのセットアップ.....	4-1
4-1.	ディスプレイプロパティの設定.....	4-1
	設定.....	4-1
	拡張デスクトップモード :	4-3
	全般.....	4-5



アダプタ	4-6
モニタ	4-6
性能.....	4-8
色管理.....	4-8
GeForce2 MX.....	4-9
3D エイリアス防止設定：	4-10
Direct3D 設定：	4-11
Direct3D の詳細：	4-13
OpenGL 設定：	4-14
オーバーレイコントロール：	4-16
Video Mirror コントロール：	4-18
ハードウェアオプション：	4-19
デスクトップユーティリティ：	4-20
NVIDIA デスクトップマネージャ	4-21
アプリケーション管理：	4-21
ホットキー：	4-22
グローバルな設定：	4-22
ズーム：	4-23
TwinView.....	4-24
Windows 98/ME の場合：	4-24
Windows 2000 の場合：	4-26
デバイス設定.....	4-28
デバイスの選択：	4-28
TV 出力：	4-29
色修正：	4-30
画面調整：	4-31
ディスプレイタイミング：	4-31
4-2. WINDVD.....	4-32
4-3. DIRECTX.....	4-35
4-4. GRAPHIC MAX	4-37
4-5. 3DEEP COLOR.....	4-41
4-6. ディスプレイトレイアイコン	4-47
4-7. BIOS フラッシングユーティリティ	4-49

付録 A. テクニカルサポートの受け方.....A-1



第 1 章 はじめに

1-1. 機能

ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400 グラフィックスカードをお買い上げいただきましてありがとうございます。本製品はグラフィックス愛好家のためのもっとも先進的なソリューションです。

ABIT SILURO GF2 MX グラフィックスカードは、NVIDIA GeForce2 MX グラフィックス処理装置 (GPU)、最大 2.7GB/秒(MX400/T400)のバンド幅を備えた内蔵の高速メモリ、TwinView アーキテクチャにより作動し、今日入手可能な、ビジュアル的にもっとも強力で完璧なグラフィックス経験を提供します。

SILURO MX200/MX400/T200/T400 は WinDVD, Graphic Max, 3Deep Color など他の新機軸と結び付いて、グラフィックスに関するすべてのニーズだけでなくオプションの TV-アウトの要求を満たし、3D ゲームから HDTV、DVD、デジタルの創作、編集、インターネットのブラウジングにいたるまでの、幅広い範囲のアプリケーションを可能にしています。

この ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400 グラフィックスカードを使用することで、ダイナミックでリアルな 3D ワールドを見るだけでなく経験することができます。

1-2. 異なるモデル

SILURO MX200:

32MB フレームバッファ + VGA

SILURO T200:

32MB フレームバッファ + VGA + TV-アウト

SILURO MX400:

64MB フレームバッファ + VGA

SILURO T400:

64MB フレームバッファ + VGA + TV-アウト

1-3. 仕様

SILURO MX200 :

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

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セッサ(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

SILURO T200 :**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

TV-アウト

- 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

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セッサ(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

SILURO MX400 :**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 バッファ
- DirectX 7.0 および DirectX 6.0、DirectX 5.0 を完全にサポート

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セッサ(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

SILURO T400 :**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 バッファ
- DirectX 7.0 および DirectX 6.0、DirectX 5.0 を完全にサポート

TV アウト

- 統合された NTSC/PAL エンコーダによるディジタル 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

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セッサ(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

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、コンテンツデベロッパが高品質で、32 ビットのカラーテクスチャ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. 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。

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

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 スロットを搭載するマザーボードにだけ取り付けることができます。このカードは細心の注意を払って取り扱い、取り付ける前にシステムの電源装置からプラグを抜いてあることを確認してください。

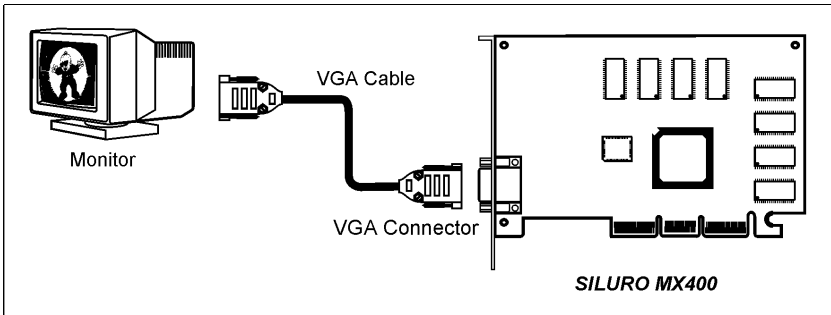
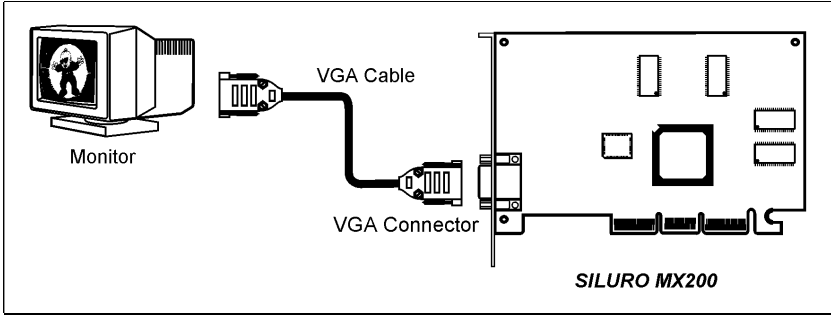
新しいシステム：

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。

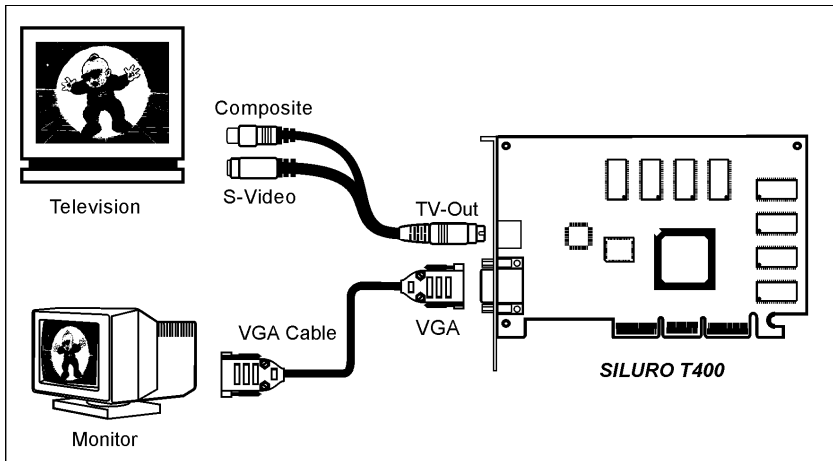
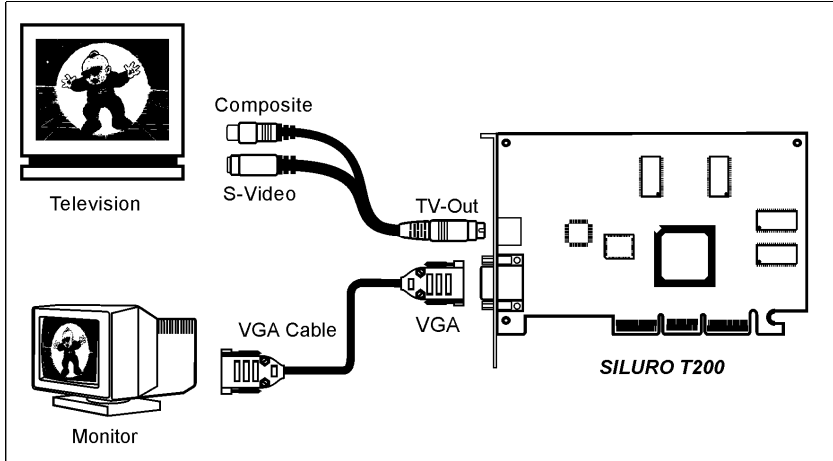
既存の VGA カードを搭載するシステム：

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 の出力接続



2-3. VGA/TV の出力接続



第3章 ディスプレイドライバのインストール

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/ME

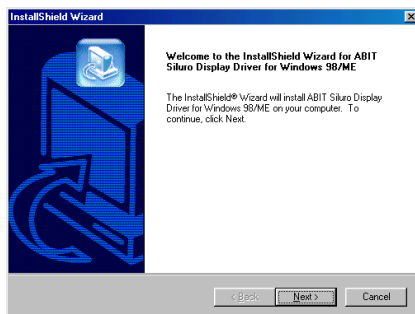
インストールディスクを通じた自動セットアップ：

1. Windows を起動します。インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、インストールプログラムが自動的に実行されます。実行しない場合、このインストールディスクのルートディレクトリにある実行ファイルを実行してください。実行後、セットアップ画面が表示されます。

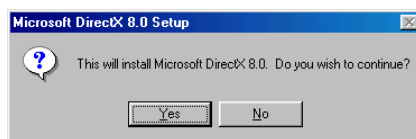


[ドライバのインストール] をクリックすると、インストールが開始します。

2. ようこそ画面が表示されます。[次へ] をクリックすると、インストールが開始します。



3. DirectX をインストールする場合は“**Yes**”（はい）をクリックし、画面上の指示に従ってセットアップを完了します。



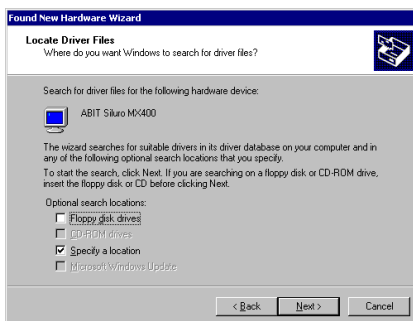
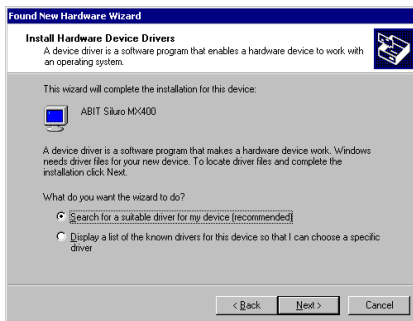
DirectX をインストールしない

