

ASUS[®]

V8200シリーズ

**Programmable nFiniteFX™
Graphics Card**

**ユーザーマニュアル
ハードウェア & ドライバ**

V8200 / Deluxe

V8200 / Pure

ユーザーへのご注意

購入者がバックアップの目的で利用する場合を除き、本書中に示されるハードウェア・ソフトウェアを含む、本マニュアルのいかなる部分も、ASUSTeK COMPUTER INC. (ASUS)の文書による明示的な許諾なく、再構成したり、転載・引用・放送・複写、検索システムへの登録、他言語への翻訳などを行うことはできません。

ASUSは、明示および暗示を問わず、いかなる保証もなく現状のものとして本書を提供します。ただし、市場の状況や特定の目的のための変更を除きます。ASUSの責任者、従業員、代理人は、本書の記述や本製品から生じるいかなる間接的、直接的、偶発的、二次的な損害（利益の損失、ビジネスチャンスの遺失、データの損失、業務の中断などを含む）に対して、その可能性を事前に指摘したかどうかに関りなく、責任を負うことはありません。

以下の場合、製品の保証やサービスを受けることができません：(1)ASUSが明記していない方法で、修理、改造、交換した場合。(2)製品のシリアル番号が傷つけられていたり、失われていた場合。

本書中の製品名や企業名は登録商標や著作物の場合があります。本書では、識別、説明、およびユーザーの便宜をはかる目的にのみ使用しており、権利を侵害する目的はありません。

- ・ NVIDIA, nFiniteFX, GeForce3, および Lightspeed Memory Architectureは、NVIDIA Corporation.の登録商標です。
- ・ Windows, MS-DOS, および DirectXは、Microsoft Corporation.の登録商標です。
- ・ Adobe および Acrobatは、Adobe Systems Incorporated.の登録商標です。

製品名とリビジョン番号は、製品自身に印刷されています。マニュアルのリビジョンは、各製品ごとに発番されており、マニュアルリビジョンのピリオドの前後の桁が製品リビジョンを表しています。同じ製品リビジョンでのマニュアル自身のリビジョンは、マニュアルリビジョンの3桁目で表されています。

マニュアル、BIOS、ドライバの更新情報、製品リリース情報は、<http://www.asus.com.tw> または、次ページの情報を参照してください。

本書の仕様や情報は、個人の使用目的のためにのみ供給されます。予告なしに内容が変更されることがあります。しかし、この変更はASUSの義務ではありません。本書およびハードウェア、ソフトウェアの間違い・不正確さについて、ASUSは対応義務も責任もありません。

Copyright(C) 2001 ASUSTeK COMPUTER INC. All Rights Reserved.

製品名:	ASUSV8200シリーズ
マニュアルリビジョン:	1.00 J821
発行日:	2001年7月

ASUSサポート情報

ASUSTeK COMPUTER INC. (アジア・太平洋) マーケティング

住所: 150 Li-Te Road, Peitou, Taipei, Taiwan 112
電話: +886-2-2894-3447
Fax: +886-2-2894-3449
Email: info@asus.com.tw

テクニカルサポート

マザーボード他(電話): +886-2-2890-7121 (英語)
ノートパソコン(電話): +886-2-2890-7122 (英語)
サーバー(電話): +886-2-2890-7123 (英語)
Fax: +886-2-2893-7775
Email: tsd@asus.com.tw
WWW: www.asus.com.tw
FTP: ftp.asus.com.tw/pub/ASUS

ASUS COMPUTER INTERNATIONAL (アメリカ) マーケティング

住所: 6737 Mowry Avenue, Mowry Business Center, Building 2
Newark, CA 94560, USA
Fax: +1-510-608-4555
Email: tmd1@asus.com

テクニカルサポート

Fax: +1-510-608-4555
Email: tsd@asus.com
WWW: www.asus.com
FTP: ftp.asus.com/Pub/ASUS

ASUS COMPUTER GmbH (ヨーロッパ) マーケティング

住所: Harkortstr. 25, 40880 Ratingen, BRD, Germany
Fax: +49-2102-442066
Email: sales@asuscom.de (for marketing requests only)

テクニカルサポート

ホットライン: マザーボード他: +49-2102-9599-0
ノートパソコン: +49-2102-9599-10
Fax: +49-2102-9599-11
サポート(Email): www.asuscom.de/de/support オンライン)
WWW: www.asuscom.de
FTP: ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM

目次

I. はじめに	7
ハイライト	7
製品ラインアップ	7
ASUS V8200 Deluxe	7
ASUS V8200	7
特徴	8
II. ハードウェア セットアップ	9
ASUS V8200 Deluxe	9
ASUS AGP-V8200 / Pure	10
取り付け手順	12
新規システムの場合	12
ビデオカードを交換する場合	12
III. ソフトウェア セットアップ	13
OSに必要な条件	13
Windows 98	13
ディスプレイドライバのインストール	14
Windows 98	14
方法 1: サポートCDメニュー	14
方法 2: ディスプレイのプロパティ	15
方法 3: プラグ アンド プレイ	16
Windows 2000	17
方法 1: サポートCDメニュー	17
方法 2: プラグ アンド プレイ	18
Windows NT 4.0	20
方法 1: ディスプレイのプロパティ	20
ドライバ	21
ディスプレイドライバのインストール	21
DirectXのインストール	22
GARTドライバのインストール	23
ASUS TWAINドライバのインストール	25
ディスプレイドライバのアンインストール	26
Windows 98	26
方法 1: サポートCDメニュー	26
方法 2: コントロールパネル	26
Windows NT 4.0	26
方法 1: コントロールパネル	26
Windows 2000	27
方法 1: サポートCDメニュー	27
方法 2: コントロールパネル	27
WDMキャプチャドライバのインストール	28
Video for Windowsキャプチャドライバのインストール	29
ユーティリティ	31

目次

ASUS Live Utilityのインストール	31
SmartDoctorのインストール	32
ASUS Tweak Utilityのインストール	33
ASUS Digital VCRのインストール	34
VideoSecurityのインストール	35
IV. ソフトウェア リファレンス	37
ASUSコントロールパネル	37
リフレッシュレート	37
解像度の変更	38
情報	38
カラー補正	39
高度な設定	41
Direct3D	41
OpenGL	45
TaskBar Utility	47
Windowsディスプレイのプロパティ	49
Device Selection	49
Analog Monitor	49
Digital Flat Panel	50
TV	51
Color Correction	52
Digital Vibrance	52
Active Color Channel	52
Brightness / Contrast / Gamma	52
Custom color settings	52
GeForce3	53
Additional Properties	53
ユーティリティの使い方	61
ASUS Live Utility	61
ASUS SmartDoctor	71
ASUS Tweak Utility	75
ASUS Digital VCR	77
ASUS VideoSecurity	93
その他のユーティリティ	97
ASUS TWAIN Interface	97
ASUS VR PictureViewer	99
V. 解像度一覧表	101
VI. トラブルシューティング	103
問題点	103
解決方法	103

FCC & DOC COMPLIANCE

Federal Communications Commission Statement

This device complies with FCC Rules Part 15. Operation is subject to the following two conditions:

- This device may not cause harmful interference, and
- This device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with manufacturer's instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment to an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

WARNING! The use of shielded cables for connection of the monitor to the graphics card is required to assure compliance with FCC regulations. Changes or modifications to this unit not expressly approved by the party responsible for compliance could void the user's authority to operate this equipment.

