

Declaration of Conformity

We, Manufacturer/Importer
(full address)

G.B.T. Technology Trading GmbH
Ausschlagweg 41, 1F, 20537 Hamburg, Germany

declare that the product
(description of the apparatus, system, installation to which it refers)

VGA Card

GV-R96X128D

is in conformity with

(reference to the specification under which conformity is declared)
in accordance with 89/336 EEC-EMC Directive

☐ EN 55011	Limits and methods of measurement of radio disturbance characteristics of industrial scientific and medical (ISM) high frequency equipment	☐ EN 61000-3-2* ☒ EN 60555-2	Disturbances in supply systems cause by household appliances and similar electrical equipment "Harmonics"
☐ EN 55013	Limits and methods of measurement of radio disturbance characteristics of broadcast receivers and associated equipment	☐ EN 61000-3-3* ☒ EN 60555-3	Disturbances in supply systems cause by household appliances and similar electrical equipment "Voltage fluctuations"
☐ EN 55014	Limits and methods of measurement of radio disturbance characteristics of household electrical appliances, portable tools and similar electrical apparatus	☒ EN 50081-1 ☒ EN 50082-1	Generic emission standard Part 1: Residual commercial and light industry Generic immunity standard Part 1: Residual commercial and light industry
☐ EN 55015	Limits and methods of measurement of radio disturbance characteristics of fluorescent lamps and luminaries	☐ EN 55081-2	Generic emission standard Part 2: Industrial environment
☐ EN 55020	Immunity from radio interference of broadcast receivers and associated equipment	☐ EN 55082-2	Generic emission standard Part 2: Industrial environment
☒ EN 55022	Limits and methods of measurement of radio disturbance characteristics of information technology equipment	☐ ENV 55104	Immunity requirements for household appliances tools and similar apparatus
☐ DIN VDE 0855 ☐ part 10 ☐ part 12	Cabled distribution systems; Equipment for receiving and/or distribution from sound and television signals	☐ EN50091-2	EMC requirements for uninterruptible power systems (UPS)
☒ CE marking			



(EC conformity marking)

The manufacturer also declares the conformity of above mentioned product with the actual required safety standards in accordance with LVD 73/23 EEC

☐ EN 60065	Safety requirements for mains operated electronic and related apparatus for household and similar general use	☐ EN 60950	Safety for information technology equipment including electrical bussiness equipment
☐ EN 60335	Safety of household and similar electrical appliances	☐ EN 50091-1	General and Safety requirements for uninterruptible power systems (UPS)

Manufacturer/Importer

(Stamp)

Date : Nov. 20, 2003

Signature:

Name:

Timmy Huang

Timmy Huang

DECLARATION OF CONFORMITY

Per FCC Part 2 Section 2.1077(a)



Responsible Party Name: G.B.T. INC. (U.S.A.)

**Address: 17358 Railroad Street
City of Industry, CA 91748**

Phone/Fax No: (818) 854-9338/ (818) 854-9339

hereby declares that the product

Product Name: VGA Card

Model Number: GV-R96X128D

Conforms to the following specifications:

FCC Part 15, Subpart B, Section 15.107(a) and Section 15.109
(a), Class B Digital Device

Supplementary Information:

This device complies with part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) This device may not cause harmful and (2) this device must accept any interference received, including that may cause undesired operation.

Representative Person's Name: ERIC LU

Signature: Eric Lu

Date: Nov. 20, 2003

GV-R96X128D
Radeon 9600 XT
グラフィックスアクセラレータ

ユーザーズマニュアル

改版101
12MJ-R96X128D-101

ユーザーズマニュアル

著作権

GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO., LTD. (“GBT”)が有します。GBTの書面による承諾なしに、本書の一部または全部を、転載または複製することを禁じます。

商標

本書に記載されている会社名、製品名は各社の商標または登録商標です。

注

情報技術の急速な進歩により、本書を出版後、仕様が変更される場合がありますので、ご了承ください。

記載内容の誤り・不適切な表現、誤字脱字など、その結果生じたいかなる損害等に関しても、本書の作者は一切の責任を負いかねます。VGAカードの保証が無効となりますので、VGAカードのラベルを剥がさないでください。

この製品は Macrovision Corporation 及び他の権利の所有者が所有する米国の特許権および他の知的財産権の方法要求によって保護される版権の保護技術を組み込みます。この保護技術の使用するには Macrovision Corporation により承認されなければなりません。並びに Macrovision Corporation によって承認されない限り、家及び他の限られた観覧の使用以外には意図されません。リバース・エンジニアリングまたは分解は禁止されます。

2003 年 11 月 19 日台湾、台北

目次

1. はじめに	4
1.1. 特徴	4
1.2. 機能特徴	4
2. ハードウェアの取り付け	5
2.1. 開梱	5
2.2. ボードレイアウト	6
2.3. ハードウェアの取り付け	7
3. ソフトウェアのインストール	9
3.1. WIN®XP ドライバとユーティリティのインストール	9
3.1.1. OS 要求	9
3.1.2. DirectX のインストール	10
3.1.3. ドライバのインストール	12
3.1.4. ドライバ CD のユーティリティ	15
3.1.5. タスクバーアイコン	18
3.1.6. プロパティページを表示する	22
3.2. Win® 98/98SE / Win® 2000 / Win® ME ドライバのインストール	31
3.3. BIOS フラッシュユーティリティ	31
4. トラブルシューティング ヒント	32
5. 付録	33
5.1. BIOS をリフラッシュさせるには	33
5.2. 解像度と色深度表(Windows® XP)	34

1. はじめに

1.1. 特徴

GV-R96X128D は、4 パイプライン・アーキテクチャの 2 倍のレンダリング速度と 128MB のメモリで最新の 3D ゲームを加速させ、さらに新しい SMARTSHADER™2.1 テクノロジーで、DirectX® 9.0 および最新の OpenGL®機能に対応し、以前より複雑且つ現実的な視覚効果を創り出すことが可能になりました。GV-R96X128D は、膨大なテクスチャと頂点データをより速い速度で、システムメモリからチップに転送可能な、新しい AGP 8X 仕様に対応します。

1.2. 機能特徴

- RADEON™9600 XT Visual Processing Unit (VPU)稼動
- DirectX® 9.0 対応
- 最新 AGP 8X 基準に対応
- 4 ピクセル・パイプライン・アーキテクチャ
- 128 ビットメモリインタフェース
- 128MB DDR メモリで、最新 3D ゲームを加速
- ビデオを加速するピクセルシェーダー対応
- DVI-I および TV-Out コネクタ対応

2. ハードウェアの取り付け

2.1. 開梱

GV-R96X128D には、以下の品目が含まれています：

- GV-R96X128D グラフィックスアクセラレータ
- 本ユーザーズマニュアル
- GV-R96X128D ドライバ CD (x1)
- パワーDVD CD
- ゲーム CD
- S ビデオと AV 出力に対応ケーブル
- D サブコネクタへの DVI-I



警告！

拡張カードには、非常に繊細な集積回路(IC)チップが搭載されています。静電気からICチップを保護するため、コンピュータを使用する際は必ず以下の注意事項に従ってください。

1. コンピュータの電源をOFFにし、電源プラグをコンセントから抜いてください。
2. コンピュータコンポーネントを取扱う前に、接地リストストラップを着用してください。リストストラップがない場合は、接地物または金属物に両手で触れてください。
3. システムからコンポーネントを外す際は、必ず、コンポーネントを接地された帯電防止パッド、またはコンポーネント付属のバッグの上に置いてください。