場合は“**No**”（いいえ）をクリックし、コンピュータを再起動します。

3-2. Windows 2000

プラグアンドプレイのセットアップ：

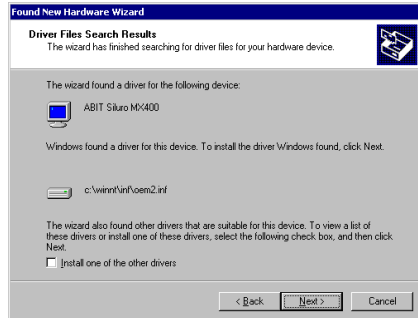
1. Windows を起動します。
Windows がグラフィックスカードを検出すると、[新しいハードウェアの検出ウィザード] ダイアログ ボックスが表示されます。“Next>” (次へ) をクリックします。
2. [デバイスに最適なドライバを検出する] (推奨) を選択し、“Next>” (次へ) をクリックします。
3. [場所を指定] を選択し、“Next>” (次へ) をクリックします。



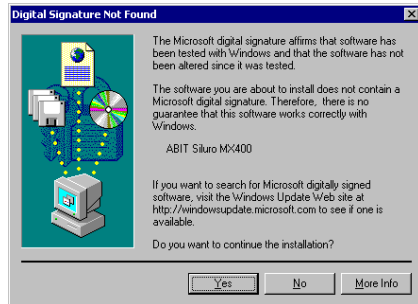
4. インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入します。[参照] ボタンを使用するか、パス“D:\Driver\Win2K”を入力します。ここで、D:は CD-ROM ドライブの番号です。[OK] を押して、操作を続けます。



5. ウィザードがこのデバイスに適したドライバを検出しました。“Next” (次へ) をクリックして、続行します。



6. [はい] をクリックして、続行します。



7. Windows はこのデバイスに適したソフトウェアのインストールを完了しました。“Finish” (終了) をクリックして、ウィザードを閉じます。

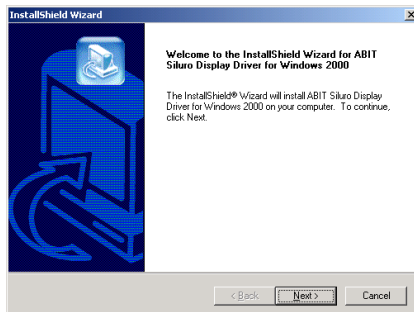


インストールディスクを通じた自動セットアップ：

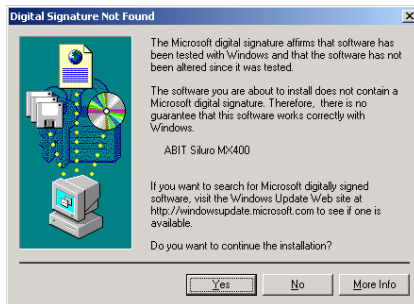
1. Windows を起動します。インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、インストールプログラムが自動的に実行されます。実行しない場合、このインストールディスクのルートディレクトリにある実行ファイルを実行してください。実行後、セットアップ画面が表示されます。[ドライバのインストール] をクリックすると、インストールが開始します。



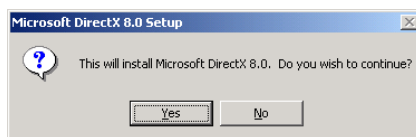
2. ようこそ画面が表示されます。[次へ] をクリックすると、インストールが開始します。



3. [はい] をクリックして、続行します。



4. DirectX をインストールする場合は“**Yes**”（はい）をクリックし、画面上の指示に従ってセットアップを完了します。



DirectX をインストールしない

場合は“**No**”（いいえ）をクリックし、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. ディスプレイプロパティの設定

Windows の画面プロパティはコントロールパネルにあり、アダプタ、モニタ、パフォーマンス、色の管理、ディスプレイの位置、Twin View 機能などに関する調整を行うことができます。

Windows の画面プロパティを使用するには、タスクバーのステータス領域にある [ABIT ディスプレイトレイ] アイコンを右クリックし、Windows の [画面プロパティ] をクリックして入るか、98/ME/2000 のデスクトップを右クリックし、[プロパティ] → [設定] → [詳細] をクリックして入ります。

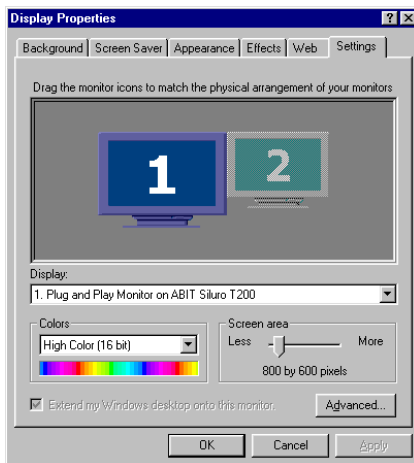
設定

このタブは、モニタを意味するアイコンを表示します。複数のアイコンが表示されている場合、それぞれのアイコンをクリックして対応するモニタの大きい数字の方を見てください。そのモニタの設定は、ディスプレイ、色、および画面の領域で行います。

- **ディスプレイ:** 取り付けられているすべての PCI と AGP ビデオアダプタを表示します。プライマリモニタのアダプタは位置 1 にあります。追加モニタを使用するには、そのビデオアダプタをクリックし、

Windows デスクトップをこのモニタ上で移動できるようにするのチェックボックスをクリックします。

- **色:** ディスプレイに表示されているモニタのビデオアダプタの、現在の色設定を表示します。異なる色設定を使用するには、下矢印をクリックし、希望する設定をクリックします。



- **画面の領域:** ディスプレイに表示されているモニタのビデオアダプタの、現在の画面の領域設定を表示します。スライダをドラッグして、希望する画面領域を指定します。ピクセルの数字が大きければ大きいほど、画面に多くの情報を表示できます。
- **Windows デスクトップをこのモニタ上で移動できるようにする:** モニタを選択すると、そのビデオアダプタがディスプレイに表示されます。このチェックボックスは、位置 2 以上のビデオアダプタに対してのみ使用可能です。
- **詳細:** このボタンをクリックすると、ディスプレイに表示されるビデオアダプタの [プロパティ] ダイアログボックスが開きます。

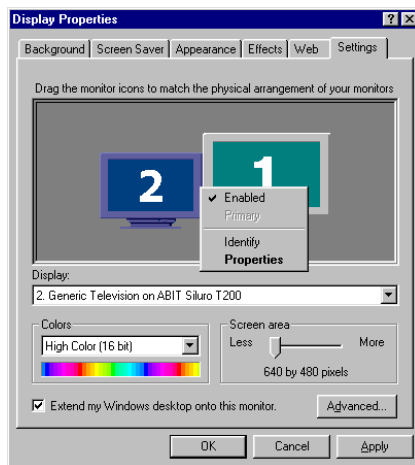
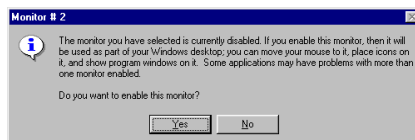
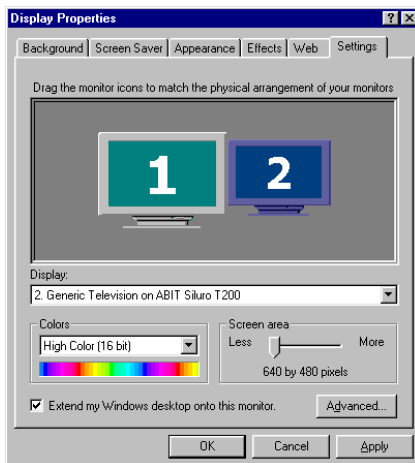
拡張デスクトップモード：

複数のアイコンが表示されている場合、モニタ間の項目の移動方法を示している位置まで、それらのアイコンをドラッグします。例えば、2 台のモニタを使用していて、左から右にドラッグして 1 台のモニタからもう 1 台のモニタに移動したい場合、アイコンを左右に並べて配置します。上下にドラッグしてモニタ間で項目を移動したい場合、1 つのアイコンをもう 1 方のアイコンの上に置きます。アイコンの位置は、お使いのモニタの物理的位置に対応している必要はありません。つまり、モニタが横に並んでいる場合でも、アイコンを上下に配置することができます。

拡張デスクトップモードを起動する：

プライマリモニタとセカンダリモニタが、カードに正しく接続されていることを確認します。モニタ 2 をクリックします。問合せ画面がポップアップ表示されます。[はい] をクリックしてから、[画面のプロパティ] メニューで [OK] をクリックします。

セカンダリモニタを配置する： モニタ 2 をクリックし、それをモニタ 1 の上までドラッグします。モニタ 2 の傍のモニタ 1 の横に配置された Windows オブジェクトが、モニタ 2 の上に表示されます。モニタ 2 を右クリックすると、その有効にされた状態が表示されます。

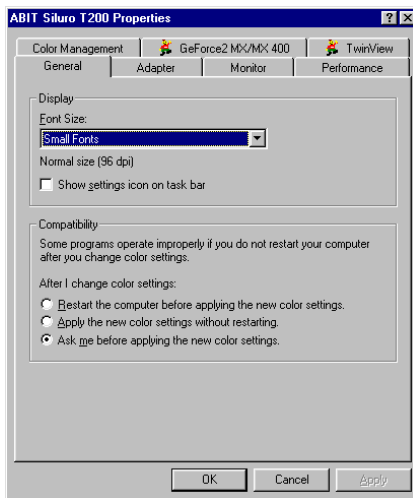


拡張デスクトップモードを無効にする: デスクトップをこのモニタ上で移動できるようにするのチェックボックスの選択を解除します。[OK] をクリックして終了します。

注: クローンモードなど、他のモードを有効にする前に、拡張デスクトップモードを無効にする必要があります。

全般

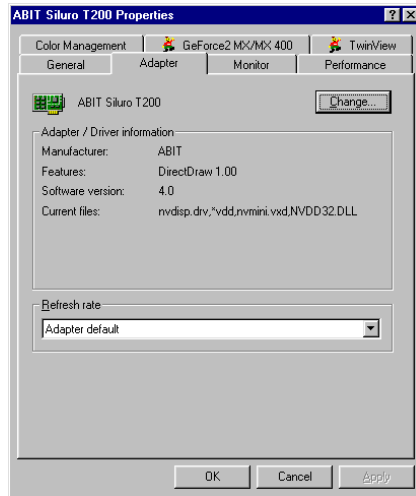
- **フォントサイズ**：選択されたモニターに対する現在のフォントサイズを表示します。異なるフォントサイズを使用するには、矢印をクリックし、希望するフォントサイズをクリックします。
- **新しいカラー設定を適用する前に、コンピュータを再起動する**：システムカラーの設定を変更するとき、コンピュータを自動的に再起動することを指定します。
- **再起動せずに新しいカラー設定を適用する**：再起動せずにシステムカラー設定への変更を、コンピュータが適用するように指定します。プログラムの中には、変更を行った後、再起動しなければカラーを正しく表示しないものもあります。この問題を避けるには、プログラムを終了し、カラー設定を変え、プログラムを再び開きます。
- **新しいカラー設定を適用する前にこのメッセージを表示する**：システムカラー設定を変更するたびに、Windows が再起動のメッセージを表示するかどうかを指定する。



