

GV-R9200シリーズ
Radeon9200グラフィックスアクセラレータ

ユーザーズマニュアル

Rev. 102
12MJ-R9200-102

第一章 ユーザーズマニュアル

著作権に関して

日本語マニュアルの著作権に関しましては、GIGA-BYTE TECHNOLOGY CO.,LTDおよび日本ギガバイト株式会社に著作権ならびにその他の権利を所有します。

商標

本書中における第三者のブランド名や商品名は各所有者の知的所有物です。

注意事項

技術改良などのため、本書は予告無く改訂すること、内容が実際よりも古くなることもあります。

本書中のいかなる内容に関しても、本マニュアル作成者もしくは弊社関係社は責任を有しません。また、本マニュアルの内容から生じたいかなる損害に関しても責任を負いません。さらに、本書の改訂は弊社の義務ではありません。V G A カードに貼られているラベルは絶対にはがさないで下さい。はがすとV G A カードの保証が無効になる場合があります。

この製品は米国特許、その他のマクロビジョン社と特許所有者によって特許権が守られ、コピーライト保護技術を持ち合わせている。このコピーライト技術は家庭又はその他の制限付きの使用が許可されており、技術の一般使用はマクロビジョン社の許可を要し、技術の分解、又は逆設計(逆エンジニアリング)は禁止されている。

April 16, 2003 Taipei, Taiwan

目次	
1. イントロダクション	4
1.1. 序文	4
1.2. 特徴	4
2. ハードウェアの取り付け	5
2.1. アイテムのチェック	5
2.2. ボードのレイアウト	6
2.3. ハードウェアの取り付け	8
3. ソフトウェアのインストール	10
3.1. WINDOWS® 98/98SE/WINDOWS® ME/WINDOWS® XPドライバ とユーティリティのインストール	10
3.1.1. オペレーションシステムの必要条件	10
3.1.2. DirectX のインストール	11
3.1.3. ドライバのインストール	13
3.1.4. ドライバCDのユーティリティ	16
3.1.5. タスクバーのアイコン	19
3.1.6. 画面のプロパティ	23
3.2. WINDOWS 2000 ドライバのインストール	32
3.3. BIOS FLASHユーティリティ	32
4. トラブルシューティング情報	33
5. 付録	34
BIOSの更新について	34

1. イントロダクション

1.1 序文

卓越したグラフィックパフォーマンス！！

GV-9200シリーズは超越したパフォーマンスと機能をメインストリーム市場に提供します。Microsoft DirectX 9 をサポートする証明済みのすばらしいパワフルなパフォーマンスをお手ごろな価格で提供します。3D ゲームからストリーミングビデオ、マルチメディアアプリケーション、多様なアプリケーションまで、GV-9200シリーズはすばらしいグラフィックパフォーマンスを提供する腕力と不屈の精神を備えています！！

1.2 特徴

- 高性能3DグラフィックのためのRADEON[®]9200GPUと64/128MB DDRメモリをサポートします。
- HYPER ZTMIIテクノロジーをサポート。
- SMOOTHVISIONTMはパフォーマンスに大きな影響を与えることなく、3Dオブジェクトのエッジを除去し、滑らかにします。
- 200MHzのハイスピードダブルデータレート(DDR)SDRAMメモリをサポート。
- 165MHzのデジタル・インターフェイス規格TMDS(Transition-Minimized Differential Signaling)コア技術を採用し、(1600X2000)以上の解像度にも対応しています。
- ビデオキャプチャ機能をサポート(GV-9200-VIVOのみ)
- V-Tunerをサポート。

ハードウェアの取り付け

2.1 アイテムのチェック

GV-9200シリーズは以下の内容を梱包しています。

- GV-9200シリーズ(GV-R9200-64D, GV-R9200-128DまたはGV-R9200-VIVO)グラフィックスアクセラレータ x 1
- ユーザーズマニュアル
- GV-9200シリーズドライバCD x 1
- Power DVD XP CD x 1
- Power Director x 1(GV-R9200-VIVOのみ)
- ゲームCD x 2(GV-R9200-VIVOのみ)
- ゲームCD x 1(GV-R9200-64D, GV-R9200-128Dのみ)
- S-VideoとAV In/Outputをサポートするケーブル
- S-VideoとAV In/Outputをサポートするケーブル
(GV-9200-VIVOのみ)



警告！

拡張カードには非常に精巧な集積回路(I C) チップが搭載されています。静電気による損傷から保護するために、コンピュータを取り扱う際には常に以下の注意事項に従う必要があります。

1. コンピュータの内部を操作するときは、コンピュータのプラグを抜いてください。
2. コンピュータのコンポーネントを処理する前に、アースされたリストストラップを使用してください。お持ちでない場合は、安全にアースされた物体または電源装置のケースなどの、金属の物体に両手を触れてください。
3. コンポーネントをシステムから離すとき、コンポーネントは、アースされた静電気防止パッドやコンポーネントに付属するバッグの上に置いてください。

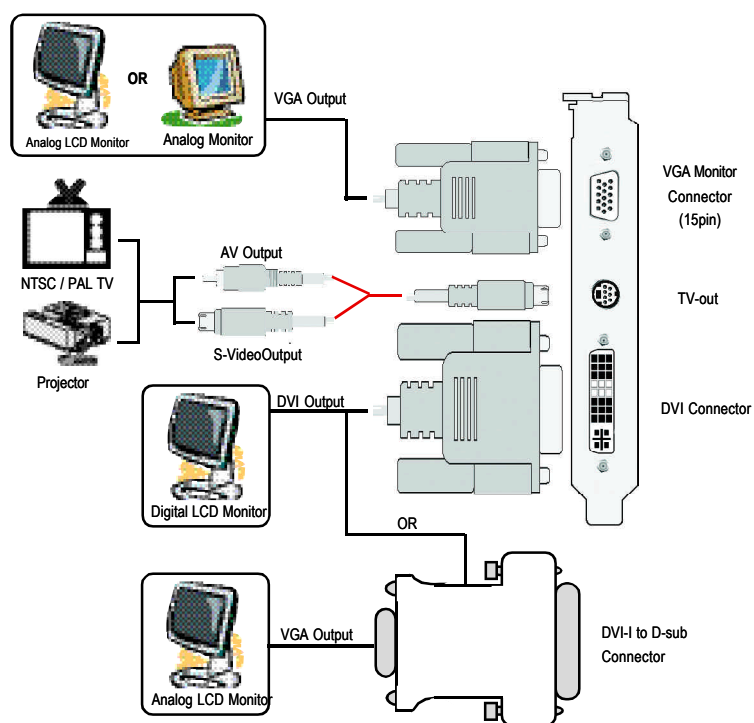
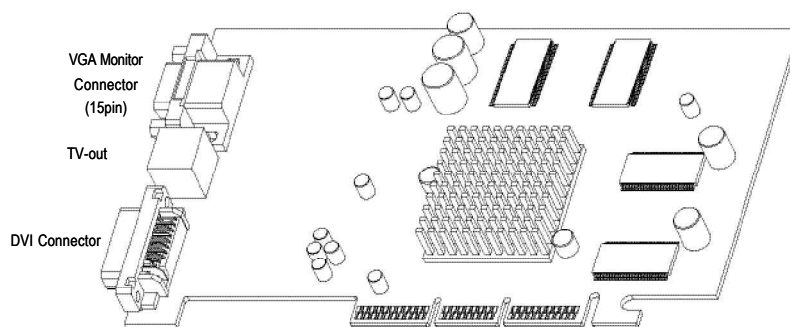
このカードは非常に静電気のダメージを受けやすく、敏感な帯電性のコンポーネントを含んでおりますので、カードを取り付けるまではパッケージの中に入れておいて下さい。