カードには精密電子装置が含まれているため、静電気によりダメージを受けやすく、取り付け前は必ず、出荷時の包装のまま保管して置いてください。

パッケージの開梱と取り付けは、接地された帯電防止マットの上で行ってください。オペレータは、必ず、帯電防止マットと同じ位置で接地された、帯電防止リストバンドを着用してください。

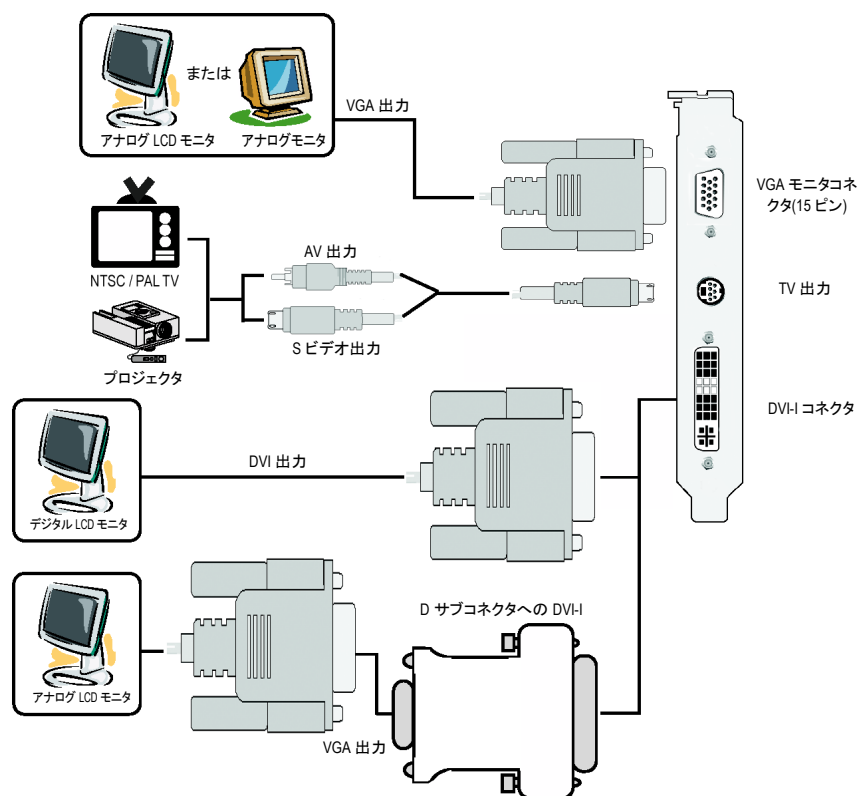
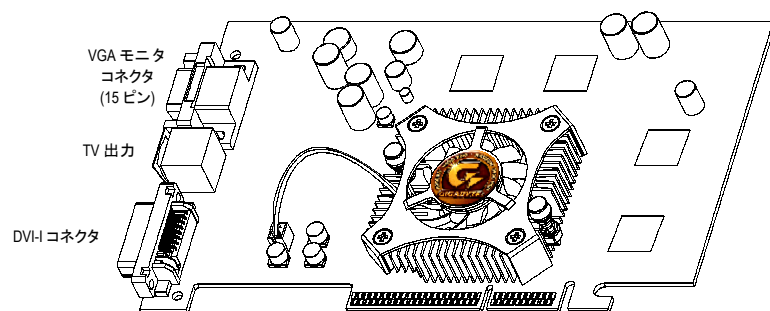
カードカートンに、明らかな損傷がないかどうかを確認してください。出荷または取扱いにより、カードが損傷する場合があります。まず初めに、カードは出荷・取扱いによる損傷がないことを確認してください。

● カードが損傷している場合は、絶対、システムの電源を入れないでください。

● グラフィックスカードを正しく作動させるためにも、承認された Gigabyte BIOS のみをご使用ください。承認されていない Gigabyte BIOS を使用すると、グラフィックスカードの故障の原因となります。

2.2. ボードレイアウト

GV-R96X128D



2.3. ハードウェアの取り付け

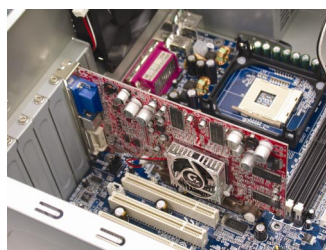
グラフィックスカードの取り付け。
グラフィックスアクセラレータカードの取り付け準備ができています。

グラフィックスアクセラレータカードを取り付ける:

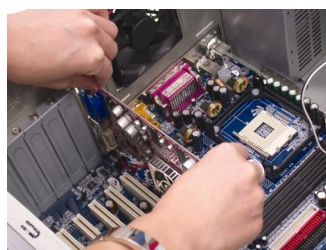
1. コンピュータとモニタの電源を OFF にし、コンピュータ背部からディスプレイケーブルを外してください。



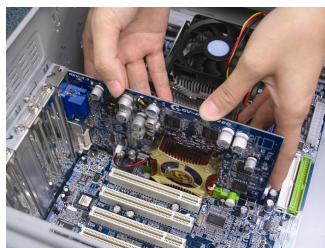
2. コンピュータのカバーを外してください。カバーの取り外しに関する詳細は、コンピュータマニュアルを参照してください。



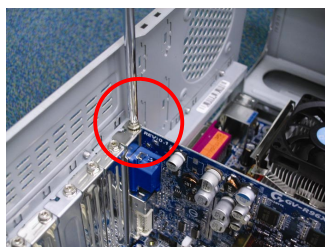
3. コンピュータに既存のグラフィックスカードすべてを取り外してください。または、オンボード・グラフィックス機能がコンピュータに装備されている場合は、マザーボードにおいて、それを無効にしなければならない場合があります。詳細に関しては、コンピュータのマニュアルをご覧ください。



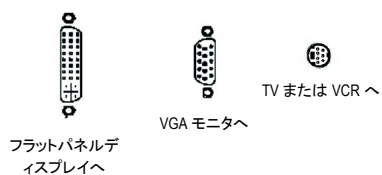
4. AGP スロットの位置を確認してください。必要に応じて、スロットから金属カバーを取り外してください；その後、AGP スロットにグラフィックスカードを合わせ、カードがしっかりはめ込まれるまで押してください。



5. カードをねじで固定し、コンピュータのカバーを戻してください。



6. ディスプレイケーブルをカードに差し込んでください；そしてコンピュータとモニタの電源を ON にしてください。グラフィックスカードに DVI コネクタが付属されている場合は、フラットパネルディスプレイを適切なコネクタに接続することができます(下記参照)...