Canadian Department of Communications Statement

This digital apparatus does not exceed the Class B limits for radio noise emissions from digital apparatus set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

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

Cet appareil numérique de la classe B est conforme à la norme NMB-003 du Canada.

Macrovision Corporation Product Notice

This product incorporates copyright protection technology that is protected by method claims of certain U.S. patents and other intellectual property rights owned by Macrovision Corporation and other rights owners. Use of this copyright protection technology must be authorized by Macrovision Corporation, and is intended for home and other limited viewing uses only *unless otherwise authorized by Macrovision Corporation*. Reverse engineering or disassembly is prohibited.

1. はじめに

この度は「ASUS V8200 GeForce3™ グラフィックスカード」をお買い上げありがとうございます。高性能グラフィックスの世界をお楽しみください。

ASUS AGP-V8200は、nVIDIA™ GeForce3™ グラフィックス プロセッシング ユニット(GPU)を採用し、コンピュータのCPU性能に依存しない描画性能と美しい3D画面を実現します。

ASUS AGP-V8200を用いると、驚異的にリアルな3Dの世界を見るだけでなく「体験」できます。

ハイライト

- ・ 世界初のプログラマブル3Dグラフィックスチップを採用
nFiniteFX™ エンジン搭載nVIDIA (R) GeForce3
- ・ LightspeedMemory Architecture™対応高速DDRビデオメモリを搭載
高解像度とフルカラー環境を両立、より複雑な3Dシーンを描画可能。
- ・ プログラム側で制御可能なバートックスおよびピクセルシェーダー
最大32マトリックスのスキン・ライティング・テクスチャブレンドを処理可能
- ・ FSAAフィルレート32億サンプル/秒、8000億命令/秒、76ギガFLOPS
GeForce2シリーズをはるかに越える驚異の性能
- ・ ASUS SmartDoctor™ テクノロジー
信頼と安心のハードウェア保護機能
- ・ DirectX(R) および OpenGL(R) に最適化
様々なアプリケーションに適応

製品ラインアップ

ASUS V8200 Deluxe

- ・ DDRフレームバッファ, VGA + Video-in + TV-out + 3D glasses (ASUS VR-100G 同梱)

