

3Dlabs, Inc.
Wildcat II 5000 グラフィックス
アクセレレータ 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 2001 by 3Dlabs, Inc.

3Dlabs は、3Dlabs, Inc または 3Dlabs Inc. Ltd の登録商標、Wildcat、SuperScene、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 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す。

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патент 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。

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	9
インストールの準備	10
インストールを開始する前に	10
グラフィックスカードのアップグレード	13
ディスプレイの接続	13
VGA ディスプレイへ接続するには：	13
デジタル フラットパネル ディスプレイへ接続するには：	14
ステレオ表示装置の接続	15
ドライバソフトウェアのインストール	15
コンピュータが準備完了であることを確認する	15
Windows NT で既存ドライバを削除するには：	16
Windows 2000 で既存のドライバを削除するには：	16
Windows NT または Windows 2000 で Wildcat II 5000 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	17
3dsmax ドライバ	17
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：	18
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
ビデオ画像のチェック	19
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	21
3Dlabs Wildcat II 5000 グラフィックス アクセレレータ カード ドライバ	22
ビデオ表示の構成	22
[Wildcat の構成] タブを使用するには：	22
[Wildcat ディスプレイ] タブを使用するには：	24
ステレオ表示を使用可能にする	26
Wildcat II 5000 ドライバの最適化	27
アプリケーション特有の最適化構成を使用するには：	27
カスタム構成を作成するには：	28
4 章 – トラブルシューティング	29
トラブルシューティング	30
ディスプレイと表示解像度	30
診断ユーティリティ	31
使用可能な解像度の取得	31

Windows NT で[最後の正しい構成]オプションを使用するには :	31
安全モードでシステムを再起動するには :	31
欠陥のある部分を特定するには :	32
ビデオドライバの再インストール	33
Windows NT で既存の Wildcat II 5000 ドライバを削除するには :	33
Windows 2000 で既存の Wildcat II 5000 ドライバを削除するには :	33
Windows NT または Windows 2000 でビデオドライバを再インストールするに は :	33
オンライン情報	34
付録 A – 仕様	35
仕様	36
付録 B – ソフトウェアライセンス	39
SOFTWARE LICENSE AGREEMENT	40
Software License and Restrictions	40
Limited Warranty	41
Limited Liability	41
Restricted Rights Notice	41
Termination	41
General	42
ソフトウェアライセンス使用許諾契約書	43
ソフトウェアライセンスと制約	43
保証の制限	44
免責	44
制限された権利の通知	44
契約解除	44
全般	45
付録 C – Regulatory Statements	47
付録 D – 用語集	51
用語集	52
索引	59

1章 – はじめに

3Dlabs へようこそ！

3Dlabs® Wildcat® II 5000 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には、**Wildcat II 5000** グラフィックス アクセレレータ カードに関する情報が記載されています。このユーザーズガイドに加えて、**3Dlabs** ドライバソフトウェアのヘルプ画面に含まれているオンラインヘルプを使用なさることを強くお勧めします。

必要なシステム

Microsoft Windows NT 4.0 サービスパック 5 以上または Windows 2000 がインストールされている必要があります。

- Pentium II®プロセッサ以上
- Microsoft Windows NT 4.0 (サービスパック 5) 以上 または Windows 2000
- AGP または AGP Pro 拡張スロット
- AGP スロットに隣接した空の PCI スロット
- 最小 32MB DRAM (64MB を推奨)
- 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) 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 II 5000 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、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っ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ある場合以外は、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ある場合に備えて、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、システムに備わっている説明書またはオンラインヘルプを参照してください。

機能

カードインターフェイス	25ワットの AGP スロットを備えたシステム用 AGP カード
ビデオメモリ	フレームバッファ: 32MB テクスチャバッファ: 32MB ダイレクトバースト: 16MB
グラフィックスコントローラ	アナログおよびデジタルディスプレイをサポートした高速 Wildcat II チップセット技術
RAMDAC	300MHz
プラグ & プレイのサポート	サポート
Accelerated 3D API	OpenGL
最大解像度 (ピクセル当りのビット数) ; 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れ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	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)