製品の取り出しと取り付けは静電気防止のマットの上で行ってください。カードに明らかな不良がないかどうかを点検して下さい。輸送と出荷中にカードにダメージを与える可能性があります。作業を進める前に輸送、出荷ダメージがないかを確認してください。

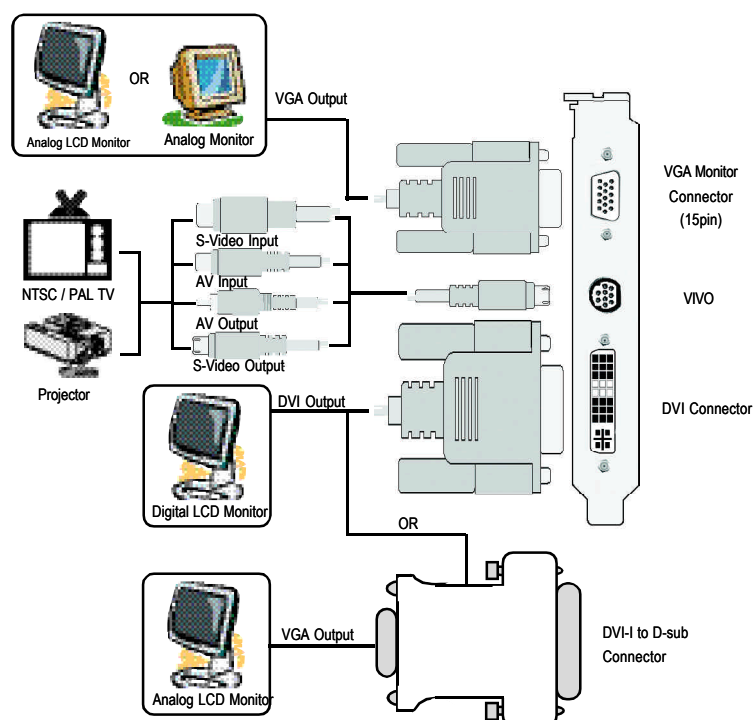
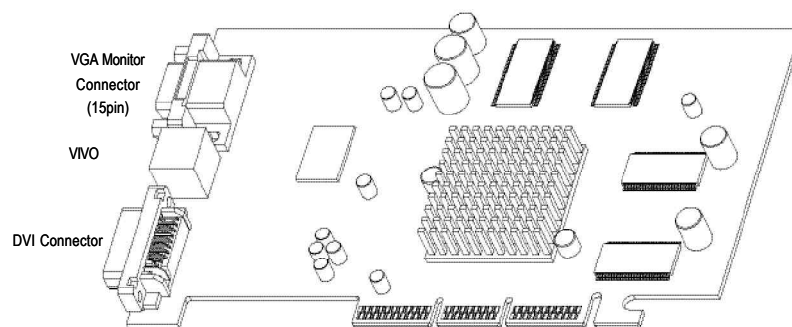
- カードに不良がある場合にシステムの電源は絶対に入れないで下さい。
- グラフィックカードを正しく動作させるために、ギガバイトのB I O S のみを使用して下さい。ギガバイトのB I O S 以外のものを使用した場合、グラフィックカードに問題を引き起こす可能性があります。

2.2 ボードのレイアウト

1) GV-R9200-64D (64MB DDR) / GV-R9200-128D (128MB DDR)



2) GV-R9200-VIVO (128MB DDR)



2.3 ハードウェアの取り付け

グラフィックカードの取り付け。

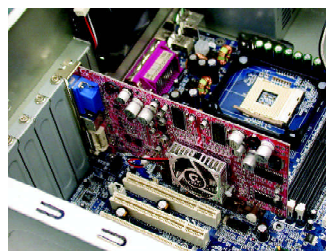
さあ、コンピュータを用意して、グラフィックスアクセラレータカードのインストールの準備を整えましょう。

グラフィックスアクセラレータをインストールするために：

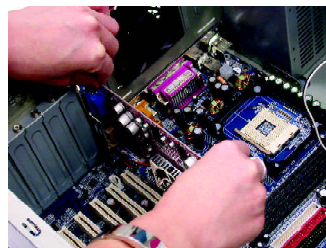
1. コンピュータとモニターの電源をオフにしてから、ディスプレイケーブルをコンピュータの背面から取り外してください。



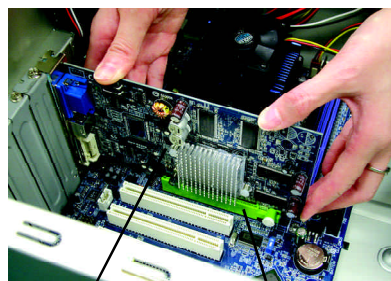
2. コンピュータのカバーを外して下さい。もし必要であれば、お使いのコンピュータのマニュアルをご参照ください。



3. コンピュータ内のグラフィックカードを取り外します。または、もしお使いのコンピュータがオンボードのグラフィックカードを備えている場合は、それを無効に設定する必要があります。詳しい情報に関しては、お使いのコンピュータの資料をご確認ください。



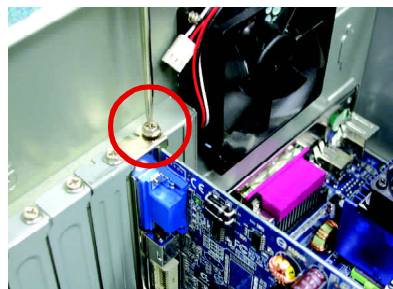
4. AGP スロットを場所を確認します。
もし必要であれば、このスロットから金属のカバーを取り外し、グラフィックカードをAGP スロットに一直線になるように合わせて、完全に差し込まれるまでしっかりと押し込みます。



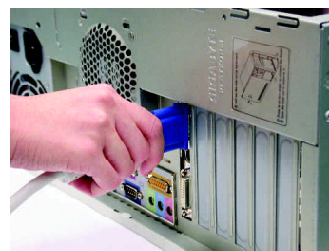
GV-R9200 series graphics card

AGP slot

5. ねじでカードをしっかりと再度固定し、コンピュータのカバーもまた取り付けます。



6. ディスプレイケーブルをカードに接続し、コンピュータとモニターの電源をオンにします。お使いのグラフィックカードがDVI コネクタに対応している場合はフラットパネルディスプレイを下記の図のような適するコネクタに接続することができます。



To Flat Panel Display



To VGA Monitor



7 Pin
for TV-out only



9 Pin
for VIVO only

グラフィックカードドライバのインストールの準備が出来ました。この詳しい手引きについて、お使いのOSを次ページからのリストより選び、ご参照ください。

3. ソフトウェアのインストール

3.1 WINDOWS® 98/98SE/WINDOWS® ME/WINDOWS® XP ドライバとユーティリティのインストール

Win® 98/98SE/WINDOWS® 2000/Win® ME/Win® XPドライバのインストールはとてもシンプルです。CD-ROMドライブにドライバCDを入れると、自動的にAUTORUNのウィンドウが立ち上がり(もし立ち上がらない場合には直接“D:/setup.exe”から立ち上げてください。)それから画面の指示に従いGV-R9200のドライバをセットアップします。(3.1.3 “ステップ バイ ステップインストール”に示された指示に従ってください。)