グラフィックカードドライバを取り付ける準備ができました。詳細については、お使い OS を次ページのリストから選んでください。

3. ソフトウェアのインストール

本マニュアルにおいて、ご使用の CD-ROM ドライブレターはドライブ D と仮定されています。

Win® 98/98SE/Win® 2000/Win® ME/Win® XP ドライバのインストールは非常に簡単です。ドライバ CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、AUTORUN 画面が表示されます(表示されない場合は、“D:\setup.exe”を実行してください)。そして、画面の指示に従い、グラフィックスカードドライバをセットアップしてください。(3.1.3 項“ドライバのインストール”を参照し、グラフィックスアクセラレータにドライバをインストールしてください)

3.1. WIN® XP ドライバとユーティリティのインストール

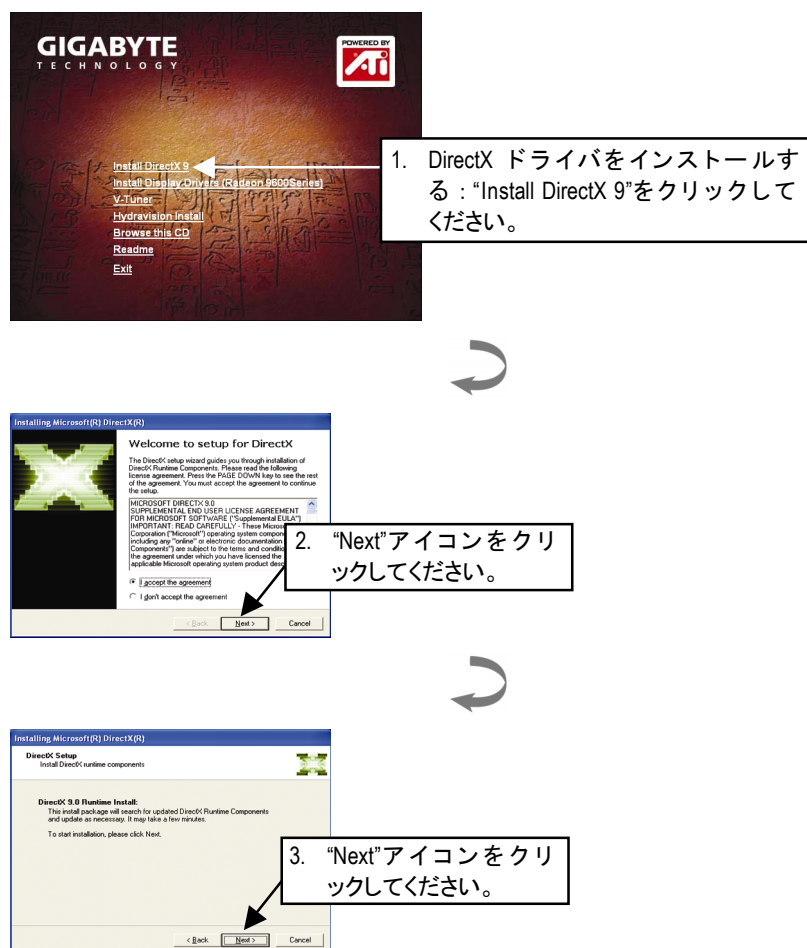
3.1.1. OS 要求

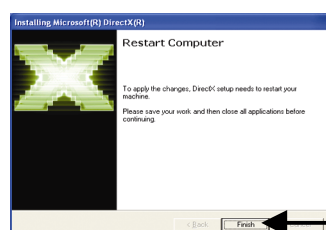
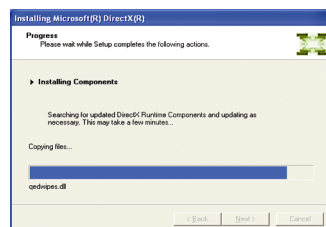
- システムにグラフィックスカードドライバをロードする際は、システムに DirectX9 以降のバージョンがインストールされていることを確かめてください。
- SIS、ALI、またはVIAチップセットから構成されるマザーボードにグラフィックスカードドライバをインストールする際は、そのマザーボードに適したドライバプログラムをインストールしてください。または、マザーボードドライバに関して、お近くのマザーボード販売店にご相談ください。

3.1.2. DirectX のインストール

Microsoft DirectX 9(またはそれ以降)をインストールし、Windows® 98 / 98SE / Windows® 2000 / Windows® ME または Windows® XP対応の 3Dハードウェアアクセラレーションを有効にすることで、より優れた 3D パフォーマンスが楽しめます。

- 注 : Windows® 98/ 98SE/ Windows® 2000 / Windows® ME または Windows® XP 対応の MPEG を使用する場合は、まず初めに DirectX9(またはそれ以降)をインストールしなければなりません。





4. "Finish" をクリックしてください。

DirectX 9 のインストールが完了しました。

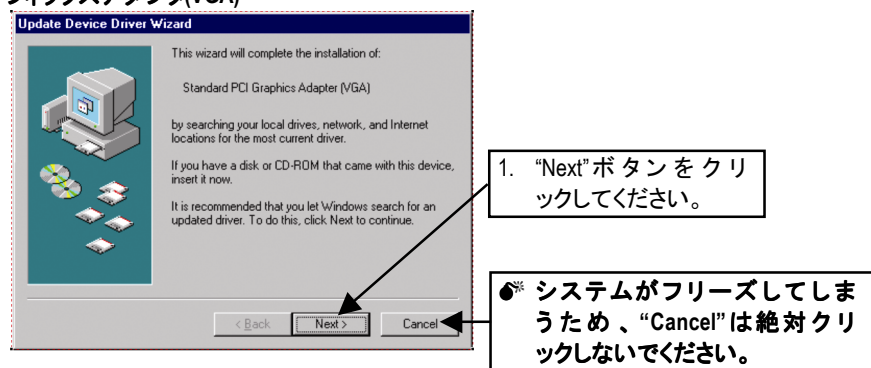
3.1.3. ドライバのインストール

以下は、ステップ・バイ・ステップのインストールガイドです。

ステップ 1: 新しいハードウェアが検出

初めてグラフィックスカードをコンピュータに挿入すると、Windows はシステムの新しいハードウェアを自動検出し、“New Hardware Found”メッセージを表示します。“Do not install a driver”を選択し、“OK”を押してください。

ステップ 2: デバイス ドライバ ウィザードをアップデートする: 標準 PCI グラフィックスアダプタ(VGA)

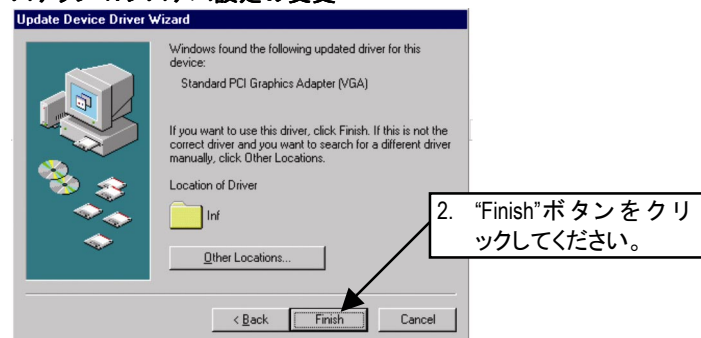


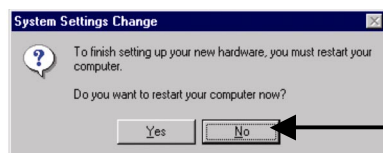
ステップ 3: デバイス ドライバ ウィザードをアップデートする: 終了

この際、VGA ドライバのインストールを完了するため、システムには、Windows CD が必要となります。

CD を持っていない場合は、C:\Windows\System directory を押してください。

ステップ 4: システム設定の変更





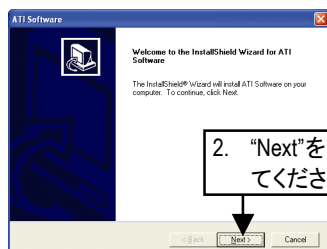
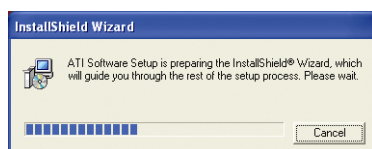
3. “No”ボタンをクリックしてください。