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 (24 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) ● ベタ塗りとパターン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

機能（続き）	
OpenGL (1.2 準拠) 操作	<ul style="list-style-type: none"> ● 複数書式、拡大/縮小、双線形尺度、カラーマトリックス、カラーテーブルの画像サポート ● ハードウェアアキュミュレーション操作 ● 霞み機能 1次、指数、2次、ユーザー定義 ● アンチエイリアスの点、ベクタ、ポリゴン ● 点（2次元、3次元幅） ● 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・） ● テクスチャマッピング 点、双線形、3線、複数内部書式 ● 24ビットと32ビットのデプスバッファ機能 ● アルファ操作 ● 切り抜き機能 ● ディザ機能 ● 高速ウィンドウクリア機能 ● ウィンドウクリップ機能 ● 高速ウィンドウモードのダブルバッファ機能 ● マスク機能 ● フレームシーケンシャルと補間ステレオのサポート ● マトリックス変換 ● ステンシル操作 ● 多種のブレンド操作

機能（続き）	
OpenGL (1.2 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 ● 霞み機能拡張： <ul style="list-style-type: none"> ● 霞み機能 ● 霞みオフセット ● 閉塞カーリング ● 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 ● ビデオ拡張： <ul style="list-style-type: none"> ● 補間 ● 補間読み取り ● 422 ピクセル ● 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 ● テクスチャ カラーテーブル ● 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

機能（続き）	
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 ● ヘッドマウントディスプレイとシャッターグラス (フレームシーケンシャルとインターレースステレオが必要) ● 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)-I デ스플레이のサポート

はじめに

2章 – セットアップ

インストールの準備

注： Wildcat 5000 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、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お勧めします。
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**待っ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。

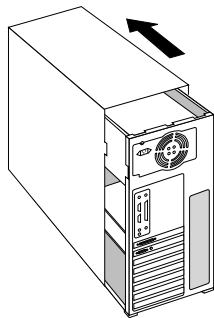
注： ページ **16** に記載されているオプションの **1** つを使って、新しいカードを登録することを忘れないでください。

Wildcat II 5000 グラフィックス アクセレータ カードのインストール

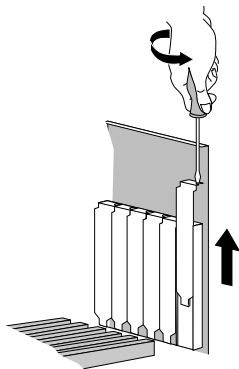
1. システムの開閉、AGP Pro 拡張スロット、及び PCI 拡張スロットの認識、拡張カードの追加に関する説明はお使いのシステムの説明書を参照してください。
2. システムの説明書でカードをインストールする適切なスロットを確かめてください。隣接する PCI スロットは空冷目的のために何も挿入されていない状態でなくてはなりません。
3. コンピュータとディスプレイの電源を切り、コンピュータから電源コードを物理的に取り外します（「インストールを開始する前に」の説明にしたがってください）。

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削除してください。ドライバの削除に関する詳細は、本章の「ドライバソフトウェアのインストール」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 II 5000 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 II 5000 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。

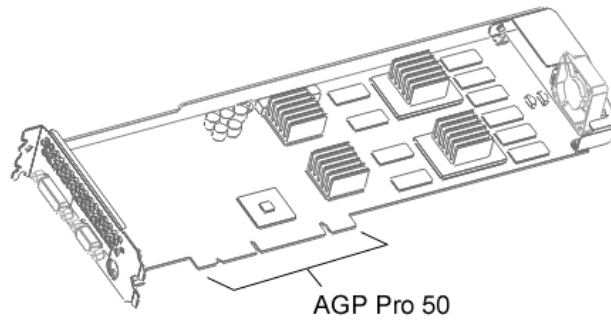


6. パッケージに接地リストストラップが含まれている場合は、それを装着して、片方の端をシステムのシャーシの金属面（塗料やステッカーに覆われていない部分）に添付します。

7. 静電気防止パッケージから Winldcat II 5000 グラフィックス アクセレレータ カードを取り出します。



8. カードを正しいスロットにしっかりと差込みます。カードをシャーシー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。

