

3Dlabs, Inc.
Wildcat III 6210 および
Wildcat III 6110
グラフィクス アクセレータ カード
ユーザーズガイド



3Dlabs®, Inc.
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
408 - 530 - 4700
www.3dlabs.com

Copyright 2002 by 3Dlabs, Inc.

3Dlabsは、3Dlabs, Incまたは 3Dlabs Inc. Ltdの登録商標で、Wildcat、SuperScene、ParaScale、DirectBurst は3Dlabs, Incまたは 3Dlabs Inc. Ltdの商標です。PentiumはIntelの登録商標です。OpenGLはSilicon Graphicsの登録商標です。Soft Engine はVibrant Graphics, Incの商標です。AutoCADはAutoDesk Incの登録商標です。ColorificはE-Color, Incの登録商標です。Microsoft、Windows NT、Windows 2000、Windows XP はMicrosoft Corporationの登録商標です。Athlonおよび3DNow! はAMDの登録商標です。その他のすべての商標および登録商標はそれぞれの所有者が所有権を有しています。

注意事項： 3Dlabsグラフィックス アクセレレータ カードに対して、3Dlabs Inc.が承認していない変更または修正を行った場合、ユーザーに対する保証は無効になります。

FCC準拠 この装置は、テストの結果、FCC規則のパート15に準拠するクラスBデジタル装置に対する規制範囲内に適合することが分かっています。これらの規制は、装置が商業環境で運用される際、有害な電波干渉に対する妥当な保護を提供するために立案されました。この装置は、電波周波エネルギーを生成・使用し、またこれを放射することがあります。この装置が、使用説明書に従ってインストール・使用されていない場合は、電波通信に有害な干渉を起こす恐れがあります。しかし、このような干渉が必ず発生するとは限りません。この装置の電源のオン/オフを切り替えることによって、この装置がラジオまたはテレビジョンに有害な電波干渉の原因となると特定された場合は、次に挙げる方法で電波干渉を取り除く努力をしてください。

1. 影響を受けている装置の向きや位置を変更する。
2. この装置と影響を受けている装置との距離を空ける
3. 影響を受けている装置が接続している回路とは別の回路のコンセントにこの装置を接続する
4. 3Dlabs または経験豊かなラジオ/テレビジョン技術者に相談をする

FCC 規則により、この装置に対してはシールドケーブルを使用しなくてはなりません。この装置は、FCC規則のパート15に準拠しています。操作は次の2つの条件下でおこないます。1) この装置によって有害な電波干渉が起きない、2) この装置は受信したいかなる電波干渉も受け入れる、これは望まない操作を引き起こす干渉を含みません。

クラスBデジタル装置は、カナダのInterference-Causing Equipment Regulations（電波干渉発生装置に関する規制）で問われるすべての要求を満たしています。Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

本書に記されている方法での本製品の使用が既存および将来のpatent権利を損害しないとみなされるものではありません。また、本書に記されている内容は、本書に記されている装置あるいはソフトウェアの作成、使用、販売に対するライセンスを暗黙に保証するものではありません。

本書に含まれる仕様は、予告無しに変更される得るものです。

P/N 61-000057

目次

1章	はじめに	1
	3Dlabsへようこそ！	2
	必要なシステム	2
	機能.....	3
2章	セットアップ	7
	インストールの準備.....	8
	インストールを開始する前に	8
	Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレレータ カードをインストールするに は.....	8
	グラフィックスカードをアップグレードするには.....	10
	ディスプレイの接続.....	12
	DVIディスプレイへ接続するには	12
	VGAディスプレイへ接続するには.....	13
	ステレオ表示装置の接続	14
	ドライバソフトウェアのインストール.....	14
	コンピュータが準備完了であることを確認する	14
	Windows NTで既存ドライバを削除するには.....	15
	Windows 2000で既存のドライバを削除するには	15
	Windows XPで既存のドライバを削除するには	15
	Wildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバをインストールするには	16
	AutoDeskアプリケーション用のHeidiドライバ	16
	3dsmaxドライバ	16
	デフォルトのビデオ表示ドライバの確認.....	17
	Windows NTでデフォルト表示ドライバを確認するには.....	17
	Windows 2000でデフォルト表示ドライバを確認するには.....	17
	Windows XPでデフォルト表示ドライバを確認するには.....	17
	システムスタートアップバージョンの確認.....	18
	Windows NTでシステムスタートアップバージョンを確認するには.....	18
	Windows 2000でシステムスタートアップバージョンを確認するには.....	18
	Windows XPでシステムスタートアップバージョンを確認するには.....	18
	3Dlabsグラフィックス アクセレレータ カードの登録	19
3章	ソフトウェアの構成	20
	3DlabsのWildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバ	21
	ビデオ表示の構成	21

[Wildcatの構成]タブを使用するには.....	21
[Wildcatディスプレイ]タブを使用するには.....	23
ステレオ表示を使用可能にするには.....	25
マルチビューとGenLockを使用可能にする.....	26
マルチビュー機能を使用可能にするには.....	26
マルチビューケーブルが探知されていることを確認するには.....	26
Genlock機能を使用可能にするには.....	26
多重ディスプレイの構成.....	27
多重ディスプレイ機能を使用可能にするには.....	27
ディスプレイの色や解像度の調整.....	29
Wildcatドライバの最適化.....	29
アプリケーション特有の最適化構成を使用できるようにするには.....	29
Direct3D最適化を使用可能にするには.....	29
カスタム最適化構成を作成するには.....	30
4章 – トラブルシューティング.....	32
トラブルシューティング.....	33
ディスプレイと表示解像度.....	33
診断ユーティリティー.....	34
使用可能な解像度の取得.....	34
Windows NTで[最後の正しい構成]オプションを使用するには.....	34
安全モードでシステムを再起動するには.....	34
欠陥のある部分を特定するには.....	34
ビデオドライバの再インストール.....	35
Windows NTで既存のドライバを削除するには.....	35
Windows 2000で既存のドライバを削除するには.....	35
Windows XPで既存のドライバを削除するには.....	36
ビデオドライバをインストールし直すには.....	36
オンライン情報.....	36
付録A 仕様.....	37
A仕様.....	38
付録B – ソフトウェアライセンス.....	43
SOFTWARE LICENSE AGREEMENT.....	44
Software License and Restrictions.....	44
Limited Warranty.....	45
Limited Liability.....	45
Restricted Rights Notice.....	45
Termination.....	45
General.....	46
ソフトウェアライセンス使用許諾契約書.....	47
ソフトウェアライセンスと制約.....	47

保証の制限	47
免責 48	
制限された権利の通知 48	
契約解除 48	
全般 48	
付録C – Regulatory Statements	50
付録 D – 用語集	47
索引	52

1章 ーはじめに

3Dlabsへようこそ！

3Dlabs® Wildcat™ III グラフィックス アクセレレータ カードをお買い上げありがとうございます。

このユーザーズガイドでは、Wildcat III 6210とWildcat III 6110 グラフィックスアクセレレータカードについて説明します。このガイドに加えて、3Dlabsドライバソフトウェアのヘルプスクリーンに含まれているオンラインヘルプを使用することを強くお勧めします。

必要なシステム

- AMD Athlon、Intel® Pentium® II 以上のプロセッサ
- Microsoft Windows NT (サービスパック5以降)、Windows 2000 またはWindows XP (32- または64-ビット)
- AGP Pro 50 拡張スロット
- AGP Pro 50スロットに隣接した空のPCIスロット
- 最低 64 MB DRAM (オペレーティングシステムによって異なる)
- 業界標準のマルチ周波数ディスプレイ (VGA) または Digital Video Interface (DVI-I) 対応のデジタル表示装置
- コンピュータの主要システムディスクに3MBのディスク空き容量 (ビデオ表示ドライバソフトウェア用)

注： Wildcat III 6210またはWildcat III 6110 グラフィックス アクセレレータ カードをシステムの一部としてお買い上げの場合は、システム出荷前に、グラフィックス アクセレレータ カードが正しく動作するようにシステムに構成されています。それ以上の構成は必要ありません。また、ビデオドライバもインストールされていますので、システムを受け取った時点のまま正しく操作できるようになっています。カスタマキットを購入なされた場合またはビデオカードを再インストールする必要がでた場合以外は、インストールや構成を行う必要はありません。ドライバの入ったCD/ディスクは、ドライバを再インストールする必要が出た場合に備えて、安全な場所に保管しておいてください。

オペレーティングシステムに関する詳細は、MicrosoftのWebサイトまたはシステムに備わっている説明書を参照してください。

機能

カードインターフェイス	50ワットのAGP Proスロットを備えたシステム用AGP Pro50 カード 注： WILDCAT III 6210またはWILDCAT III 6110は、標準AGPスロットに挿入することはできません。	
ビデオメモリ	Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> ▪ フレームバッファ： 128MB DDRメモリ ▪ テクスチャバッファ： 256MB DDRメモリ ▪ DirectBurst: 32MB 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> ▪ フレームバッファ： 64MB DDRメモリ ▪ テクスチャバッファ： 128MB DDRメモリ ▪ DirectBurst: 16MB
グラフィックスコントローラ	多重ディスプレイをサポートした高速Wildcat IIIチップセット技術	
RAMDAC	320MHz	
プラグ &プレイのサポート	はい	
OpenGL 1.3 のサポート	はい	
DirectX 7のサポート	はい	
OpenGL 1.0 のサポート	はい	
最大解像度 (ピクセル当たりのビット数) ;リフレッシュレート	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz 注： サポートするリフレッシュレート、ディスプレイ解像度、アスペクト比、カラーデプスはお使いのディスプレイによって異なります。また、マルチサンプルが選択されているかどうか、単一ディスプレイまたは多重ディスプレイを使用するかどうかでも異なります。サポートしている解像度とリフレッシュレートは付録A「仕様」を参照してください。 望むリフレッシュレートで特定の解像度の表示を行うには、ビデオカードとディスプレイの両方がそのリフレッシュレートをサポートしている必要があります。お使いのディスプレイがサポートしているビデオ解像度の一覧は、ディスプレイに備わっている説明書を参照してください。	
電源管理サポート	<ul style="list-style-type: none"> • DPMS (Display Power Management Signaling – 表示電源管理信号機能) • ACPI (Advanced Configuration and Power Interface – 詳細構成と電源インターフェイス) 	

はじめに

機能、(続く)	
幾何形状アクセレレータ	<ul style="list-style-type: none"> ● 頂点と直角座標のモデルビューマトリックス変換 ● パースビューとビューポートの変換 ● テクスチャ座標のテクスチャマトリックス変換 ● ローカル表示リストの保管と処理 ● 光源計算 (32光源まで可) ● ビュー体積クリップ機能 ● 最高6個のユーザークリップ面 ● 画像処理
従来の2次元操作	<ul style="list-style-type: none"> ● 16ビットと32ビットのカラーデプス(565, 8888) ● ベタ塗り、パターン、および諧調による領域塗りつぶし ● ベクタ(ダイヤモンド規則準拠) ● ブロック移動(画面から画面へ) ● ブロック取得(画面からシステムへ) ● ブロック配置(システムから画面へ) ● 双線形スケーリング
テクスチャモード	<ul style="list-style-type: none"> ● グローバルとローカル
OpenGL (1.3 準拠) 操作	<ul style="list-style-type: none"> ● 画像処理拡張： <ul style="list-style-type: none"> ピクセルバッファ カラーテーブル カラーマトリックス 渦巻き ● ブレンド処理拡張： <ul style="list-style-type: none"> カラー Minmax 機能分離 差分 転置行列 ● 霞み機能拡張： <ul style="list-style-type: none"> 霞み機能 霞みオフセット ● 閉鎖カーリング ● テクスチャ機能拡張： <ul style="list-style-type: none"> 3次元テクスチャ 辺、外形線、LODクランプ ミップマップ生成 カラーテーブル カラーマスキング LOD 4D ● ビデオ拡張： <ul style="list-style-type: none"> 補間 補間読み取り 422 ピクセル

機能、(続く)	
OpenGL (1.3 準拠) 操作	<ul style="list-style-type: none"> ● スワップ制御拡張 : <ul style="list-style-type: none"> スワップ制御 スワップフレーム固定 スワップ統計 ● ピクセルテクスチャと3Dテクスチャ機能 ● Pバッファ ● 画像バッファ ● ガンマ補正 ● ステンシル操作ラップ ● 分離反射 ● ポストテクスチャ反射 ● 点 (2次元、3次元、幅広) ● ベクタ (2次元と3次元の線分、線分ストライプ、幅広線、点線) ● ポリゴン (三角、三角ストライプ、四角、四角ストライプ、ポリゴン、点/線分/ポリゴンモード) ● アンチエイリアスの点、ベクタ、ポリゴン ● 画像サポート (複数フォーマット、ズーム、カラーマトリックス、カラーテーブル) ● アルファ操作 ● 切り抜き機能 ● ウィンドウクリップ機能 ● マスク機能 ● 霞み機能 (1次、指数、2次、ユーザー定義) ● テクスチャマッピング (点、2本線、3本線、3次元、立方体マップ、バンプマップ) ● 複数の内部テクスチャフォーマット (RGBA : 8888、5551、4444、luminance-alpha) ● マルチテクスチャ機能 (2つのセットのテクスチャ座標) ● 幅広いテクスチャ環境 (ブレンド、変調、転写、置換、付加、差分、補間、dot3) ● ステンシル操作 ● ディザ機能 ● 多種のブレンド操作 ● デプスバッファリング (24と32)