アダプタ

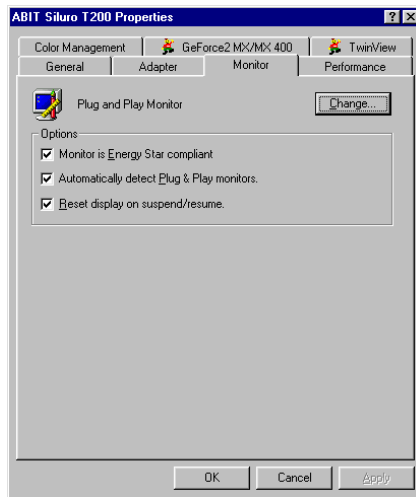
このタブは、現在使用しているディスプレイアダプタの種類を表示します。新しいディスプレイアダプタ用のソフトウェアをインストールするには、[変更] をクリックします。

- **変更**: これをクリックすると、新しいディスプレイ用のソフトウェアがインストールされます。
- **リフレッシュレート**: これをクリックすると、モニタに対するリフレッシュレートが変更されます。
使用できる選択は、使用しているディスプレイの種類によって異なります。この設定は、初めはアダプタに対するデフォルトのレートに設定されます。



モニタ

- **変更**: これをクリックすると、新しいモニタ用のソフトウェアがインストールされます。
- **モニタは Energy Star に準拠しています。** : モニターがその電力使用を抑えるように指示します。Windows がこの機能を使用するには、モニタが VESA ディスプレイ省電源信号方式(DPMS)仕様、または (ポータブルコンピュータ上の LCD 画面などの) 電力消費を抑える他の方式に準拠している必要があります。モニタに Energy Star のマークが付いていれば、DPMS をサポート



していると考えられます。Energy Star は米国環境保護局(EPA)が管理するプログラムで、パーソナルコンピュータと周辺装置が使用する電力量を抑えます。Energy Star のマークは、製品やサービスを EPA が承認した印ではありません。

省電力スクリーンセーバーが表示されると、画面の情報が勝手に変更されたり、乱れたりする場合、このチェックボックスをクリックしてマークを外してください。

- **プラグアンドプレイモニタを自動的に検出する**：お使いのモニタがプラグアンドプレイ互換であるか、またそれに対応した適切なソフトウェアを使用しているかどうかを、Windows が自動的に検出するように指定します。

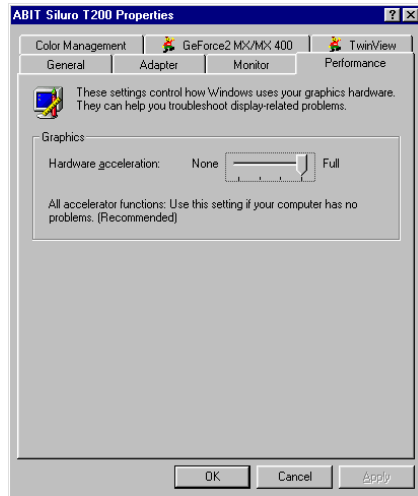
ディスプレイアダプタによっては、モニタを検出している間に画面が点滅することがあります。この状態になったら、このチェックボックスのマークを外してください。

- **サスペンド/レジュームでディスプレイをリセットする**：コンピュータをサスペンドモードにした後に Windows がディスプレイをリセットし、その後アクティビティを復元するかどうかを指定します。

ほとんどのディスプレイアダプタは、モニタをリセットしている間、画面を点滅させる原因となっています。このチェックボックスをクリックしてマークを外すことによって、点滅を防ぐことができます。しかし、アダプタの中には、適切に動作するためにチェックボックスを選択するように要求するものもあります。

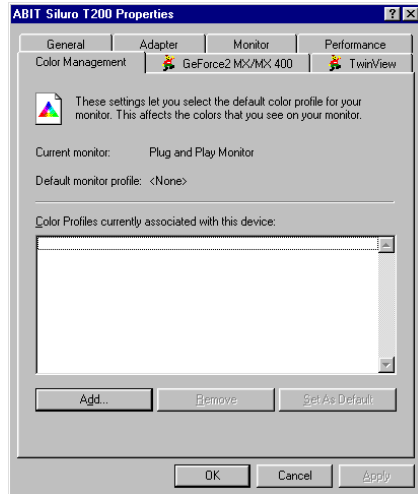
性能

- **ハードウェアアクセラレータ**：お使いのグラフィックスハードウェアに対して希望する加速の程度を指定します。アクセラレータ（最大）はもっとも速度が速く、ほとんどのコンピュータで推奨されています。コンピュータに問題があり、グラフィックスアクセラレータがその原因になっていると思われる場合、問題が起きない最高の設定を使用してください。



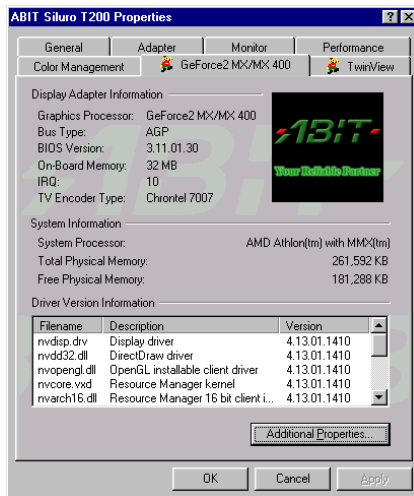
色管理

このタブは、現在このモニタに関連しているすべてのカラープロファイルを一覧で表示します。プロファイルをクリックして、それをアクティブなプロファイルにします。そうでなければ、デフォルトのプロファイルがアクティブなプロファイルになります。



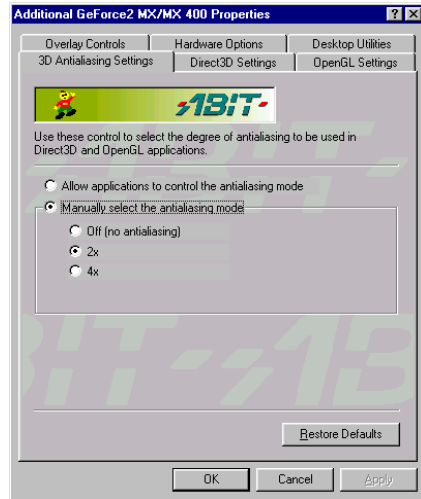
GeForce2 MX

- **アダプタ情報の表示**：この情報は、現在選択されているグラフィックスアダプタのハードウェアアスペクトを詳細に説明します。
- **ドライバのバージョン情報**：この表は、NVIDIA に基づくグラフィックスアダプタが現在使用するファイル、および関連するバージョン情報の一覧です。
- **追加プロパティボタン**：これをクリックすると、NVIDIA に基づくグラフィックスアダプタの追加機能にアクセスできます。



3D エイリアス防止設定：

- アプリケーションがエイリアス防止モードをコントロールできるようにする：このオプションは、エイリアス防止をサポートするこれらの 3D アプリケーションに対する、最適のエイリアス防止設定を自動的に有効にします。
- エイリアス防止モードを手動で選択する：このオプションにより、3D アプリケーションを実行中に、使用されるエイリアス防止モードを手動で選択することができます。



オフ (エイリアス除去なし)

：このオプションは、3D アプリケーションのエイリアス除去を無効にします。アプリケーションに最大のパフォーマンスを要求する場合、このオプションを選択してください。

2x：このオプションは、2x モードを使用してエイリアス除去を有効にします。3D アプリケーションに、改善された画像品質と高いパフォーマンスを提供します。

4x：このオプションは、4x モードを使用してエイリアス除去を有効にします。最高の画像品質を提供しますが、3D アプリケーションのパフォーマンスはいくらか落ちます。

Direct3D 設定：

- **フォッグテーブルエミュレーションを有効にする：**このオプションはフォッグテーブルエミュレーションをオンまたはオフにするために使用されます。Direct3D は D3D ハードウェアアクセラレータを利用できるディスプレイアダプタが、vertex フォッグまたはテーブルフォッグを実装できるかどうかを指定します。ゲームの中には、D3D ハードウェア機能を問い合わせず、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と、そのようなゲームが NVIDIA グラフィックスプロセッサ上で適切に実行することができます。
- **Z バッファ深度がレンダリング深度に等しくない場合、等しくなるように調整する：**ハードウェアが、その Z バッファの深度をアプリケーションの要求する深度に自動的に調整できるようにします。一般に、作業が特定の Z バッファ深度を絶対的に要求していない限り、このオプションを有効しておくことをお勧めします。このオプションが無効になっていると、動作している Z バッファ深度が現在のハードウェア構成の深度に一致しないアプリケーションは、実行されません。
- **代替深度バッファリング技術を有効にする：**深度バッファリング用の代替技術を有効にします。これにより、ハードウェアは 16 ビットアプリケーションで深度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 画像の高品質レンダリングを作成することができます。
- **Direct3D アプリケーションを実行しているときにロゴを表示する：**Direct3D で NVIDIA ロゴを有効にします。この設定を有効にすると、Direct3D アプリケーションを実行している間、画面の下隅に NVIDIA ロゴが表示されます。
- **ミップマップ詳細レベル：**ミップマップに対する LOD (詳細のレベル) 偏りを調整することが可能になります。偏りが低ければ高画質が得られ、



偏りが高ければアプリケーションの性能がアップします。5つの事前設定された偏り値を、「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。

- **PCI テクスチャメモリサイズ**: これにより、グラフィックスプロセッサがテクスチャ保管用に指定された量のシステムメモリを使用することができます(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は除く)。

注記: テクスチャ保管用に予約できる最大のシステムメモリの量は、コンピュータにインストールされた物理RAMの量に基づいて計算されません。システムRAMの量が多ければ、それだけ設定できる値が高くなります。

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(または、PCI 互換モードで実行している AGP アダプタ)

- **Direct3D のカスタム設定**: 保存したカスタム設定(または、「トウイーク」)の一覧。一覧から項目を選択すると、設定がアクティブになります。設定を適用するには、[OK] または [適用] ボタンを選択します。