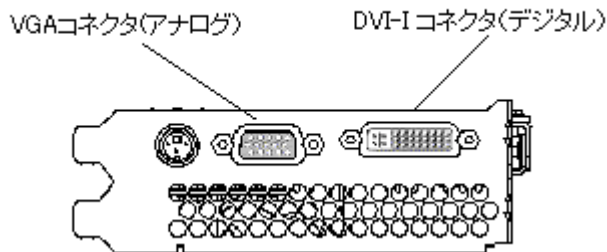
グラフィックスカードのアップグレード

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。

1. 古いグラフィックスカードのドライバを削除します。古いグラフィックスカードのドライバの削除方法は、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 II 5000 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、「Wildcat II 5000 グラフィックスアクセレレータカードのインストール」のインストール方法を参照してください。
3. Wildcat II 5000 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 II 5000 は、一台の VGA ディスプレイまたは一台のフラットパネルディスプレイへの接続をサポートしています。Wildcat II 5000 には、DVI-I コネクタと VGA コネクタの 2 つが備わっています。



VGA ディスプレイへ接続するには：

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。

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 II 5000 ビデオカードの 15 ピン D-sub コネクタに接続します。

ワークステーションの電源を入れます。ディスプレイのライトが点かない、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—トラブルシューティング」を参考にしてください。

デジタル フラットパネル ディスプレイへ接続するには：

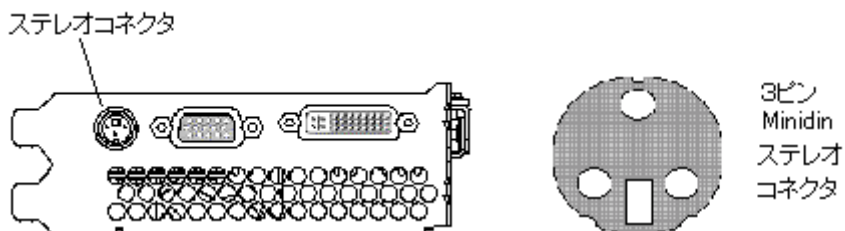
注：Wildcat II 5000 は、一台のデジタル フラットパネル ディスプレイとの接続を DVI-I コネクタ（DVI-I 機能を備えた）を介してサポートしています。

1. コンピュータの電源が切つてあることを確認してください。
2. 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 II 5000 グラフィックスカードの DVI-I コネクタに接続します。
3. 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 がつかない、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。

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、使用する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。



ドライバソフトウェアのインストール

Wildcat II 5000 グラフィックス アクセレータ カードをシステムの一部として受け取っている場合は、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 II 5000 をアップグレードとしてお買い上げくださった場合、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 Microsoft Windows 2000 に更新した場合のみ適用されます。

このセクションでは、サポートしている 2 つの Windows オペレーティングシステムにおけるソフトウェアのインストール方法を説明します。

コンピュータが準備完了であることを確認する

Wildcat II 5000 ドライバソフトウェアをインストールする前に、使用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 ワークステーション 4.0 オペレーティングシステム(サービスパック 5 以上) または Microsoft Windows 2000 オペレーティングシステム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：Microsoft Windows NT 4.0 または Windows 2000 オペレーティングシステム用の正しい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、Windows NT 4.0 または Windows 2000 の説明書とオンラインヘルプを参照してください。Wildcat II 5000 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. **Windows NT** を開始します。 管理者権限のある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。
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 II 5000** 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. **Windows 2000** 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。
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[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]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 NT または *Windows 2000* で **Wildcat II 5000** ドライバをインストールするには：

1. **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。
2. 適切なドライブに **3Dlabs** ドライバ CD を挿入します。 **3Dlabs** ドライバのインストールプログラムメニューが表示されます。

注：インストールプログラムメニューが表示されない場合は、[マイ コンピュータ]を介してインストールプログラムにアクセスできます。 ドライバ CD が挿入されているドライブをクリックして、インストールプログラムを実行します。 それでもインストールプログラムが実行しない場合は、[スタート]メニューで右クリックして、[エクスプローラ]を選択し、そこで適切なドライブを選択します。 **3Dlabs** ドライバ CD のルートディレクトリに入っている **WILDCAT.EXE** をダブルクリックして、インストールプログラムを起動します。