ASUS V8200

- ・ DDRフレームバッファ, ピュアモデル

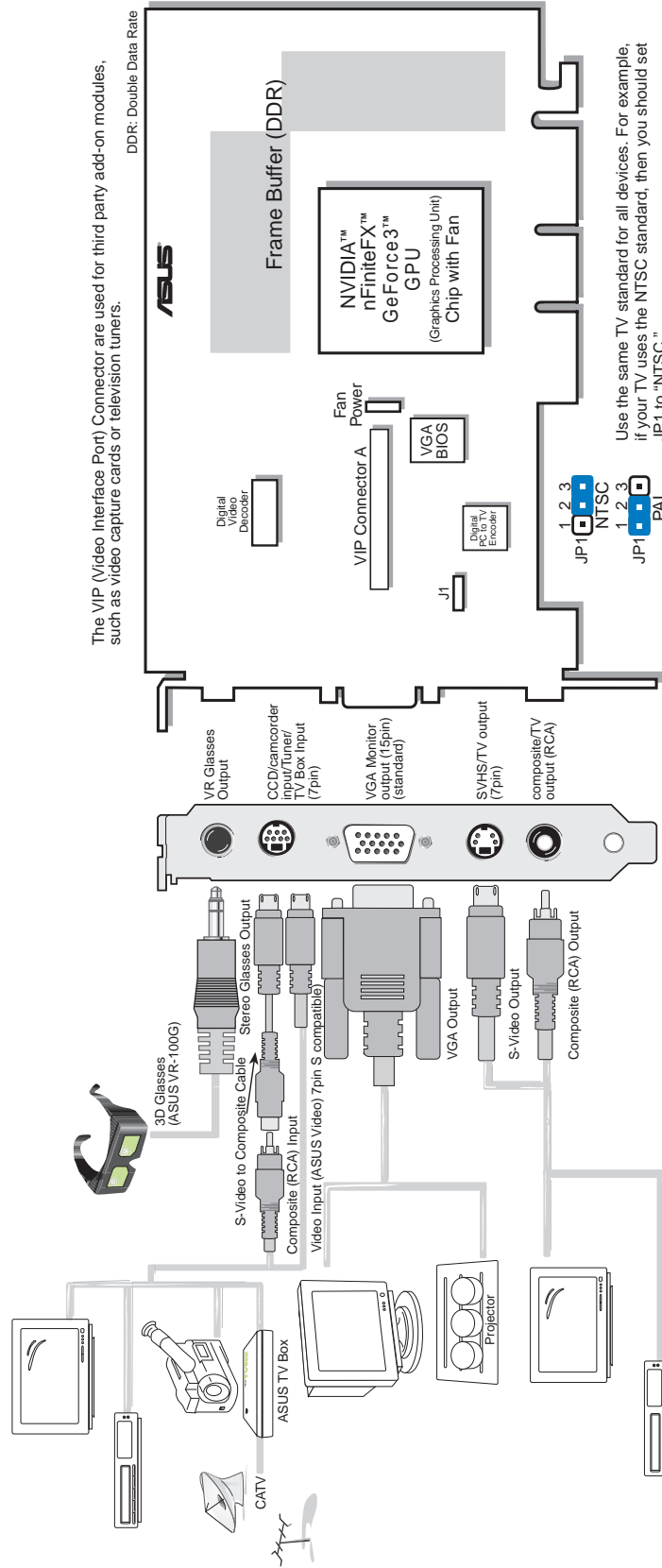
1. はじめに

特徴

- ・ 世界初 nFinite-FX™ エンジン採用：バーテックス(頂点)をプログラム側で制御することにより人の表情などを生きているように表現可能。
- ・ HRAA機能：フルスクリーンアンチエイリアシング(FSAA)をハードウェア処理。1秒あたり32億サンプルの処理が可能。
- ・ 5,700万トランジスタ相当の集積率。0.15 μ mルール採用。
- ・ 1秒あたり8,000億命令、76ギガFLOPSを達成。
- ・ RenderScale TechnologyおよびLightspeed Memory Architecture：ビデオメモリの負荷を軽減、ビデオメモリバンド幅7.4GB/秒。
- ・ DirectX^(R) 8 および OpenGL^(R) に最適化。
- ・ 1クロックあたり8つのテクスチャマップ・フィルター・ライトテクセルを実行可能。
- ・ シングルパス マルチテクスチャ、32ビットカラー、Z/stencilバッファ。
- ・ 最新技術によるピクセルごとのライティング、テクスチャ、シェーディング。
- ・ キューブマッピング、バンプマッピング、S3テクスチャ圧縮。
- ・ プログラム側で制御可能なバーテックスシェーダー：よりリアルなアニメーションを実現。
- ・ レンズエフェクタ機能：広角および魚眼レンズなどの表現が可能。
- ・ アトモスフィアエフェクタ機能：レイヤーフォグやボリュームフォグなどの表現が可能。
- ・ ピクセルシェーダー機能：ハードウェアで影をつけたり、光源や陰影描画をプログラム側で制御可能。
- ・ マルチバッファ(2x、3x、4x)によるスムーズなアニメーションとビデオ再生。
- ・ ハードウェア色空間 (YUV 4:2:2 および 4:2:0)に対応。
- ・ AGP 4X / 2X / 1X 規格対応

II. ハードウェア セットアップ

ASUS V8200 Deluxe DDR フレームバッファ



梱包内容チェックリスト

- ASUS AGP-V8200 Deluxe グラフィックスカード (PAL または NTSCモデル)
- ASUS VR-100G ユーザーマニュアル(本書)
- ASUS V8200シリーズ ドライバ & ユーティリティCD

注意

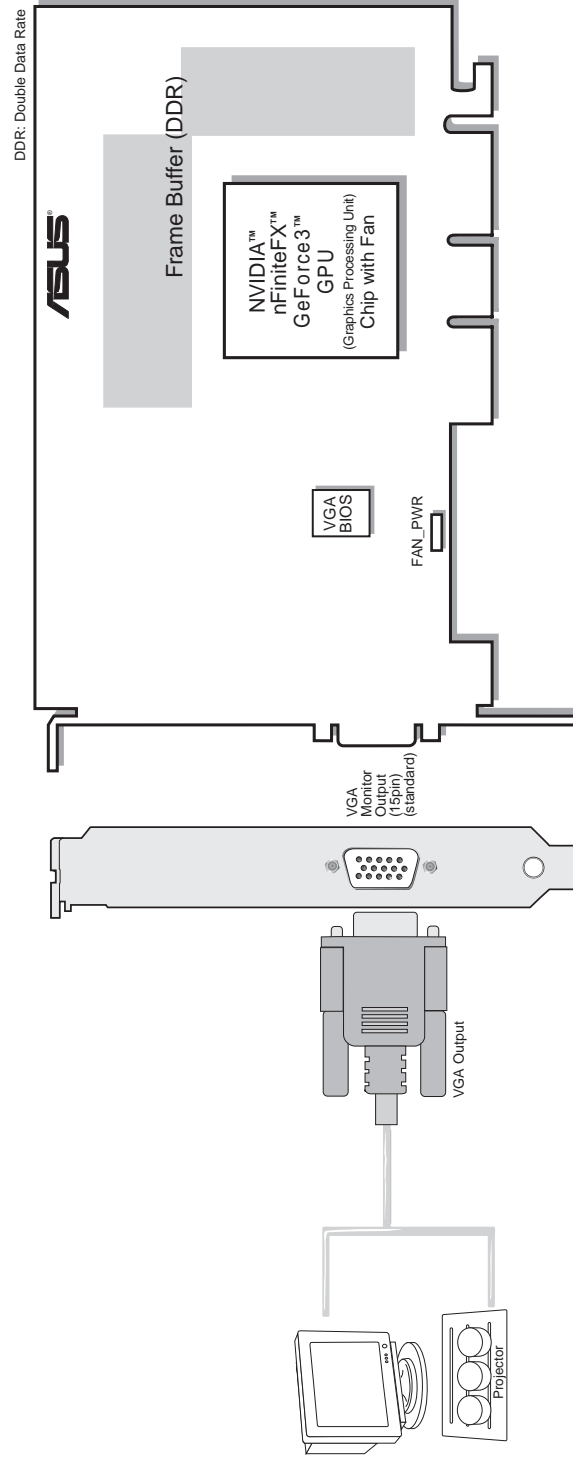
- ・お使いのTV規格に対応したモデルを選択してください
- ・ と は同時に使用できません。

II. ハードウェア
AGP-V8200 TVR

II. ハードウェア セットアップ

II. ハードウェア
AGP-V8200 / Pure

ASUS AGP-V8200 / Pure DDR フレームバッファ



梱包内容チェックリスト

- ASUS AGP-V8200 グラフィックスカード
- ASUS V8200シリーズ ドライバ&ユーティリティCD

II. ハードウェアセットアップ

(MEMO)

II. ハードウェア セットアップ

注意: 本ビデオカードは、AGPスロットを持つマザーボード用です。

警告! ビデオカードや拡張カードは精細なICチップを用いています。静電気によるダメージを防ぐために、作業上、以下を守ってください。

1. ビデオカードや他のデバイスを取り付け/取り外しする場合は、電源コンセントからプラグを抜いてください。マザーボードや拡張カードにダメージを与える恐れがあります。
2. カード類は使用する直前まで、帯電防止袋から取り出さないでください。
3. アースされたリストストラップを用いてください。それがない場合は、電源シャーシなど、金属部分に触れて静電気を逃がしてください。カード類を持つ時は、基板の端を持ち、基板やIC、コネクタ部分に触れないようにしてください。
4. 取り外したカード類はアースされたパッドの上に置いてください。例えば、カードが入っていた袋を使用してください。