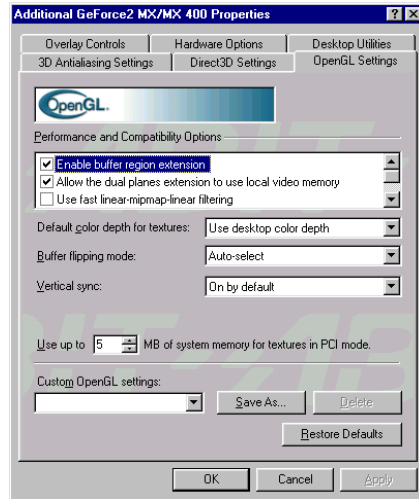
Direct3D の詳細：

- **テクセル位置合わせ：**このオプションは、テクセル(テキスト要素)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。



OpenGL 設定 :

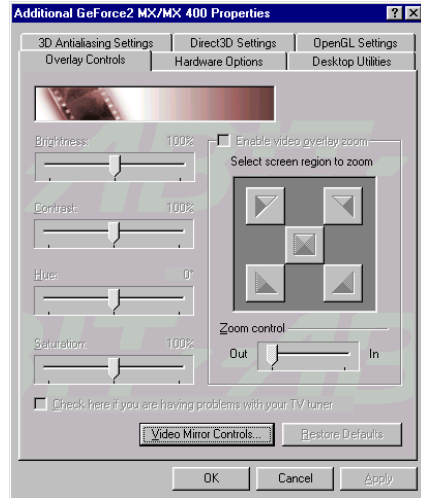
- **バッファリージョンを有効にする** : このオプションにより、ドライバは OpenGL の拡張子 GL_KTX_buffer_region を使用することができます。この拡張子をサポートする 3D モデル化アプリケーションのアプリケーション性能が向上します。
- **デュアルプレーン拡張子がローカルのビデオメモリを使用可能にする** : GL_KTX_buffer_region 拡張子が有効になっているとき、ローカルのビデオメモリを使用できます。しかし、使用できるローカルのビデオメモリが 8MB 以下であると、デュアルプレーン拡張子のサポートは有効になりません。この設定は、上の [バッ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と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。
- **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、特定の CPU が使用する拡張命令用の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。このオプションにより、ドライバの追加 3D 命令に対するサポートを無効にすることができます。これは、性能を比較する場合に、またはトラブルシューティングをする場合に役に立ちます。



- **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 アプリケーションの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**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**というオプションは、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**は、OpenGL アプリケーションの垂直同期を常に無効にします。**既定値でオフ**は、アプリケーションを効にするように要求しない限り、垂直同期を常に無効にします。**既定値でオン**は、アプリケーションを無効にす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は除く)テクスチャ保管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。注記：テクスチャ保管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。この設定は、PCI ディスプレイアダプタ(または、PCI 互換モードで動作している AGP ディスプレイアダプタ)に対してのみ適用されます。
- **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」)の一覧です。一覧からアイテムを選択すると、設定がアクティブになります。設定を適用するには、**[OK]**または**[適用]** ボタンを選択します。

オーバーレイコントロール：

- **明るさ、コントラスト、色合い、彩度**：これらのコントロールを使用して、ビデオまたはモニタの DVD 再生の画質を調整します。明るさ、コントラスト、色合い、彩度を独自にコントロールすると、コンピュータでビデオまたは DVD ムービーを再生しているとき、最適の画像品質を達成することができます。
- **ビデオオーバーレイズームを有効にする**：このオプションは、ズームコントロールを有効にし、ビデオ出力画面の特定の領域をズームインできるようにします。



注：(オーバーレイズームを有効にしているとき) *Video Mirror* の存在を検出できないビデオプレーヤーは、静止フレームを表示している間、ズームファクタを即座に更新できないことがあります。

- **ズームする画面領域を選択する**：このコントロールを使用すると、ビデオ再生画面の選択された部分をズームインまたはズームアウトすることができます。
- **ズームコントロール**：ビデオ再生画面の選択された部分をズームインまたはズームアウトすることができます。
- **TV チューナーで問題が発生した場合、ここをチェックしてください**：このオプションをアクティブにすると、オーバーレイソフトウェアにバスマスタリングを使用させることができます。ビデオ再生中に、画像が破損する、またはビデオ画像がまったく表示されないなどの、ビデオ再生に関する問題が発生しない限り、このオプションをチェックしないようにお勧めします。

- **ビデオミラーコントロール**：このボタンをクリックすると、TwinView クローンモードが提供する高度なビデオ機能にアクセスすることができます。これらの機能にアクセスするには、クローンモードを有効にしている必要があることにご注意ください。

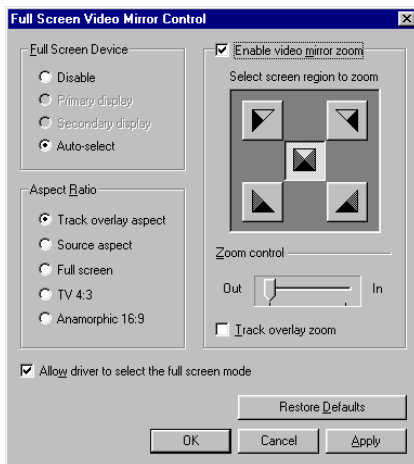
注：オーバーレイコントロールは、コンピュータで、AVI ファイルやDVD ムービーなどの、バックビデオを再生しているときだけアクセスできます。

Video Mirror コントロール :

Video Mirror は TwinView の機能で、ビデオや DVD プレーヤーがどれかの接続されているディスプレイデバイス上に、全画面モードの再生をミラーします。Video Mirror はプライマリディスプレイ上のオーバーレイウィンドウに表示されたビデオデータを作成して、セカンダリディスプレイ上に全画面として投影します。

注: Video Mirror はクローンモードでも拡張デスクトップモードでも利用できます。

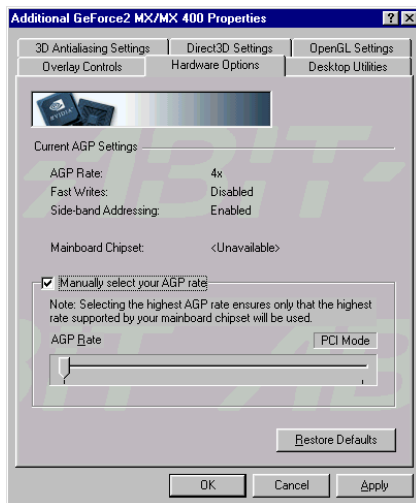
- **全画面デバイス :** ビデオを全画面モードで再生するディスプレイデバイスを選択します。
- **アスペクト比 :** 全画面再生のアスペクト比 (水平サイズ対垂直サイズ) を選択できるようにします。
- **ドライバが全画面モードを選択できるようにする :** このオプションをアクティブにすると、ビデオドライバが全画面のビデオ再生に対して、最適の解像度を判断することができます。
- **ビデオミラーズームを有効にする :** ズームコントロールを有効にすると、ビデオ出力画面の特定領域上でズームインすることができます。
- **ズームする画面領域の選択 :** ここで、ズームしたいビデオ画面の領域を選択することができます。選択後、下のスライダコントロールを移動することで画面のその位置にズームすることができます。
- **ズームコントロール :** ビデオ再生画面の選択した部分上で、ズームインまたはズームアウトすることが可能になります。
- **オーバーレイズームの追跡 :** このオプションをアクティブにすると、オーバーレイコントロールページ上のズームコントロールにリンクすると共に、全画面デバイス上のズームファクタも同時にコントロールすることができます。



ハードウェアオプション：

このタブは、コンピュータの現在の AGP 設定に関する情報を表示します。

- **AGP 速度の手動選択：**このオプションにより、グラフィックスサブシステムが使用する AGP 速度を、手動で選択することができます。使用する AGP 速度が分からない場合、このチェックボックスにチェックマークを入れないでください。システムが最適な AGP 速度を自動的に判断します。
- **AGP 速度：**スライダコントロールを移動して、グラフィックスサブシステムで使用される AGP 速度を手動で選択します。

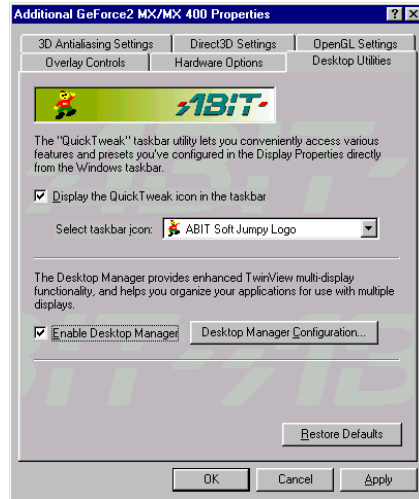


デスクトップユーティリティ：

- **タスクバーに QuickTweak アイコンを表示：**このオプションはWindowsのタスクバーに QuickTweak アイコンを追加し、Direct3D、OpenGLまたは色設定を使いやすいポップアップメニューから瞬時に適用できるようにします。メニューには、デフォルトの設定を復元するための、または [画面のプロパティ] ダイアログにアクセスするための項目も含まれています。

注：TwinView 拡張デスクトップモードでは、特別な「デスクトップマネージャを有効にする」チェックボックスと「デスクトップマネージャ構成」ボタンが [デスクトップのユーティリティ] ダイアログに表示されます。

- **デスクトップマネージャを有効にする：**Windows タスクバーで、QuickTweak ユーティリティを表すために使用されるアイコンを選択できます。リストから表示したいアイコンを選択します。その後、[OK] または [適用] を選択して、タスクバーのアイコンを更新します。
- **デスクトップマネージャ構成：**[NVIDIA デスクトップマネージャ構成] ダイアログを開きます。[デスクトップマネージャ構成] ダイアログは、ダイアログのリセンタリングオプション、ホットキー選択、アプリケーション管理設定など、すべてのデスクトップマネージャ機能と設定のコントロールを提供します。

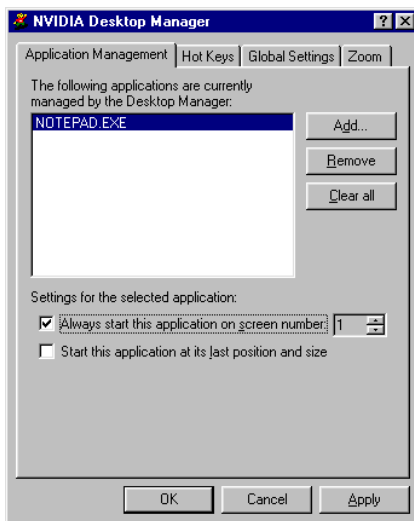
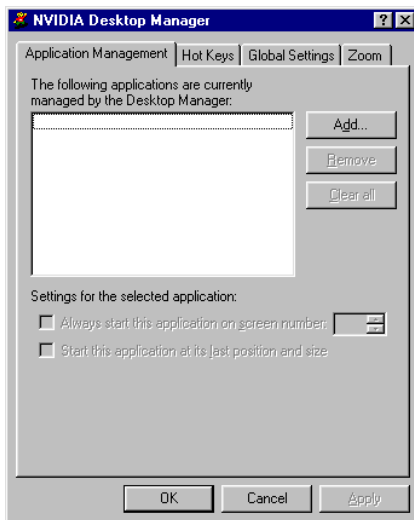
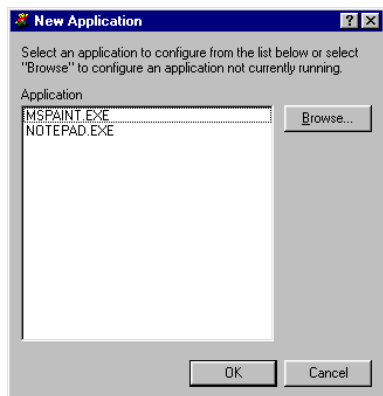