3. [ドライバのインストール]をクリックして、それからリストからお使いのオペレーティングシステムを選択します。
4. ドライバファイルがコピーされたら、[終了]をクリックして、インストールプログラムを終了します。
5. CD ドライブからドライバ CD を取り出して、それからワークステーションを再起動します。
6. 再起動したシステムにログオンすると、新しいドライバがインストールされたので、[コントロールパネル]の[画面]オプションを使って、表示解像度を設定する必要があることを告げるメッセージが表示されます。メッセージボックスの[OK]をクリックします。

AutoDesk アプリケーション用の Heidi ドライバ

Wildcat II 5000 Heidi® デバイスドライバを使用すると、OpenGL の使用を介した Wildcat II 5000 のハードウェア アクセラ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全画面のマルチサンプリングを使用できるようにするには、3Dlabs ドライバ CD の Nt4 または W2k フォルダ（お使いのシステムに適切なフォルダ）をクリックして、Heidi ディレクトリの setup.exe をダブルクリックして、セットアッププログラムを起動してください。

3dsmax ドライバ

To install the 3dsmax® ドライバをインストールするには、3Dlabs ドライバ CD の Nt4 または W2k フォルダ（お使いのシステムに適切なフォルダ）をクリックして、3dsmax ディレクトリの setup.exe をダブルクリックして、セットアッププログラムを起動してください。

デフォルトのビデオ表示ドライバの確認

このセクションでは、ワークステーションにロードしたドライバが正しい表示ドライバであることを確認する方法について説明します。

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[ディスプレイの設定]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、「Wildcat II 5000」が[アダプタの種類]にリストされていることを確認します。これによって、適切なドライバがインストールされていることを確認できます。
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]>[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]に「Wildcat II 5000」デバイスがリストされていることを確認します。これによって、適切なドライバがインストールされていることを確認できます。
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。

システムスタートアップバージョンの確認

このセクションでは、ワークステーションに正しいシステムスタートアップバージョンがアクティブとなっていることを確認する方法について説明します。

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 II 5000 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]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。
5. 変更を行った場合は、システムを再起動して、変更を反映させます。

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。
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。

ビデオ画像のチェック

1. [画像のプロパティ]ダイアログボックスが表示されていない場合は、[スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[画面]の[ディスプレイの設定]タブをクリックします。
2. [テスト]をクリックして、表示解像度をテストします。
3. [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を閉じます。

注：表示のプロパティの設定方法は、「3章—ビデオカードの使用」参照してください。

3Dlabs グラフィックス アクセレータ カードの登録

3Dlabs グラフィックス アクセレータ 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るようになります。

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/products/register.asp> に移動します。
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。