取り付け手順

新規システムの場合

1. コンピュータの電源を切り、すべてのケーブルを取り外します。
2. ケースのカバーを外します。
3. AGPスロットの位置を確認します。ビデオカードの取り付けに干渉するものがないか確認します。
4. ケースの拡張スロットのブラケットを取り外します。
5. アースされた金属部分に触れて作業者の静電気を逃がします。
6. 袋に入れたままカードを片手で取り上げ、ビデオカードの金属ブラケットを持ち、袋から出します。
7. ビデオカードをAGPスロットの向きに合わせ、最初にコネクタの片方をスロットに挿し込みます。次に、ゆっくりと力を入れてカードのコネクタ全体をスロットに押し込みます。コネクタの金属端子がスロットに完全に隠れたことを確認します。
8. カードのブラケットを4項で取り外したネジでケースに固定します。
9. ケースのカバーを取り付けます。
10. カードの15ピンモニター出力コネクタにディスプレイケーブルを接続します。必要に応じてケーブルをネジで固定します。
11. その他の機器を接続します。これで、ビデオドライバとユーティリティをインストールする準備ができました。

ビデオカードを交換する場合

1. ディスプレイドライバを「Standard VGA」に変更します。
2. コンピュータの電源を切り、すべてのケーブルを取り外します。
3. ビデオカードを交換します(新規システムの場合を参照)。
4. コンピュータを起動します。
5. 新しいグラフィックスドライバをインストールします。

III. ソフトウェア セットアップ

OSに必要な条件

注意：本ビデオカードには、AGP規格に対応したOSが必要です。

Windows 98

Windows 98には、主なチップセットに対応する VGARTDが標準でインストールされていますが、最新バージョンの VGARTDに更新するため付属のサポートCDを用いてVGARTDをインストールすることをお勧めします。（「3. ソフトウェアセットアップ」の「GARTドライバのインストール」参照。）

注意

- VGARTD は Virtual Graphics Address Remapping Table Driver の略で、AGPの DIME機能を用いるのに必要です。DIMEとは、Direct Memory Executeの略で、複雑なテクスチャマッピングを行う場合にAGPビデオチップに直接アクセスする機能です。
- その他の注意事項やリリース情報は、サポートCDの READMEファイルをご覧ください。
- 本マニュアルでは、CDドライブは D:ドライブ、Windowsは C:¥WINDOWSにインストールされているとします。お使いのシステムに応じて、この部分を読み替えてください。

III. ソフトウェア セットアップ

ディスプレイドライバのインストール

お使いのOSに応じて、以下から最適な方法を選んで、ドライバをインストールしてください。

注意: 本マニュアル中の画面写真は、実際の画面と異なる場合があります。(英語版Windowsと英語版ドライバのものです。)
サポートCDの内容は予告なしに変更される場合があります。

Windows 98

方法 2 および 方法 3で、Intel製以外のチップセットをお使いの場合は、AGP GARTドライバが事前に正しくインストールされている必要があります。方法 2 および 方法 3では、DirectXはインストールされませんので、別途インストールする必要があります。「3. ソフトウェアセットアップ」の「GARTドライバのインストール」または「DirectXのインストール」を参照してください。

方法 1: サポートCDメニュー

注意: 詳しくは「3. ソフトウェアセットアップ」の「ドライバ」「ディスプレイドライバのインストール」を参照してください。

1. Windowsを起動します。
2. ディスプレイの設定を「Standard VGA」に変更し、Windowsを再起動します。
3. CD-ROMドライブにサポートCDをセットします。
4. 自動でインストールメニュー画面が起動します。「ドライバ (Drivers)」をクリックし、次に「ディスプレイドライバーのインストール (Install Display Driver)」をクリックします。



5. 画面の指示に従ってインストールします。
6. インストールが終了すると再起動を促すメッセージが出ます。「Yes...」をチェックし、「Finish」をクリックします。

III. ソフトウェア セットアップ

方法 2: ディスプレイのプロパティ

1. Windowsを起動します。
2. ディスプレイの設定を「Standard VGA」に変更し、Windowsを再起動します。
3. デスクトップ(壁紙)を右クリックして「プロパティ」を選択します。
4. 「設定」タブの「詳細」をクリックします。設定画面が開きます。
5. 「アダプタ」タブの「変更」をクリックします。ウィザードが開始されますので「次へ」をクリックします。検索方法の選択で「特定の場所にあるすべてのドライバ・・・」をチェックして「次へ」をクリックします。
6. 「すべてのハードウェアを表示」をチェックして「ディスク使用」をクリックします。ダイアログボックスが開きますので、ASUSNV9X.INF の場所を入力します。場所がわかっている時は、9へ、場所がわからない場合は、7へ進みます。
7. 「参照」をクリックし、ドライブからCD-ROMドライブを選択します。
8. フォルダから「WIN9xME」を選択します。ファイル名に「ASUSNV9X.INF」を選択して「OK」をクリックします。
9. 「OK」をクリックすると、ビデオドライバの一覧が表示されますので、お使いのビデオカードに合ったものを選択します。
10. 警告ダイアログボックスが表示されます。「はい」をクリックして、ドライバをインストールします。画面の指示に従います。
11. インストールが終了したら、「完了」をクリックします。
12. もとのウィンドウに戻り「閉じる」をクリックします。「画面のプロパティ」ウィンドウに戻り「閉じる」をクリックします。
13. 再起動画面になりますので「はい」をクリックして、再起動します。



III. ソフトウェア セットアップ

方法 3: プラグ アンド プレイ

注意: ビデオカードを新しいものに交換した場合、プラグ アンド プレイが自動でビデオカードを検出します。

1. Windowsを起動します。
2. Windowsは、新しいビデオカードを自動検出し、「新しいハードウェアが検出されました」というウィンドウが開きます。
3. 「製造元が提供するドライバを使用する」をクリックします。



4. ドライバの場所を尋ねてきますので、「D:¥WIN9xME」と入力します。「完了」をクリックするとインストールが開始されます。
5. インストールが終了すると再起動を促すメッセージが出ます。「はい」をクリックし、再起動します。

III. ソフトウェア セットアップ

Windows 2000

方法 1: サポートCDメニュー

1. Windowsを起動します。
2. ビデオカードが自動検出され、ウィザード画面が開きます。
3. 「キャンセル」をクリックします。
4. CD-ROMドライブにサポートCDをセットします。
5. 自動でインストール画面が起動します。「ドライバ (Drivers)」をクリックし、次に「ディスプレイドライバのインストール (Install Display Driver)」をクリックします。
6. 画面の指示に従ってインストールします。
7. インストールが終了すると再起動を促すメッセージが出ます。「はい」をクリックし、再起動します。