機能、(続く)	
付加機能	<ul style="list-style-type: none"> ● SuperScene フルシーンマルチサンプルによるアンチエイリアス機能： <ul style="list-style-type: none"> ● 点に対して16つのサンプル ● ロケーションジッターのサンプル ● ダイナミックサンプル割り当て ● ダイナミックサンプルバックオフ ● 2つのビデオ検索テーブル ● 8つのステンシル面 ● 8つのダブルバッファオーバーレイ面 ● 32ビット Zバッファ- ● 表示装置を直接動かす高性能DAC ● DDC2B 表示データチャンネル標準 ● 立体表示のサポート - 補間またはフレームシーケンシャル ● マルチビューとGenlockのサポート (Wildcat III 6210のみ) ● ボード搭載のテクスチャメモリ (フルミップマップの3線補間テクスチャ処理) ● デジタルビデオインターフェイス (DVI) 表示のサポート (単一または多重 DVI-Iをサポート) ● 最上位および最下位からの処理をサポート ● グローバルおよびローカルのテクスチャモード ● 画面ごとのテクスチャ

2章 – セットアップ

インストールの準備

注： Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレレータ カードをシステムの一部としてお買い上げの場合は、システム出荷前に、正しく動作するビデオカードがシステムに構成されています。これ以降のハードウェアインストールに関する説明は、別途にカスタマキットを購入またはビデオカードを再インストールする場合にのみ適用されます。

インストールを開始する前に

1. 作業中のファイルを保存して、開いているアプリケーションをすべて閉じます。新しいハードウェアまたはソフトウェアをインストールする前に、常にシステムをバックアップすることを勧めます。
2. プラスのねじ回しを用意してください。
3. コンピュータの電源を切ります。

重要事項： システムから電源コードを物理的に取り外してから、15-30秒待つて残留電位を拡散します。インストール過程で、システムから物理的に電源が取り外されていない場合、アドインコンポーネントに破損が生じる恐れがあります。

4. カードをインストールする際に、できる限りの静電気防止対策をとります。静電気によってコンポーネントが破損する恐れがあります。パッケージに接地リストストラップが含まれている場合は、ハードウェアをインストールする際には、それを使用してください。また、静電気の発生しない場所（絨毯の床ではなくタイルの床など）で作業するようにしてください。
 - カードに触れる前に、コンピュータの金属シャーシに触れて静電気を放出します。
 - ウールまたはポリエステル製の衣類を着ないようにします。
 - 相対湿度が、少なくとも50パーセント以上ある場所で作業をします。
 - インストールの準備ができるまで、カードを静電気防止バッグから取り出さないようにします。
 - カードの端を持ち、必要以上にカードに触れないようにします。

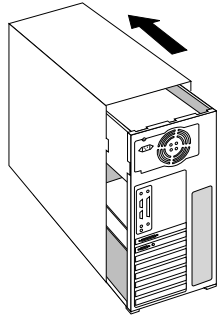
注： ページ16に記載されているオプションの1つを使って、新しいカードを登録することを忘れないでください。

Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレレータ カードをインストールするには

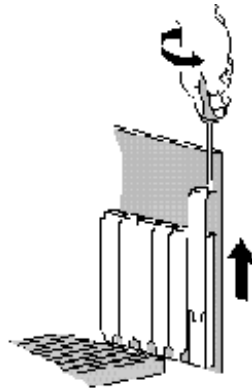
1. システムの開閉、AGP Pro 拡張スロット、及びPCI拡張スロットの認識、拡張カードの追加に関する説明はお使いのシステムの説明書を参照してください。
2. システムの説明書でカードをインストールする適切なスロットを確かめてください。どちらのカードでも、隣接するPCIスロットは空冷目的のために何も挿入されていない状態ではありません。
3. コンピュータとディスプレイの電源を切り、コンピュータから電源コードを物理的に取り外します（「インストールを開始する前に」の説明にしたがってください）。

注： グラフィックスカードを交換する場合は、システムの電源を切り、古いグラフィックスカードを取り外す前に、古いビデオドライバソフトウェアを必ずアンインストールしてください。ドライバのアンインストールに関する詳細は、本章の「ドライバソフトウェアのインストール」の項を参照してください。

4. システムからカバーを取り外し、Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレータ カードをインストールするスロットに手が届くようにします。既存のグラフィックスカードがある場合は、それらをシステムから取り外します。



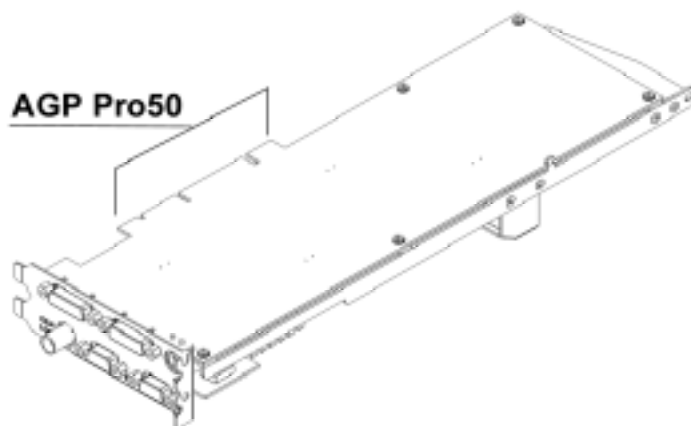
5. 必要な場合は、プラスのねじ回しを使って、Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレータ カードをインストールするスロットからバックパネルのカバーを取り外します。



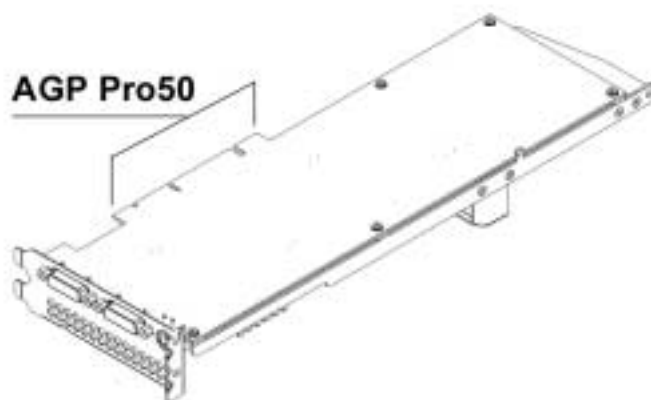
6. パッケージに接地リストストラップが含まれている場合は、それを装着して、片方の端をシステムのシャーシの金属面（塗料やステッカーに覆われていない部分）に添付します。
7. 静電気防止パッケージからWildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレータ カードを取り出します。製品の登録や将来必要な場合に備えて、シリアル番号を書き留めておきます。シリアル番号は下記のようにボードのラベルに記載されています。



8. カードを正しいスロットにしっかりと差込みます。カードをシャーシにしっかりと取り付ける方法については説明書を参照してください。カードがしっかりと差し込まれていない場合は、接地や操作に問題が起こる可能性があります。
9. 接地リストストラップを使用している場合はそれを取り外し、システムのカバーを再び取り付けます。
10. 電源コードを接続し直します。



Wildcat III 6210



Wildcat III 6110

グラフィックスカードをアップグレードするには

注： 通常グラフィックスカードまたは他の装置をアップグレードするときの方法とは少し異なるかもしれませんが、これから示す方法を使用することで、新しいハードウェアおよびソフトウェアを間違えなくインストールすることができます。

セットアップ

1. 古いグラフィックスカードのドライバをアンインストールします。古いグラフィックスカードのドライバのアンインストール方法は、そのグラフィックスカードの説明書またはヘルプファイルを参照してください。
2. 既存のグラフィックスカードをシステムから取り外します。 **Wildcat III 6210**または**Wildcat III 6110**グラフィックス アクセレレータ カードをインストールする方法は、ハードウェアのインストール方法を参照してください。
3. **Wildcat III 6210**または**Wildcat III 6110**グラフィックス アクセレレータ カードのドライバソフトウェアのインストールについては、本章の「ドライバソフトウェアのインストール」の項を参照してください。

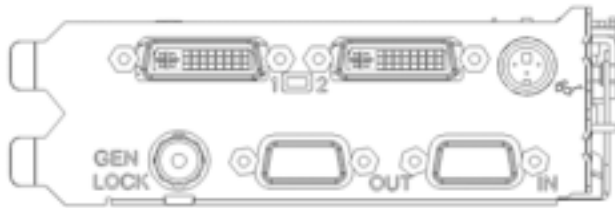
ディスプレイの接続

Wildcat III 6210は6つの標準外部コネクタをサポートします。

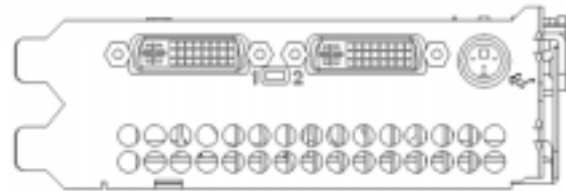
1. プライマリとセコンダリの2つのDVI-I出力ポート（また、付加アダプタを備えたアナログディスプレイもサポート）。
2. Genlock 入力コネクタ
3. 3ピン、MiniDINステレオ同期出力コネクタ
4. マルチビュー入出力ポート

Wildcat III 6110は3つの標準外部コネクタをサポートします。

1. プライマリとセコンダリの2つのDVI-I出力ポート（また、付加アダプタを備えたアナログディスプレイもサポート）。
2. 3ピン、MiniDINステレオ同期出力コネクタ



Wildcat III 6210 入出力パネル



Wildcat III 6110 入出力パネル

注： Windows NTにおける多重ディスプレイはサポートしません。

DVIディスプレイへ接続するには

1. コンピュータの電源が切っていることを確認してください。
2. 必要な接続の種類についての情報はお使いのディスプレイの使用説明書を参照してください。ディスプレイのケーブルは、Digital Video Interface (DVI)-I コネクタまたは15ピンVGAコネクタを備えています。どちらを備えているかはお持ちのディスプレイによって異なります。ディスプレイがVGAディスプレイである場合は、この章の「VGAディスプレイへの接続」を参照してください。
3. ワークステーションのディスプレイのビデオケーブルをWildcat III ビデオカードのプライマリDVI-Iポートに接続します。上記の図に示すように、カードの入出力パネルに「1」とラベルされているコネクタです。
4. ワークステーションの電源を入れます。ディスプレイのLEDが点かない、またはディスプレイがスタートアップシーケンスを表示しない場合は、4章の「トラブルシューティング」を参考にしてください。

注意事項： Wildcat III 6210またはWildcat III 6110にディスプレイを1つだけ接続する場合は、必ずプライマリDVI-Iポート（カードの入出力パネルに「1」とラベルされている）にディスプレイを接続する必要があります。

注： Wildcat III 6210またはWildcat III 6110に追加のディスプレイを接続している場合は、その追加のワークステーションのビデオケーブルをセカンダリDVI-Iポートに接続します。多重ディスプレイの構成についての情報は、「多重ディスプレイ機能を使用可能にする」の項を参照してください。

Windows NTにおける多重ディスプレイはサポートしません。

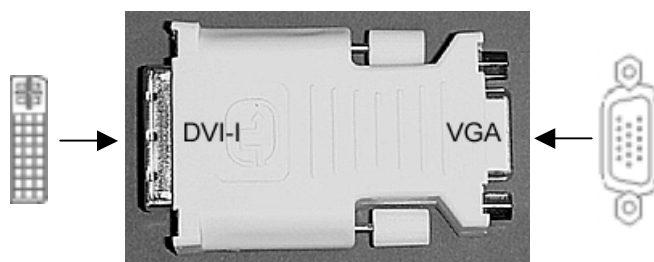
VGA ディスプレイへ接続するには

注： Wildcat III 6210またはWildcat III 6110にVGAディスプレイを接続するには、DVIからアナログへの接続アダプタを使用しなくてはなりません。DVI-アナログからVGAへ接続するケーブルまたはDVI-アナログをVGA レセプタクルに接続するドングルアダプタの取得についてはsupport@3dlabs.comにお問い合わせください。

1. ディスプレイの15ピンVGAコネクタをDVIからアナログへのアダプタのVGA端末(下記を参照)に接続します。
2. アダプタのDVI-I端末をWildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックカードのDVI-Iポート（「1」とラベルされている）に接続します。

注： VGAとデジタルフラットパネルディスプレイの両方を接続する場合は、VGAディスプレイはプライマリDVI-Iポート（「1」とラベルされている）に接続する必要があります。

3. ワークステーションの電源を入れます。LEDが点かない、またはディスプレイがスタートアップシーケンスを表示しない場合は、4章の[トラブルシューティング]を参考にしてください。



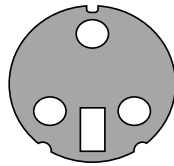
注： コンピュータディスプレイ備え付けのビデオケーブルが無い場合は、一方にカードのビデオ出力ポート用のDVI-Iレセプタクルまたはアダプタを備えた15ピンVGAビデオコネクタを備え、もう一方にディスプレイのビデオ入力ポートに適切なコネクタを備えたシールドビデオケーブルを使用してください。詳細はお使いのディスプレイに備わっている説明書を参照してください。

Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレレータ カードをシステムの一部としてお買い上げの場合は、システム出荷前に、正しく動作するビデオカードがシステムに構成されています。解像度、カラーデプス、リフレッシュレートを調整する場合は、3章「ビデオカードの使用」を参照してください。

ステレオ表示装置の接続

システムの電源を切って、ステレオハードウェアをカードのステレオコネクタ（丸いコネクタ）に接続します。ステレオ表示の使用に関する情報は、お手元のステレオハードウェアに備わっている説明書を参照してください。周辺機器を含むシステムの電源を入れてシステムを開始し、オペレーティングシステムにログオンします。