セットアップ

3章 – ソフトウェアの構成

3Dlabs Wildcat II 5000 グラフィックス アクセレータ カード ドライバ

3Dlabs Wildcat II 5000 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。

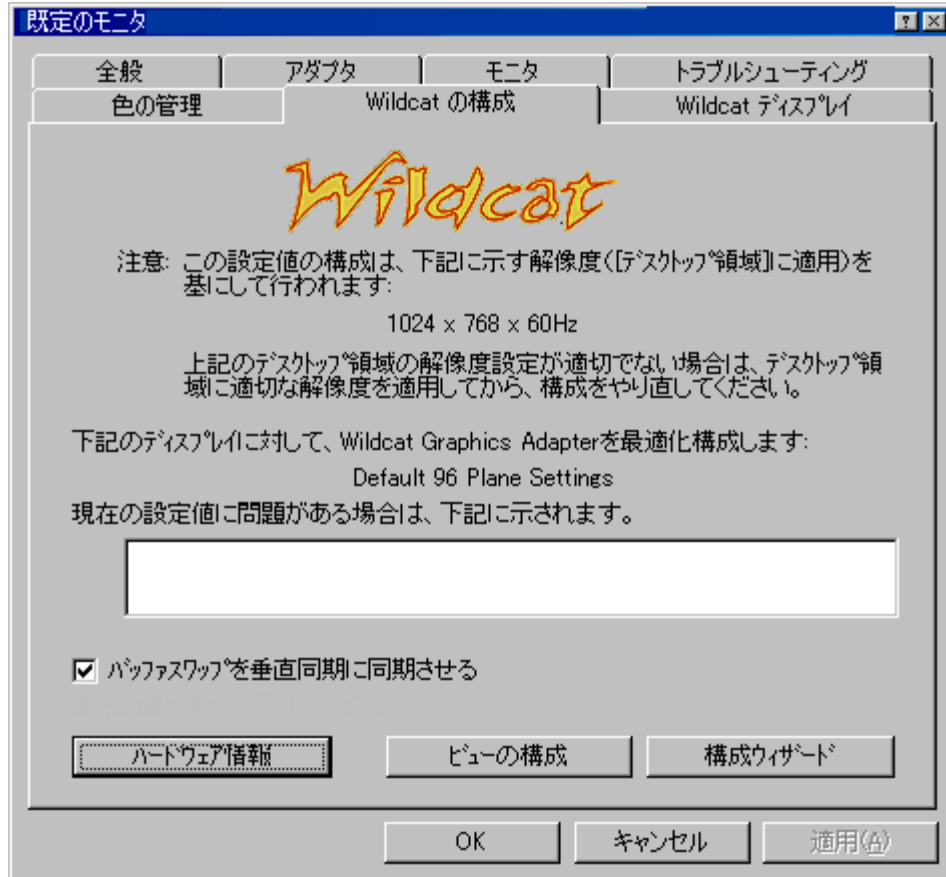
本章は、ビデオ表示、ステレオ表示、多重ディスプレイの構成方法について説明します。

ビデオ表示の構成

ドライバが Windows NT または Windows 2000 に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 NT または Windows 2000 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 NT または Windows 2000 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. [スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[画面]をクリックします。Windows NT の場合は、[Wildcat の構成]タブをクリックします。Windows 2000 の場合は、[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。[詳細プロパティ]ダイアログボックスの[Wildcat の構成]タブをクリックします。
4. [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ウィザード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「アプリケーション指定の最適化」と「カスタム構成の作成」を参照してください。



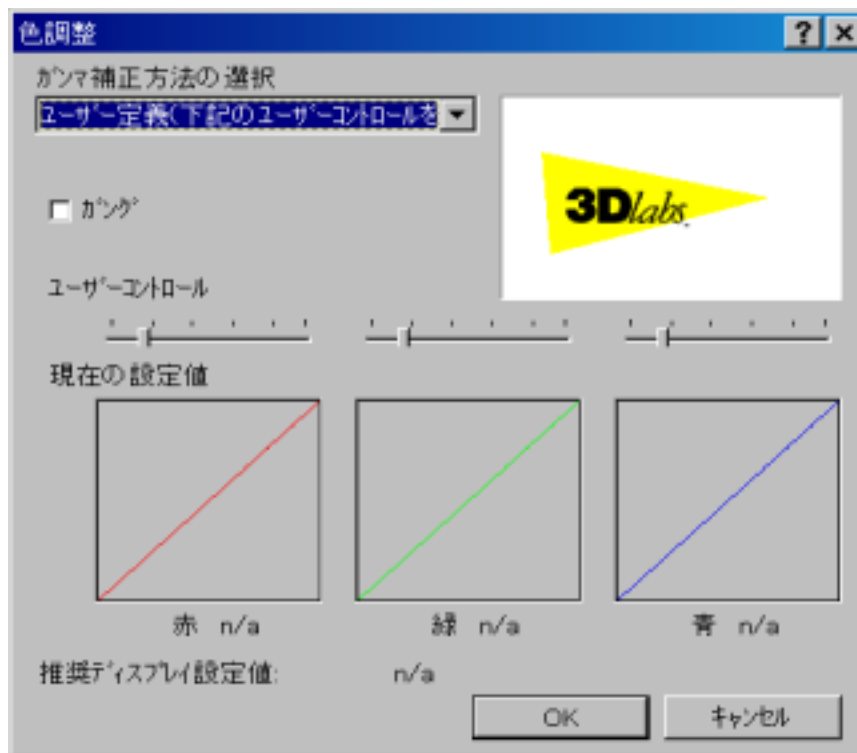
[Wildcat ディスプレイ]タブを使用するには：

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、[OK]をクリックして、その変更を承認してダイアログボックスを閉じるか、または[キャンセル]をクリックして、行った変更を破棄して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。