システムがロードを終了した後、ドライバ CD を CD-ROM ドライブに挿入すると、AUTO RUN 画面が表示されます。AUTORUN 画面が現れない場合、“D:\setup.exe”を実行してください。

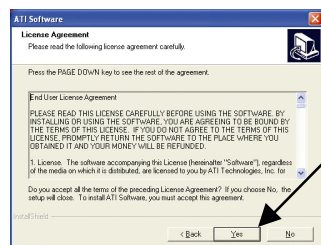
ステップ 5: ドライバ・セットアップ (下図は、Windows XP に示されています)



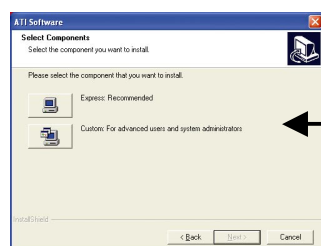
1. “Install Display Drivers (Radeon 9600 Series)”をクリックしてください。



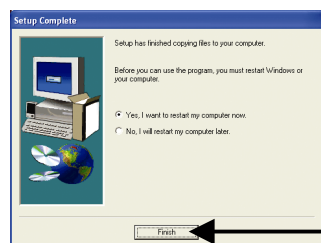
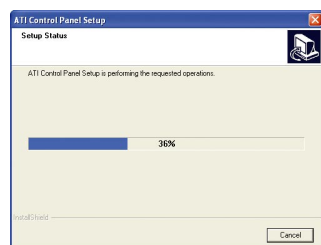
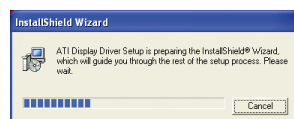
2. “Next”をクリックしてください。



3. "Yes"をクリックしてください。



4. "Express"または"Custom"アイコンをクリックしてください。



5. "Finish"をクリックし、コンピュータを再起動してください。

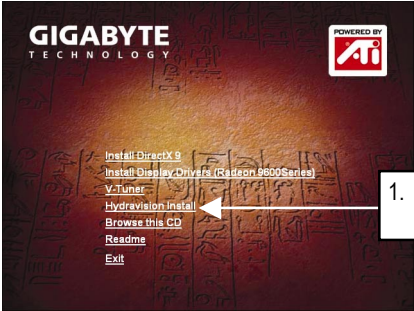
3.1.4. ドライバ CD のユーティリティ

ユーティリティには、ディスプレイドライバおよび V-Tuner ユーティリティが含まれます。以下のステップに従ってください。

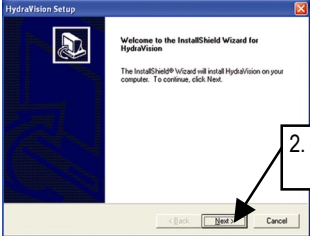
- V-Tuner をインストールする:



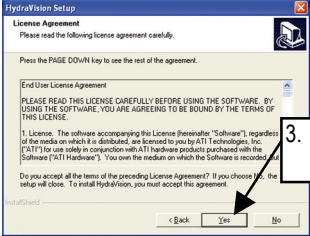
● Hydravision のインストール:



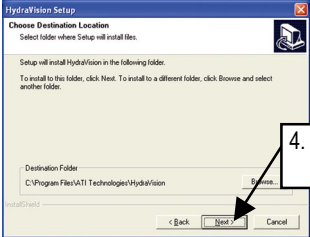
1. "Hydravision Install"をクリックしてください。



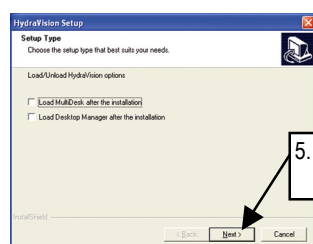
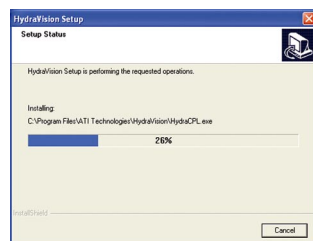
2. "Next"をクリックしてください。



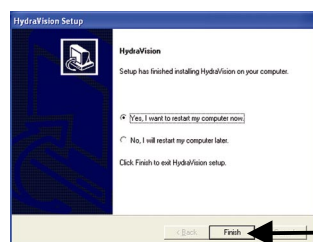
3. "Yes"をクリックしてください。



4. "Next"をクリックしてください。



5. "Next"をクリックしてください。



6. "Finish"をクリックし、コンピュータを再起動してください。

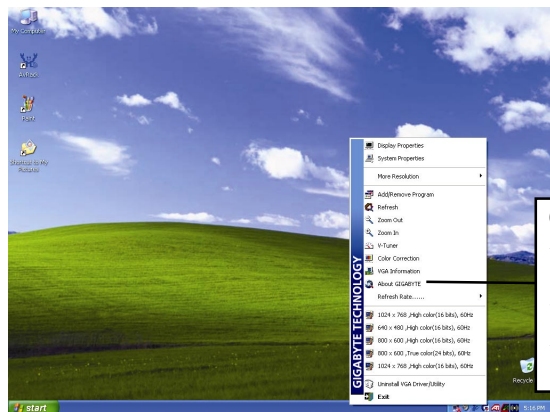
3.1.5. タスクバーアイコン

ディスプレイドライバをインストールすると、タスクバーのステータスエリアに GBT アイコン  が表示されます。このアイコンを右クリックし、GBT コントロールパネルを開くと、強化されたグラフィックスカードと他の機能のショートカットで構成されるメニューが表示されます。

“Display Properties”をクリックした後、設定をクリックしてください。Settings をクリックした後、“Advance”をクリックしてください。ディスプレイ設定を変更する際は、適切なタブをクリックしてください。