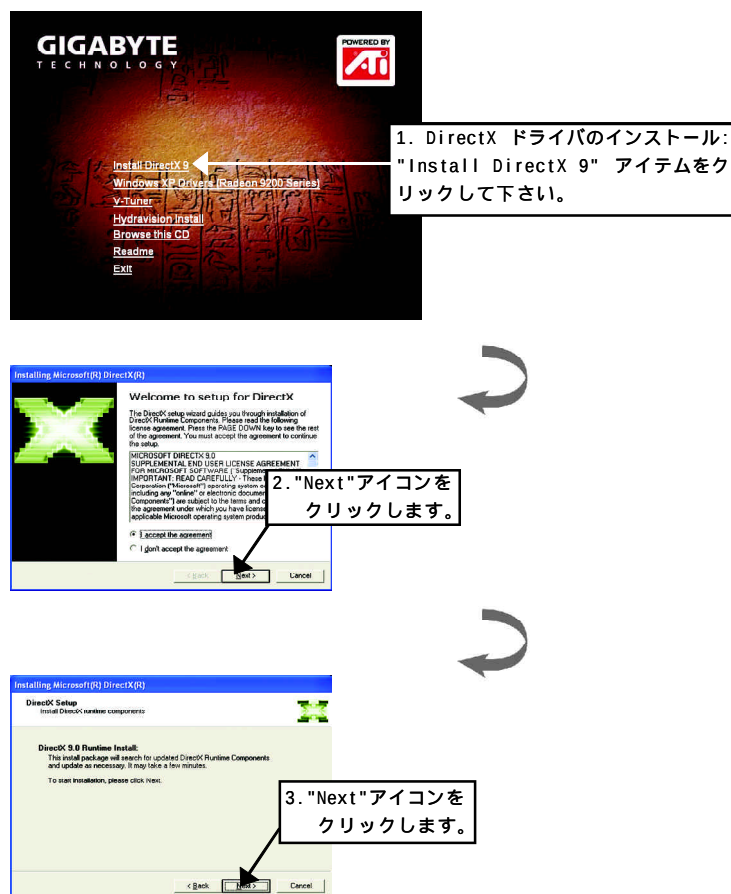
3.1.1 オペレーションシステムの必要条件

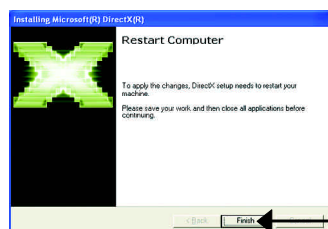
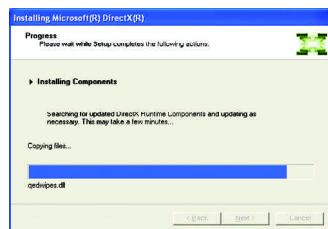
- お使いのOSがMicrosoft Windowsの場合、GV-R9200シリーズのドライバをシステムに読み込む時、お使いのOS(Windows 98/98SE, Windows2000またはWindows ME)にDirectX 9がインストールされているかどうかを確認して下さい。
- GV-R9200シリーズのドライバをSIS, ALIもしくはVIAのチップセットで構成されているマザーボードにインストールする場合、それに適したドライバをインストールして下さい。

3.1.2 Direct Xのインストール

MicrosoftのDirect X9(またはそれ以降のバージョン)のインストールによってWin® 98/98SE/WINDOWS® 2000またはWindows® MEはより優れた3Dパフォーマンスを得ることが出来ます。

◆注:Win® 98/98SE/WINDOWS® 2000または/Windows® ME/Windows® XPのMPEGサポートをするソフトウェアのためには、先にDirect X9(またはそれ以降のバージョン)をインストールしなければなりません。





4. "Finish" アイテムをクリックします。

DirectXのインストールが完了しました。

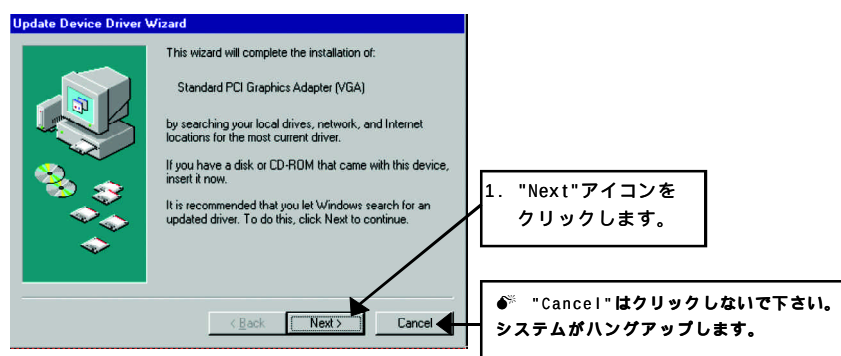
3.1.3 ドライバのインストール

この手引きはステップ バイ ステップインストールのガイドです。

ステップ1: 新しいハードウェアの追加

GV-R9200を初めてお使いのコンピュータに差し込んだ後、Windowsは自動的に新しいハードウェアを検出し、“新しいハードウェアが見つかりました。”というメッセージが表示されます。ここで“ドライバをインストールしない”を選択し、OKをクリックします。

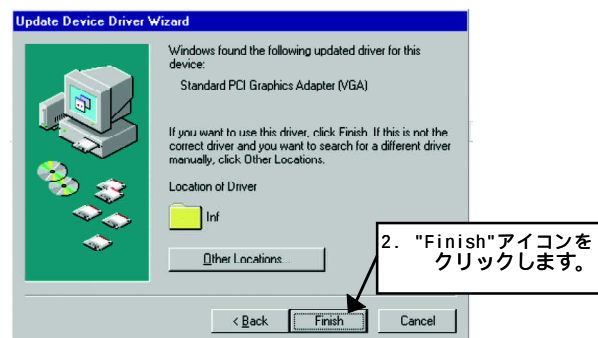
ステップ2: デバイスドライバの更新ウィザードPCIグラフィックアダプター(VGA)



ステップ3: デバイスドライバの更新ウィザード 終了

この時システムはVGAドライバのインストールを完了させるためにWindowsのCDを要求してきます。もしCDをお持ちでない場合は、C:/Windows/Systemディレクトリを選択します。

ステップ4: システムの設定の変更



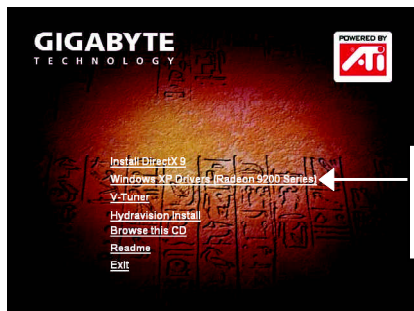


3. "No" アイコンをクリックします。

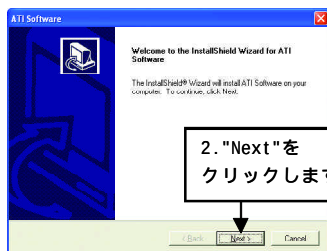
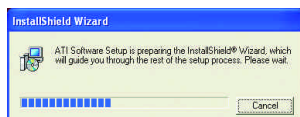
システムが読み込みを終了した後、GV-R9200 シリーズのドライバのCDディスクをお使いのCD-ROMに入れてください。この時、自動的にAUTORUNの画面が表示されます。もし表示されない場合は "D:¥setup.exe" から直接立ち上げることが出来ます。