NVIDIA デスクトップマネージャ

TwinView 拡張デスクトップモードになっている場合、このデスクトップマネージャは PC をセットアップし、1 台のまたは両方のモニターやデスクトップ上で、1 つまたは複数のプログラムを実行します。他のモードになっている場合、アプリケーションウィンドウを最後に使用した位置に復元するなど、プログラム管理機能を実行することができます。

アプリケーション管理：

このタブは、プログラムアプリケーションをデスクトップマネージャに追加します。[追加] ボタンをクリックします。プログラムアプリケーションは、[新規アプリケーション] ボックスに現在表示されています。追加するプログラムを選択し、[OK] をクリックします。プログラムが、アプリケーション管理ウィンドウに表示されます。デスクトップマネージャに追加する各プログラムに対し、この手順を繰り返します。



ホットキー：

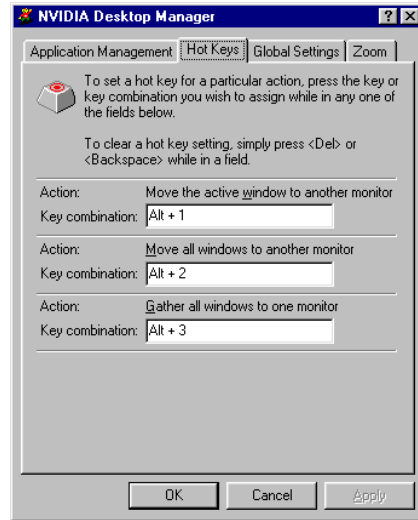
このタブでは、好みのキー組合せを割り当てることにより、特定のアクションに対するホットキーを設定することができます。

各アクションに対するデフォルトのキー組合せは、次のようになっています。

ALT + 1 : アクティブなウィンドウを他のモニタに移動します。

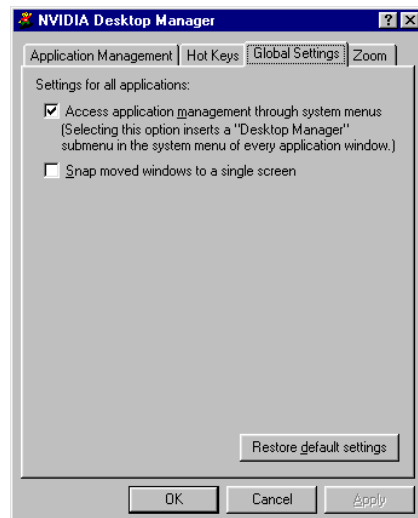
ALT + 2 : すべてのウィンドウを他のモニタに移動します。

ALT + 3 : すべてのウィンドウを1つのモニタに集めます。



グローバルな設定：

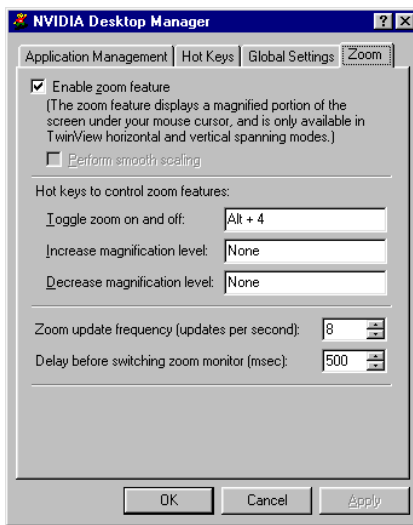
このタブは、デスクトップ管理下で実行しているすべてのアプリケーションに、設定を指定して、適用します。



ズーム :

このタブにより、マウスマウスカーソル下にある画面部分の拡大が可能になります (TwinView 水平および垂直モードでのみ利用可能)。

- **ズーム機能を有効にする :** ズーム機能をオンにします。
- **ズーム機能をコントロールするホットキー :** ここで、ズーム機能をコントロールするためのホットキー組合せを指定することができます。
- **ズーム更新頻度 (秒あたりの更新) :** この設定は、秒あたりの回数で拡大された部分の「リフレッシュ」頻度を更新します。
- **ズームモニタを切り替える前の遅延(msec) :** この設定は、マウスマウスカーソルを1つのモニタからもう1つのモニタへカーソルを移動するとき、拡大された部分がモニタを切り替える前の時間遅延を、ミリ秒でコントロールします。

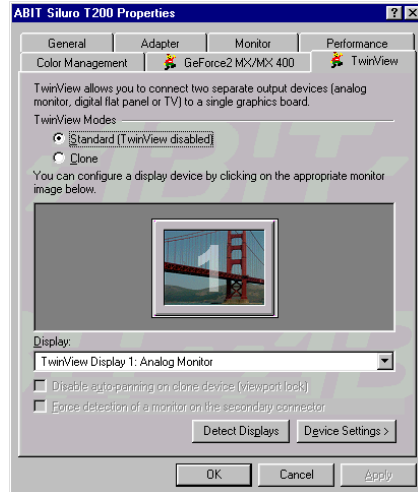


TwinView

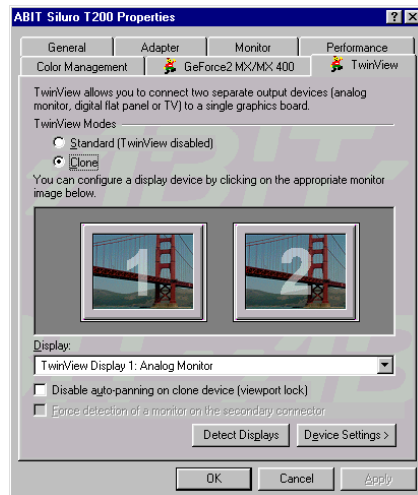
この TwinView タブにより、2 台の異なる出力デバイス(アナログモニター、デジタルフラットパネルやTV)を1枚のグラフィックスカードに接続することができます。

Windows 98/ME の場合：

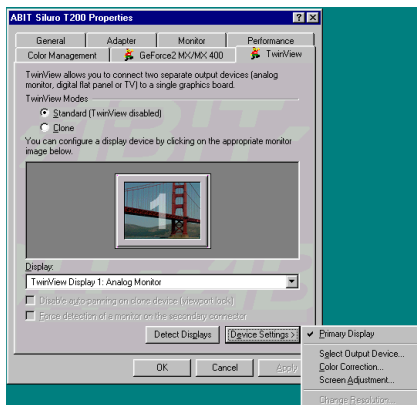
- **TwinView 標準モード (TwinView W 無効にする)：**
ABIT グラフィックスアダプタに1つのディスプレイアダプタを接続している場合、このモードを使用します。



- **TwinView クローンモード：**このモードは、セカンダリデバイスにプライマリディスプレイの特別なコピーを出力します。クローンモードを有効にするには、クローンモードを選択し、[OK] または [適用] をクリックします。両方のモニターが同じイメージで表示されます。クローンモードを無効にするには、標準モードを選択し、[OK] または [適用] をクリックします。



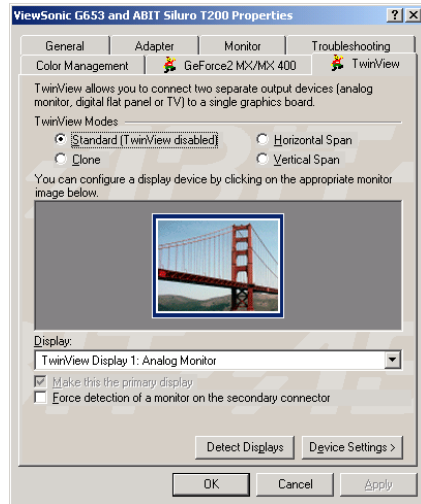
- **ディスプレイ**：GE 内の現在の TwinView ディスプレイをすべて表示します。複数のデバイスを接続し標準以外のモードに切り替えている場合、どのディスプレイが現在のディスプレイかを選択します。コントロールのモニタグラフィックを直接クリックして、それを現在のディスプレイとして選択することもできます。
- **クローンデバイス上の自動パンを無効にする（ビューポートロック）**：この機能をオンにすると、現在選択されているディスプレイ上に現在のパン位置をロックします。これにより、一定の位置で仮想ディスプレイを効率的に「フリーズ」することができます。これは、アプリケーションのプレゼンテーション、またははきわめて細かい作業に役に立ちます。
- **セカンダリコネクタ上でモニタの強制検出**：検出されないセカンダリディスプレイコネクタにモニタを接続している場合、このボックスをチェックします。このオプションは、BNC コネクタに古いモニタを接続している場合役に立ちます。
- **デバイス設定**：このボタンをクリックして、現在のディスプレイに対して使用されている出力デバイス関連の設定をセットアップしたり、変更します。



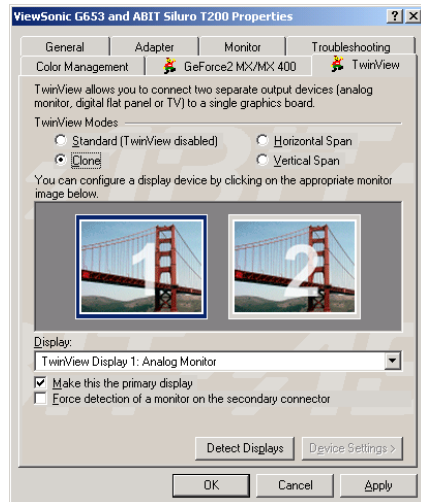
Windows 2000 の場合：

Windows 2000 の TwinView 機能は Windows 98/ME とほとんど同じです。例外は、拡張デスクトップモードが2つの分離コントロール、**水平スパン**と**垂直スパン**に分割されていることです。

- **TwinView 標準モード (TwinView W 無効にする)：**
ABIT グラフィックスアダプタに1つのディスプレイアダプタを接続している場合、このモードを使用します。