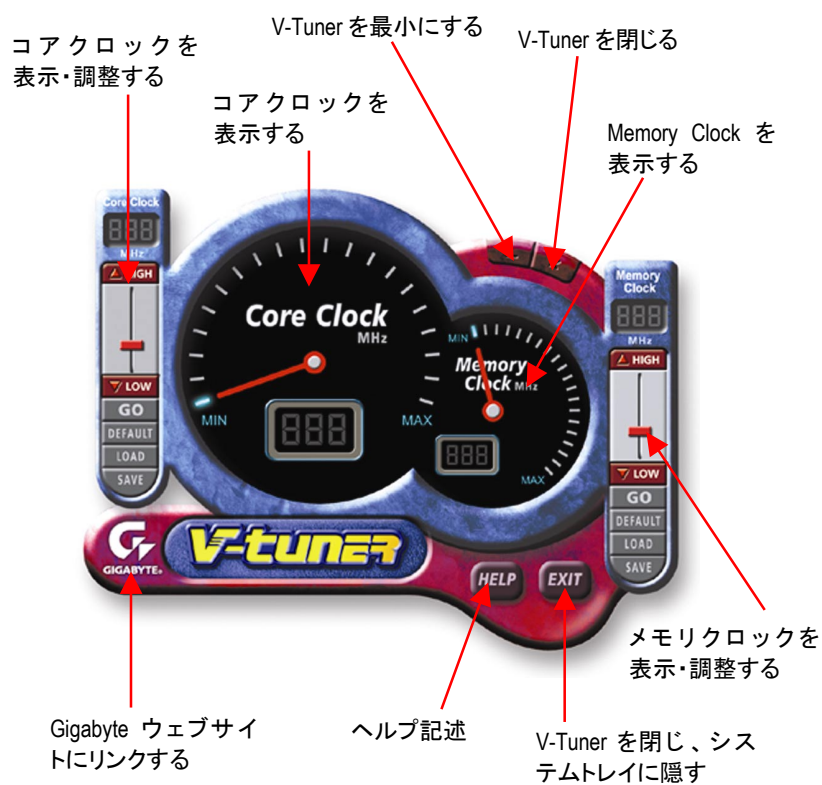
アイコンを右クリックしてください。



GBT ウェブサイトにリンクし、グラフィックカード、最新ドライバ、およびその他の情報に関する、最新情報を入手することができます。

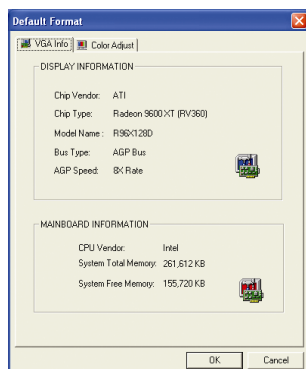
V-Tuner(Overclock ユーティリティ)

V-Tuner は、グラフィックエンジンとビデオメモリの操作周波数調整を可能にします(コアクロックとメモリクロック)



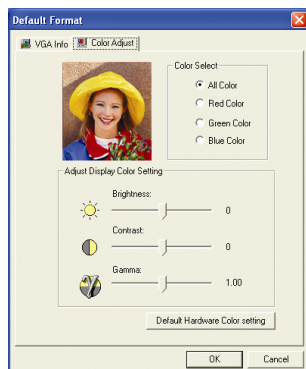
VGA 情報

VGA Info がカードの関連情報を表示します。

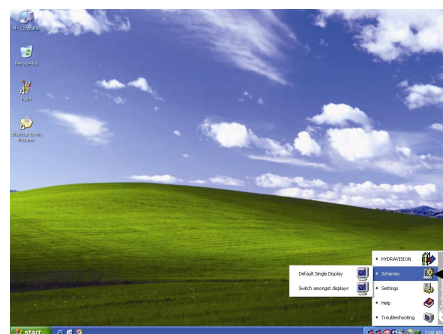


カラー調整

カラー調整は RGB カラーの輝度/コントラスト/ガンマ等の調整を行います。



ディスプレイドライバをインストールすると、タスクバーのステータスエリアに ATi アイコン  が表示されます。このアイコンをクリックし、ATI コントロールパネルを開きます。



1. シングルディスプレイを使う

HYDRAVISION™

Windows®が実行されると、HYDRAVISION™およびデスクトップマネージャが作動します。HYDRAVISION™をインストールすると、ATI アイコンにメニューオプションが追加されます。

ATI アイコンをクリックし、アプリケーション機能およびヘルプにアクセス、または HYDRAVISION™デスクトップマネージャをアンロードすることができます。



2. Hydravision

HYDRAVISION™は、主に複数のモニタ設定に対応するように設計されたソフトウェアです。複数のディスプレイ出力を備えた GVR96X128D グラフィックカードはこのソフトウェアで、全機能が利用されます。単一のディスプレイ出力しか備えていないGV-R96X128Dでも、HYDRAVISION™の多くの機能を利用することができます。

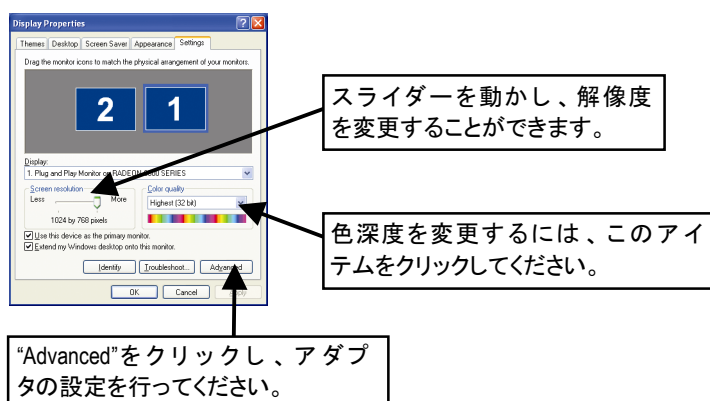
HYDRAVISION™をインストールすることで、デスクトップマネージャを有効にし、Windows®プログラムグループに HYDRAVISION™ディスプレイ管理ソフトウェアを作成することが可能になります。

3.1.6. プロパティページを表示する

画面には、ディスプレイアダプタ、カラー、ディスプレイ範囲とリフレッシュレート情報が表示されます。

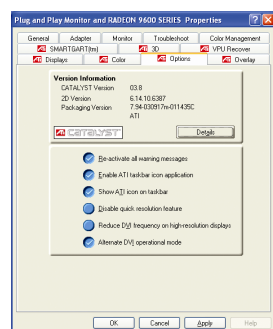
Settings(Windows の解像度と色深度)

設定プロパティページで、Direct 3D 設定を調整することができます。



“Advanced”をクリックし、詳細設定に進んでください：

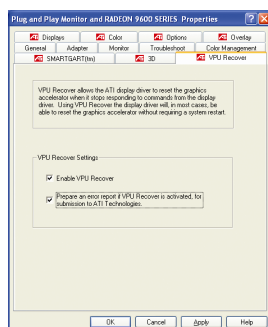
Option プロパティ



- **Version Information** : Catalyst バージョン番号、2D バージョン番号およびドライバ構築情報を提供します。
- **Details ボタン** : Details タブにアクセスし、カードのハードウェア詳細およびドライバ情報を提供します。
- **Re-activate all warning messages** : 無効にしたグラフィック警告メッセージを再作動します。
- **Enable ATI taskbar icon application** : ATI タスクバーアイコンを有効/無効にします。但し、この機能は、ATI ホットキー・サポートが有効にされていなければなりません。
- **Show ATI icon on taskbar** : ATI アイコンをタスクバーに追加・削除します。
- **Disable quick resolution feature** : タスクバーの ATI アイコンを左クリックし、高速解像機能を無効にすることができます。
- **Reduce DVI frequency on high-resolution displays** : 高解像度を使用するとき、DVI 周波数の低減を有効または無効にします。
- **Alternate DVI operational mode** : 交互の DVI 操作モードを有効または無効にします。

VPU Recover プロパティ:

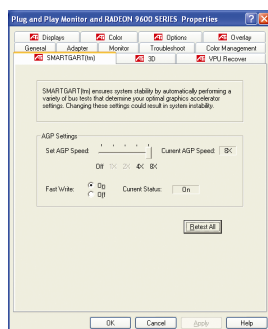
The VPU Recover プロパティ: ATI ディスプレイドライバは、ディスプレイドライバからのコマンドに応答しない場合に、グラフィックスアクセラレータをリセットすることができます。VPU Recover を使用することで、ほとんどの場合、ディスプレイドライバは、システムを再起動することなく、グラフィックスアクセラレータをリセットすることができます。