Step 5: ドライバのセットアップ

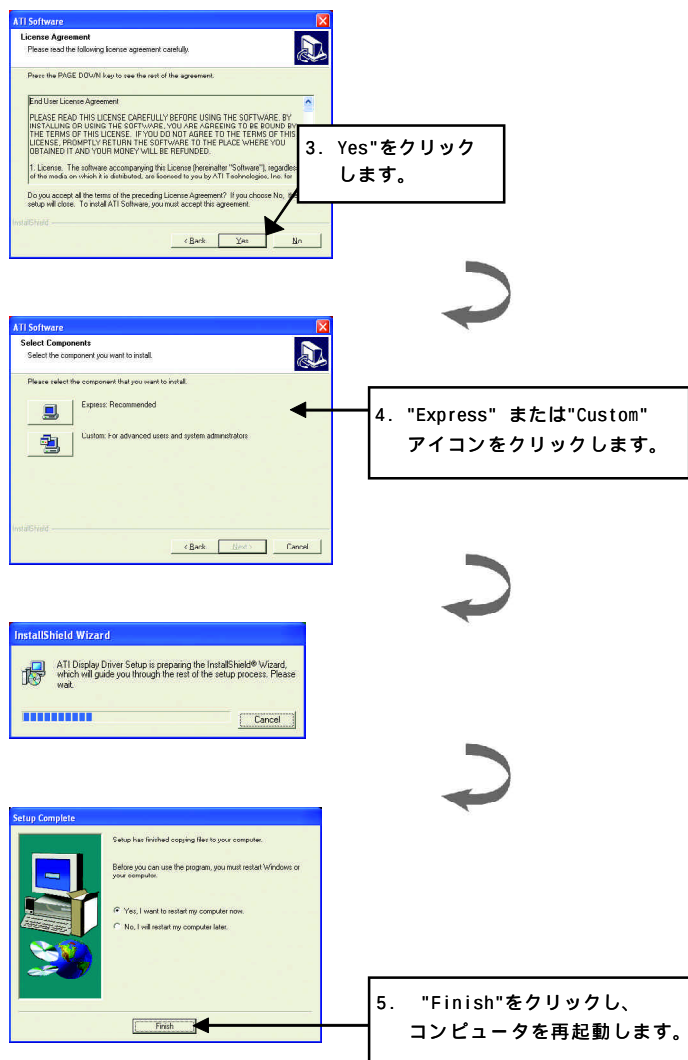
(下記の画面はWindows XPで表示されるものです。)



1. "Windows XP Drivers (Radeon 9200 Series)" アイテムをクリックします。



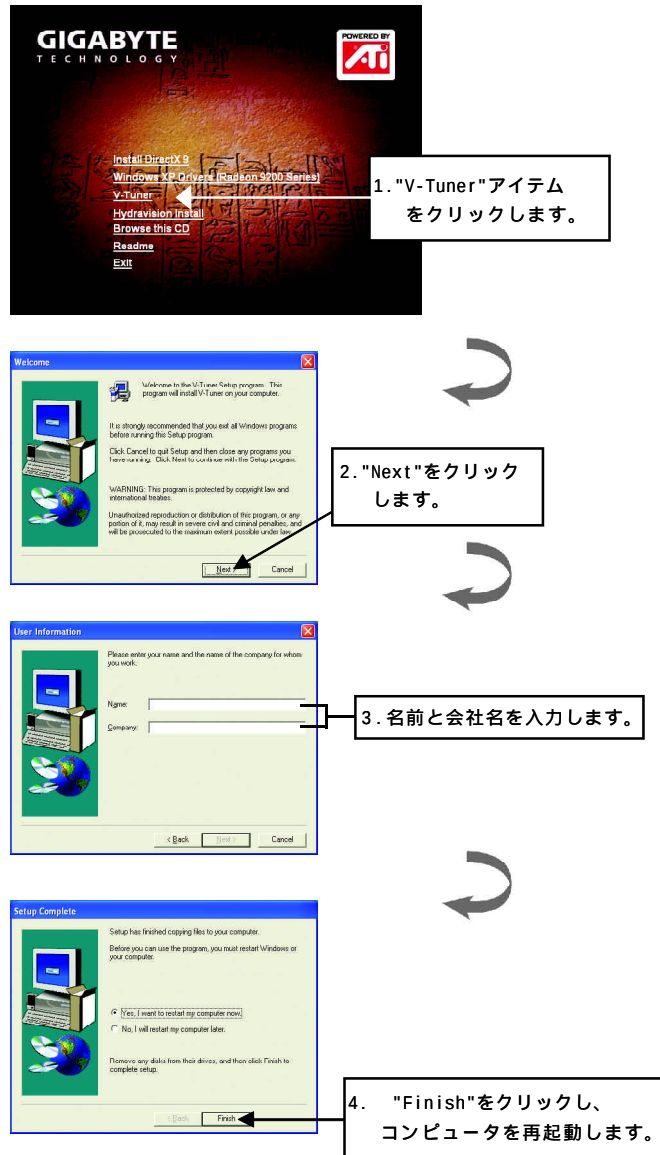
2. "Next" をクリックします。



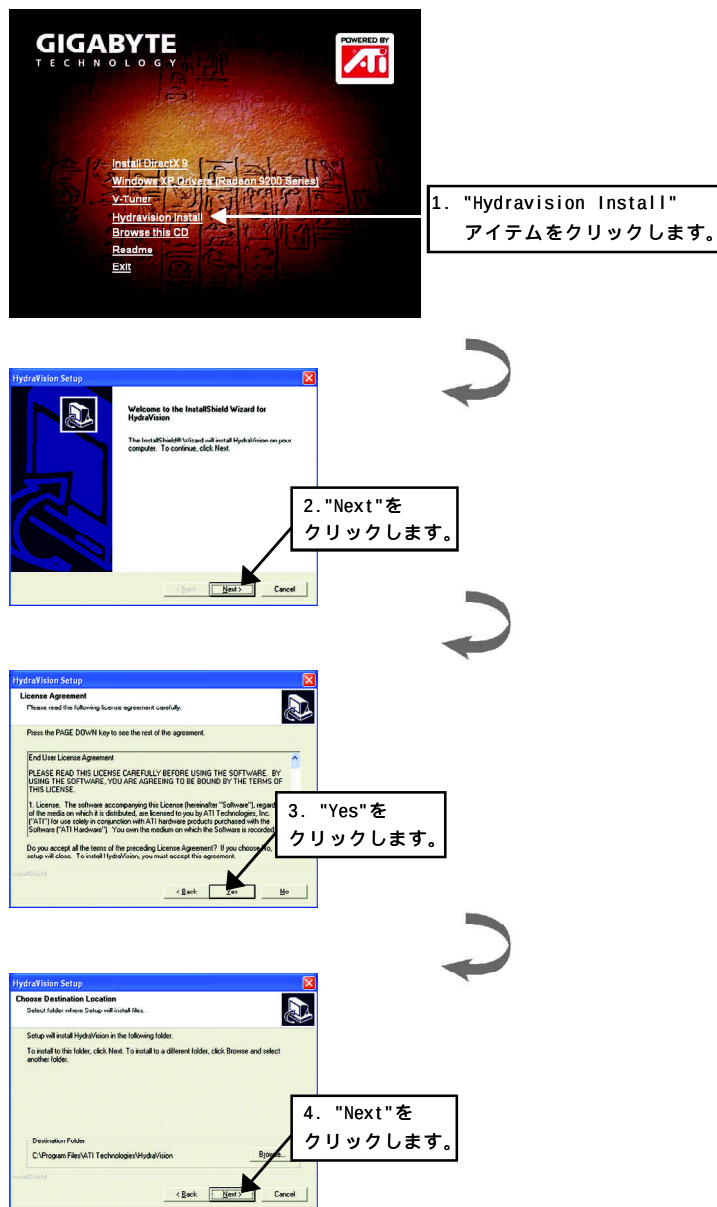
3.1.4 ドライバCDのユーティリティ

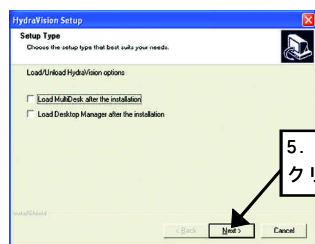
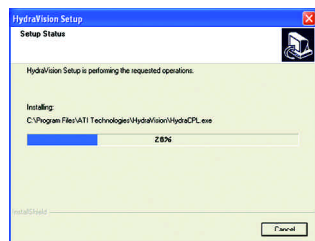
このユーティリティはディスプレイドライバと V-Tunerユーティリティを含んでいます。ステップに従ってください。