注： ステレオ表示用に表示設定を構成するには、3章の「ビデオカードの使用」の手順を参照してください。



3ピン Minidin
ステレオコネクタ

ドライバソフトウェアのインストール

Wildcat III 6210またはWildcat III 6110グラフィックス アクセレレータ カードをシステムの一部として受け取っている場合は、出荷前にグラフィックスドライバもインストールされています。このセクションの内容は、Wildcat III 6210またはWildcat III 6110をアップグレードとしてお買い上げくださった場合、またはドライバを再インストールする必要がある場合、またはオペレーティングシステムを更新した場合のみ適用されます。

コンピュータが準備完了であることを確認する

Wildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバソフトウェアをインストールする前に、お使いのコンピュータに次の事柄が備わっているかを確認してください：

- Microsoft Windows NT (サービスパック5以降)、Windows 2000、またはWindows XP (32または64ビット)オペレーティングシステムのソフトウェアがインストールされている。
- コンピュータの主要システムディスクに3MBのディスク空き容量がある。

重要事項： 実行しているWindowsオペレーティングシステムに対して正しいWildcatドライバを使用する必要があります。ドライバが正しいものであるかが不確かな場合は、ドライバの配布メディアに備わっているreadme.txtを参照してください。ドライバやアプリケーションプログラムのインストールに関する詳細は、Microsoft Windowsの説明書とオンラインヘルプを参照してください。

Wildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバを削除または再インストールする場合は、4章の「グラフィックスドライバの再インストール」を参照してください。

Windows NTで既存ドライバを削除するには

1. 管理者権限のあるアカウントを使って、Windows NTにログオンします。管理者権限についての詳細は、システム管理者に尋ねるか、またはMicrosoft Windows NTの説明書を参照してください。
2. [スタート]メニューの[設定] > [コントロールパネル]を選択して、[アプリケーションの追加と削除]をダブルクリックします。
3. [アプリケーションの追加と削除のプロパティ]ダイアログボックスの[インストールと削除]タブのリストから削除する表示ドライバを選択して、[追加と削除]ボタンをクリックします。
4. ドライバの削除を確認するメッセージが表示されたら、[はい]をクリックして、表示されるプロンプトにしたがって、ドライバを削除します。新しいWildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバをインストールする前に、システムを再起動します。

Windows 2000で既存のドライバを削除するには

1. 管理者権限を備えたアカウントを使って、Windows 2000にログオンします。管理者権限についての詳細は、システム管理者に尋ねるか、またはMicrosoft Windows 2000の説明書を参照してください。
2. [スタート]メニューの[設定] > [コントロールパネル]を選択して、[アプリケーションの追加と削除]をクリックします。
3. [変更または削除するプログラム]のリストから現在の表示ドライバを選択して、[変更と削除]ボタンをクリックします。
4. ドライバの削除を確認するメッセージが表示されたら、[はい]をクリックして、表示されるプロンプトにしたがって、ドライバを削除します。
5. ドライバの削除が完了したことを告げるメッセージが表示されたら、[OK]をクリックして、それから、新しいWildcat III 6210またはWildcat III 6110をインストールする前にシステムを再起動します。

Windows XPで既存のドライバを削除するには

1. 管理者権限を備えたアカウントを使って、Windows XPにログオンします。管理者権限についての詳細は、システム管理者に尋ねるか、またはMicrosoft Windows XPの説明書を参照してください。
2. [スタート]メニューから[コントロールパネル]に行きます。
3. [変更または削除するプログラム]のリストから現在の表示ドライバを選択して、[変更と削除]ボタンをクリックします。
4. ドライバの削除を確認するメッセージが表示されたら、[はい]をクリックします。
5. ドライバを削除するには、システムを再起動する必要があることを告げるメッセージが表示されたら、[OK]をクリックして、新しいWildcat III 6210またはWildcat III 6110をインストールする前にシステムを再起動します。

Wildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバをインストールするには

1. このドライバは、Windowsの管理者権限のあるユーザーがインストールしなくてはなりません。管理者権限についての詳細は、システム管理者に尋ねるか、またはMicrosoft オペレーティングシステムの説明書を参照してください。
2. Windowsを開始します。[新しいハードウェアの検索ウィザード]が表示されたら、[キャンセル]をクリックして、そのダイアログボックスを閉じます。Windows XPでは、Windows XPが解像度を自動的に設定することを望むかを尋ねるバルーンを閉じます。
3. 3DlabsのWildcat III 6210またはWildcat III 6110のドライバの入った配布メディアを用意します。適切なドライブにメディアを挿入し、必要に応じてディレクトリを変更して、ドライバを見つけます。
4. ドライバパッケージのwcdrvディレクトリにあるSETUP.EXEファイルをダブルクリックします。
5. Wildcat III のドライバのインストールに関するメッセージボックスの[OK]をクリックして、ドライバのインストールを開始します。
6. 新しい設定を有効にするには、ワークステーションを再起動する必要があります。配布メディアをディスクドライブから取り出します（該当する場合）。[はい]をクリックして、ワークステーションを再起動します。Windows XPでは、[ログオフ]、[コンピュータの電源を切る]で[再起動]を選択します。

AutoDeskアプリケーション用のHeidiドライバ

Wildcat III Heidi®デバイスドライバを使用すると、OpenGLの使用を介したWildcat III 6210またはWildcat III 6110のハードウェア アクセレーションだけでなく、全画面のマルチサンプリングとAutoDeskアプリケーション対応が可能になります。Heidiドライバをインストールしてフルスクリーンのマルチサンプリングを使用できるようにする方法については、Wildcat III 6210またはWildcat III 6110 配布メディアのHeidiディレクトリに入っているreadme.txtを参照してください。同じディレクトリに入っているSETUP.EXEファイルは、プログラムのインストールを行います。

注： セットアッププログラムが、システムレジストリでAutoDeskアプリケーションを見つけない場合は、インストールパスの入力が要求されます。その場合は、システム内のAutoDeskアプリケーションがインストールされているディレクトリを指定します。

Heidiドライバを使用するには、AutoDeskアプリケーションのプロパティ設定を構成する必要があります。Heidiドライバを使用するためのアプリケーションの構成方法については、そのアプリケーションの説明書を参照してください。

3dsmaxドライバ

3ds max™用のWildcat III カスタムドライバをインストールするには、Wildcat III 6210またはWildcat III 6110の配布メディアの3dsmaxディレクトリに入っているREADME.TXTを参照してください。同じディレクトリに入っているSETUP.EXEファイルは、プログラムのインストールを行います。ドライバを使用するには、3ds maxのプロパティ設定を構成する必要があります。カスタムドライバを使用するためのアプリケーションの構成方法については、そのアプリケーションの説明書を参照してください。

注： セットアッププログラムが、システムレジストリで3ds maxを見つけることができない場合は、ドライバのインストールは中止されます。3ds maxアプリケーションの説明書を参照して、アプリケーションが正しくインストールされているかを確認してください。このドライバのセットアッププログラムは、登録されているアプリケーションに対してのみドライバをインストールします。

デフォルトのビデオ表示ドライバの確認

Windows NTでデフォルト表示ドライバを確認するには

1. [スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[画面]をクリックして、[画面のプロパティ]ダイアログボックスの[設定]タブをクリックします。
2. [ディスプレイの種類]をクリックして、2つのWildcat デバイスが[アダプタの種類]にリストされているかを確認します。それが確認できた場合、適切なドライバがインストールされていることとなります。
3. [キャンセル]をクリックして、そのまま[画面のプロパティ]ダイアログボックスを閉じます。

Windows 2000でデフォルト表示ドライバを確認するには

1. [スタート]メニューの[設定]サブメニューから[コントロールパネル]を選択して、さらに[デバイスマネージャ]を選択します。
2. [ディスプレイ]の[アダプタの種類]に2つのWildcat デバイスがリストされているかを確認します。それが確認できた場合、適切なドライバがインストールされていることとなります。

注： Wildcat III 6210が1つしかリストされていない場合は、インストールが正しく完了していない可能性があります。インストール方法については「ドライバソフトウェアのインストール」の項を参照してください。

3. [キャンセル]をクリックして、そのまま[画面のプロパティ]ダイアログボックスを閉じます。

Windows XPでデフォルト表示ドライバを確認するには

1. [スタート]メニューから[コントロールパネル]へ行き、[パフォーマンスとメンテナンス]の[システムハードウェア]から[デバイスマネージャ]を選択します。
2. [ディスプレイ]の[アダプタの種類]に2つのWildcat デバイスがリストされているかを確認します。それが確認できた場合、適切なドライバがインストールされていることとなります。

注： **Wildcat III 6210**が1つしかリストされていない場合は、インストールが正しく完了していない可能性があります。インストール方法については「**ドライバソフトウェアのインストール**」の項を参照してください。

3. [キャンセル]をクリックして、そのまま[画面のプロパティ]ダイアログボックスを閉じます。

システムスタートアップバージョンの確認

Windows NTでシステムスタートアップバージョンを確認するには

1. [スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[システム]をクリックします。
2. [起動/シャットダウン]タブをクリックします。
3. [起動システム]で「Windows NT Workstation Version 4.0」が表示されていることを確認します。そうでない場合は、それを選択して、[適用]ボタンをクリックします。

注： オペレーティングシステムの**VGAバージョン**を選択しないでください。**Wildcat III 6210**または**Wildcat III 6110**ビデオドライバが実行していないときには、ビデオ表示は**VGAモード**で実行します。

4. [OK]ボタンをクリックして、[システム]ダイアログボックスを閉じます。

Windows 2000でシステムスタートアップバージョンを確認するには

1. [スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[システム]の[詳細]タブをクリックします。
2. [起動と修復]をクリックします。
3. [起動と回復]ダイアログボックスで起動システムの既定のオペレーティングシステムとして「Microsoft Windows 2000 Professional」が表示されていることを確認して、[OK]をクリックします。オペレーティングシステムとインストールしたドライバが一致していません。[OK]をクリックします。
4. [OK]をクリックして、[システム]ダイアログボックスを閉じます。

Windows XPでシステムスタートアップバージョンを確認するには

1. [スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[システム]の[詳細]タブをクリックします。
2. [起動と修復]の[設定]ボタンをクリックします。
3. [起動と回復]ダイアログボックスで起動システムの既定のオペレーティングシステムとして「Microsoft Windows XP Professional」が表示されていることを確認して、[OK]をクリックします。オペレーティングシステムとインストールしたドライバが一致していません。[OK]をクリックします。
4. [OK]をクリックして、[システム]ダイアログボックスを閉じます。

3Dlabsグラフィックス アクセレレータ カードの登録

3Dlabs グラフィックス アクセレレータ カードを登録することで、以下の特典が受けられます。

- ◆ 保証が有効となります。
- ◆ ソフトウェアのアップデートが通知されます。
- ◆ テクニカルサポートを受けることができますようになります。

登録カードに必要な事項を記入して、それを弊社に郵送して登録、またはハードウェアとソフトウェアのインストールが完了した時点でオンラインで登録することができます。 オンラインで登録するには、インターネットへのアクセスが必要です。

1. お使いのインターネットブラウザを開きます。
2. http://www.3dlabs.com/support/register_product.htmに行きます。
3. 画面に表示される登録用紙に必要な事項を記入してから、[Submit]をクリックします。

3章 – ソフトウェアの構成

3DlabsのWildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバ

3Dlabs Wildcat III 6210またはWildcat III 6110ドライバソフトウェアはグラフィックスカード、システム、そしてアプリケーション間の相互動作を最適化します。

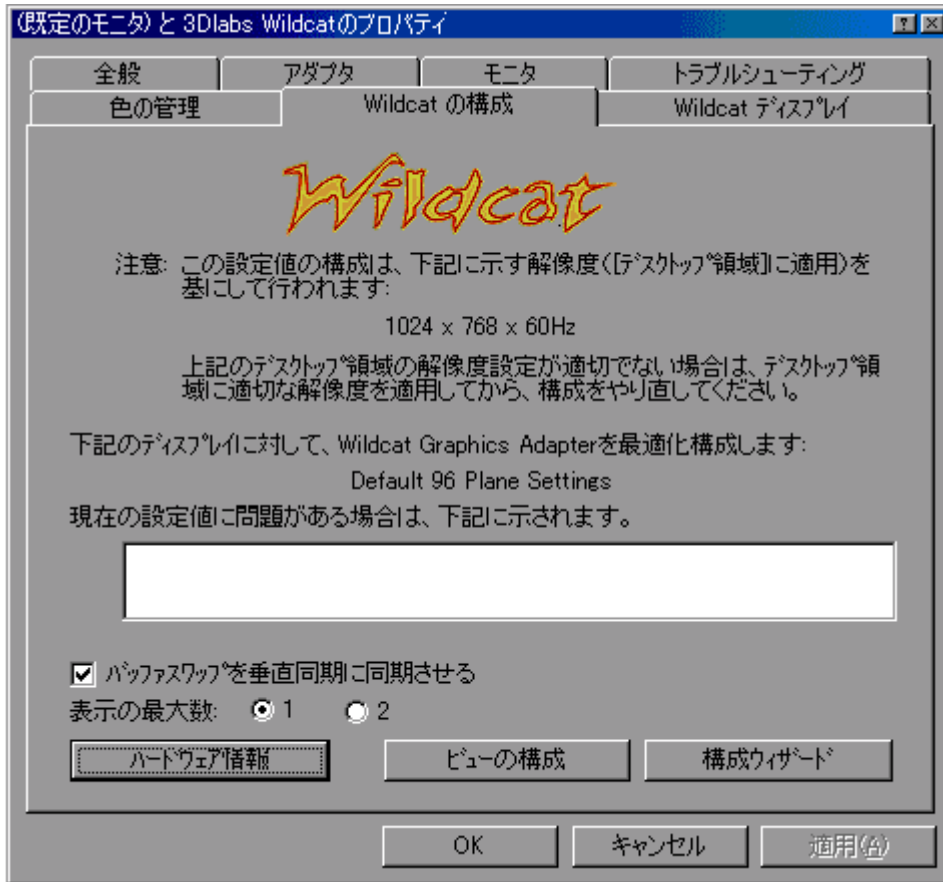
この章は、ビデオ表示、ステレオ表示、多重ディスプレイの構成方法について説明します。