III. ソフトウェア セットアップ

方法 2: プラグアンドプレイ

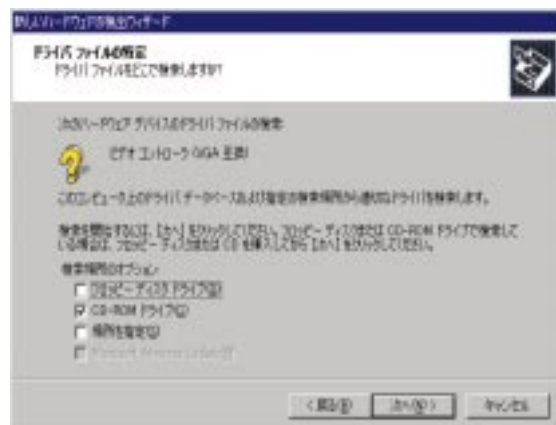
1. Windowsを起動します。
2. ビデオカードが自動検出され、ウィザード画面が開きます。



3. 「次へ」をクリックします。
4. ウィザード画面が開きますので、「現在使用しているドライバよりさらに適した・・・」を選択し、「次へ」をクリックします。



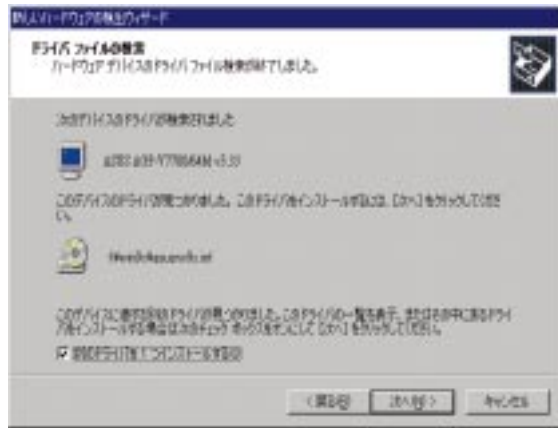
5. ドライバの場所の選択画面で、CD-ROMドライブにサポートCDをセットします。



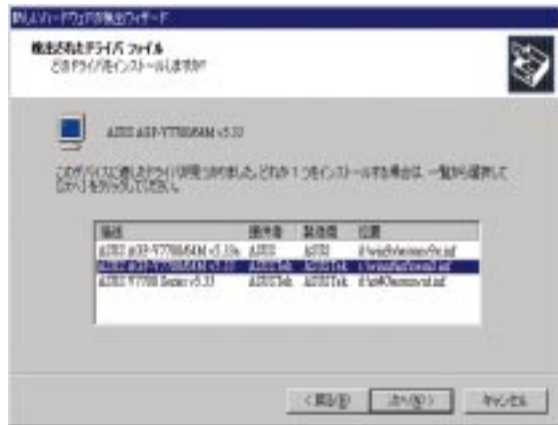
6. 「CD-ROMドライブ」をチェックし、他のオプションのチェックはすべて外します。「次へ」をクリックするとドライバの検索が始まります。

III. ソフトウェア セットアップ

7. 検索が終了したら「別のドライバを1つインストールする」をチェックして「次へ」をクリックします。「新しいハードウェアの追加ウィザード」画面になります。



8. ドライバのある場所が、D:¥WIN2Kになっているドライバを選択します。「次へ」をクリックします。



9. 画面の指示に従ってインストールします。
10. インストールが終了すると再起動を促すメッセージが出ます。「はい」をクリックし、再起動します。

III. ソフトウェア
ドライバ

III. ソフトウェア セットアップ

Windows NT 4.0

方法 1: ディスプレイのプロパティ

警告! AGPのすべての機能を用いるためには、Windows NT 4.0 Service Pack 3 以降が必要です。(Service Packは <http://www.microsoft.com/networkstation/downloads> からダウンロードできます。)

注意: 以下の説明では、CD-ROMは、D:ドライブにあるものとします。

1. Windows NTを起動し、ディスプレイのプロパティをVGA(16色、640 x 480ドット)に変更します。変更を有効にするためにコンピュータを再起動します。
2. 再起動後、壁紙を右クリックし「プロパティ」を選択します。
3. 「ディスプレイの設定」タブをクリックします。
4. 「ディスプレイの種類」をクリックします。
5. アダプタの種類の「変更」をクリックします。
6. 「ディスク使用」をクリックします。
7. サポートCDをドライブにセットします。
8. パスの指定に「D:¥NT40」を入力するか「参照」をクリックして場所を指定します。「OK」をクリックします。
9. 「ASUS V8200」を選択し「OK」をクリックします。
10. 確認画面が表示され、ドライバファイルがコピーされます。コピーが終わったら、プロパティ画面に戻り「閉じる」をクリックします。次に「適用」をクリックします。
11. 「システム設定の変更確認」画面が開きますので、「はい」をクリックして再起動します。
12. Windows NTが再起動すると、「ディスプレイのプロパティ」画面が表示されますので、解像度などを設定します。

III. ソフトウェア セットアップ

ドライバ

- 注意:
- 1) 本マニュアル中の画面写真は、実際の画面と異なる場合があります。サポートCDの内容は予告なしに変更される場合があります。
 - 2) 本項目での手順は、Windows 98, Windows 2000, および Windows NT 4.0 用です。

ドライバのインストール

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、自動でメニュー画面が起動します。自動起動しない場合は、CD-ROMのルートディレクトリにある「Setup.exe」をダブルクリックします。

次に「ドライバ(Drivers)」をクリックします。

2. Windows 98: ドライバ画面に切り換わります。「ディスプレイドライバーのインストール (Install Display Driver)」をクリックすると以下のすべてのドライバとユーティリティをインストールします: ディスプレイドライバ(Direct3D および OpenGL)、DirectXランタイム、VGART ドライバ。画面の指示に従ってインストールしてください。

Windows 2000: ディスプレイドライバのみがインストールされます。

Windows NT 4.0: SETUPNT.TXTの内容が表示されます。それに従ってインストールしてください。「3. ソフトウェアセットアップ」の「Windows NT 4.0」の「方法1: ディスプレイのプロパティ」を参照してください。

ドライバを個々にインストールする場合は、次ページからの手順に従ってください。



III. ソフトウェア セットアップ

DirectXのインストール

Windows 98/Windows 2000

Microsoft DirectX は、Windows98/2000で 3Dハードウェア アクセラレーションをサポートします。

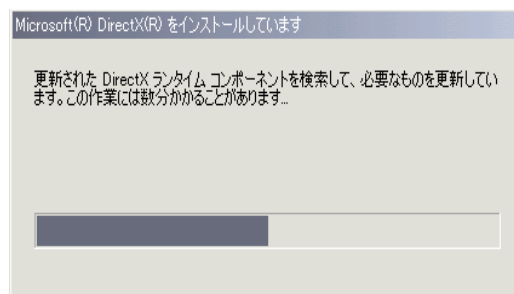
1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が自動で起動します。自動起動しない場合は、CD-ROMのルートディレクトリにある「Setup.exe」をダブルクリックします。