**VPU Recover 設定:**

- VPU Recover を有効にする
- VPU Recover が作動した場合は、ATI テクノロジ社に提出するエラーリポートを準備する。

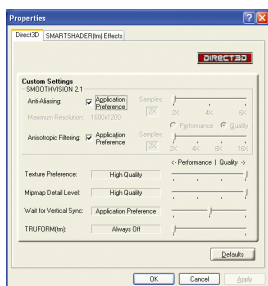
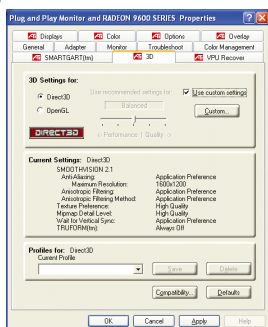
SMARTGART™プロパティ:

SMARTGART™プロパティは、様々なバステストを自動実行することにより、最適なグラフィックスアクセラレータ設定を決定し、システム安定性を保証します。これらの設定を変更すると、システム不安定になる恐れがあります。



3D プロパティ:

3D プロパティページから、Direct3D および OpenGL 設定を調整することができます。



Direct3D 設定:

■ “Use custom settings”チェックボックス

“Use custom settings”がチェックされた後、“Custom”ボタンをクリックすると、カスタム設定にアクセスすることができます。カスタム設定の使用は、アドバンスユーザのみに推奨されます。

■ SMOOTHVISION 2.1

- “Anti-Aliasing”チェックボックスは、3D 画像のギザギザを取り除き、画質を向上させることで、よりスムーズで、自然な画像がお楽しみいただけます。Application Preference を選択すると、アプリケーション性能を落すことなく、高品質画像がお楽しみいただけます。
- Anti-Aliasing スライダー : 2X、4X、6X 等の様々なサンプルパターンやサンプルポイントを使い、実行することができます。このスライダーを右に動かすと、サンプリングが増大し、最もリアルな 3D 画像がお楽しみいただけます。

- Anisotropic Filtering チェックボックス : 複数のテクスチャサンプルを混合するテクスチャ濾過方法を使用します。Application Preference を選択すると、アプリケーション性能を落すことなく、高品質画像がお楽しみいただけます。
- Anisotropic Filtering スライダー このスライダーを右に動かすと、サンプル数が増大し、最終画像品質もかなり高くなります。16X は、最大のテクスチャサンプルにより、きめ細かく、鮮明な画像を提供します。

■ Texture Preference スライダー

高品質または高性能テクスチャのどちらを使用するかを決定します。スライダーを右に動かすと、最高品質画像が提供されます。スライダーを左に動かすと、良質の視覚効果を提供する一方、高解像度も同時に提供されます。

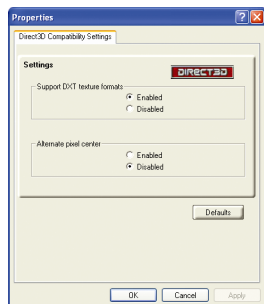
■ Mipmap Detail Level スライダー

Mipmaps のテクスチャ品質が選択できます。Mipmaps は、同一画像を異なるサイズで分類されたテクスチャの収集です。例えば、ユーザが 3D オブジェクトに近づくにつれ、画像品質が高くなり、同一画像に比べ、より高品質のテクスチャを必要とします。ベース Mipmap は、最高品質テクスチャであり、他のすべての Mipmaps は、同一画像よりも小さなサイズのテクスチャとなります。スライダを右に動かし、高質ベース Mipmap を選ぶと、最高品質のアプリケーション効果にすることができます。スライダを左に動かし、低品質ベース Mipmap にすると、最高品質のアプリケーション効果となります。

■ 垂直同期を待つ

フル画面ゲームのフレームレートが下がりますが、高フレーム率によって生じる画像の乱れを低減することができます。**Application Preference** を選択すると、モニタのリフレッシュレートでフレームを表示するかどうかを決定します。**Always Off** を選択すると、アプリケーションが作動する、通常フレームレート以下のモニタのリフレッシュレートに関わらず、アプリケーションは最速のフレームレートで作動することができます。

■ TRUFORM は、3D オブジェクトの曲面をよりスムーズ且つリアルにします。



■ Compatibility Settings ボタン

特定の Direct 3D アプリケーションの互換性問題を解決できる、アドバンス設定にアクセスします。

- **DTX テクスチャフォーマット**に対応することにより、アプリケーションはこの種類のテクスチャフォーマットを使用することができます。幾つかのテクスチャフォーマットは、限定されたアプリケーションのみに対応します。**Disable** を選択すると、ドライバは DTX テクスチャフォーマットに対応せず、従って、対応テクスチャフォーマット数が減少します。

- **Alternate pixel center** : テクスチャ周辺に縦横の線が現れる、または不正確なテキストを表示してしまう、Direct3D ゲームの問題を取り除くことができます。但し、それが他のゲームに問題を起す場合がありますので、記述された症状が現れた場合のみ、この設定を使用してください。

- **Defaults ボタン** : Direct3D Compatibility Settings をデフォルト値にリセットします。

■ Current Settings: Direct3D の設定を提供します。

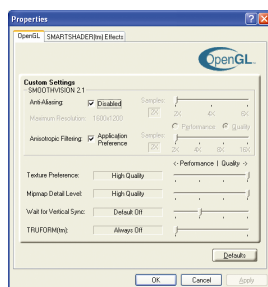
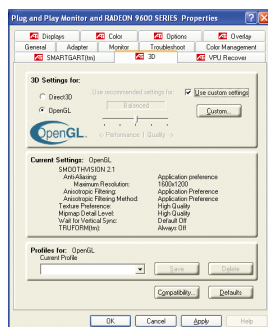
■ Defaults ボタン

Direct3D 設定をデフォルト値にリセットします。

OpenGL 設定:

■ “Use custom settings”チェックボックス

“Use custom settings”がチェックされた後、“Custom”ボタンをクリックすると、カスタム設定にアクセスすることができます。カスタム設定の使用は、アドバンスユーザのみに推奨されます。



■ SMOOTHVISION 2.1

- “Anti-Aliasing”チェックボックスは、3D 画像のギザギザを取り除き、画質を向上させることで、よりスムーズで、自然な画像がお楽しみいただけます。Application Preference を選択すると、アプリケーション性能を落すことなく、高品質画像がお楽しみいただけます。
- Anti-Aliasing スライダー : 2X、4X、6X 等の様々なサンプルパターンやサンプルポイントを使い、実行することができます。このスライダーを右に動かすと、サンプリングが増大し、最もリアルな 3D 画像がお楽しみいただけます。
- Anisotropic Filtering チェックボックス : 複数のテクスチャサンプルを混合するテクスチャ濾過方法を使用します。Application Preference を選択すると、アプリケーション性能を落すことなく、高品質画像がお楽しみいただけます。
- Anisotropic Filtering スライダー このスライダーを右に動かすと、サンプル数が増大し、最終画像品質もかなり高くなります。16X は、最大のテクスチャサンプルにより、きめ細かく、鮮明な画像を提供します。

■ Texture Preference スライダー

高品質または高性能テクスチャのどちらを使用するかを決定します。スライダーを右に動かすと、最高品質画像が提供されます。スライダーを左に動かすと、良質の視覚効果を提供する一方、高解像度も同時に提供されます。