ビデオ表示の構成

Wildcatドライバが正しくインストールされていれば、[画面のプロパティ]ダイアログボックスには次の2つのタブが追加されます： [Wildcatの構成]と[Wildcatディスプレイ]

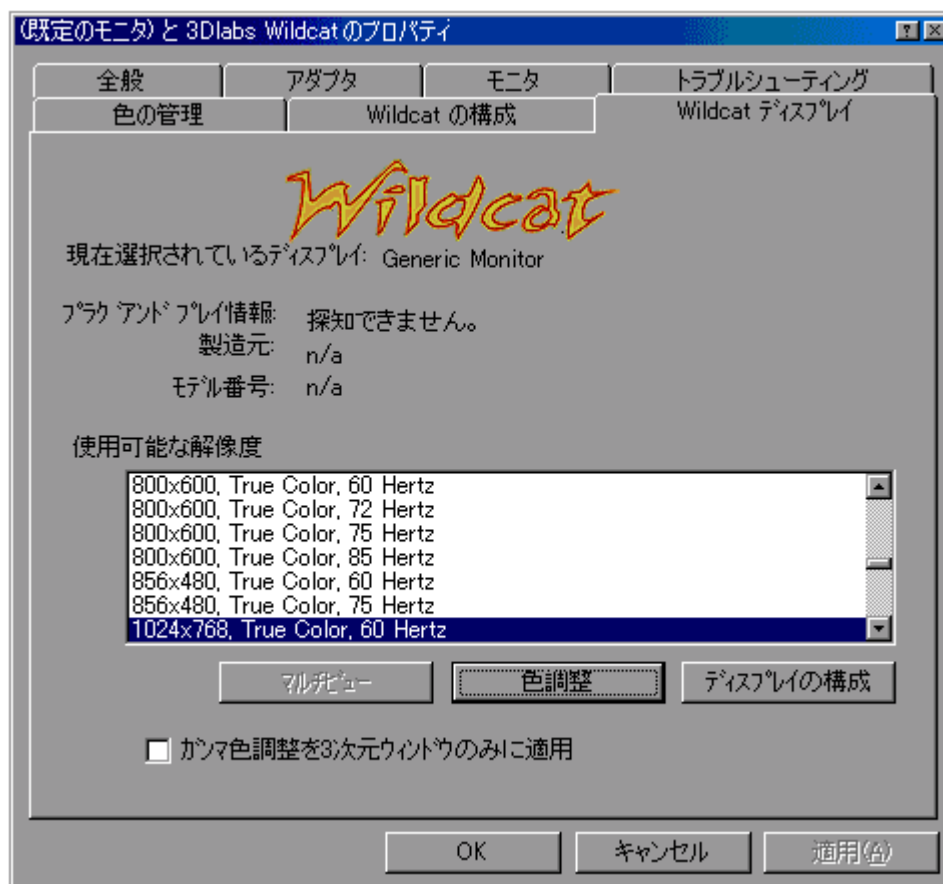
[Wildcatの構成]タブを使用するには

1. Windowsの非VGAモードでログインしていることを確認してください。確認方法については、Windowsの説明書またはオンラインヘルプを参照してください。
2. 現在開いているアプリケーションをすべて閉じます。
3. Windowsのデスクトップを右クリック（または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック）して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。[設定]タブをクリックして、それから[詳細]をクリックします。
4. [Wildcatの構成]ページが表示されていない場合は、該当するタブをクリックします。
[Wildcatの構成]タブで、下記の事柄を行います。
 - [ハードウェア情報]をクリックして、現在のハードウェア設定値を確認します。
 - [ビューの構成]をクリックして現在のディスプレイ構成を確認します。
 - [構成ウィザード]をクリックして、現在のディスプレイ構成の変更または新規構成の作成を補助する手順を追ったインターフェイスをアクティブにします。[Wildcatの構成ウィザード]では、[次へ]をクリックして、表示されるプロンプトにしたがって、構成の変更/削除または新規構成の作成を行います。詳細は、本章の「アプリケーション特有の最適化」と「カスタム構成の作成」の項を参照してください。

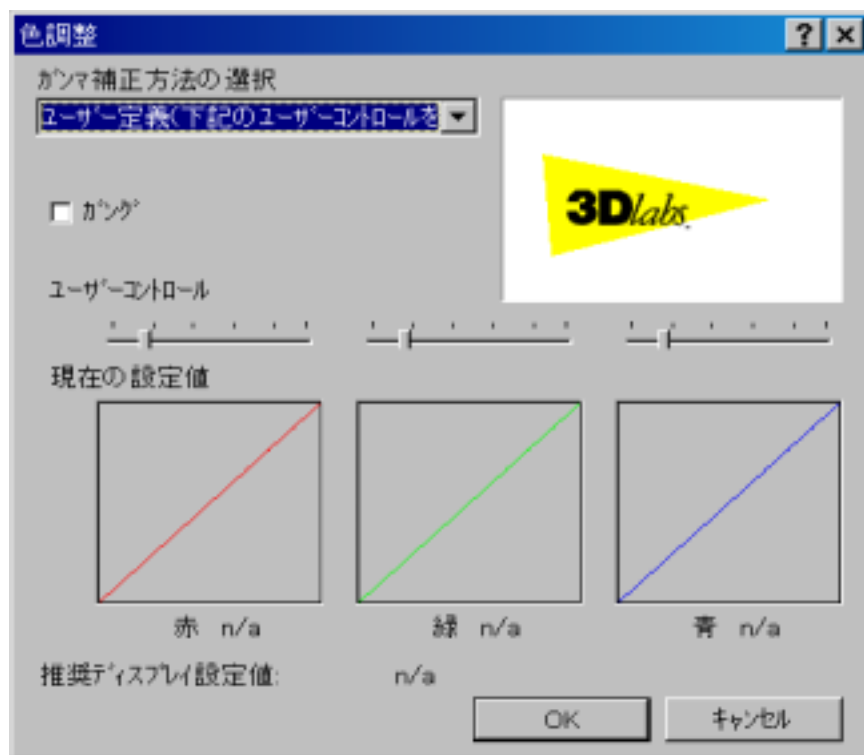


「Wildcatディスプレイ」タブを使用するには

1. [画面のプロパティ]ダイアログボックスで[Wildcatディスプレイ]タブをクリックします。このタブには解像度、カラーデプス、リフレッシュレートを調整するコマンドが入っています。[画面のプロパティ]ダイアログボックスを開く方法は、「[Wildcatの構成]タブ」の手順を参照してください。



2. 色の設定値を変更するには[色調整]をクリックします。[色調整]ダイアログボックスで必要な変更を行ったら、デスクトップにその変更内容を適用したくない場合は、[ガンマ色調整を3次元ウィンドウのみに適用]オプションをチェックします。[OK]をクリックして、行った変更を承認して[色調整]ダイアログボックスを閉じます。[Wildcatディスプレイ]ダイアログボックスに戻ります。



3. 表示モード、ディスプレイの種類を選択、または解像度/リフレッシュレートを変更するには、[Wildcatディスプレイ]タブの[ディスプレイの構成]ボタンをクリックします。必要な変更を行ったら、[OK]ボタンをクリックして新しい構成を承認し、[ディスプレイの構成]ダイアログボックスを閉じます。あるいは、[キャンセル]ボタンをクリックしてデフォルトの設定にリセットします、[Wildcatディスプレイ]ダイアログボックスに戻ります。
4. [画面のプロパティ]ダイアログボックスの[OK]ボタンをクリックして、行った変更を承認します。コンピュータの再起動を促すプロンプトが表示された場合は再起動を行います。通常、再起動をしないと変更は有効になりません。

注： 使用可能な解像度のリストは付録Aの「仕様」を参照してください。表示モードの変更方法は、この章の「ステレオ表示を使用可能にする」を参照してください。多重ディスプレイの構成についての情報は、「多重ディスプレイ機能を使用可能にする」の項を参照してください。

ステレオ表示を使用可能にするには

Wildcat III 6210 またはWildcat III 6110カードのステレオポートにステレオ表示装置を接続した場合は、表示モードをステレオ表示できるように変更する必要があります。ステレオ出力ポートの図は2章「セットアップ」を参照してください。

1. ステレオ表示装置がWildcat III 6210またはWildcat III 6110のステレオ出力ポートに正しく接続されていることを確認します。詳細は2章の「ステレオ表示装置の接続」を参照してください。
2. [画面のプロパティ]ダイアログボックスの「Wildcat ディスプレイ」タブで、「ディスプレイの構成」をクリックします。[ディスプレイの構成]ダイアログボックスが表示されます。
3. [表示モード]プルダウンからステレオスコピックの表示モードを選択し、「OK」をクリックして、[画面のプロパティ]ダイアログボックスに戻ります。次のメッセージが表示された場合：「選択したディスプレイは、現在のデスクトップ領域をサポートできません。これらの設定値を適用する前に、新しい解像度を選択してください。」、[OK]をクリックして、[使用可能な解像度]の一覧から適切な解像度を選択します。
4. 構成した表示が正しく、その新しい設定値を適用する場合は、[OK]をクリックします。[画面のプロパティ]ダイアログボックスは閉じます。

注： ステレオで表示する必要がなくなったら、ステレオ表示モードを必ず使用不可にします。上記の手順で、ステレオ表示モードの代わりにモノスコピック表示モードを選択することで、ステレオ表示モードを使用不可にできます。

マルチビューとGenLockを使用可能にする

Wildcat III 6210には、複数ワークステーションのフレームロックとレートロックに対するマルチビューをサポートするものもあります。Genlockサポートはビデオタイミングを外部タイミングソースに同期させることができます。

注： アプリケーションはマルチビューを作動するマルチビューをサポートしている必要があります。正しいケーブルの購入についての情報は、<http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/wc-01.htm>のWildcatサポート情報を参照してください。

重要事項： Wildcat III 6210 のマルチビューは、以前のWildCat製品のマルチビューとは互換性がありません。 **Only connect Wildcat III 6210 cards together in a Multiview configuration.**

マルチビュー機能を使用可能にするには

1. シールドDB-9 ケーブルの1端を最初のワークステーションのマルチビュー出力ポートに挿入します。このワークステーションは「主」ワークステーションとなります。
2. ケーブルのもう1つの端を2番目のワークステーションのマルチビュー入力ポートに挿入します。このワークステーションは「従」ワークステーションとなります。
3. 2つ以上のワークステーションを接続する場合は、1つのワークステーションのマルチビュー出力ポートから別のワークステーションのマルチビュー入力ポートへと直列に接続していきます。最後のワークステーションは、マルチビュー入力ポートにケーブルを挿入した状態で接続を終了します。

マルチビューケーブルが探知されていることを確認するには

1. 「従」ワークステーションのデスクトップを右クリック（または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック）して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。[設定]タブをクリックして、それから[詳細]をクリックします。
2. [Wildcatディスプレイ]タブをクリックして、[マルチビュー]をクリックします。
3. [マルチビュー情報]の[マルチビュー入力ケーブル]が「探知できました」となっているかを確認します。

Genlock機能を使用可能にするには

1. システムの電源を切って、Wildcat III 6210の背面のGenlock Inポートに外部のタイミングソースを接続します。マルチビューを使用可能にしてある場合は、外部のタイミングソースは「主」ワークステーションのGenlock Inポートに接続します。
2. システムの電源を入れて、管理者権限のあるアカウントを使ってWindowsにログインします。
3. Windowsのデスクトップを右クリック（または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック）して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。[設定]タブの[詳細]をクリックして、[Wildcatディスプレイ]タブの[ディスプレイの構成]をクリックします。
4. [製造元指定のディスプレイ]を選択します。リストから使用ディスプレイの製造元とモデルを選択するか、または製造元として[Genlock]を選択して、モデルとしてデフォルトを選択します。

5. 下のボックスから適切な解像度を選択します。
6. [OK]をクリックして、解像度の変更を承認します。画像が表示されない、または非常に乱れた画像となる場合は、10秒間待つと以前の設定が復元されます。
7. [OK]をクリックして、それから[はい]をクリックして変更を承認します。[Wildcatディスプレイ]タブに戻ります。
8. [マルチビュー]をクリックします。
9. [ソース]プルダウンメニューから信号ソースを選択します。
10. [信号先の応答]、[信号固定レート]、[ピクセル位置揃えのオフセット]を使用アプリケーションとハードウェア設定に合わせて設定します。
11. [使用可能]チェックボックスをクリックして、それから[適用]をクリックします。Genlock信号があり、正しいソースが選択されている場合は、[Genlock信号]に[探知されました]と表示されます。

注： Genlockを正しく維持するためにはカスタムタイミングファイルを必要とするディスプレイもあります。これに関する詳細はディスプレイに備わっている説明書を参照してください。