次に「ドライバ(Drivers)」をクリックします。

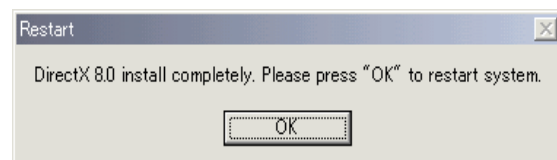
2. ドライバ 画面に切り換わります。「DirectXのインストール(InstallDirectX)」をクリックします。



3. 自動で DirectX 8 のライタイムライブラリがインストールされます。



4. インストールが完了するとメッセージ画面が表示されますので「OK」をクリックします。



警告! 古いバージョンのDirectXに対応しているゲームの中には、DirectX 8で動かないものがあります。インストールする前に、お使いのソフトウェアが DirectX 8 に対応しているかどうか確認してください。DirectX 8は「3. ソフトウェアセットアップ」の「ドライバのアンインストール」方法では、アンインストールできません。

III. ソフトウェア セットアップ

GARTドライバのインストール

Windows 98/Windows 2000

AGP GARTドライバは、マザーボードのチップセットが持つ AGP機能を有効にするために必要なものです。最新のバージョンに更新するために、サポートCDのGARTドライバをインストールすることをお勧めします。GARTドライバは、AGPビデオカードのみに必要です。

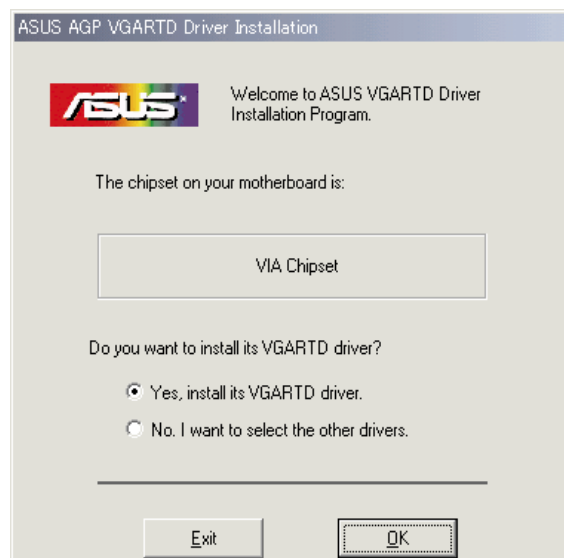
注意: お使いのチップセットの種類により、インストール画面は異なります。画面に表示されるメッセージに従ってインストールしてください。以下の画面例は Intel製チップセットの場合のものです。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、自動でメニュー画面が起動します。自動起動しない場合は、CD-ROMのルートディレクトリにある「Setup.exe」をダブルクリックします。

次に「ドライバ(Drivers)」をクリックします。

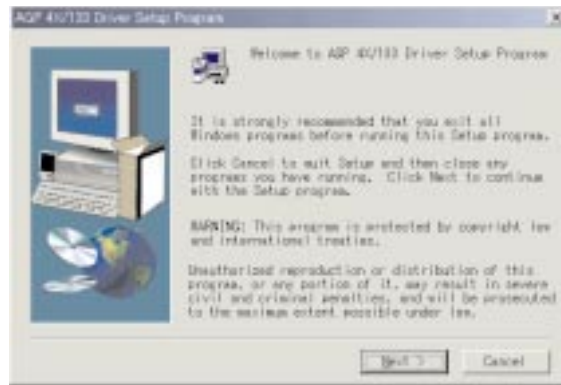
2. Drivers画面に切り換わります。「GARTドライバーのインストール (Install GART Driver)」をクリックします。Intel、AMD、VIA、SiSまたはALiチップセットに対応したドライバがインストールされます。

3. 「AGP VGARTD Driver Detection」画面に切り換わり、検出されたチップセットの種類が表示されます。「OK」をクリックするとインストールが開始されます。

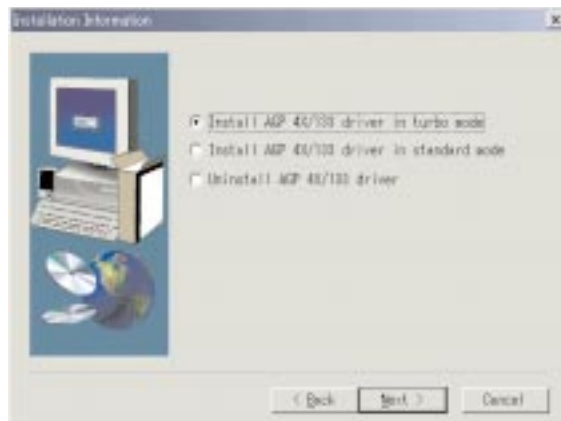


III. ソフトウェア セットアップ

4. 正しいチップセットが検出されなかった場合は「OK」の代わりに「NO」をクリックします。チップセットの選択画面になります。正しいチップセットを選択して「Next」をクリックします。



5. ウィザード画面になりますので「Next」をクリックします。



6. ドライバがインストールされます。「Finish」をクリックして完了です。



III. ソフトウェア セットアップ

ASUS TWAINドライバのインストール

Deluxe Model/Windows 98のみ

ASUS TWAINドライバは、Adobe Photoshop[®]用のビデオ静止画像キャプチャドライバです。ビデオカードから入力した画像をPhotoshopに読み込んで編集・保存できます。(Deluxe model/Windows 98のみ対応。)

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、自動でメニュー画面が起動します。自動起動しない場合は、CD-ROMのルートディレクトリにある「Setup.exe」をダブルクリックします。

次に「ドライバ(Drivers)」をクリックします。



2. ドライバ画面に切り換わります。「ASUS TWAINドライバをインストールする (Install ASUS TWAIN Driver)」をクリックします。



3. 「Next」をクリックします。自動でドライバがインストールされます。

画面の指示に従ってインストールを行います。



III. ソフトウェア
TWAINドライバ

III. ソフトウェア セットアップ

ディスプレイドライバのアンインストール

ドライバをアップデートする場合や、使わなくなった場合に、これをアンインストール(削除)することができます。以下のいずれかの方法を用います。

Windows 98

方法 1: サポートCDメニュー

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

次に「ドライバ(Drivers)」をクリックします。

2. 「ディスプレイドライバーのアンインストール(Uninstall Display Driver)」をクリックし、画面の指示に従います。



方法 2: コントロールパネル

1. Windowsの「スタート」-「設定」を選択します。
2. 「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「アプリケーションの追加と削除」アイコンをダブルクリックします。
4. 「インストールと削除」タブをクリックします。
5. リストの中から「ASUS Display Drivers」を選択します。
6. 「追加と削除」をクリックします。
7. 再起動画面になりますので、「はい」をクリックします。