注： [ガンマ色調整を3次元ウィンドウのみに適用]オプションは、Windows 2000 においてのみ使用可能です。Windows NT では、ガンマ色調整は、すべてのウィンドウ（3次元ウィンドウに限らず）に適用されます。



3. 表示モード、ディスプレイの種類を選択、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]をクリックします。必要な変更を行ったら、[OK]をクリックして、新しい構成を承認して、[ディスプレイの構成]ダイアログボックスを閉じて、[Wildcat ディスプレイ]ダイアログボックスに戻ります。
4. Windows NT では、[画面のプロパティ]ダイアログボックスの[OK]をクリックして、行った変更を承認します。Windows 2000 では、変更を承認するには、[設定]ページに戻って[OK]をクリックする必要があります。
5. 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—仕様」を参照してください。

表示モードの変更方法は、本章の「ステレオ表示を使用可能にする」を参照してください。

ステレオ表示を使用可能にする

Wildcat 5000 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 5000** 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—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」をクリックします。[画面のプロパティ]ダイアログボックスに戻ります。
4. 「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。」というメッセージが表示されます。[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。
5. 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：ステレオ表示が必要でなくなったら、ステレオ表示モードを使用不可にする必要があります。それには、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とステレオ表示モードは使用不可となります。

Wildcat II 5000 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]をクリックします。
Windows NT の場合は、[Wildcat の構成]タブを選択します。Windows 2000 の場合は、[設定]タブをクリックして、さらに[詳細]ボタンをクリックします。[詳細プロパティ]ダイアログボックスが表示されますので、[Wildcat の構成]タブをクリックします。
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て、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。

カスタム構成を作成するには：

1. [スタート]メニューの[設定]>[コントロールパネル]>[画面]をクリックします。Windows NT の場合は、[Wildcat の構成]タブをクリックします。Windows 2000 の場合は、[設定]タブをクリックして、さらに[詳細]ボタンをクリックします。[詳細プロパティ]ダイアログボックスが表示されますので、[Wildcat の構成]タブをクリックします。
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]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]をクリックして作成した構成を保存、または[キャンセル]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。



4章 – トラブルシューティング

トラブルシューティング

本章では、3Dlabs の Wildcat II 5000 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

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。

ビデオケーブルがディスプレイ自体と Wildcat II 5000 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。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。

カードが AGP または 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。

Windows NT で最後の正しい構成オプションを使うか、または 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」を参照してください。

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 II 5000 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。

Wildcat II 5000 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ください。

アクセレレート 3D 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。

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。

Windows NT で最後の正しい構成オプションを使うか、または 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」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こす場合は、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：最後の正しい構成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 NT** 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 キーを押して、**Windows 2000** 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、**[Windows 2000 の詳細オプション]**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[ヘルプを取得するには]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、本章の「ヘルプの取得」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：Microsoft Windows NT 4.0 または Windows 2000 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。

ドライバやソフトウェア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、Windows NT 4.0 または Windows 2000 の説明書とオンラインヘルプを参照してください。

Wildcat II 5000 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 Wildcat II 5000 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。
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[Wildcat II 5000 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 Wildcat II 5000 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。
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[変更または削除するプログラム]のリストから **Wildcat II 5000** 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 NT または Windows 2000 でビデオドライバを再インストールするには：

2 章 セットアップの「Windows NT または Windows 2000 で Wildcat II 5000 ドライバをインストールするには」を参照してください。

オンライン情報

本章で、現在抱えている問題が見つからない場合、またはその問題を解決する方法が見つからない場合は、<http://www.3dlabs.com/support> のトラブルシューティングの FAQ リストを見るか、または製品の供給元に連絡してサポートを受けてください。