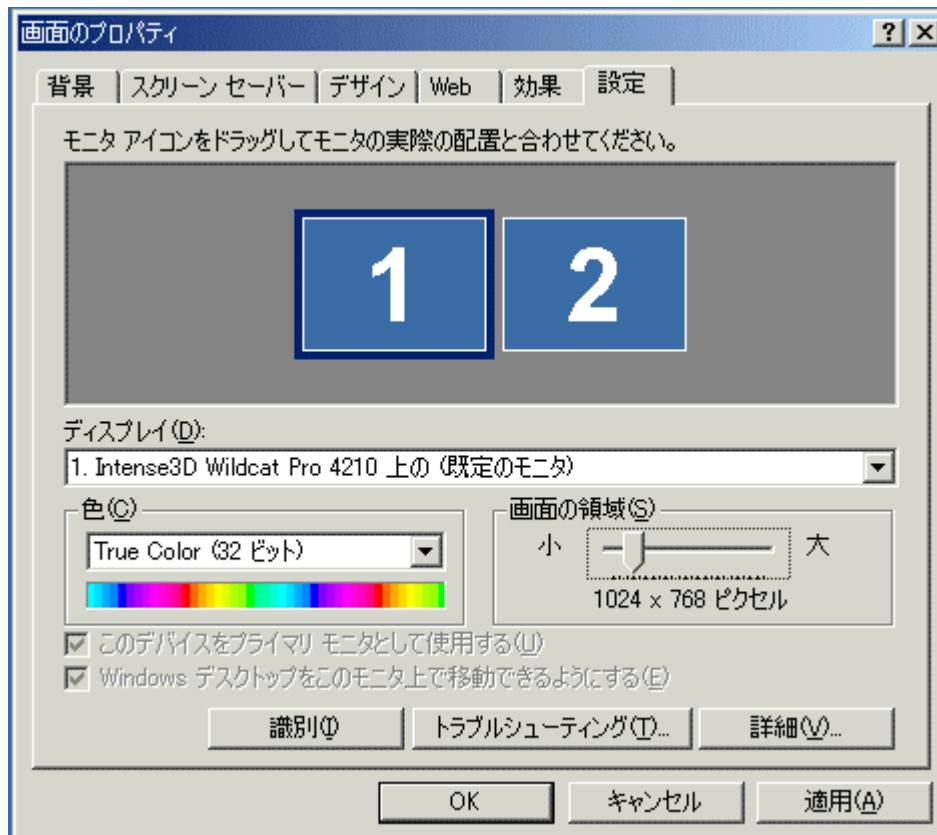
多重ディスプレイの構成

Windows 200とWindows XP (Windows NTは除外) におけるWildcat III 6210とWildcat III 6110では多重ディスプレイをサポートします。多重ディスプレイ機能とは、カードに2つのディスプレイ (2つのデジタルディスプレイ、2つのアナログディスプレイ、またはデジタルとアナログの組み合わせ) を接続して、表示領域をその両方のディスプレイにまたがって拡張した画面を表示することができます。

多重ディスプレイ機能を使用可能にするには

1. Windowsのデスクトップを右クリック (または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック) して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。[設定]タブをクリックして、それから[詳細]をクリックします。
 2. [WildCatの構成]タブをクリックして、[表示の最大数]に対して[2]を選択します。
 3. [適用]をクリックします。
 4. 再起動をするかを尋ねるメッセージが表示されたら[いいえ]を選択して、以下の操作を行います。
- Windows 2000の場合 - [スタート]メニューの[シャットダウン]を選択して、表示されるメニューから[シャットダウンする]を選択します。
 - Windows XPの場合 - [スタート]メニューの[シャットダウン]を選択します。
5. 2番目のディスプレイを接続していない場合は、それを行ってから、ワークステーションの電源を入れます。プライマリ ディスプレイにスタートアップシーケンスが表示されません。ディスプレイの電源がオンであることを示すLEDが付かない場合、またはプライマリ ディスプレイが何も表示しない場合は、4章の「トラブルシューティング」を参照してください。
 6. Windowsを開始して、管理者権限のあるアカウントを使ってログオンします。
 7. Windowsのデスクトップを右クリック (または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック) して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。

8. [画面のプロパティ]ダイアログボックスで[設定]タブをクリックします。2つのディスプレイを示すモニタアイコン（プライマリは1、セコンダリは2とラベルされています）が表示されています。
9. ディスプレイ 2をハイライトして、[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]をクリックします。
10. モニタアイコンをドラッグして、実際のディスプレイ位置と一致するように調整します。



ディスプレイの色や解像度の調整

1. 調整するディスプレイのアイコンをクリック、または[ディスプレイ]プルダウンメニューから対応するディスプレイを選択します。
2. 調整するディスプレイが選択されている状態で、[詳細]をクリックします。 [Wildcatディスプレイ]タブを選択して、色や表示領域を変更します。 [OK]をクリックします。
3. もう1つのディスプレイのアイコンをクリック、または[ディスプレイ]プルダウンメニューから対応するディスプレイを選択して、そのディスプレイの色または解像度を調整します。

注： [Wildcatの構成]タブで行った変更は、両方のディスプレイに影響します。

Wildcatドライバの最適化

最適化サポートに関する情報は使用アプリケーションに備わっている説明書を参照してください。使用アプリケーションが最適化構成をサポートする場合は、アプリケーション製造元の事前設定の構成を使用するかまたは独自の構成を作成するかを選択できます。

アプリケーション特有の最適化構成を使用できるようにするには

1. Windowsのデスクトップを右クリック（または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック）して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。 [設定]タブをクリックして、それから[詳細]をクリックします。
2. [Wildcatの構成]タブの[構成ウィザード]ボタンを選択します。 [次へ]をクリックして、先に進みます。
3. 使用アプリケーションが最適化構成をサポートしている場合は、[構成]プルダウンリストから使用アプリケーションの構成を選択し、それから[次へ]をクリックして、そのアプリケーション特有の構成の概要を確認します。
4. [完了]をクリックして構成を保存、または[キャンセル]をクリックして選択した構成を破棄して、ウィザードを閉じます。

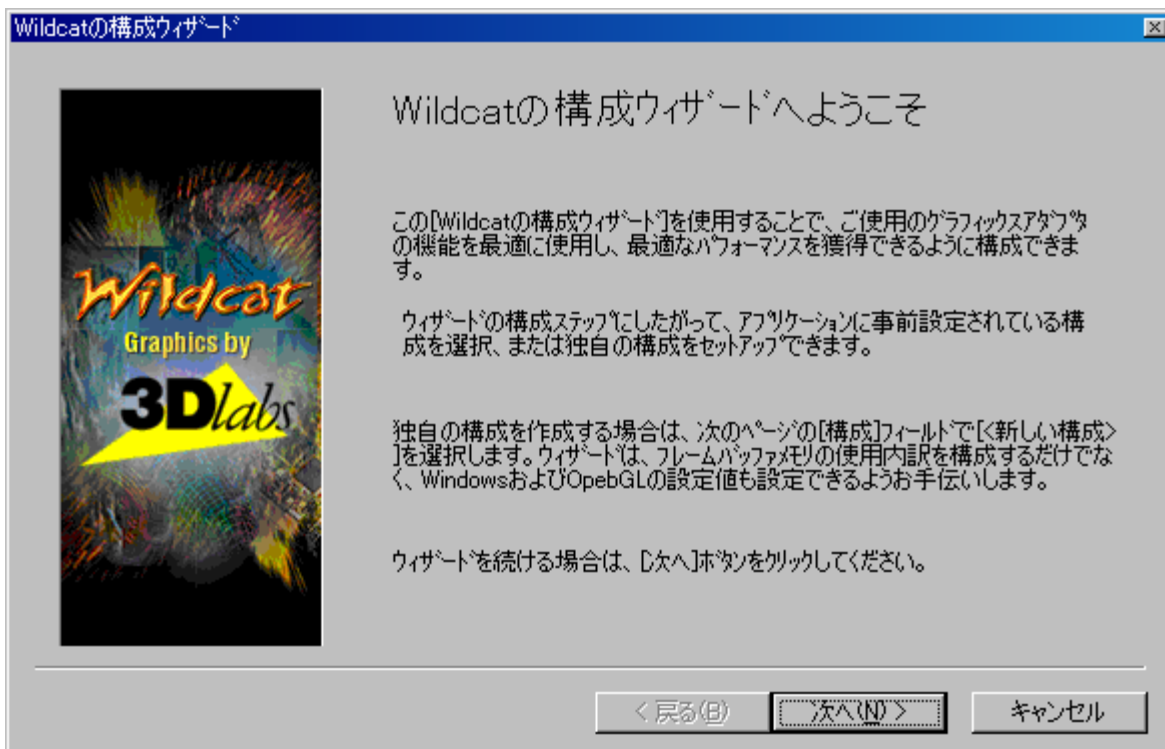
注： 使用アプリケーション製造元の事前設定の構成を変更することはできません。 アプリケーション製造元の機能を一部使用したい場合は、独自のカスタム構成を作成する必要があります。 作成手順は「カスタム最適化構成の作成」を参照してください。

Direct3D最適化を使用可能にするには

1. Windowsのデスクトップを右クリック（または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック）して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。 [設定]タブをクリックして、それから[詳細]をクリックします。
2. [Wildcatの構成]タブの[構成ウィザード]ボタンを選択します。 [次へ]をクリックして、先に進みます。
3. [構成]プルダウンリストから[Default Direct3D Settings]を選択して、[次へ]をクリックします。

注： Direct3Dに対して**Wildcat III 6210**または**Wildcat III 6110**を構成すると、すべてのオフスクリーンメモリが使用されます。

4. [完了]をクリックして構成を保存、または[キャンセル]をクリックして選択した構成を破棄して、ウィザードを閉じます。



カスタム最適化構成を作成するには

1. Windowsのデスクトップを右クリック（または、デフォルトのマウスのセットアップを変更してある場合は左クリック）して、ショートカットメニューから[プロパティ]を選択します。[設定]タブをクリックして、それから[詳細]をクリックします。
2. [Wildcatの構成]タブの[構成ウィザード]ボタンを選択します。[次へ]をクリックして、先に進みます。
3. [構成]プルダウンリストから[新しい構成]を選択して、[次へ]をクリックします。
4. 新しい構成の名前を入力して、これから作成するカスタム最適化構成の基準として使用する構成を選択します。
5. ウィザードはドライバを最適化するステップを順に表示しますので、それにしたがって構成を作成してください。ステップが完了したときには、[完了]ボタンをクリックして、作成した構成の概要を確認します。
6. [完了]ボタンをクリックして、作成した構成を保存、または[キャンセル]ボタンをクリックして、作成した構成を破棄して、ウィザードを閉じます。

ソフトウェアの構成

4章 – トラブルシューティング

トラブルシューティング

このセクションでは、3DlabsのWildcat III 6210 or Wildcat III 6110 グラフィックス アクセレレータ カードまたは3次元アプリケーションの使用で問題が生じた場合の解決法を示します。問題を解決するときには、まず最初にシンプルな解決法を試みて、それでもだめな場合はさらに複雑な解決法を試すようにします。

ディスプレイと表示解像度

問題点	ディスプレイの画面に何も表示されない、または画像が歪んでいる、正しくない、小さすぎる
解決法	ディスプレイが何も表示しない場合、システムとディスプレイの電源コードがコンセントにきちんと差し込まれているか、または電源が入っているかを確認してください。また、ディスプレイの電源コードがディスプレイにきちんと接続されているかも確認してください。各コンポーネントの説明書で、電源用コネクタやスイッチの場所や使用方法を確認してください。
解決法	ビデオケーブルがディスプレイ自体とWildcat III 6210またはWildcat III 6110 グラフィックス アクセレレータ カードのディスプレイ用コネクタにきちんと接続されているかを確認してください。単一ディスプレイ構成の場合は、ディスプレイがカードの背面の「1」とラベルされているプライマリコネクタに接続されているかを確認してください。詳細は、使用ディスプレイの説明書と本書の「2章 – セットアップ」を参照してください。
解決法	カードがAGP Proスロットにきちんと差し込まれていない可能性があります。「2章 セットアップ」に説明されている方法で、カードを取り外しインストールし直してください。システムを開いてカードを取り扱うときには、接地リストストラップを使用することを忘れないでください。
解決法	VGAまたは安全モードで再起動して、サポートする解像度とリフレッシュレートを選択します。設定方法は、本章の「使用可能な解像度の取得」を参照してください。
解決法	VGA/安全モードで再起動して、ディスプレイの種類に適した画面のプロパティが設定されているかを確認します。ソフトウェアが正しくセットアップされている場合は、使用可能で機能的に問題のない似た種類のディスプレイを使って、コンピュータ自体に欠陥がないかをチェックします。コンピュータに欠陥がないかを特定する方法については、本章の「使用可能な解像度の取得」を参照してください。
問題点	Wildcat III 6210 または Wildcat III 6110 グラフィックス アクセレレータ カードの性能または使用可能な解像度が期待どおりでない
解決法	Wildcat III 6210 またはWildcat III 6110 グラフィックス アクセレレータ カードドライバが完全にインストールされていない、またはファイルが破損している可能性があります。ドライバをインストールし直してみてください。
解決法	アクセレレート3次元グラフィックスアプリケーションには対応していない表示設定値を選択している可能性があります。コントロールパネルの[画面]からアクセスできる[Wildcatディスプレイ]タブで対応する解像度のリストを確認してください。
解決法	ディスプレイ供給先と種類として正しいディスプレイを選択していない可能性があります。[Wildcatディスプレイ]タブで、リストから正しいディスプレイ供給先と種類を選択してください。使用ディスプレイの供給先や種類がリストされていない場合は、使用ディスプレイの説明書で代替ディスプレイを見つけてください。
解決法	Windows 2000を安全モードで再起動して、サポートする解像度とリフレッシュレートを選択します。設定方法は、本章の「使用可能な解像度の取得」の項を参照してください。