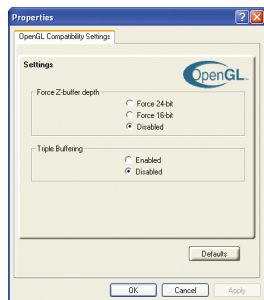
■ Mipmap Detail Level スライダー

Mipmaps のテクスチャ品質が選択できます。Mipmaps は、同一画像を異なるサイズで分類されたテクスチャの収集です。例えば、ユーザが 3D オブジェクトに近づくにつれ、画像品質が高くなり、同一画像に比べ、より高品質のテクスチャを必要とします。ベース Mipmap は、最高品質テクスチャであり、他のすべての Mipmaps は、同一画像よりも小さなサイズのテクスチャとなります。スライダを右に動かし、高質ベース Mipmap を選ぶと、最高品質のアプリケーション効果にすることができます。スライダを左に動かし、低品質ベース Mipmap にすると、最高品質のアプリケーション効果となります。

■ 垂直同期を待つ

フル画面ゲームのフレームレートが下がりますが、高フレーム率によって生じる画像の乱れを低減することができます。**Application Preference** を選択すると、モニタのリフレッシュレートでフレームを表示するかどうかを決定します。**Always Off** を選択すると、アプリケーションが作動する、通常フレームレート以下のモニタのリフレッシュレートに関わらず、アプリケーションは最速のフレームレートで作動することができます。

■ TRUFORM は、3D オブジェクトの曲面をよりスムーズ且つリアルにします。



■ Compatibility Settings ボタン

このボタンは、特定の OpenGL アプリケーションの互換性問題を解決できるアドバンス設定にアクセスすることができます。

- **Force Z-buffer 深度** : Z-buffer 深度を設定します。ほとんどのアプリケーションは、“Disable”が選択された時に最もよく動作します。
- **Triple Buffering** : この機能は、変更された画面部分を迅速にアップデートします。ほとんどのアプリケーションは、この機能を有効にしても影響を受けることはありません。

- **Default ボタン** : OpenGL OpenGL Compatibility Settings をデフォルト値にリセットします。

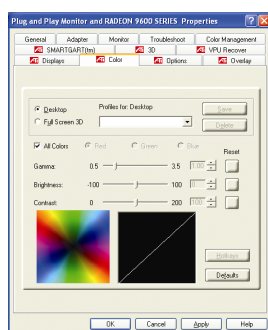
■ Current Settings : OpenGL の設定を提供します。

■ Defaults ボタン

OpenGL Settings をデフォルト値にリセットします。

カラープロパティ:

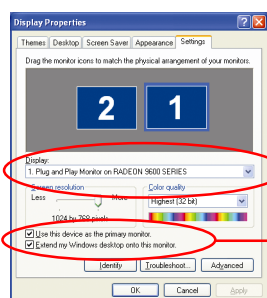
カラープロパティは、カラー設定を調整します。ビデオオーバーレイのビデオ再生用ガンマコントロールも可能です。カラー設定は、表示されるすべてのディスプレイ機器に影響します。赤・緑・青の表示カラーを変更することができます。Set Desktop 及び Video Overlay (ガンマ)レベルも変更できます。



- **デスクトップ**は、デスクトップの輝度を増大/減少させます。ガンマ値が高くなると、ディスプレイの輝度およびコントラストが増大します。
- **All Colors checkbox** : RGB を個々に調整、または同時に3色すべてを調整します。
- **Gamma/Brightness/Contrast** : マウスでスライダを移動させることで色調整をし、フルスクリーンモードで実行されている Direct 3D および OpenGL ゲームのカラーガンマ/輝度/コントラストを増大・減少させます。(注: Windows NT4.0 において、ゲームガンマはサポートされていません)
- **Default** : デスクトップ輝度および色設定をデフォルト値にリセットします。

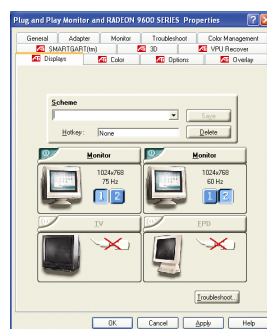
ディスプレイプロパティ:

VGA カードに S-ビデオコネクタが装備されている場合は、第 2 の出力デバイス (例 : TV やコンピュータモニタ) をデスクトップの一部として使用し、デスクトップを第 2 デバイスに拡張、または第 2 デバイスにデスクトップをコピーすることができます。



ディスプレイタイプを選択する

“Extend my windows desktop onto this monitor”を有効/無効にする



Display タブは、マルチモニタ機能を提供します。ここでは、ディスプレイデバイスを有効/無効に、さらにプライマリ/セカンダリディスプレイの割当てを交換することができます。

グラフィックスカードを TV または VCR に接続する

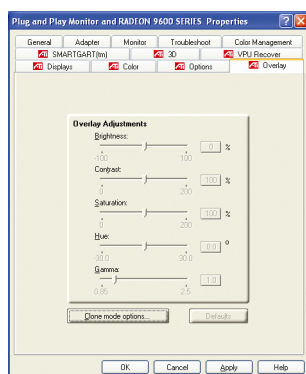
S-ビデオケーブルを使い、グラフィックスカードを TV(または VCR)に接続します。しかし、テレビ(および VCR)にはコンポジットビデオ入力装備されている場合は S-Video-to-Composite ビデオアダプタを使用することができます。

1. コンピュータおよびテレビ(または VCR)を OFF にする
2. グラフィックスカードが正しくインストールされていることを確かめてください。(コンピュータにカードを挿入する、または強化グラフィックスドライバのインストールに関する詳細は、ユーザマニュアルを参照してください。)
3. テレビ(または VCR)に、S-ビデオまたはコンポジットビデオ接続が装備されているかどうかをお確かめください。
4. コンピュータ背部にある S-ビデオ出力の位置を確認してください。S-ビデオケーブルまたは付属のアダプタケーブルを使い、ケーブルの片端をグラフィックスカードに、もう一端をテレビ(または VCR)に接続してください。
5. テレビ(または VCR)の電源を入れた後、コンピュータを ON にする。

オーバーレイ プロパティ:

オーバーレイプロパティは、輝度/コントラスト/彩度/色調/ガンマ設定を調整する際に使用します。

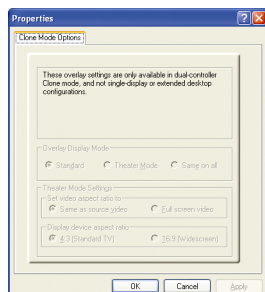
オーバーレイプロパティは、PCのフルモーション・ビデオの表示を可能にします。但し、プライマリ・ディスプレイでのみ利用可能なのは、1つのビデオ・オーバーレイしかありません。ビデオ・オーバーレイコントロールは、オーバーレイ調整をサポートするビデオファイルの再生中に自動作動します。



■ オーバーレイ調整

- **Brightness** : ビデオ画像の輝度を調整します。
- **Contrast** : ビデオ画像のコントラストを調整します。
- **Saturation** : 色の鮮明度を調整します。左にスライドさせると、すべての色を消去し、モノクロ画像を作り出します。
- **Hue** : 赤色・緑色・青色の純度または色合いを調整します。
- **Gamma** : ビデオ画像全体の強度を調整します。

■ **Defaults** ボタンは、オーバーレイ設定をデフォルト値にリセットします。



■ **Clone mode options** ボタンは、オーバーレイ設定をデュアルコントローラクローンモードのみ有効にされ、シングルディスプレイまたは拡張デスクトップの設定ではありません。

3.2. Win® 98/98SE / Win® 2000 / Win® ME ドライバのインストール

グラフィックスアクセラレータドライバをインストールする前に、Windows に、Windows サービスパックバージョン 2(またはそれ以降)がインストールされていることをお確かめください。