付録 A – 仕様

仕様

全般		
製造元	3Dlabs	
モデル番号	Wildcat II 5000	
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	
グラフィックスコントローラ	高速 Wildcat II チップセット技術	
DAC 速度	300 MHz	
データ幅	<ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ：128 ビット テクスチャバッファ：64 ビット DirectBurst：32 ビット 	
コネクタ	<ul style="list-style-type: none"> 3 ピン、MiniDIN ステレオ同期出力 15 ピン、D サブ アナログ コネクタ DVI-I 対応 (DVI-I 機能) デジタルビデオ出力ポート 	
割り込み	<ul style="list-style-type: none"> PCI-割り当て 割り込み A (Wildcat II 5000) 	
ビデオメモリ	<ul style="list-style-type: none"> フレームバッファ：32 MB テクスチャバッファ：32 MB DirectBurst:：16 MB 	
3次元性能	<p>注：性能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 8.5M (三角形/秒) トライリニア テクスチャ、Gouraud シェーディング、32 ビット (RGBA) テクステル: 166.0 M (ピクセル/秒) 3次元ベクタ、ベタ塗り色、10 ピクセル:11.1M (ベクタ/秒) 	
サイズ	高さ	1.52"
	長さ	13.34"
	幅	4.28"
	必要なスロット	<ul style="list-style-type: none"> AGP または AGP Pro 50 スロット 1つ PCI スロット 1つ (冷却目的のため)

電源必要条件	<ul style="list-style-type: none"> • 最大 25 W • 最大 12.0V 100 mA • 最大 5.0V 700 mA • 最大 3.3V 8.1A 																																			
最大解像度	<p>注：これらはサポートする最大解像度を示しています。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>1600 x 1200 以上の解像度は、アナログ CRT ディスプレイオに対してのみサポートします。デジタルフラットパネルディスプレイに対しては最大 1600 x 1200（60Hz において）までをサポートします。</p> <p>注：: SUPERSCENE アンチエイリアスが使用できるのは、最大解像度 640 x 480 までです。</p> <table border="1" data-bbox="581 829 1209 1491"> <thead> <tr> <th>最大解像度</th> <th>Hz</th> <th>ステレオ表示可</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1920 x 1440</td> <td>75</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1600 x 1280</td> <td>76</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>2048 x 1152</td> <td>75</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1920 x 1200</td> <td>75</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1280 x 1024</td> <td>60</td> <td>はい</td> </tr> <tr> <td>1280 x 960</td> <td>60</td> <td>はい</td> </tr> <tr> <td>1152 x 870</td> <td>75</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1376 x 768</td> <td>60</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1280 x 800</td> <td>90</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1024 x 768</td> <td>60</td> <td>はい</td> </tr> </tbody> </table>			最大解像度	Hz	ステレオ表示可	1920 x 1440	75	-	1600 x 1280	76	-	2048 x 1152	75	-	1920 x 1200	75	-	1280 x 1024	60	はい	1280 x 960	60	はい	1152 x 870	75	-	1376 x 768	60	-	1280 x 800	90	-	1024 x 768	60	はい
最大解像度	Hz	ステレオ表示可																																		
1920 x 1440	75	-																																		
1600 x 1280	76	-																																		
2048 x 1152	75	-																																		
1920 x 1200	75	-																																		
1280 x 1024	60	はい																																		
1280 x 960	60	はい																																		
1152 x 870	75	-																																		
1376 x 768	60	-																																		
1280 x 800	90	-																																		
1024 x 768	60	はい																																		

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は保証しません、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、明示たると暗黙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とし、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