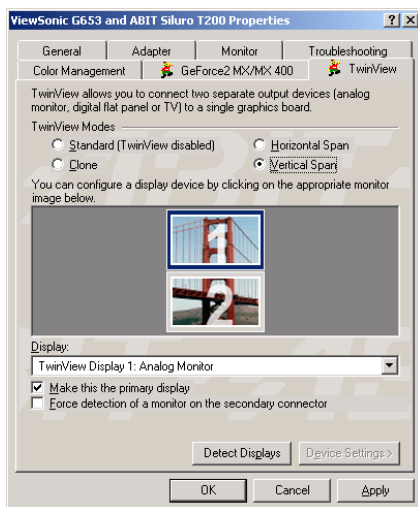
- **TwinView クローンモード：**
このモードは、セカンダリデバイスにプライマリディスプレイの特別なコピーを出力します。



- **水平スパン**：このモードにより、Windows デスクトップを 2 つのディスプレイデバイスにまたがって水平に伸ばすことができます。このモードでは、2 つのディスプレイは結合して 1 つの大きなスパンされたディスプレイ面を形成します。この機能は、1 つのディスプレイでは収まりきらないアイテムを表示するとき役に立ちます。



- **垂直スパン**：このモードにより、Windows デスクトップを 2 つのディスプレイデバイスにまたがって垂直に伸ばすことができます。このモードでは、2 つのディスプレイは結合して 1 つの大きなスパンされたディスプレイ面を形成します。この機能は、1 つのディスプレイでは収まりきらないアイテムを表示するとき役に立ちます。



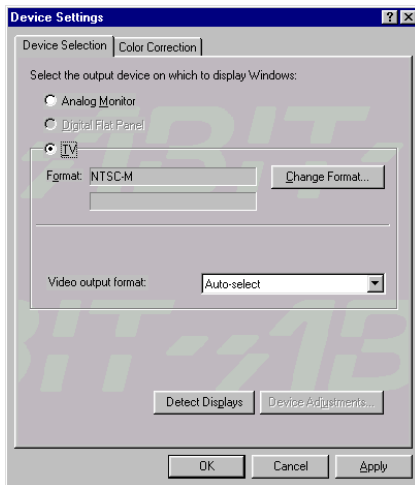
デバイス設定

デバイスの選択：

拡張デスクトップモードでは、[拡張タブ] メニューの [TwinView] タブは 2 つのタブ、つまり **デバイス選択** と **色補正** によって置き換えられます。

このタブにより、出力デバイス（どのデバイスをお使いのディスプレイアダプタがサポートしているかによって、アナログモニタ、デジタルフラットパネルまたは TV）を選択することができます

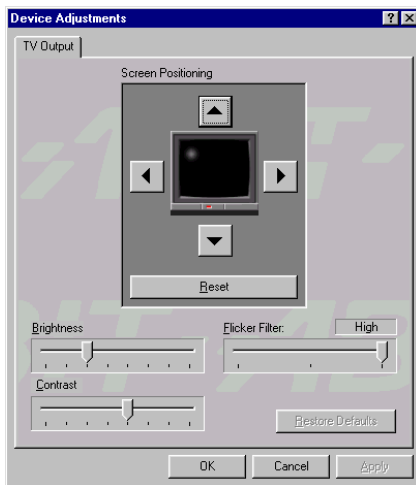
- **形式**：TV 出力用に使用されている現在の形式と国設定を指示します。
- **形式の変更**：特定の TV 出力形式を指定できるウィンドウを開きます。
- **ビデオ出力形式**：TV に送信される出力信号の種類を指定できます。適切なコネクタケーブルをお使いの場合、S-Video アウトはコンポジットビデオアウトより高い品質の出力を一般的に提供します。どの種類の信号を指定していいのか分からない場合、自動選択設定を選択してください。
- **デバイス調整**：アクティブなディスプレイデバイス用の設定をカスタマイズできるウィンドウを開きます。



TV 出力：

- **画面の位置決め：** 矢印ボタンを使用して、TV にデスクトップの位置を調整します。

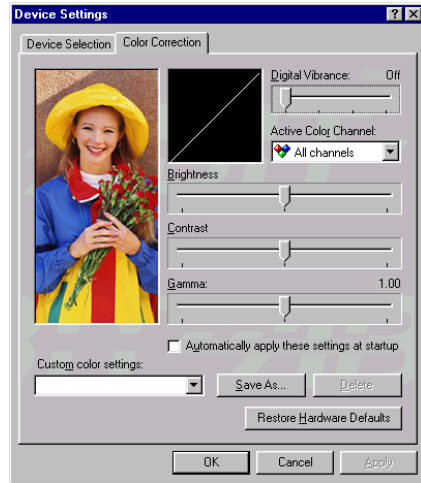
注： 調整しすぎたため、TV ピクチャにスクランブルがかかったりブランクになった場合、10 秒間お待ちください。ピクチャは、そのデフォルトの位置に自動的に戻ります。その後、再び調整を行ってください。希望する場所にデスクトップの位置決めを行った後、10 秒の間隔を置いてから、[OK] または [適用] ボタンを押して設定を保存します。



- **リセット：** 現在の解像度に対して、TV のデフォルトの位置にデスクトップをリセットします。
- **輝度、コントラスト：** これらのコントロールを使用して、TV 画像の輝度とコントラストを調整します。
- **フリッカーフィルタ：** このコントロールを使用して、TV 信号に適用したいフリッカーフィルタの量を調整します。ハードウェアデコーダから、DVD ムービー再生をする場合、完全にフリッカーフィルタをオフにするようにお勧めします。

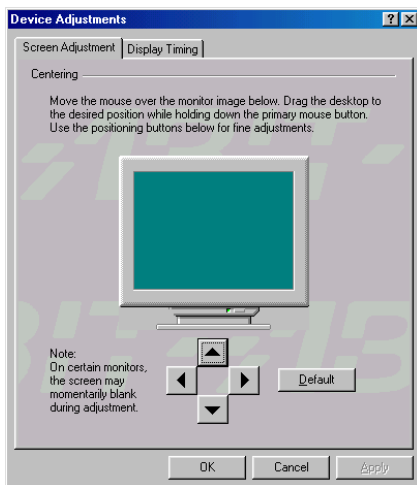
色修正：

- **デジタル振動：**デジタル振動により、使用中のすべてのアプリケーションの明るくなめらかな画像が得られる、色分解と輝度をより詳細にコントロールすることができます。
- **アクティブな色チャンネル：**スライダによって、コントロールされた色チャンネルを選択できるようにします。赤、緑、青チャンネルを個別に調整したり、これら3つのチャンネルを同時に調整することができます。
- **明るさ、コントラスト、ガンマ：**このスライダコントロールにより、選択された色チャンネルに対する明るさ、コントラスト、またはガンマ値を調整することができます。色修正コントロールを使用すると、ソース画像とディスプレイデバイスの出力の間における、輝度の変化の補正を行うことができます。これは、画像処理アプリケーションで作業しているときには、モニタに表示して、画像(例えば、写真)のより正確な色再生を提供する際に役に立ちます。また、多くの3D加速式ゲームは暗すぎてプレーできないことがあります。すべてのチャンネルにまたがって輝度とガンマ値を等しく増加すると、これらのゲームは明るくなり、プレーを楽しむことができますようになります。
- **色のカスタム設定：**保存した色のカスタム設定の一覧。一覧から項目を選択すると、設定がアクティブになります。



画面調整：

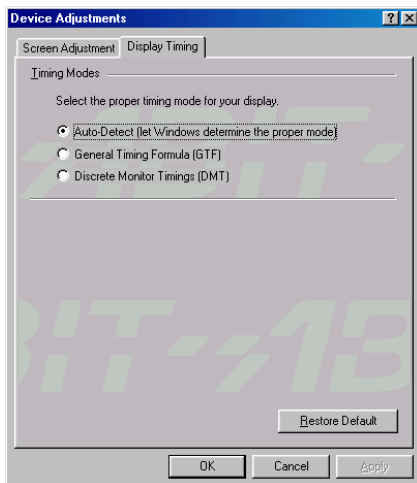
矢印ボタンを使用すると、モニタのデスクトップの位置を調整できます。



ディスプレイタイミング：

このタブにより、モニタ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**により、Windows は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)** 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)** 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。



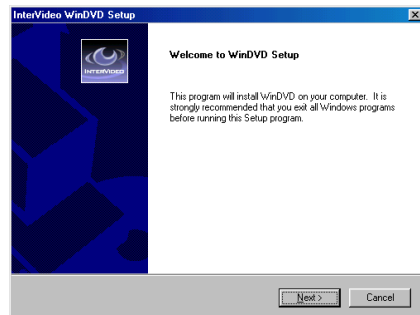
4-2. WinDVD

WinDVD は使いやすい DVD プレイヤーで、市販されている標準の DVD プレイヤー般得られると思われるすべての機能を、完全な VCD 2.0 サポート、完全に正確なビデオ復号、ユーザーインターフェイスの選択、ビデオディスプレイオプションなど、非常に先進的な機能と共に結合しています。DVD タイトルまたはビデオ CD を再生することができます - WinDVD は DVD ドライブのディスクの種類を自動的に判断し、正しい再生方式を使用します。

1. Windows を起動します。インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、インストールプログラムが自動的に実行されます。実行しない場合、このインストールディスクのルートディレクトリにある実行ファイルを実行してください。実行後、セットアップ画面が表示されます。[WinDVD] をクリックすると、インストールが開始します。



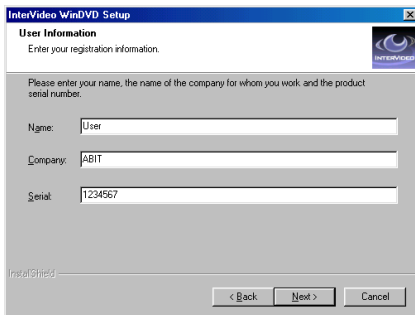
2. ようこそ画面が表示されます。[次へ] をクリックすると、インストールが開始します。



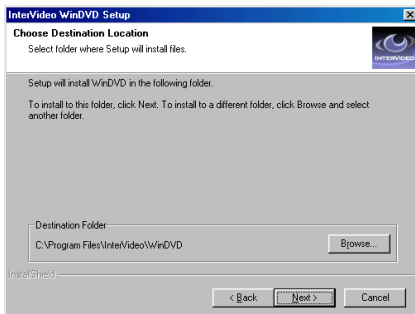
3. 使用許諾契約書を読みます。
[はい] をクリックして続行します。



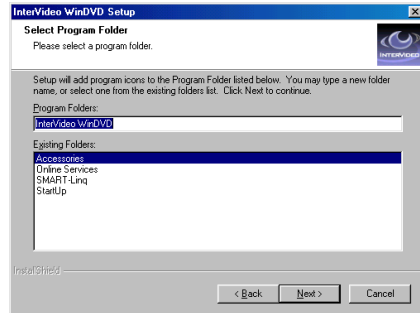
4. 名前、勤務している会社名、製品のシリアル番号を入力します。[次へ] をクリックして続行します。