グラフィックスカードドライバをインストールし、より高い性能・解像度、さらにグラフィックスカードの優れたグラフィック機能をお楽しみください。最新ドライバのインストールを確かめるため、グラフィックスカード付属のインストール CD を挿入してください。

Win® 98/98SE/Win® 2000/Win® ME にグラフィックカードドライバをインストールするには、まずインストール CD を挿入してください。AUTORUN 画面が現れます。**Install Display Driver** をクリックした後、ウィザードに従い、ドライバをインストールしてください。

Windows® が自動的に CD を表示しない場合は、以下のステップを実行してください：

1. コントロールバーの Start ボタンをクリックしてください。
2. Run を選択してください。
3. 以下を入力してください： D:\SETUP.exe
(D がご使用の CD-ROM ドライブでない場合は、正しいドライブレターを選択してください。)
4. “OK”をクリックしてください。
5. “Install Display Drivers”をクリックし、インストールウィザードを開始してください。
6. “Next”をクリックしてください。
7. 使用許諾契約書に対し、“Yes”をクリックしてください。
8. ウィザードの画面上の指示に従い、インストールを完了してください。

3.3. BIOS フラッシュユーティリティ

BIOS アップデート手順：

- 注：弊社のウェブサイト(www.gigabyte.com.tw)から最新の BIOS をダウンロードするか、またはお近くの販売元までお問合わせください。
- BIOS フラッシュ情報に関する詳細方法はサブセクション 5.1.“BIOS をリフラッシュさせるには”。

4. トラブルシューティング ヒント

何らかの問題が生じた場合は、以下のトラブルシューティング チップを参照してください。より高度なトラブルシューティング情報に関しては、お近くの販売店または GBT にご連絡ください。

- AGP スロットにカードが正しく挿入されていることをチェックしてください。
- ディスプレイケーブルが、カードのディスプレイコネクタに正しく固定されていることを確かめください。
- モニタとコンピュータをコンセントに正しく差し込み、電源が入っていることを確かめてください。
- 必要に応じて、マザーボードの内蔵グラフィックス機能を無効にしてください。詳細に関しては、コンピュータマニュアルを参照、またはメーカーにお問合わせください。
(注：メーカーにより、内蔵グラフィックスを無効にする、またはセカンダリディスプレイとすることを禁じている場合もあります)。
- グラフィックスドライバをインストールする際は、適切なディスプレイデバイスおよびグラフィックスカードを選択してください。
- 起動時に問題が生じる場合は、安全モードでコンピュータを起動してください。Windows® 98SE および Windows® ME の場合は、Microsoft® Windows® Startup メニューが画面に表示されるまで、CTRL キーを押してください。そして安全モードを選択し、Enter を押してください。(F8 を使い、Microsoft Windows® Startup メニューを表示させることもできます。)グラフィックスカード 1 枚のみを使用している場合は、安全モードにおいて、デバイスマネージャを表示し、デュプリケート・ディスプレイアダプタおよびモニタエントリをチェックしてください。
- 詳細に関しては、Windows® Help のトラブルシューティングガイドを参照、またはコンピュータメーカーまでお問合わせください。



必要に応じて、モニタ調節パネルでモニタ設定を調節し、画面のフォーカス度や鮮明度を調節してください。(モニタマニュアルを参照してください。)

5. 付録

5.1. BIOS をリフラッシュさせるには

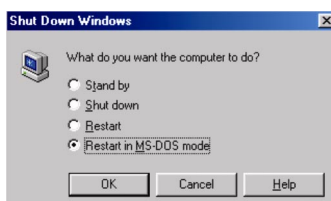


注

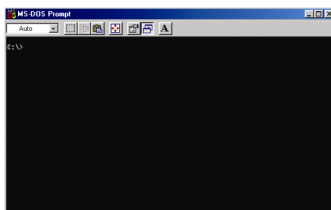
ここでは、GV-AR64SH VGA カード および Atiflash BIOS フラッシュユーティリティを例として、説明します。

グラフィックスカード用に BIOS をリフラッシュさせるには？

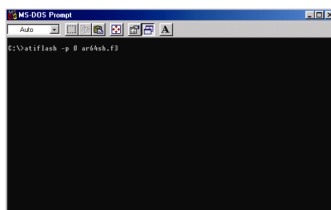
1. Zip ファイルをドライブ C:または A:に解凍してください。
2. MS-DOS モードで PC を再起動してください
(この機能は、Windows 98/98SE でのみ有効です。ご使用の OS が Windows 2000/Windows ME/Windows XP の場合、MS-DOS モードには、起動ディスクを使用してください)



3. コマンドパスをファイルロケーション C:\>または A:\>に変更してください。



4. BIOS のリフラッシュコマンド(下記参照): C:\> atiflash -p 0 <filename>



5. 終了したら、PC を再起動してください。

5.2. 解像度と色深度表(Windows® XP)

GV-R96X128D 2D シングルディスプレイモード				
ディスプレイ スクリーン解 像度	リフレッシュ レート(Hz)	色深度(bpp) 8bpp (256 色)標 準モード	16bpp (65K カ ラー)ハイモ ード	32bpp (16.7M) トゥルーモー ド
640 x 480	60	✓	✓	✓
	72	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	90	✓	✓	✓
	100	✓	✓	✓
	120	✓	✓	✓
	160	✓	✓	✓
	200	✓	✓	✓
800 x 600	47	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)
	56	✓	✓	✓
	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
	72	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	90	✓	✓	✓
	100	✓	✓	✓
	120	✓	✓	✓
	160	✓	✓	✓
	200	✓	✓	✓
1024 x 768	43	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)
	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
	72	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	90	✓	✓	✓
	100	✓	✓	✓
	120	✓	✓	✓
	150	✓	✓	✓
	160	✓	✓	✓
	200	✓	✓	✓

つづく...

ディスプレイ スクリーン解 像度	リフレッシュ レート(Hz)	色深度(bpp) 8bpp (256 色)標 準モード	16bpp (65K カ ラー)ハイモ ード	32bpp (16.7M) トゥルーモー ド
1152 x 864	43	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)
	47	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)
	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	100	✓	✓	✓
1280 x 768	56	✓	✓	✓
	60	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
1280 x 960	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
	72	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	100	✓	✓	✓
	120	✓	✓	✓
1280 x 1024	160	✓	✓	✓
	43	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)
	47	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)	✓ (インターレース)
	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	90	✓	✓	✓
1600 x 1200	100	✓	✓	✓
	120	✓	✓	✓
	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
	100	✓	✓	✓

つづく...

ディスプレイ スクリーン解 像度	リフレッシュ レート(Hz)	色深度(bpp) 8bpp (256 色)標 準モード	16bpp (65K カ ラー)ハイモ ード	32bpp (16.7M) トゥルーモー ド
1792 x 1344	60	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
1800 x 1440	60	✓	✓	✓
	70	✓	✓	✓
1856 x 1392	60	✓	✓	✓
	72	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
1920 x 1080	60	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
1920 x 1200	60	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
	85	✓	✓	✓
1920 x 1440	60	✓	✓	✓
	75	✓	✓	✓
2048 x 1536	60	✓	✓	✓
	66	✓	✓	✓

* 低帯域幅メモリ設定を使う場合は、一定の解像度において、最大リフレッシュレートを下げてください。

日本語

[illegible]

日本語

[illegible]