III. ソフトウェア セットアップ

Windows 2000

方法 1: サポート CD メニュー

「Windows 98」の「方法 1」を参照してください。

方法 2: コントロールパネル

1. Windows の「スタート」 - 「設定」を選択します。
2. 「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「アプリケーションの追加と削除」アイコンをダブルクリックします。
4. 「インストールと削除」アイコンをクリックします。
5. リストから「ASUS Display Drivers」を選択します。
6. 「追加と削除」をクリックします。
7. 再起動画面になりますので、「はい」をクリックします。



Windows NT 4.0

方法 1: コントロールパネル

1. Windows の「スタート」 - 「設定」を選択します。
2. 「コントロールパネル」をクリックします。
3. 「アプリケーションの追加と削除」アイコンをダブルクリックします。
4. 「インストールと削除」タブをクリックします。
5. リストの中から「ASUS Display Drivers」を選択します。
6. 「追加と削除」をクリックします。
7. 再起動画面になりますので、「はい」をクリックします。

III. ソフトウェア セットアップ

WDMキャプチャドライバ

Windows 98/Windows 2000のみ
最新のVCRアプリケーションを用いる場合、WDMキャプチャドライバが必要になる場合があります。このドライバは、Microsoft Windows Driver Model (WDM)に準拠しています。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

次に「ドライバ(Drivers)」をクリックします。



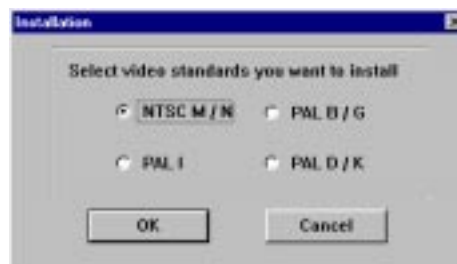
2. 「Drivers」画面の「Next Page」をクリックすると「Install WDM Capture Driver」が表示されます。



3. 「ASUS WDM Capture Driver Setup」ウィンドウで「Install ASUS WDM Capture driver」をチェックし「OK」をクリックします。



4. 「Installation」ウィンドウが表示されますので、お使いのTV規格に適した項目をチェックして「OK」をクリックします。



画面の指示に従ってインストールを行います。

III. ソフトウェア セットアップ

Video for Windowsキャプチャドライバ

Windows 2000/NT 4.0 のみ

Video for Windows キャプチャドライバは、ASUS Live Video (「IV. ソフトウェアリファレンス | ASUS Live Video」参照)を利用するために必要です。このドライバは、MicrosoftのVideo for Windowsに準拠しています。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

「ドライバ(Drivers)」をクリックし、次に「Install Video for Windows Capture Driver」をクリックします。



画面の指示に従ってインストールを行います。

注意: Windows 98では「Video for Windows」は、ディスプレイドライバと同時にインストールされますので、この項目の操作は不要です。

III. ソフトウェア セットアップ

(MEMO)

III. ソフトウェア セットアップ

ユーティリティ

ASUS Liveユーティリティのインストール

「ASUS Live ユーティリティ」は、ビデオ入力から取り込んだ映像を画面に表示したりキャプチャするユーティリティです。

注意: 「VIDEO-IN」コネクタを持つ ASUS グラフィックカードのみにインストールできます。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

「ユーティリティ(Utilities)」をクリックします。



2. 「ASUS Liveユーティリティをインストールする (Install ASUS Live Utility)」をクリックします。



3. インストール画面が表示されますので、「Next」をクリックします。必要なファイルがデフォルトディレクトリにインストールされます。

画面の指示に従ってインストールを行います。



III. ソフトウェア セットアップ

SmartDoctorのインストール

「SmartDoctor」は、ビデオカードの診断ユーティリティです。冷却ファンの回転数やグラフィックチップの温度を監視し、オーバーヒートなどの異常状態を警告します。また、ビデオチップがアイドル状態の場合、負荷を減らしチップをソフトウェア的に冷却します。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

「ユーティリティ(Utilities)」をクリックします。



2. 「スマートクーリングをインストールしてください (Install SmartDoctor)」をクリックします。

注意：ビデオカードに監視モニター用のICが搭載されていない場合は、エラーメッセージが表示されインストールは中止されます。



3. インストール画面が表示されますので、「Next」をクリックします。

画面の指示に従ってインストールを行います。



III. ソフトウェア セットアップ

ASUS Tweak ユーティリティのインストール

「ASUS Tweak ユーティリティ」は、ビデオカードのコアクロック周波数とメモリクロック周波数を変更できるユーティリティです。

警告! 本ユーティリティを使用する場合は慎重に設定を行ってください。不適切な設定は故障の原因になります。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

「ユーティリティ(Utilities)」をクリックします。



2. 「ASUS Tweak ユーティリティをインストールしてください (Install ASUS Tweak Utility)」をクリックします。



3. インストール画面が表示されますので「Next」をクリックします。

画面の指示に従ってインストールを行います。



III. ソフトウェア セットアップ

ASUS Digital VCRのインストール

「ASUS DigitalVCR」は、「ASUS Live ユーティリティ」と同様にビデオ入力から取り込んだ画像を画面に表示したりキャプチャするユーティリティです。さらに、タイマー録画や「TimeShifting™」など高機能デジタルビデオデッキに匹敵する機能を持ちます。

注意: 「VIDEO-IN」コネクタを持つ ASUS グラフィックスカードのみにインストールできます。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

「ユーティリティ(Utilities)」をクリックします。



2. 「ASUS Digital VCRのインストール (Install ASUS Digital VCR)」をクリックします。



3. インストール画面が表示されますので、「Next」をクリックします。必要なファイルがデフォルトディレクトリにインストールされます。

画面の指示に従ってインストールを行います。



III. ソフトウェア セットアップ

VideoSecurity(ビデオセキュリティ)

Windows 98のみ

「VideoSecurity」は、ビデオ監視システムを簡単に構築できるユーティリティです。ビデオ入力画像に動く物体・人物があれば、これを自動で検出し、イベントログに記録します。また、検出結果を様々な方法でユーザーに通知します。