●V-Tunerのインストール：

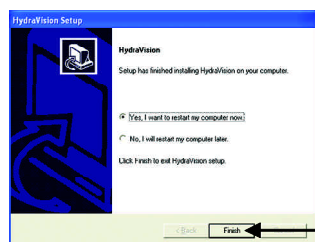


●Hydravisionのインストール :





5. "Next" を
クリックします。



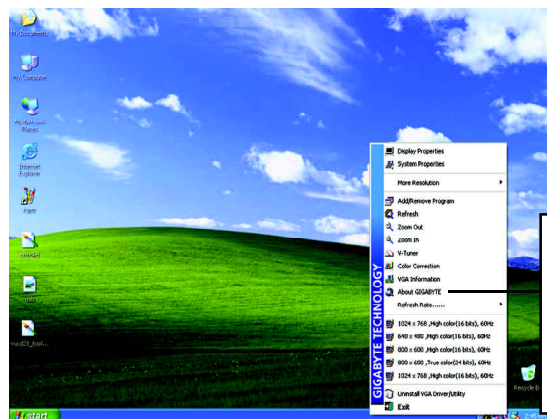
6. "Finish" をクリックし
コンピュータを再起動します。

3.1.1.5 タスクバーのアイコン

ディスプレイドライバのインストール後、ギガバイトのアイコン  がタスクバーのステイタスエリアに常駐します。このアイコンを右クリックをすると、ギガバイトのコントロールパネルが表示され、ここにはグラフィックカードの機能を高めるためのショートカットの作成やまたその他の機能が表示されます。



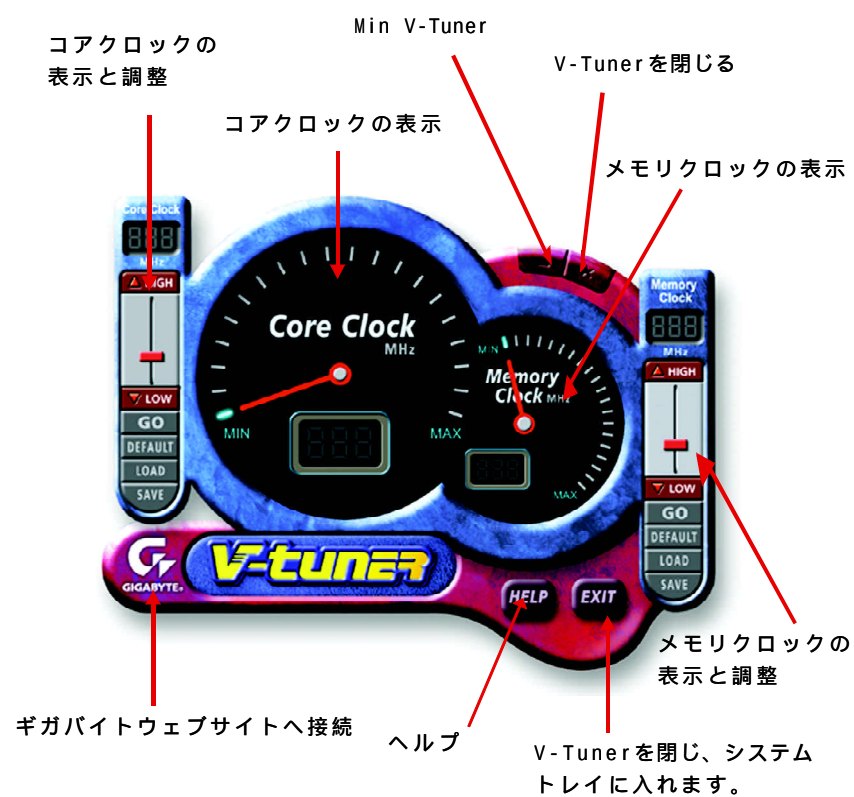
このアイコンを右クリックします。



ギガバイトのウェブサイトへ接続し、グラフィックカードのアップデート情報や、最新ドライバ、またその他の情報を見ることができます。

V-Tuner (オーバークロックユーティリティ)

V-Tuner グラフィックエンジンとビデオメモリの動作を頻繁に調整することが出来ます。(コアクロックとメモリークロック)



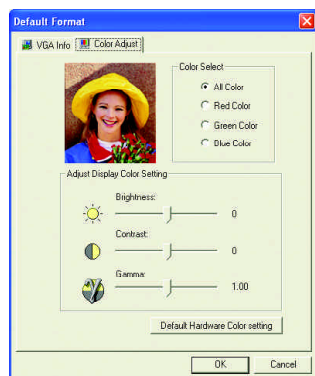
VGA インフォメーション

VGA Info お使いのカードの情報をリストします。

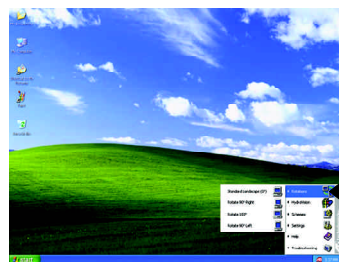


カラー調整

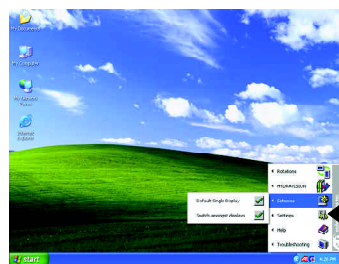
Color Adjust 明るさ、コントラスト、RGBカラーのガンマ量などのカラー調整をすることができます。



ディスプレイドライバのインストール後、タスクバーにAtiのアイコンが常駐します。これをクリックし、ATIのコントロールパネルを開いてください。

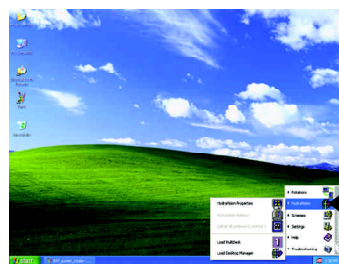


1.Rotate Screen



2.Using Single Display

HYDRAVISION™とデスクトップマネージャはWindows® が起動時にタスクバーに常駐します。HYDRAVISION™はATIアイコンにオプションメニューを追加します。ATIアイコンをクリックしてアプリケーションの機能やヘルプを使用できます。またHYDRAVISION™デスクトップマネージャを読み込まないようにする事も可能です。



3.Hydravision

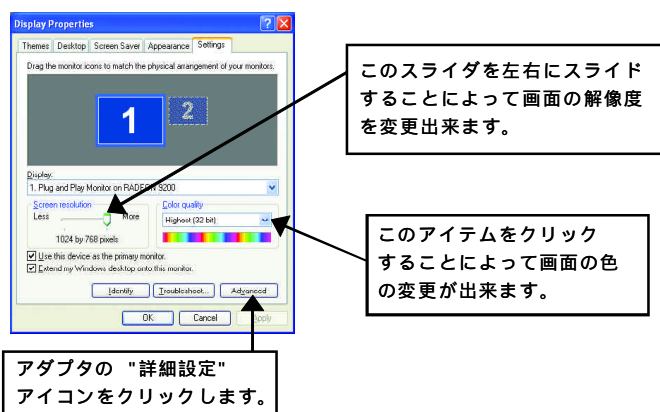
HYDRAVISION™は多様なモニターの設定をすること出来る基本のソフトウェアです。ディスプレイ出力を2つ以上もつRADEON 9200グラフィックカードはこのソフトウェアによって十分に活用することが出来ます。ディスプレイ出力を1つしか持たないRADEON 9200でもHYDRAVISION™の様々な長所を活用することができます。HYDRAVISION™のインストールによってデスクトップマネージャが使用可能となり、HYDRAVISION™ディスプレイマネジメントソフトウェアのWindows® プログラムグループを作成します。