診断ユーティリティー

ビデオカードをチェックする診断ユーティリティーとその使用方法については、お使いのコンピュータの供給先にお問い合わせください。

使用可能な解像度の取得

ビデオ表示ドライバが実行していない場合は、すべてのディスプレイの種類を取り扱えるように、システムはVGAモードで操作されます。VGAモードはビデオ表示ドライバの初期インストール中およびビデオに問題が生じたときに使用されます。選択した解像度がディスプレイの表示に問題を起す場合は、下記の手順で使用可能なビデオ解像度を取得してください。

Windows NTで[最後の正しい構成]オプションを使用するには

CTRL+ALT+DELを押して、Windows NT オペレーティングシステムにログオンするのではなくシャットダウンします。それから[最後の正しい構成]を使って、Windows NTが記録している [最後の正しい構成] に戻します。

1. システムを再起動します。
2. 次のプロンプトの際にスペースバーを押します。「最後の正しい構成メニューを起動するには、今スペースバーを押してください。」

注： このオプションを使っても、ビデオ表示の問題を修正できない場合は、システムをVGAモードで再起動して、解像度 640 x 480、リフレッシュレート60Hzに構成します。それからWindows 2000を非VGAモードで起動し直します。

安全モードでシステムを再起動するには

CTRL+ALT+DELキーを押します。ただし、Windows 2000 またはWindows XPオペレーティングシステムにはログオンしないでください。その代わりに、一旦シャットダウンして、それから安全モードで起動して、別の解像度を選択するか、またはビデオドライバをインストールし直します。

1. システムを再起動します。
2. 起動画面でF8キーを押して、[詳細オプション]メニューに入ります。
3. [安全モード]を選択してからEnterキーを押すと、起動画面に戻ります。

注： このオプションを使っても、ビデオ表示の問題を修正できない場合は、システムをVGAモードで再起動して、解像度 640 x 480、リフレッシュレート60Hzに構成します。それからWindows 2000を非VGAモードで起動し直します。

欠陥のある部分を特定するには

1. ファイルを全て保存してから、オペレーティングシステムをシャットダウンします。
2. ディスプレイとコンピュータの電源を切ります。

重要事項： ケーブルを接続または取り外す際には必ずワークステーションの電源を切ってください。

3. すべてのカードとケーブルの接続部分をチェックして、必要に応じてはめ直します。
4. ディスプレイの電源を入れます。ディスプレイの電源がオンであることを示すライトが点かない場合は、このセクションの「オンライン情報」を参照してください。
5. システムのベースユニットの電源を入れます。ベースユニットがオンであることを示すライトが点かない、またはBIOSビープコードが失敗を示している場合は、このセクションの「オンライン情報」を参照してください。

ビデオドライバの再インストール

注： お使いのオペレーティングシステム用の正しいビデオドライバが必要です。ドライバが正しいものであるか不確かな場合は、ドライバの配布メディアに備わっている **readme.txt** を参照してください。

ドライバやアプリケーションプログラムのインストールに関する詳細は、**Microsoft Windows**の説明書とオンラインヘルプを参照してください。

Wildcat III 6210 または **Wildcat III 6110** ドライバを再インストールする場合は、アップデートを行う前に、既存のドライバを削除する必要があります。

Windows NTで既存のドライバを削除するには

1. 管理者権限を備えたアカウントを使ってログオンします。
2. [スタート]メニューの[設定] > [コントロールパネル]を選択して、[アプリケーションの追加と削除]をダブルクリックします。それから、[アプリケーションの追加と削除のプロパティ]の[インストール/削除]タブをクリックします。
3. リストから[Wildcat III 6210 Display Driver]または[Wildcat III 6110 Display Driver]を選択して、[追加と削除]ボタンをクリックします。
4. ドライバの削除を確認するメッセージが表示されたら、[はい]をクリックして、表示されるプロンプトにしたがって、ドライバを削除します。

Windows 2000で既存のドライバを削除するには

1. 管理者権限を備えたアカウントを使って、Windows 2000にログオンします。管理者権限についての詳細は、システム管理者に尋ねるか、またはMicrosoft Windows 2000の説明書を参照してください。
2. [スタート]メニューの[設定] > [コントロールパネル]を選択して、[アプリケーションの追加と削除]をクリックします。
3. [変更または削除するプログラム]のリストから現在のWildcat表示ドライバを選択して、[変更と削除]ボタンをクリックします。
4. ドライバの削除を確認するメッセージが表示されたら、[はい]をクリックして、表示されるプロンプトにしたがって、ドライバを削除します。
5. ドライバの削除が完了したことを告げるメッセージが表示されたら、[OK]をクリックして、システムを再起動します。

Windows XPで既存のドライバを削除するには

1. 管理者権限を備えたアカウントを使って、Windows XPにログオンします。管理者権限についての詳細は、システム管理者に尋ねるか、またはMicrosoft Windows XPの説明書を参照してください。
2. [スタート]メニューから[コントロールパネル]に行きます。
3. [変更または削除するプログラム]のリストから現在のWildcat表示ドライバを選択して、[変更と削除]ボタンをクリックします。
4. ドライバの削除を確認するメッセージが表示されたら、[はい]をクリックします。
5. ドライバを削除するにはシステムを再起動する必要があることを告げるメッセージが表示されたら、[OK]をクリックします。

ビデオドライバをインストールし直すには

1. 管理者権限を備えたアカウントを使ってログオンします。
2. Windows NTまたはWindows 2000では、[スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]を選択します。Windows XPでは、[スタート]メニューの[コントロールパネル]を選択して、[パフォーマンスとメンテナンス]の[システム]を選択します。
3. [システム]ダイアログボックスの[ハードウェア]タブをクリックします。
4. [デバイスマネージャ]をクリックして、さらに[ディスプレイアダプタ]をクリックして、[Wildcat III 6210]または[Wildcat III 6110]を選択します。
5. 「Wildcat iII 6210」または[Wildcat III 6110]の上で右クリックして、[プロパティ]を選択し、さらに[ドライバの更新]をクリックします。
6. [デバイスドライバの更新]ウィザードが表示されます。[次へ]をクリックして、先へ進みます。
7. [ハードウェアデバイスドライバのインストール]で[デバイスに適正なドライバを検索 (推奨)]をクリックして、それから[次へ]をクリックします。
8. [ドライバファイルの指定]で適切な検索場所が選択されていて、ドライバ配布メディアのDisk 1が適切なドライブにロードされていることを確認します。それから[次へ]をクリックします。ウィザードはドライバインストールのファイルを検索します。
9. [ドライバファイルの検索]で[次へ]をクリックして、インストールを開始します。
10. Disk 2の挿入のプロンプトが表示されたら、Disk 2を挿入してから[OK]をクリックして、インストールを続けます。
11. ドライバが無事にインストールされたときには[完了]をクリックして、[新しいハードウェアの検索]ウィザードを閉じます。
12. 配布メディアをディスクドライブから取り出し、ワークステーションを再起動します。

オンライン情報

この章で示した解決法で問題を解決できなかった場合は、3dlabsのWebサイト <http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/index.htm> または供給先のテクニカルサポートへ連絡してください。

付録A 仕様

A 仕様

全般			
製造元	3Dlabs		
モデル番号	Wildcat III 6210 または Wildcat III 6110		
機能性			
システム	注： システムの一部として、このビデオカードを購入している場合は、出荷前に、ビデオカードはインストールされており、さらにシステムに合わせて正しく構成されています。		
インターフェイス	AGP Pro 50		
グラフィックスコントローラ	高速 Wildcat IIIチップセット技術		
DAC 速度	320 MHz		
データ幅 (デュアルパイプライン)	<ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 128 ビット (パイプ当り) テクスチャバッファ： 64 ビット (パイプ当り) DirectBurst： 64 ビット 		
コネクタ	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> 3ピン MiniDIN ステレオ同期出力 2つのDVI対応のデジタビデオ出力ポート BNCコネクタ 2つの6ピン モジュラージャック </td> <td style="vertical-align: top;"> Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> 3ピン MiniDIN ステレオ同期出力 2つのDVIデジタビデオ出力ポート </td> </tr> </table>	Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> 3ピン MiniDIN ステレオ同期出力 2つのDVI対応のデジタビデオ出力ポート BNCコネクタ 2つの6ピン モジュラージャック 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> 3ピン MiniDIN ステレオ同期出力 2つのDVIデジタビデオ出力ポート
Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> 3ピン MiniDIN ステレオ同期出力 2つのDVI対応のデジタビデオ出力ポート BNCコネクタ 2つの6ピン モジュラージャック 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> 3ピン MiniDIN ステレオ同期出力 2つのDVIデジタビデオ出力ポート 		
割り込み	<ul style="list-style-type: none"> PCI-割り当て 割り込みA (Wildcat III 6210 または Wildcat III 6110用) 		
DMA チャンネル	<ul style="list-style-type: none"> AGP 4X または 2X 		
ビデオメモリ	<table border="0"> <tr> <td style="vertical-align: top;"> Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 128MB テクスチャバッファ： 256MB DirectBurst： 32MB </td> <td style="vertical-align: top;"> Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 64MB テクスチャバッファ： 128MB DirectBurst： 16 MB </td> </tr> </table>	Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 128MB テクスチャバッファ： 256MB DirectBurst： 32MB 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 64MB テクスチャバッファ： 128MB DirectBurst： 16 MB
Wildcat III 6210 <ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 128MB テクスチャバッファ： 256MB DirectBurst： 32MB 	Wildcat III 6110 <ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ： 64MB テクスチャバッファ： 128MB DirectBurst： 16 MB 		
3次元パフォーマンス	<p>注： パフォーマンスにおける数字は最大ハードウェアレートにおける数字を示しています。この数字はアプリケーションによって異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 3次元 Gouraud シェーディング 三角形、Z-バッファ、33M (三角形/秒) トライリニアテクスチャ ピクセル ベタ塗りレート： 400M ピクセル/秒 3次元ベクタ、ベタ塗り色、10ピクセル： 26.1M (ベクタ/秒) 		

仕様

サイズ		Wildcat III 6210	Wildcat III 6110
	高さ	<ul style="list-style-type: none"> • 1.6" 	<ul style="list-style-type: none"> • 1.6"
	長さ	<ul style="list-style-type: none"> • 13.92" 	<ul style="list-style-type: none"> • 13.89"
	幅	<ul style="list-style-type: none"> • 4.97" 	<ul style="list-style-type: none"> • 4.97"
	必要なスロット	<ul style="list-style-type: none"> • AGP Pro 50 スロット 1つ • PCI スロット 2つ (メカニカルと冷却目的のため) 	<ul style="list-style-type: none"> • AGP Pro 50 スロット 1つ • PCI スロット 2つ (メカニカルと冷却目的のため)
電源必要条件	<ul style="list-style-type: none"> • Wildcat III 6210 • 最大 50 W • 最大 12.0 V – 1.1 A • 最大 5.0V – 0.2A • 最大 3.3V – 10.9A ㍿ 	<ul style="list-style-type: none"> • Wildcat III 6110 • 最大 50 W • 最大 12.0V – 1.1A • 最大 5.0V – 0.1A • 最大 3.3V – 10.9A 	

仕様

サポートする最大解像度	<p>注： サポートする最大解像度とリフレッシュレートはお使いのディスプレイによって異なります。</p> <p>注： SUPERSCENEアンチエイリアス機能は、1152 x 864 以下の解像度の単一ディスプレイで使用可能です。</p>			
<p>Wildcat III 6210 サポートする画面解像度（トルカラー、ダブルバッファ）</p>				
	解像度	最大リフレッシュレート (Hz)	SuperScene アンチエイリアス機能のサポート	ステレオ表示が使用可能な (Hz)
	2048 x 1152	75	-	-
	1920 x 1440	75	-	-
	1920 x 1200	76	-	-
	1920 x 1080	85	-	-
	1856 x 1392	80	-	-
	1824 x 1368	75	-	-
	1824 x 1128	75	-	-
	1792 x 1344	75	-	-
	1792 x 1120	75	-	-
	1600 x 1200	90	-	-
	1600 x 1024	76	-	-
	1600 x 900	85	-	-
	1520 x 856	90	-	106
	1440 x 900	90	-	100
	1360 x 766	90	はい	118
	1280 x 1024	85	-	120
	1280 x 960	85	-	120
	1280 x 800	90	はい	112
	1280 x 720	75	はい	120
	1152 x 864	85	はい	120
	1024 x 768	85	はい	120
	856 x 480	75	はい	120
	800 x 600	85	はい	120
	640 x 480	85	はい	120

仕様

サポートする最大解像度 (続く)	注： サポートする最大解像度とリフレッシュレートはお使いのディスプレイによって異なります。		
	注： SUPERSCENEアンチエリアス機能は、1152 x 864 以下の解像度の単一ディスプレイで使用可能です。		
Wildcat III 6110 サポートする画面解像度 (トルカラー、ダブルバッファ)			
解像度	最大リフレッシュレート (Hz)	SuperScene アンチエリアス機能のサポート	ステレオ表示が使用可能な (Hz)
2048 x 1152	75	-	-
1920 x 1440	75	-	-
1920 x 1200	76	-	-
1920 x 1080	85	-	-
1856 x 1392	80	-	-
1824 x 1368	75	-	-
1824 x 1128	75	-	-
1792 x 1344	75	-	-
1792 x 1120	75	-	-
1600 x 1200	90	-	-
1600 x 1024	76	-	-
1600 x 900	85	-	-
1520 x 856	90	-	106
1440 x 900	90	-	100
1360 x 766	90	はい	118
1280 x 1024	85	-	120
1280 x 960	85	-	120
1280 x 800	90	はい	112
1280 x 720	75	はい	120
1152 x 864	85	はい	120
1024 x 768	85	はい	120
856 x 480	75	はい	120
800 x 600	85	はい	120
640 x 480	85	はい	120

仕様

付録 B – ソフトウェアライセンス

SOFTWARE LICENSE AGREEMENT

THIS IS A LEGAL CONTRACT BETWEEN YOU, THE END USER, AND 3DLABS, INC. BY USING THE SOFTWARE ACCOMPANYING THIS GUIDE OR PRE- INSTALLED ON YOUR SYSTEM, YOU ARE ACCEPTING AND AGREEING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT. IF YOU ARE NOT WILLING TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT, PROMPTLY RETURN THIS SOFTWARE LICENSE AGREEMENT WITH THE UNOPENED SOFTWARE ENVELOPE, OXYGEN CARD AND ANY OTHER ACCOMPANYING ITEMS AND 3DLAB PRODUCTS TOGETHER WITH YOUR RECEIPT TO YOUR PLACE OF PURCHASE FOR A FULL REFUND.