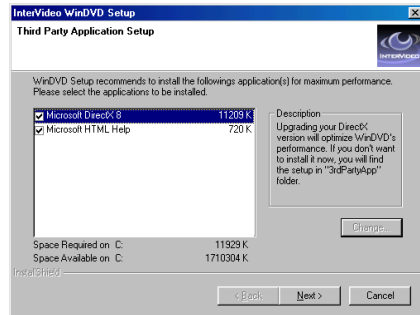
5. セットアップにより、WinDVD が次のフォルダにインストールされます。このフォルダにインストールするには、[次へ] をクリックします。異なるフォルダにインストールするには、[ブラウズ] をクリックして他のフォルダを選択します。



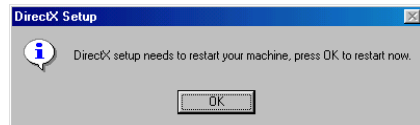
6. 新しいフォルダ名を入力するか、既存のフォルダ一覧からどれかのフォルダを選択します。[次へ] をクリックして続行します。



7. インストールしたいアプリケーションを選択し、[次へ] をクリックします。



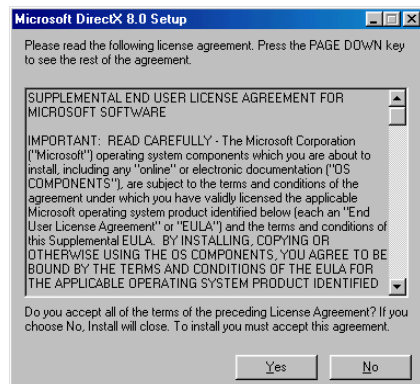
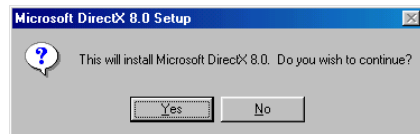
8. インストールが終了すると、すべての必要な手順がインストールされ、コンピュータを再起動するように求めてきます。[OK] をクリックしてインストールを完了します。



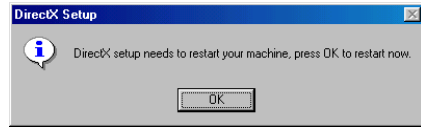
4-3. DirectX

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。最近発売された一部のゲームでは、使用する前に DirectX ドライバをインストールするように求めるものもあります。

1. Windows を起動します。インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、インストールプログラムが自動的に実行されます。実行しない場合、このインストールディスクのルートディレクトリにある実行ファイルを実行してください。実行後、セットアップ画面が表示されます。[DirectX] をクリックすると、インストールが開始します。
2. [はい] をクリックすると、インストールが開始します。
3. 使用許諾契約書を読みます。[はい] をクリックして続行します。



4. インストールが終了すると、すべての必要な手順がインストールされ、コンピュータを再起動するように求めてきます。[OK] をクリックしてインストールを完了します。



注記：古いDirectXバージョンで書かれたゲームの中には、DirectX 8.0 の元で適切に動作しないものもあります。インストールする前に、お使いのアプリケーションがDirectX 8.0 をサポートしているか確認してください。また、DirectX 8.0 は通常の方法ではアンインストールできないことに注意してください。

4-4. 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、および損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!

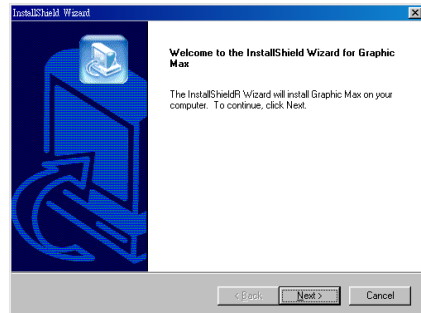
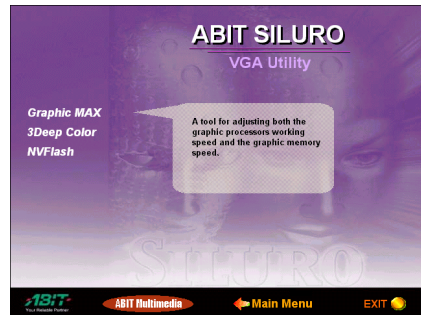
アプリケーションの注意

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。

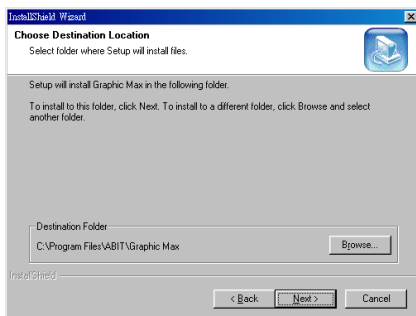
[スタート] → [プログラム] → [ABIT] → Graphic Max”を順に選択して、Graphic Max を起動します。

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] → [ABIT] → [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。

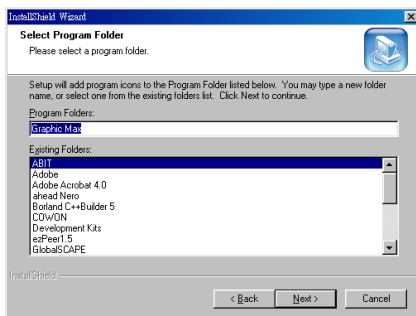
1. Windows を起動します。インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、インストールプログラムが自動的に実行されます。実行しない場合、このインストールディスクのルートディレクトリにある実行ファイルを実行してください。実行後、セットアップ画面が表示されます。[VGA Utility] をクリックすると、インストールが開始します。
2. [Graphic Max] をクリックします。
3. ようこそ画面が表示されます。[次へ] をクリックすると、インストールが開始します。



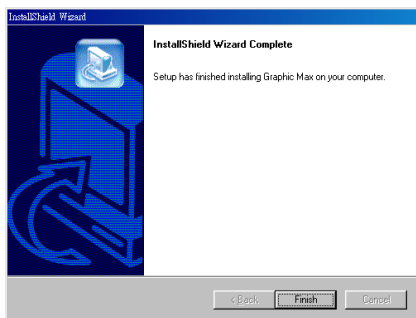
4. セットアップにより、Graphic Max が次のフォルダにインストールされます。このフォルダにインストールするには、[次へ] をクリックします。異なるフォルダにインストールするには、[ブラウズ] をクリックして他のフォルダを選択します。



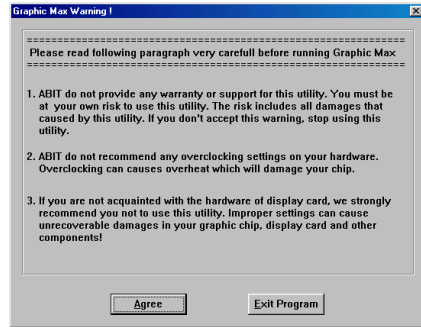
5. 新しいフォルダ名を入力するか、既存のフォルダ一覧からどれかのフォルダを選択します。[次へ] をクリックして続行します。



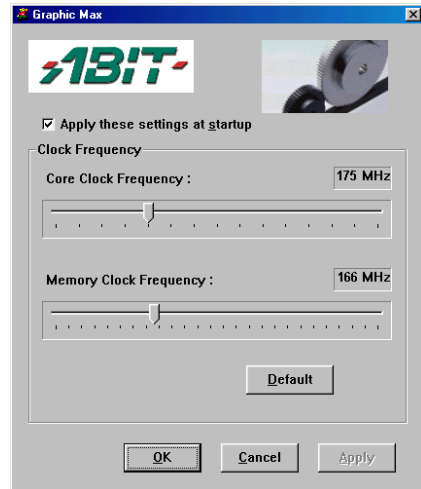
6. [終了] をクリックしてセットアップを完了します。



7. [Start] → [プログラム] → [ABIT → [Graphic Max]を選択して、Graphic Max を起動します。
8. 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。



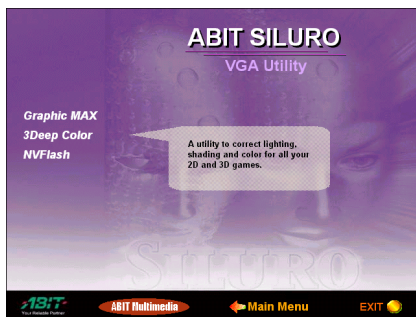
9. Graphic Max 画面が表示されたら、2 つのスライダを使用して、“コアクロック周波数”と“メモリクロック周波数”を調整することができます。これらの値は、よく注意して調整してください。



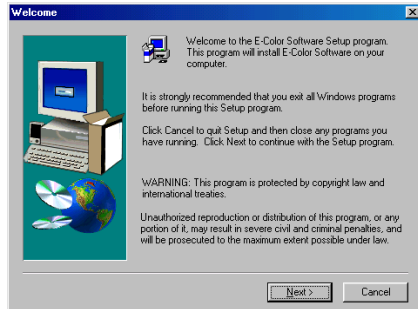
4-5. 3Deep Color

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。

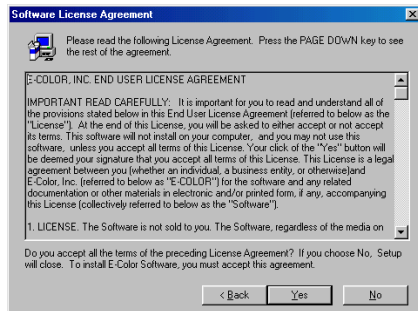
1. Windows を起動します。インストール CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、インストールプログラムが自動的に実行されます。実行しない場合、このインストールディスクのルートディレクトリにある実行ファイルを実行してください。実行後、セットアップ画面が表示されます。[VGA Utility] をクリックすると、インストールが開始します。
2. [3Deep Color] をクリックします。



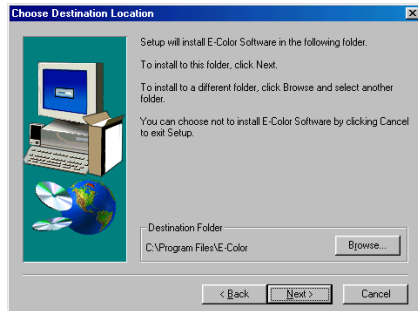
3. ようこそ画面が表示されます。
[次へ] をクリックすると、インストールが開始します。