3.1.6 画面のプロパティ

この画面はディスプレイアダプタの情報、色、画面の解像度や色の範囲。リフレッシュレートなどの情報を表示します。

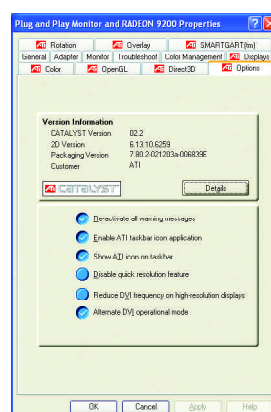
Settings(Windowsの解像度と画面の色の範囲)

このセッティングプロパティではDirect 3Dの設定の調整が出来ます。



"詳細設定"をクリックし、詳細設定に移ります：

オプション



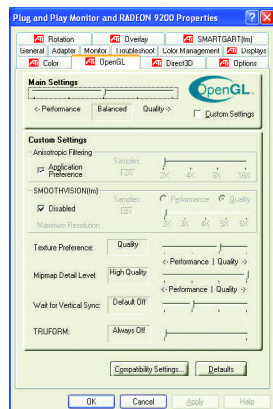
- Version Information Catalystバージョンナンバーを表示します。、2Dバージョンナンバーとドライバの情報は。
- Details button このタブをクリックし、カードのハードウェアの詳細とドライバの情報をリストします。
- Re-activate all warning messages 無効になっている全ての警告メッセージを表示するように設定できます。
- Enable ATI taskbar icon application Atiのタスクバーのアイコンを有効または無効にすることができますが、Atiのホットキーのサポートをする為、有効にしておく必要があります。
- Show ATI icon on taskbar タスクバーにAtiアイコンを常駐させるか、させないかの設定が出来ます。
- Disable quick resolution feature この機能は

タスクバーのAtiアイコンをクリックすれば、アクセス可能です。

- Reduce DVI frequency on high-resolution displays 高解像度で使用の場合、DVI周波数を減少させる機能を有効、または無効にする設定ができます。
- Alternate DVI operational mode Alternate DVI operational modeを有効、または無効にする設定ができます。

OpenGL プロパティ:

このOpenGL プロパティページではOpenGLの全てのコントロールが可能です。



■ Main Settings slider

このスライダーを左にスライドさせるとアプリケーションパフォーマンスが最大になり、右にスライドさせるとハイクオリティの3Dイメージの再現が可能になります。

● Custom Settings checkbox

この Custom Settingsにチェックが入っている時、この設定のスライダーは無効になっています。Custom Settingsではスライダーを個々にスライドさせることが可能です。個々のスライダーのセッティングをすることによりお好みの設定でアプリケーションをコントロールできますが、上級者向けです。

■ Anisotropic Filtering

- Anisotropic Filtering checkboxでは多様なテクスチャのサンプルと共にテクスチャのフィルタリングのテクニックを使用できます。Application Preferenceを設定すれば、アプリケーションのパフォーマンスを問題ない範囲で減少させ、高品質のテクスチャを再現することができます。
- Anisotropic Filtering slider このスライダーを右にスライドさせると、サンプルの数値が増加し、画像の最終イメージ品質を上げることができます。サンプル数値中最大の16Xにすると、きめ細かく、はっきりとしたイメージを再現することができます。

■ SMOOTHVISION

- 3Dのイメージからエッジを除去することにより、イメージの品質を高めることができます。滑らかで自然なオブジェクトを再現することができます。
- SMOOTHVISION slider 2X, 3X, 4X, 5X, 6Xの異なるサンプルパターンを選ぶことができます。このスライダーを右に最大にスライドさせると 最もリアルな3Dのイメージを再現することができます。

■ Texture Preference slider

この設定では、お使いのアプリケーションがハイクオリティ、またはハイパフォーマンスのどちらにするべきかを決定します。このスライダーを右にスライドさせると、ハイクオリティに設定できます。左にスライドさせると、テクスチャの見た目が良い範囲でパフォーマンスを高めることができます。

■ Mipmap Detail Level slider

mipmapのテクスチャの品質の選択ができます。Mipmapsは物体の描画サイズに合わせて切り換えが可能な複数の解像度のテクスチャデータを用意しています。3Dオブジェクトのクオリティを上げたいときは、それに伴ったハイクオリティのテクスチャが要求されます。

mipmapは基本的にはハイクオリティですが、その他のmipmapはテクスチャと同じ小さなサイズです。スライダーを右に動かしてハイクオリティベースのmipmapに設定すれば最高品質のアプリケーション体験ができます。また、左にスライドさせ、mipmapのクオリティを下げれば、最高のパフォーマンスでアプリケーションを動作させるように設定できます。

■ Wait for Vertical Sync

これはフルスクリーンゲームのフレームレートを下げるものですが、高フレームレートによって起こるイメージの劣化率を下げるすることができます。Application Preferenceではモニターのリフレッシュレートを表示させるかどうかを決定することができます。Always Offはアプリケーションが可能な範囲内での高フレームレートを再現します。ただし、一般的にはモニターのリフレッシュレートはアプリケーションが動作するフレームレートよりも低く設定されています。

■ TRUFORM は3Dオブジェクトの曲面を滑らかでさらにリアルに再現させる設定ができます。

■ Compatibility Settings button

ここをクリックすれば、OpenGLに互換性のある高度な設定にアクセスできます。



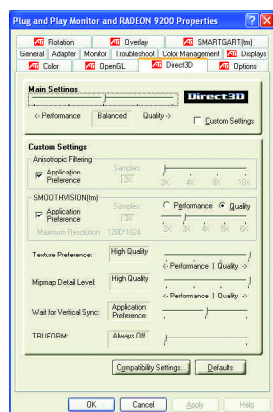
- Force Z-buffer depth Zバッファ値の設定をすることができます。ほとんどのアプリケーションは Disabledに設定されている時、より良く動作します。
- Alpha dithering method ディザリングとアルファブレンディングが2つが有効になっている時、アルファブレンディングはスクリーンの曇りを取り除きます。
- Support KTX buffer region extension この機能を有効にしていれば分割スクリーンを高速にアップデートできますが、ほとんどのアプリケーションはこの機能を有効にしても影響を受けることはありません。

■ Defaults button

OpenGLの設定を初期設定にリセットします。

Direct 3Dプロパティ:

このDirect 3DプロパティページではDirect 3Dの設定の調整が可能です。



■ Main Settings slider

このスライダーを左にスライドさせるとアプリケーションパフォーマンスが最大になり、右にスライドさせるとハイクオリティの3Dイメージの再現が可能になります。

● Custom Settings checkbox

この Custom Settingsにチェックが入っている時、この設定のスライダーは無効になっています。Custom Settingsではスライダーを個々にスライドさせることが可能です。個々のスライダーのセッティングをすることによりお好みの設定でアプリケーションをコントロールできますが、上級者向けです。

■ Anisotropic Filtering

- Anisotropic Filtering checkboxでは多様なテクスチャのサンプルと共にテクスチャのフィルタリングのテクニックを使用できます。Application Preferenceを設定すれば、アプリケーションのパフォーマンスを問題ない範囲で減少させ、高品質のテクスチャを再現することができます。
- Anisotropic Filtering slider このスライダーを右にスライドさせると、サンプルの数値が増加し、画像の最終イメージ品質を上げることができます。サンプル数値中最大の16Xにすると、きめ細かく、はっきりとしたイメージを再現することができます。