Software License and Restrictions

The SOFTWARE delivered to you may embody and include, without limitation, certain software programs in object code form (machine-readable but not human-readable form) and documentation. Use of the SOFTWARE can result in the production of FEATURES that are human-readable, including, without limitation, documentation, report formats, menus, audible prompts and tone sequences. Such SOFTWARE and FEATURES constitute copyrighted property proprietary to 3Dlabs, Inc. or its licensors, and 3Dlabs, Inc. or its licensors retain title to the SOFTWARE (excluding media on which recorded), FEATURES, all copies thereof, and all intellectual property rights therein. No title to the SOFTWARE, FEATURES, any copies thereof or any intellectual property rights therein, are transferred to you. You are hereby granted, for your own internal use only, a nontransferable, nonexclusive, perpetual, revocable license to use one (1) copy of the SOFTWARE and FEATURES on the computer on which the SOFTWARE was originally mounted or installed. Except as specifically authorized by this AGREEMENT, you may not copy the SOFTWARE or FEATURES for any purpose (except that you may make a use one (1) copy of the SOFTWARE solely for backup purposes). You shall not, whether through the use of disassemblers or any other means whatsoever (including, but not limited to, Guide, mechanical or electrical means), reverse engineer, decompile, disassemble, destroy, disable, derive rules of protocol embodied in the SOFTWARE or derive source code from the SOFTWARE OR FEATURES, or attempt to permit any third party to do any of the foregoing. Any attempt to do any of the foregoing shall be a material breach of this AGREEMENT and the license granted herein, which shall immediately entitle 3Dlabs, Inc. to exercise any remedy that may exist at law or in equity. You may not transfer, loan, rent, lease, distribute or grant any rights in the SOFTWARE, FEATURES, copies thereof, or accompanying documentation in any form without the prior written consent of 3Dlabs, Inc.

Limited Warranty

3Dlabs, Inc. warrants that the SOFTWARE AND FEATURES licensed to you under this AGREEMENT will perform in accordance with 3Dlabs, Inc. published specifications for use on the same operating system as used by you at the time of purchase of the SOFTWARE or the system on which the SOFTWARE is initially mounted or installed (WARRANTY) for a period of ninety (90) days after the date of delivery to you as evidenced by your receipt (WARRANTY PERIOD). If the SOFTWARE or FEATURES does not conform during the WARRANTY PERIOD, you agree to provide written notice of such failure to 3Dlabs, Inc. and 3Dlabs, Inc. will, at its sole option, repair or replace the SOFTWARE. 3Dlabs, Inc. does not warrant that the use of the SOFTWARE or FEATURES will be uninterrupted or error-free and hereby disclaims all liability on account thereof. THE REMEDIES PROVIDED HEREIN ARE YOUR SOLE AND EXCLUSIVE REMEDIES FOR BREACH OF WARRANTY. THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES OR CONDITIONS, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING WARRANTIES OR CONDITIONS OF MERCHANTABILITY, NONINFRINGEMENT AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. SOME STATES OR COUNTRIES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF IMPLIED WARRANTIES OR CONDITIONS, SO THE ABOVE EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

Limited Liability

NOTWITHSTANDING ANY PROVISION IN THIS LICENSE TO THE CONTRARY, NEITHER 3DLABS, INC. NOR ITS LICENSORS OR SUPPLIERS WILL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECT OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, HOWEVER CAUSED, OR ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER OR NOT 3DLABS, INC., ITS LICENSORS OR SUPPLIERS HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE OR LOSS. IN NO EVENT SHALL 3DLABS, INC., ITS LICENSORS' OR SUPPLIERS' LIABILITY ARISING UNDER THIS LICENSE EXCEED THE AMOUNT PAID BY YOU [FOR THE PRODUCT OR SOFTWARE] GIVING RISE TO SUCH LIABILITY. THIS LIMITATION IS INTENDED TO LIMIT THE LIABILITY OF 3DLABS, INC., ITS LICENSORS OR ITS SUPPLIERS AND SHALL APPLY NOTWITHSTANDING ANY FAILURE OF ESSENTIAL PURPOSE OF ANY LIMITED REMEDY. SOME STATES OR COUNTRIES MAY NOT ALLOW THE FOREGOING LIMITATION, SO THE FOREGOING MAY NOT APPLY TO YOU.

Restricted Rights Notice

Use, duplication or disclosure by the United States Government is subject to restrictions as set forth in subparagraphs ©(1) and ©(2) of the Commercial Computer Software - Restricted Rights clause at FAR Section 52.277-19 or ©(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clause at DFARS Section 252.277-7013, as applicable. Unpublished - rights reserved under the copyright laws of the United States. Contractor: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

Termination

You may terminate the license granted hereunder at any time by destroying all copies, [mergers or modifications] of the SOFTWARE, FEATURES and accompanying materials. 3Dlabs, Inc. may immediately terminate the license granted to you hereunder upon notice

for failure to comply with the terms and conditions of this AGREEMENT. Upon such termination, you agree to destroy all copies, mergers and modifications of the SOFTWARE and FEATURES and accompanying documents. You agree that a breach of this AGREEMENT will result in irreparable damages to 3Dlabs, Inc. This AGREEMENT is the entire agreement between you and 3Dlabs, Inc. with respect to the use and licensing of the SOFTWARE provided with this AGREEMENT, and supersedes all proposals, warranties, prior agreements or any other communications between the parties relating to the subject matter hereof.

General

This AGREEMENT will be governed by and construed in accordance with the laws of California without regard to conflicts of law principles or the UN Convention on the Sale of Goods. If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision of this AGREEMENT, or portion thereof, to be unenforceable, that provision of the AGREEMENT shall be enforced to the maximum extent permissible so as to effect the intent of the parties, and the remainder of this AGREEMENT shall continue in full force and effect. Should you have any questions concerning this AGREEMENT, please write to: 3Dlabs, Inc., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

参照用－日本語対訳

ソフトウェアライセンス使用許諾契約書

これは、お客様、エンドユーザー、および3Dlabs, Incの間に締結される契約書です。このユーザーズガイドに備わっているソフトウェアまたは使用システムにインストールされているソフトウェアを使用することによって、お客様は本契約書の条項に拘束されることに承諾されたものとします。本契約書の条項に同意されない場合、直ちに、本契約書と共に未開封のソフトウェア製品、それに付随するすべてのアイテム、そして3Dlabs製品をすべてまとめて購入店へご返品いただければ、お支払いいただいたすべての金額を払い戻しいたします。

ソフトウェアライセンスと制約

お手元のソフトウェア製品には、特定のソフトウェアプログラムがオブジェクトコードの形式（目では読み取れない機械による読み取り可能な形式）のソフトウェアプログラムとそれに関連した文書、ならびに印刷物などを含みますが、それだけに限りません。本ソフトウェアを使用することによって、文書、レポート形式、メニュー、音声、音楽などを含む（それだけに限りませんが）目で読み取れるフィーチャを作成できます。そのようなソフトウェアおよびフィーチャについての権限および著作権は3Dlabs, Inc、またはその供給者が有するもので、ソフトウェア（それが記録されているメディアを除く）、媒体、すべての複製物の所有権は3Dlabs, Inc、またはその供給者が保持します。ソフトウェア、フィーチャ、すべての複製物の所有権はお客様には譲渡されません。お客様は、ソフトウェアが最初にマウントまたはインストールしたコンピュータ上でそのソフトウェアおよびフィーチャのコピー一部を個人使用に限り、譲渡不可、非専用、無期限、および取り消し可能な使用ライセンスが許可されます。本許諾契約書で特に認可されない限り、いかなる目的（バックアップのみを目的とするソフトウェアのコピーの作成を除く）でもソフトウェアおよびフィーチャをコピーすることは許可されません。お客様は逆アセンブリ機能または他のいかなる方法（ガイド、機械、または電子による方法を含みますが、それに限るわけではありません）を使って、リバースエンジニアリング、逆コンパイル、逆アセンブリ、破壊、使用不能、ソフトウェアに埋め込まれているプロトコルの派生規則、またはソフトウェアまたはフィーチャーからのソースコードの派生、さらにそれらをサードパーティが行うことを許可することはできません。それらを試みた場合は、本許諾契約書と許可されたライセンスに実質上違反することとなり、法律または所有に基づく処置を3Dlabsが行う権利を取得するものとします。お客様は、3Dlabs, Incに事前に書面で通知しない限り、ソフトウェア、フィーチャ、複製物またはいかなる形式の関連文書を譲渡、貸借、頒布したり、それらに関するいかなる権利を許可したりすることはできません。

保証の制限

3Dlabs, Inc. は、本許諾契約書に基づいて使用が許諾されたソフトウェアおよびフィーチャが、ソフトウェアの購入時にお客様によって使用されていたオペレーティングシステムと同じオペレーティングシステムまたはソフトウェアが初期マウントまたはインストールされていたシステム（保証）で3Dlabsが指示した使用にしたがった動作に対して、領収書が示す購入日から90日間（保障期間）に限り保証します。お客様は、保障期間中にソフトウェアまたはフィーチャが実質的に動作しない場合は、それを3Dlabs, Inc.に対して書面で通知することに同意し、3Dlabs, Inc.はソフトウェアの交換または修理のいずれかにより対応するものとします。3Dlabs, Inc.は、ソフトウェアまたはフィーチャの使用が中断されることのないエラーのないものであるということ保証しません、したがって、それに関して一切責任を負わないものとします。提供される修繕は保証の違反に対処するためのお客様単独に対する排他的な修補です。本保証は、商品性および特定の目的に対する適合性を含む本保証規定に規定されていないその他の保証または条項を、明示したると暗黙したるとを問わずに一切いたしません。州または国によっては暗黙の

保証または条項を禁じている場合があります。その場合は上記の例外はお客様に適用されない場合があります。

免責

本ライセンスの契約条項にもかかわらず、また、3DLABS, INC. およびライセンス許可者または提供者がこのような損害の可能性について知らされていたかいないかにかかわらず、いかなる場合も、発生した特別な、不時の、直接的、または結果としてのいかなる損害に対して、3DLABS, INC. およびライセンス許可者または提供者は一切責任を負わないものとします。いかなる場合も、本保証規定による3DLABS, INC. およびライセンス許可者または提供者の責任は、製品についてお客様が実際に支払った金額を上限とします。この制限は、3DLABS, INC., およびライセンス許可者または提供者の免責を目的とするものであり、制限つき修補に違反した場合でも適用されます。州または国によっては上記の制限を禁じている場合があります。その場合は上記の制限はお客様に適用されない場合があります。

制限された権利の通知

Use, duplication or disclosure by the United States Government is subject to restrictions as set forth in subparagraphs ©(1) and ©(2) of the Commercial Computer Software. Restricted Rights clause at FAR Section 52.277-19 or ©(1)(ii) of the Rights in Technical Data and Computer Software clause at DFARS Section 252.277-7013, as applicable. Unpublished - rights reserved under the copyright laws of the United States. Contractor: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

契約解除

お客様は、すべてのコピー、ソフトウェア、フィーチャ、および付属文書の（統合物または変更物）を破棄することで、いつでも本ライセンス使用許諾契約を解除することができます。お客様が本契約書の条項および条件に違反した場合は、3Dlabsは直ちに本契約を終了することができます。そのような場合、お役様はすべてのコピー、ソフトウェア、フィーチャ、および付属文書の統合物または変更物をすべて破棄しなくてはなりません。本契約書に対する違反は、3Dlabsに修繕できない損害を与えることになることに同意するものとします。本契約書は、3Dlabs, Inc. とお客様の間で取り交わされる、本契約書に規定されているソフトウェアの使用とその使用に対するライセンスに関する全面的な同意であるとし、両者によるいかなる申し出、保証、事前の同意、話し合いも無効にするものとします。

全般

本許諾契約書は、法またはSale of GoodsにおけるUN Conventionに矛盾することなしに、米国カリフォルニア州の法律に基づいて作成されています。いかなる理由で、資格のある司法履行が、本契約書またはその一部に履行不可能な契約条項を見つけた場合は、両者の意向をできる限り履行するものとし、本契約書の残りの条項はすべて完全に履行できかつ有効であるものとします。本契約書に対して不明な点がございましたら、下記宛てに書面にてご連絡いただくようお願い申し上げます。

3Dlabs, Inc., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

ソフトウェアライセンス

付録C – REGULATORY STATEMENTS

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd - Wildcat Division
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat III 6110/6210 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

<i>Specification</i>	<i>Class / Level</i>
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	Class B Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15, Subpart B (ANSI C63.4:1992)	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-2:1995)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-4:1995)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-6:1996)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-11:1994)	Voltage Dips and Sags Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-5:1995)	Surge Immunity

Date of Declaration: .11-12-01...