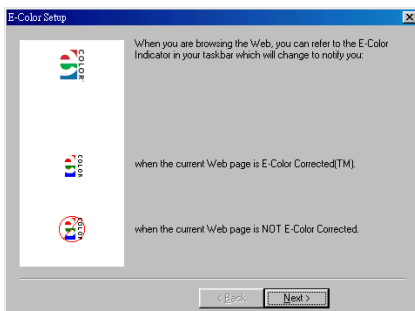
4. 使用許諾契約書を読みます。
[はい] をクリックして続行します。



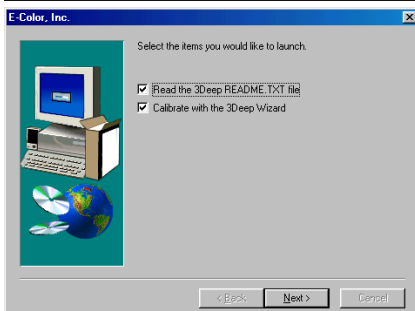
5. セットアップにより、E-Color が次のフォルダにインストールされます。このフォルダにインストールするには、[次へ] をクリックします。異なるフォルダにインストールするには、[ブラウズ] をクリックして他のフォルダを選択します。



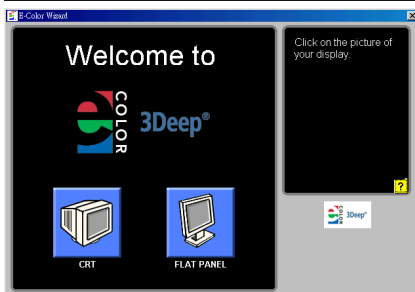
6. [次へ] をクリックして続行します。



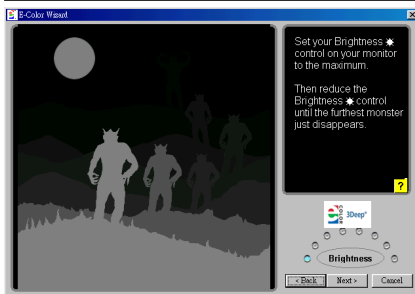
7. [次へ] をクリックして続行します。



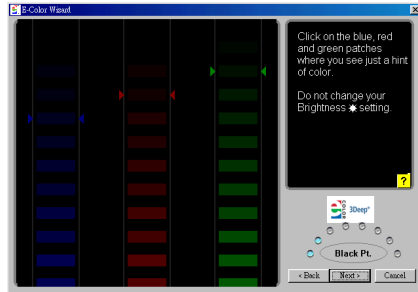
8. 3Deep カラーウィザードが表示されます。ディスプレイの種類として、CRT またはフラットパネルの絵をクリックします。



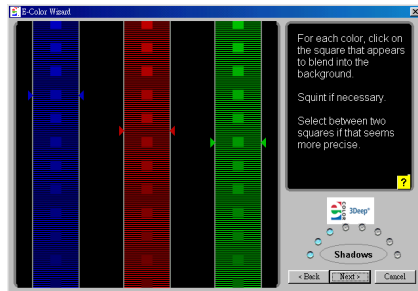
9. モニターの明るさのコントロールを最大に設定してから、画面の奥の画像が見えなくなるまで明るさのコントロールを下げます。



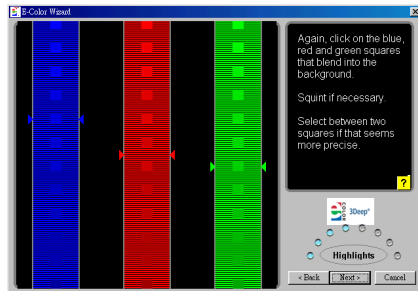
10. 青、赤、緑のパッチをクリックすると、色のヒントが与えられます。ここで、モニターの明るさを変更しないでください。



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。



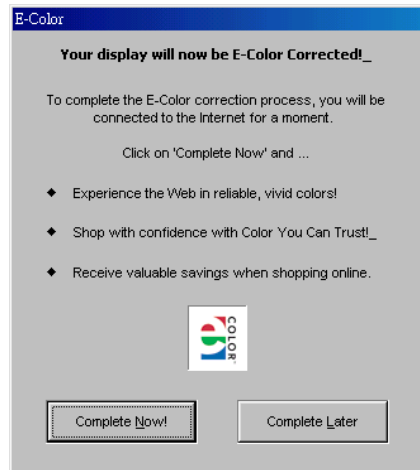
12. 背景に溶け込むように、青、赤、緑の正方形をクリックします。



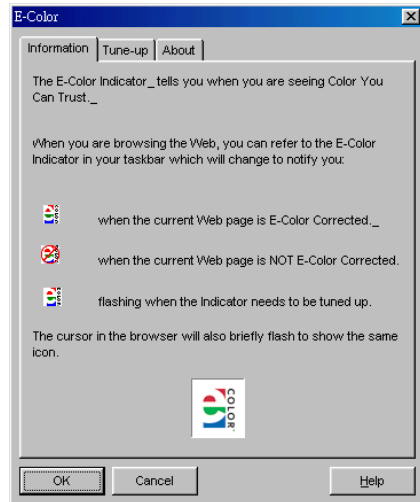
13. [終了]をクリックして、3Deep Color セットアップを完了します。



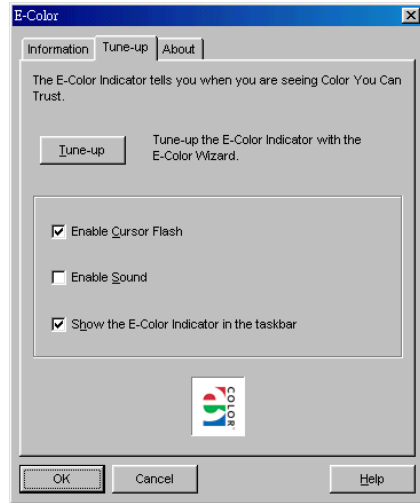
14. [Complete Now!]をクリックして、真のインターネットカラーをセットアップします。



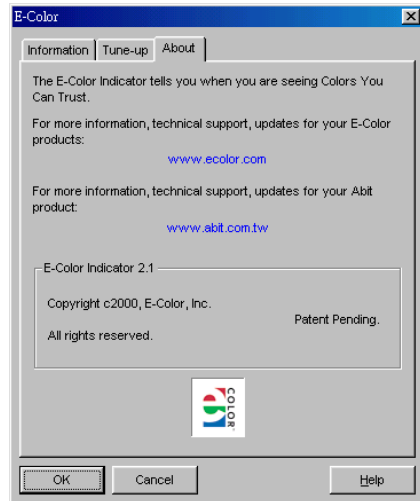
15. このタブは、タスクバーに表示される各アイコンの意味を説明しています。



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。

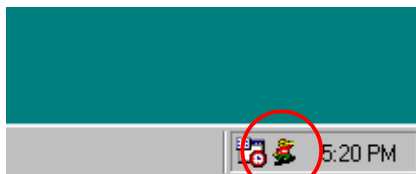


4-6. ディスプレイトレイアイコン

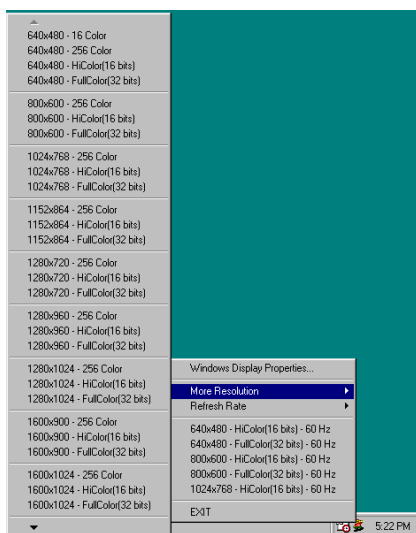
ディスプレイドライバのインストール後、タスクバーのステータス領域にディスプレイと例アイコンが表示されます。このアイコンをクリック、または右クリックすると、このグラフィックスアクセラレータの機能ショートカットである、ディスプレイトレイが開きます。

注記: 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。

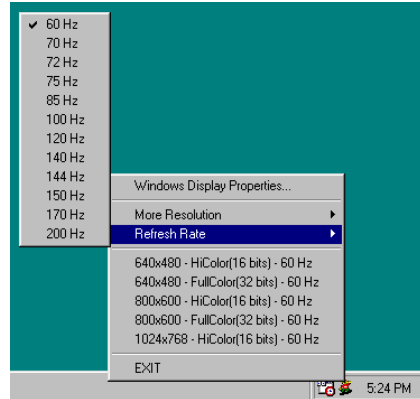


2. メニューがポップアップ表示されます。カーソルを[詳細解像度]アイテムに移動し、全体の解像度表を調べます。ここで、希望するディスプレイ解像度を直接選択することができます。



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。

注記：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。



4. [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。
5. [終了]を選択して、このプログラムを終了します。

4-7. 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。

注記：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 10 秒間ブランクになります。これは、正常の状態、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 -I

-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 page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,5D)
SST	29LE/VE512	64Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,3D)
SST	29EE010	128Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,07)
SST	29LE/VE010	128Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,08)
SST	39VF512	64Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D4)
SST	39VF010	128Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D5)
SST	39SF010	128Kx8	5.0V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,B5)
SST	29EE020	256Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,10)
SST	29LE/VE020	256Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,12)
SST	39VF020	256Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D6)
Atmel	29C512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,5D)
Atmel	29C010A	128Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,D5)
Atmel	29LV512	64Kx8	3.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,3D)
Atmel	29LV/BV010A	128Kx8	3.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,35)
Atmel	49F512	64Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,03)
Atmel	49F001	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,05)
Atmel	49F001T	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,04)
Atmel	49F010	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,87)
Atmel	49(H)BV/LV01	128Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,17)
Atmel	49LV_BV002	256Kx8	3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49LV_BV002T	256Kx8	3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,0B)
Atmel	29F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,BA)
AMD	29LV010	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,6E)
AMD	29LV001T	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,ED)
AMD	29LV001B	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,6D)
MX	29F001T	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(C2,18)
MX	29F001B	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(C2,19)
ST	M29W512B	64Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(20,27)
WBond	W29EE512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(DA,C8)
PMC	39LV512R	64Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1B)
PMC	39LV010R	128Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1C)
PMC	29F002	256Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(9D,1D)



付録 A. 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 はデスクトップコンピュータ、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す。

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て行っております。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。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しているからです。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

abituktech@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、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関わらず、突然停止してしまった場合は（しかも最近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）、コンポーネント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。
9. **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 :



ありがとうございます、ABIT Computer Corporation

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