■ SMOOTHVISION

- 3Dのイメージからエッジを除去することにより、イメージの品質を高めることができます。滑らかで自然なオブジェクトを再現することができます。
- SMOOTHVISION slider 2X, 3X, 4X, 5X, 6Xの異なるサンプルパターンを選ぶことができます。このスライダーを右に最大にスライドさせると 最もリアルな3Dのイメージを再現することができます。

■ Texture Preference slider

この設定では、お使いのアプリケーションがハイクオリティ、またはハイパフォーマンスのどちらにするべきかを決定します。このスライダーを右にスライドさせると、ハイクオリティに設定できます。左にスライドさせると、テクスチャの見た目が良い範囲でパフォーマンスを高めることができます。

■ Mipmap Detail Level slider

mipmapのテクスチャの品質の選択ができます。Mipmapsは物体の描画サイズに合わせて切り換えが可能な複数の解像度のテクスチャデータを用意しています。3Dオブジェクトのクオリティを上げたいときは、それに伴ったハイクオリティのテクスチャが要求されます。

mipmapは基本的にはハイクオリティですが、その他のmipmapはテクスチャと同じ小さなサイズです。スライダーを右に動かしてハイクオリティベースのmipmapに設定すれば最高品質のアプリケーション体験ができます。また、左にスライドさせ、mipmapのクオリティを下げれば、最高のパフォーマンスでアプリケーションを動作させるように設定できます。

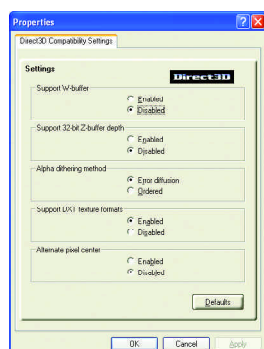
■ Wait for Vertical Sync

これはフルスクリーンゲームのフレームレートを下げるものですが、高フレームレートによって起こるイメージの劣化率を下げるすることができます。Application Preferenceではモニターのリフレッシュレートを表示させるかどうかを決定することができます。Always Offはアプリケーションが可能な範囲内での高フレームレートを再現します。ただし、一般的にはモニターのリフレッシュレートはアプリケーションが動作するフレームレートよりも低く設定されています。

■ TRUFORM は3Dオブジェクトの曲面を滑らかでさらにリアルに再現させる設定ができます。

■ Compatibility Settings button

ここをクリックすれば、Direct 3Dに互換性のある高度な設定にアクセスできます。



- Support W-buffer allows you to enable or disable W-bufferサポートの有効/無効の切り替えをすることができます。ゲームがこの機能をサポートしていない場合はここをDisabled(無効)にすることをお勧めします。
- Support 32-bit Z-buffer depths Zバッファレートを32bitに設定することができます。
- Alpha dithering method ディザリングとアルファブレンディングが2つが有効になっている時、アルファブレンディングはスクリーンの曇りを取り除きます。

- Support DTX texture formats 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。いくつかのアプリケーションでは限られた数のテクスチャフォーマットだけを使用することができますが、ここを DisabledにしているとドライバはDTXフォーマットのテクスチャをサポートができなくなるのでサポートされるテクスチャフォーマットの数が少なくなります。

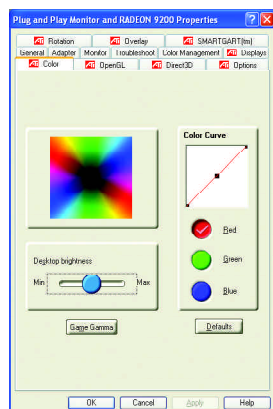
- Alternate pixel center Direct3Dのゲームでディスプレイに縦横にはしる線やテキストが正しく表示されないなどの問題を解決するための機能です。但し、この設定は実際にこのような問題の兆候が現れた時のみに使用してください。他のゲームに問題を引き起こす可能性があります。

■ Defaults button

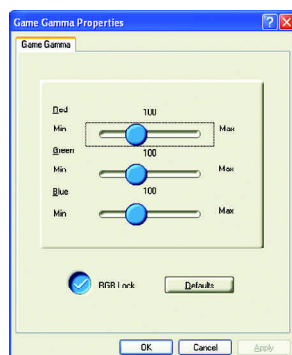
OpenGLの設定を初期設定にリセットします。

Color Properties:

Color Properties では、色の設定の変更を行います。また、ビデオオーバーレイのビデオブレイングのためのガンマコントロールもできます。このカラーセッティングは表示された全てのディスプレイデバイスに影響を与えます。赤、緑、青のディスプレイカラー設定の変更ができます。デスクトップとビデオオーバーレイの明るさ(ガンマ)レベルの設定も変更可能です。



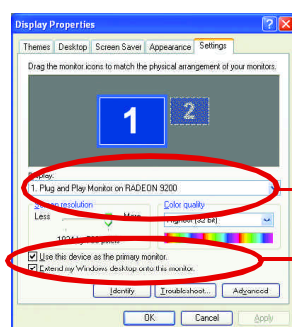
- Desktop brightness デスクトップの色の明るさの増減ができます。お使いのディスプレイのディスプレイのガンマ量、明るさとコントラストなどの高度な設定。
- Color Curve 選択された色(赤、緑、青)のカーブをマウスで動かすことができます。
- Game Gamma button ゲームガンマプロパティにアクセスできます。
- Default デスクトップの明るさと色の設定を初期の値に戻します。



- Red / Green / Blue sliders Direct 3Dとフルスクリーンモードで動作中のDirect 3DとOpenGLゲームの色の明るさの増減ができます。(注: ゲームガンマはWindows NT4.0ではサポートされていません。)
- RGB Lock GBのスライダーを個別に調整したり、またそれと同時に3つ全てのスライダーを同時に調整することもできます。
- Default ゲームガンマの設定を初期設定に戻します。

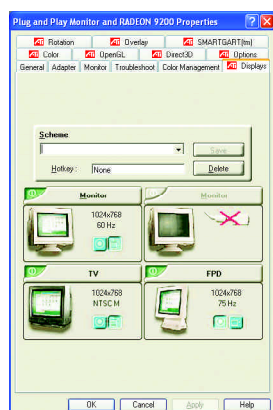
Display Properties:

お使いのVGAカードがS-Videoコネクタを装備している場合、第2の出力機器(例: テレビ、コンピュータのモニタ)をお使いのデスクトップの一部として使用し、デスクトップの拡張をしたり、またお使いのデスクトップを第2の出力機器にそのままコピーして使用することができます。



ディスプレイのタイプを選択します。

有効/無効 "Windowsデスクトップをこのモニターに拡張する。"



このディスプレイタブは多様なモニター機能を表示しています。ここではディスプレイデバイスの有効/無効とプライマリとセカンダリディスプレイの割り当ての変更ができます。

TVまたはVCRへのグラフィックカードの接続

お使いのグラフィックカードをS-Videoケーブルでテレビ(またはVCR)に接続します。但し、ほとんどのテレビ(VCR)はコンボジットビデオ入力を備えていますので、この場合は付属している、コンボジットビデオ用のS-Videoアダプタを使用します。