	DOC. NUMBER 61-000052		REVISION A
	ORIGINATOR NALIN PATEL	DATE 24-05-2001	

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
 Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824-6937

declares that the product

Product Name: Wildcat II 5000 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	Class / Level
EN 55022:1998	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998	Class B Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	3V/m 80% 1kHz AM 80MHz to 1GHz
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	±8kV air discharges and ±4kV contact discharges
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	±1kV AC power ports, ±0.5kV signal ports
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	emf: 3V rms 80% 1 kHz AM 150kHz to 80MHz
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	dips of >95% (duration 10ms), 30% (duration 0.5s) and >95% (duration 5s) reductions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	±1kV (live to neutral) & ±2kV (live to earth & neutral to earth) Combination wave.
47 CFR 15 : 1999 (ANSI C63.4:1992)	Class B Radiated Electric Field Emissions
47 CFR 15 : 1999 (ANSI C63.4:1992)	Class B Power Line Conducted Emissions
CISPR 22:1997	Class B Radiated Electric Field Emissions
CISPR 22:1997	Class B Power Line Conducted Emissions
AS/NZS 3548:1995	Class B Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS 3548:1995	Class B Power Line Conducted Emissions

Date of Declaration: 24-05-01

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.

警告： 3Dlabs, Inc が承認、または指示した「使用方法」に従わない方法による使用、インストール、変更、管理は本製品の CE 承認を無効にするだけでなく、法的な処置がとられる可能性もあります。

Regulatory Statements

付録 D – 用語集

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 アクセレータ カード

グラフィックス アクセレータは、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

点刻マスクと同様で、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使用して達成される。

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, 25
- [Wildcat ディスプレイ]タブの使用
 - ガンマ色調整, 25
- [Windlcat の構成]タブ
 - アプリケーション特有の最適化構成, 28
 - カスタム構成の作成, 29
 - 表示プロパティ, 23
- [最後の正しい構成]オプション, 32
- 3dsmax ドライバ
 - インストール, 17
- Heidi ドライバ
 - インストール, 17
- OpenGL, 55
- Regulatory Statements, 51
- SGRAM, 55
- VGA ディスプレイ
 - 接続, 13
- Windows 200
 - 安全モード, 33
- Windows NT
 - [最後の正しい構成]オプション, 32
- インストール
 - 3dsmax ドライバ, 17
 - Heidi ドライバ, 17
 - ソフトウェア, 15
 - ドライバ, 15
 - ドライバに必要な事柄, 15
- オンライン情報, 36
- ガンマ, 56
- ガンマ色調整, 25
- ステレオ表示, 27
- セットアップ
 - 3dsmax ドライバ, 17
 - Heidi ドライバ, 17
 - インストールの準備, 10
 - シリアル番号の記載場所, 12
 - ステレオ表示装置の接続, 15
 - ドライバに必要な事柄, 15
 - ドライバのインストール, 15
 - 古いグラフィックスカードを差し替え, 13
 - ソフトウェア
 - インストール, 15
 - ソフトウェアライセンス使用許諾書, 45
 - ディスプレイ
 - チェック, 32
 - 接続, 13
 - テキスト, 54
 - デジタル フラットパネル ディスプレイ
 - 接続, 14
 - ドライバ
 - インストール, 15
 - トラブルシューティング, 31
 - 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, 33
 - 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, 32
 - ディスプレイと表示解像度, 31
 - ビデオドライバの再インストール, 35
 - 使用可能な解像度の取得, 32
 - 欠陥のある部分の特定, 34
 - 診断ユーティリティ, 32
 - 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
 - 再インストール, 35
 - ビデオ表示
 - ステレオ, 27
 - 構成, 23
 - モノスコピック表示, 27
 - 仕様, 38
 - 作成
 - カスタム最適化構成, 29
 - 使用可能な解像度, 32

- 使用可能にする
 - アプリケーション特有の最適化構成,
28
 - ステレオ表示, 27
- 保証, 46
- 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
 - ビデオドライバ, 35
- 安全モード, 33
- 必要なシステム, 2
- 接続
 - VGA ディスプレイ, 13
 - ステレオ表示装置, 15
 - ディスプレイ, 13
 - デジタルフラットパネルディスプレ
イ, 14
- 構成
 - ビデオ表示, 23
- 機能, 3
- 用度集, 54
- 登録, 20
- 表示
 - ステレオ, 27
 - モノスコピック, 27
- 表示プロパティ
 - [Windlcat でいすふれい]タブ, 25
 - [Windlcat の構成]タブ, 23
 - 構成, 23
- 記載場所
 - シリアル番号, 12
- 診断ユーティリティー, 32

索引