Issued by:  Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

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

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories.

付録 D – 用語集

AGP

Advanced Graphics Portの略。PCIバスよりもはるかに高速にデータを転送するグラフィックスバス用。

API

Application Programming Interfaceの略。APIは、アプリケーションプログラムの指示をグラフィックスボードの画面表示コントローラ 特有のデバイスコマンドに変換する。

CPU (Central Processing Unit)

PC内の一部分で、主要メモリでプログラムを実行する。

DAC

Digital to Analog Converterの略。デジタルからアナログに変換する機能。

DirectX

各種のシステムハードウェアにアクセスするために開発されたMicrosoftの API。

Direct 3D

DirectXのコンポーネントで、3次元グラフィックス用に作成されているMicrosoftの API。

EVGA

Extended Video Graphics Arrayの略。 EVGA は1024 x 768解像度で実行する。

Gouraud シェーディング

シェーディング方法。フラットシェーディングよりも複雑で、オブジェクトの微妙な色の変化を表現できる。徐々に色のスケールにピクセルを追加することでオブジェクトを滑らかにシェーディングする。

Heidi

Autodesk社が開発したAPIで、3D Studio MAXやAutoCADなどのAutodesk社の製品と共に動作する。

MIP-マッピング (テクスチャ処理用)

3次元オブジェクトの周りをオブジェクトのテクスチャに近似した2次元ビットマップで包んで写実的な画像を導き出す機能。MIPマッピングでは異なったサイズのオブジェクトに使用する各種の異なったバージョンのテクスチャが使用できる。また、リアルタイムでテクスチャを拡大縮小する必要がないので、画像を高速処理できる。

OpenGL

Silicon Graphics, Incが開発した高度の3次元グラフィックス機能の業界標準ライブラリ。

RAMDAC

グラフィックスサブシステムの最終段階のコンポーネントで、デジタル画像をアナログ表現に変換する。

RISC

Reduced Instruction Set Computingの略。

SDRAM

Synchronous Dynamic Random Access Memory の略。メモリに対するバンド幅を改善するソリューションで、グラフィックス性能をよくする。その効果と費用は比例する。

SGRAM

Synchronous Graphics Random Access Memoryの略。速度の遅い一連の操作ではなく単一の操作でデータを書き出すことができる。また、バックグラウンドでデータを取り扱い、フォアグラウンド画像を能率的に表示できる。 .

SDTP

Super Desktop Publishingの略。SDTPは1600 x 1200解像度で実行する。

Streaming SIMD

Pentium III-プロセッサベースのシステム用にIntel者が開発した指示のセット。Streaming SIMDは、各種の操作に加えて3次元頂点変換や照明などを改善できる

SuperScene アンチエイリアス機能

SuperScene アンチエイリアス機能はマルチサンプリング拡張バージョンで、シーン内のすべてのOpenGLプリミティブの真のマルチサンプルによるシーンを基盤としたアンチエイリアス機能（アンチエイリアスも参照）。SuperSceneアンチエイリアス機能はWildcat II 5000グラフィックス アクセレレータ独特の機能である。

SVGA

Super Video Graphics Arrayの略。SVGA は800 x 600解像度で実行する。

VGA

Video Graphics Arrayの略。VGAは640 x 480解像度で実行する。

VHR

Very High Resolutionの略。VHRは1280 x 1024解像度で実行する。

VRAM

Video Random Access Memoryの略。ハイエンドのグラフィックスボードの表示メモリとして使用される高価な高速RAM。

VRML

Virtual Reality Modeling Languageの略。

Zバッファ

デプスバッファとも呼ばれる。Zバッファとは、ピクセルのデプス(奥行き)コンポーネントが入ったメモリ領域。たとえば、画像から隠れて表示されない曲面を取り除くことに使用される。

アルファブレンド機能

ピクセルをブレンドしてオブジェクトの透明性をシミュレートすることで透明なオブジェクトを作成する方法。アルファ情報を使って、オブジェクトを完全な透明から不透明までデザインできる。

アルファバッファ

フレームバッファ内のピクセルの透明値を定義するために使用する部分。このデータは複合ピクセルを作成するために作図されるフレームバッファピクセルをブレンドすることに使用される。 .

アンチエイリアス機能

オブジェクトをスムーズに見えるように、辺のギザギザを取り除く技術。ピクセルの色相と色彩を少しずつ変更することで辺がスムーズに見えるようにする（Superseneアンチエイリアスも参照）。

環境効果

オブジェクトの周りに1つまたはそれ以上のレイヤを追加することで導き出される効果。

ガンマ

画像のコントラストと明るさの両方を曲線の形状を変えることで出力RGB色を変えることができる（3Dlabsの幾何形状処理装置であるGLINT Gammaとは異なる）。

幾何形状

3Dパイプラインの中間段階。幾何形状は、オブジェクトの位置とそれを見る人のオブジェクトに相対した参照フレームを特定する。

グラフィックス アクセレレータ カード

グラフィックス アクセレレータは、CPUに対する反復した複雑で集中した呼び出しを行わずに、ハードウェアで3次元機能を実行する。これにより、性能とスピードが改善できる。

クリッピング

アクティブな表示領域内にない要素または要素の一部を取り除くこと。

ステンシルバッファ

点刻マスキングと同様で、ステンシルバッファは透明効果の作成を補助する。

双線形サンプリング

テクスチャマッピングをフィルタを介して行う処理。

ダブルバッファリング

ダブルバッファリングでは、画像を背景のバッファですべてレンダリングしてから、それを一度に画面に表示する。これによって、3次元モデルやシーンの滑らかで、チラツキのない回転やアニメーションが表示できる。

ディザ機能

特定のビットデプスの画像を低いビットデプスの画像に変換する処理。アプリケーションは、ディザ機能を使うことで、表示できない画像の色を複数の色を使ってそれに最も似た色に変換できる。ディザ機能は、色のパターンによって異なった色のように見えるという点を利用している。

テクスチャマッピング

2次元画像を3次元プリミティブの周りを2次元画像で包み込む（貼り付ける）技術。パース補正や照明計算を加えて、さらに写実性を高めることができる。

デジタル フラットパネル ディスプレイ

デジタルのフラットパネル ディスプレイは、アナログではなくデジタルケーブル接続を使って表示画面にデータを転送する。これにより、表示のチラツキなどを取り除くことができる。フラットパネル ディスプレイは従来のディスプレイよりもスペースを取らない。

テセレーション(切りばめ)

オブジェクトを三角形のセットで記述する3Dパイプラインの初期段階。

デプスキューイング

デプス(奥行き)を表現する技術。デプスキューイングでは、オブジェクトの遠くにある部分の輝度を低くすることで奥行き効果を出す。

点刻マスキング

各種のパターンを介して、オブジェクトをレンダリングして、透明効果を作り出す技術。

点サンプリング

オブジェクトにテクスチャを加える基本方法。点サンプリングはテクスチャのフィル多機能を含まない。

透明性

透明な（不透明ではない）オブジェクトのレンダリング機能。透明性は通常、スクリーンドア透明性またはアルファブレンド機能のいずれかをポリゴンレンダリングシステムにを使って達成される。

ドライバ

アプリケーションプログラム、デバイス（グラフィックス周辺機器など）、およびオペレーティングシステム間の相互通信を行うために開発されている特別のインターフェイスプログラム。

パース補正

オブジェクトがその3次元テクスチャ特性を維持できるようにする機能。見ている人に遠近感を与える。

パイピング

処理速度を加速する基本ハードウェアツール。

ピクセル

カソードレイチューブディスプレイの最小要素。シンプルな言い方としては、画面の画像を構成する個別のドット。

ビットデプス

ビットデプスとは使用可能な色の数を示す別の表現。8カラービットデプスは256色と同等、16ビットデプス（15ビットカラーと1ビットのオーバーレイ）は32768色となり、32ビットデプス（24ビットRGBと8ビットのオーバーレイ）は1670万色（トゥルーカラーとも呼ばれる）となる。

フラットシェーディング

最も単純なシェーディング機能。各三角形には単色が割り当てられる。曲面は小面化された外観となる。

フレームバッファ：

24-ビットのトゥルーカラーフレームバッファは、赤、緑、青の主要表示各色に8ビットずつ提供される。これにより、16800万色の組み合わせが可能となる。2番目（ダブル）のバッファは、システムが滑らかなゆがみのない画像を画面表示よりも1歩速くピクセル計算できるようにする。

ベクタ/秒

秒当りに描画される線分数。

変換

3次元空間でのオブジェクトの回転、サイズ、位置、および透視における変化。

マルチ解像度サポート

画像のマルチ解像度をサポートする能力。

ラスタ化

頂点で囲まれているピクセルのすべてに色を付ける方法。

レンダリング

3Dパイプラインにおいて、オブジェクトのシェーディングやテクスチャの追加などを行う最も手間のかかる最終段階。

索引

- [Wildcatディスプレイ]タブ
 - 表示プロパティ, 23
- [Wildcatディスプレイ]タブの使用
 - ガンマ色調整, 24
- [Windlcatの構成]タブ
 - アプリケーション特有の最適化構成, 29
 - カスタム構成の作成, 30
 - 表示プロパティ, 21
- [最後の正しい構成]オプション, 34
- 3dsmaxドライバ
 - インストール, 16
- DVIディスプレイ
 - 接続, 12
- Genlock機能
 - 使用可能にずる, 26
- Heidiドライバ
 - インストール, 16
- OpenGL, 48
- SGRAM, 48
- Software License, 44
- VGAディスプレイ
 - 接続, 13
- Warranty, 45
- Wildcatグラフィックスアクセレレータカード
 - インストール, 8
- Wildcatドライバ
 - インストール, 16
- Windows 200
 - 安全モード, 34
- Windows NT
 - [最後の正しい構成]オプション, 34
- インストール
 - 3dsmaxドライバ, 16
 - Heidiドライバ, 16
 - Wildcatグラフィックスアクセレレータカード, 8
 - Wildcatドライバ, 16
 - システムスタートアップバージョンの確認, 18
 - ソフトウェア, 14
 - デフォルトのビデオ表示ドライバの確認, 17
 - ドライバ, 14
 - ドライバに必要な事柄, 14
 - 既存ドライバの削除, 15
 - オンライン情報, 36
 - ガンマ, 49
 - ガンマ色調整, 24
 - システムスタートバージョン, 18
 - ステレオ表示, 25
 - セットアップ
 - 3dsmaxドライバ, 16
 - Heidiドライバ, 16
 - インストールの準備, 8
 - シリアル番号の記載場所, 10
 - ステレオ表示装置の接続, 14
 - ドライバに必要な事柄, 14
 - ドライバのインストール, 14
 - 古いグラフィックスカードを差し替え, 11
 - ソフトウェア
 - インストール, 14
 - ソフトウェアライセンス使用許諾書, 47
 - ディスプレイ
 - チェック, 34
 - 接続, 12
 - テクスチャ, 48
 - デフォルトのビデオ表示ドライバ, 17
 - ドライバ
 - インストール, 14
 - トラブルシューティング, 33
 - Windows 2000でビデオドライバを再インストール, 35
 - Windows 2000の安全モード, 34
 - Windows NTでビデオドライバを再インストール, 35
 - Windows NTの[最後の正しい構成]オプション, 34
 - Windows XPでビデオドライバを再インストール, 36
 - ディスプレイと表示解像度, 33
 - ビデオドライバの再インストール, 35
 - 使用可能な解像度, 34
 - 欠陥のある部分の特定, 34
 - 診断ユーティリティー, 34
 - はじめに, 2
 - ビデオドライバ

- Windows 2000で再インストール, 35
- Windows NTで再インストール, 35
- Windows XPで再インストール, 36
- 再インストール, 35
- ビデオ表示
 - ステレオ, 25
 - 構成, 21
- マルチビュー機能
 - 使用可能にする, 26
- モノスコピック表示, 25
- 仕様, 38
- 作成
 - カスタム最適化構成, 30
- 使用可能な解像度, 34
- 使用可能にする
 - Genlock機能, 26
 - アプリケーション特有の最適化構成, 29
 - ステレオ表示, 25
 - マルチビュー機能, 26
 - 多重ディスプレイ機能, 27
- 保証, 47
- 再インストール
 - Windows 2000用ビデオドライバ, 35
 - Windows NT用ビデオドライバ, 35
 - Windows XP用ビデオドライバ, 36
 - ビデオドライバ, 35
- 削除
 - 既存ドライバ, 15
- 多重ディスプレイ機能
 - 使用可能にする, 27
- 安全モード, 34
- 必要なシステム, 2
- 接続
 - DVIディスプレイ, 12
 - VGAディスプレイ, 13
 - ステレオ表示装置, 14
 - ディスプレイ, 12
- 既存ドライバ
 - 削除, 15
- 構成
 - ビデオ表示, 21
- 機能, 3
- 登録, 19
- 確認
 - システムスタートバージョン, 18
 - デフォルトのビデオ表示ドライバ, 17
- 表示
 - ステレオ, 25
 - モノスコピック, 25
- 表示プロパティ
 - [Windlcatでいすぷれい]タブ, 23
 - [Windlcatの構成]タブ, 21
 - 構成, 21
- 記載場所
 - シリアル番号, 10
- 診断ユーティリティー, 34