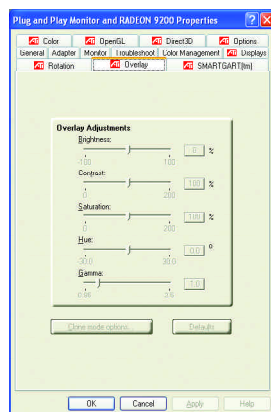
1. コンピュータとテレビ(またはVCR)の電源を切ります。
2. グラフィックカードが正確に取り付けられているかを確認してください。(コンピュータへのカードの取り付けとグラフィックカードのドライバのインストールに関しての情報につきましては、そのユーザーズマニュアルをご参照下さい。)
3. お使いのテレビ(または、VCR)が S-Video、またはコンボジットビデオ接続かを確認します。
4. コンピュータの背面のS-Video出力の場所を確認し、S-Videoケーブルまたは付属のアダプタケーブルを使い、グラフィックカードとテレビ(またはVCR)とつなぎます。
5. テレビ(または、VCR)の電源を切り、それからコンピュータの電源を切ります。

Overlay Properties:

Overlay Propertiesでは明るさ/コントラスト/彩度/色味/ガンマの設定ができます。

Gamma Settings:

Overlay propertiesではフルモーションビデオの再生を可能にすることができますが、ビデオオーバーレイが一つしかないため、プライマリのディスプレイにのみ使用可能です。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ファイルタイプのビデオの再生中に自動的に動作します。



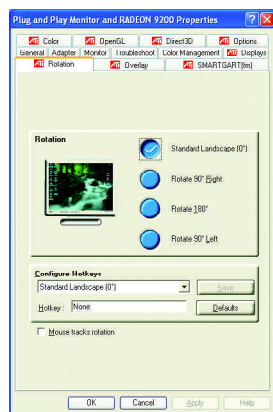
■ Overlay 調整

- **Brightness** ビデオイメージの明るさの調整ができます。
- **Contrast** ビデオイメージのコントラストの調整ができます。
- **Saturation** 色の彩度の調整をします。左に最大にスライドさせると、白黒の画像のみの無彩色の設定になります。
- **Hue** 色の純度と赤、緑、青の色味の調整ができます。
- **Gamma** ビデオイメージのガンマ強度の調整ができます。

■ **Defaults button** オーバーレイの設定を初期設定に戻すことができます。

Rotation Properties:

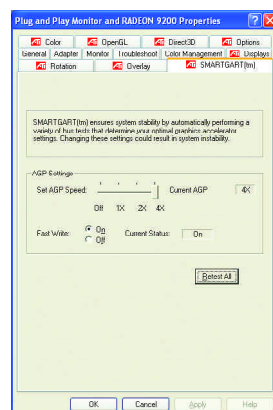
Rotation Propertiesはデスクトップの背景を回転させるために使用します。
モニター



- Rotation
 - Standard Landscape スクリーンを標準に設定します。
 - Rotate 90- Right 時計回りに90°回転させることができます。
 - Rotate 180- 時計回りに180°回転させることができます。
 - Rotate 90- Left 反時計回りに90°回転させることができます。
- Configure Hotkeys ホットキーによるスクリーンの回転のセットができます。
- Defaults button ホットキーをリセットします。

SMARTGART(tm) Properties:

SMARTGART™Properties グラフィックスアクセラレータの最適な設定を決定する多様なバステストが自動的に作動し、システムの安定性を確立します。これらの設定を変更することによって、システムが不安定になる可能性もあります。



3.2 WINDOWS 2000 ドライバのインストール

グラフィックアクセラレータのドライバをインストールする前にWindows® 2000 Service Pack バージョン2(またはそれ以降のバージョン)がWindows® にインストールされているかを確認してください。

ハイパフォーマンス、高解像度を再現できるこのグラフィックカードの特別な機能をWindows® 2000の動作中に生かすためにGV-R9200のドライバをインストールする必要があります。最新のドライバのインストールを確実に行うためには、GV-R9200シリーズグラフィックスカードに付属のインストールCDを使用してください。

GV-R9200シリーズドライバ for Windows® 2000のインストール

1. インストールCDをCD-ROMドライブに入れます。Windows® はこのCDを自動的に再生します。
2. “Start” をクリックします。
3. “Run” を選択します。
4. 以下のように入力します。
D:/SETUP
5. “OK” をクリックします。
6. “Windows XP Drivers(Radeon 9200 Series)” をクリックし、インストールウィザードを開始します。
7. “Next” をクリックします。
8. 使用許諾を読んでから “Yes” をクリックします。
9. 画面のウィザードの指示に従い、インストールを完了させます。

3.3 BIOS FLASH ユーティリティ

GV-R9200シリーズのBIOSのアップデートの手順:

- 注: 最新のBIOSを弊社のサイト(www.gigabyte.co.jp)からダウンロードしてください。またはお近くの代理店までお問い合わせください。
- もっと詳しくBIOS Flashについて理解したい場合は34ページの詳細情報をご参考ください。

4. トラブルシューティング情報

下記は遭遇する可能性のある問題のためのトラブルシューティング集です。ここにない情報に関しましては、www.gigabyte.co.jp ギガバイトサポートサイトまでアクセスしご参照ください。

- カードがAGPスロットに正しく装着されているかを確認してください。
- ディスプレイケーブルがカードにしっかりと接続されているかをしっかりとご確認ください。
- モニターとコンピュータが接続され、電力が供給されているかをご確認ください。
- 必要であれば、マザーボード上のグラフィックの機能を無効に設定してください。更なる情報につきましてはお使いのコンピュータのマニュアルをご覧ください。 (注: 製造元によっては、内蔵のグラフィックを無効、またはセカンダリに設定できない場合があります。)
- ディスプレイデバイスとグラフィックカードに適したドライバがインストールされているかを確認してください。
- 起動中に問題が発生した際はセーフモードでコンピュータを立ち上げてください。Windows® 98SEとWindows® Meの場合はMicrosoft® Windows® 98 SE スタートアップメニューが表示されるまでCtrlキーを押し続けてください。それからセーフモードを選択し、Enterをクリックします。(F8キーでもすることができます。) もしグラフィックスカードを一枚しか使用していない場合はセーフモードでデバイスマネージャを開き、ディスプレイアダプタとモニターが重複しているかどうかをチェックしてください。
- 更なる情報につきましてはWindows® のヘルプにあるトラブルシューティングをご覧ください。コンピュータの製造元にお問い合わせください。



スクリーンの設定をシャープにする必要があれば、モニターの調整パネルで設定を調整します。(モニターのマニュアルをご参照ください。)

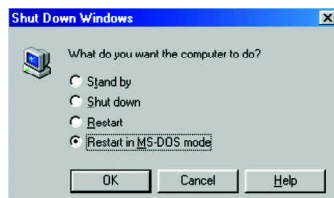
5. 付録



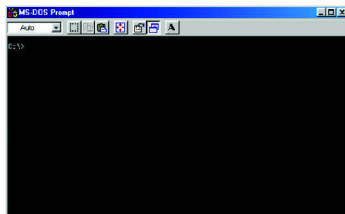
GV-AR64SH VGA カードとAtiflash BIOS flashユーティリティ
を例として使用します。

グラフィックスカードのための BIOSの更新方法:

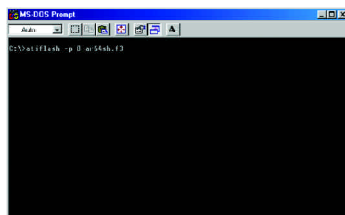
1. Zip ファイルを drive C: または A:に移します。
2. お使いのPCをMS-DOSモードで起動します。
(これは Windows 98/98SEのためのものです。お使いのOSがWindows 2000 / Windows Meの場合は起動ディスクを使ってMS-DOSモードに入ってください。)



3. コマンドパスをこのファイルロケーションに変更します。 C:¥> or A:¥>



4. BIOSコマンドを次のように更新します。 :C:¥> atiflash -p 0<filename>



5. 終了したらコンピュータを再起動します。

日本語

Blank lined area for Japanese text entry.

品名

日本語

Blank lined area for Japanese text entry.

品名