1. サポートCDをCD-ROMドライブにセットし、マイコンピュータのCD-ROMアイコンをダブルクリックすると、メニュー画面が起動します。または、CD-ROMドライブの「Setup.exe」をダブルクリックします。

「ユーティリティ(Utilities)」をクリックします。

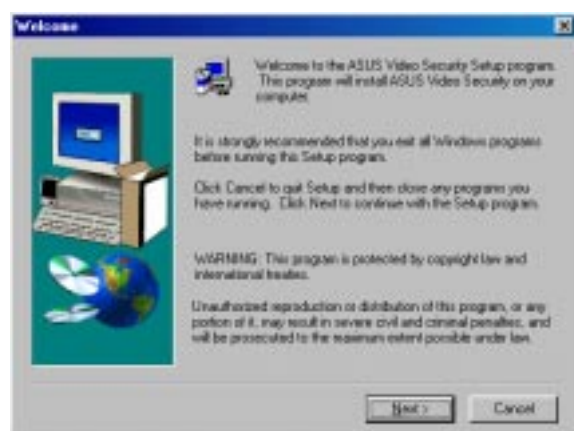


2. 「ビデオセキュリティのインストール(Install VideoSecurity)」をクリックします。



3. インストール画面が表示されますので、「Next」をクリックします。

画面の指示に従ってインストールを行います。



III. ソフトウェア セットアップ

(MEMO)

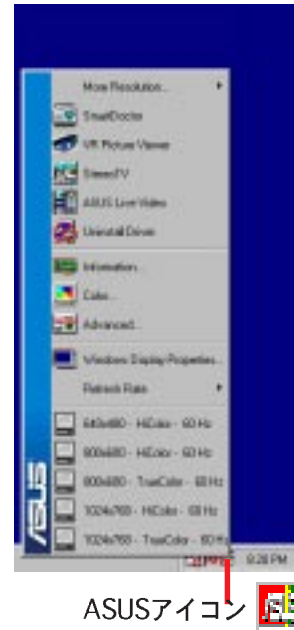
IV. ソフトウェア リファレンス

ASUS コントロールパネル

(Windows 98/Windows 2000 のみ)

ディスプレイドライバをインストールすると、タスクバーの右側にASUSアイコンが表示されるようになります。このアイコンを左または右クリックするとポップアップメニューが開き、様々な機能を直接呼び出すことができます。

注意: ポップアップメニューの代わりに、壁紙を右クリックして「プロパティ」-「設定」を選択する方法もあります。Windows 98/2000では、「設定」ウィンドウ内の「詳細」をクリックします。この手順はWindowsの種類によって異なる場合があります。



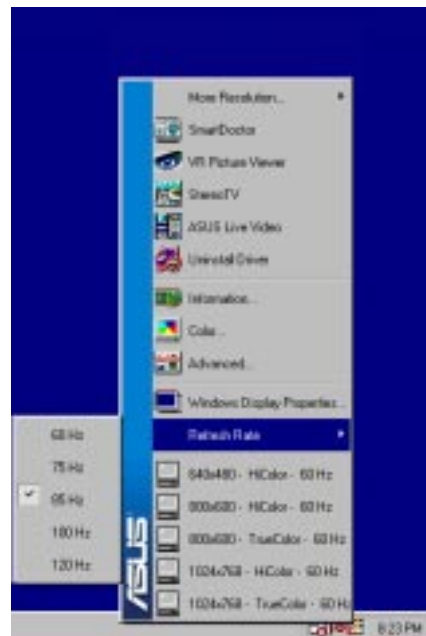
ASUSアイコン

リフレッシュレート

リフレッシュレートとは、1秒あたりの画面の更新回数です。メニューの「Refresh Rate」は現在表示している画面のリフレッシュレートを変更します。

警告! 選択したリフレッシュレートが、お使いのディスプレイに対応しているか確認してください。ディスプレイの最大リフレッシュレートを越えた設定を選択すると故障の原因になります。ESC を押してもとの設定に戻してください。

1. ASUSアイコンを左または右クリックして、メニューの「Refresh Rate」にカーソルを合わせ、希望するリフレッシュレートをクリックします。



2. 確認画面が表示されますので、この設定を用いるのなら「OK」をクリック、取り消すなら「Cancel」をクリックするかESCキーを押します。



IV. リファレンス
リフレッシュレート

IV. ソフトウェア リファレンス

解像度の変更

「More Resolution」メニューは画面の解像度を変更します。
(解像度とは、ディスプレイ上の縦横のピクセルの数です。)

1. ASUSコントロールパネルを左または右クリックして、メニューの「More Resolution,」にカーソルを合わせ、希望する解像度をクリックします。直ちに解像度を変更されます(再起動の必要はありません)。



Windows95の場合:解像度や色数を変更した場合、再起動を促すメッセージがでます。「OK」をクリックしてWindowsを再起動させてください。再起動後に新しい設定が有効になります。



情報

「情報」タグを選択するとビデオカードについての情報が表示されます。この画面からASUSTeKのWEBサイトにリンクされていますので、最新のドライバや情報を入力することができます。



IV. ソフトウェア リファレンス



カラー補正

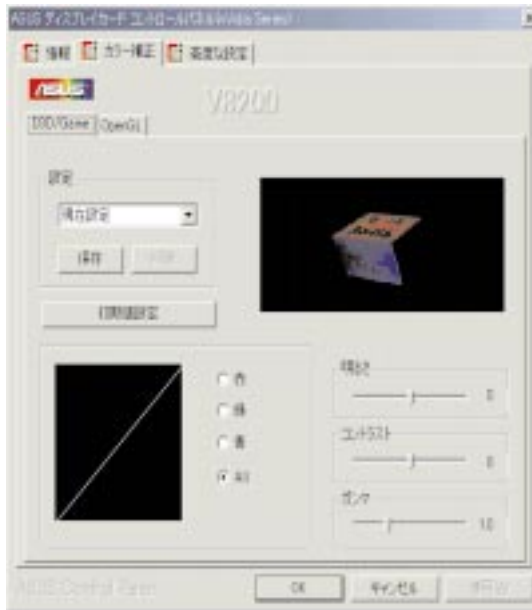
「カラー補正」タグは、明るさ・コントラスト・ガンマといった色の調整を行います。RGBごとに調整でき、また、デスクトップ(2D)・D3D/GAME・ビデオ・OpenGLといった項目ごとの調整も可能です。Desktop・D3D/Game・OpenGL の場合は、8bit Color(256色)以下では無効です。

D3D/Game

D3D/Game : Direct3Dゲームでの色の調整です。

OpenGL

OpenGL : OpenGLアプリケーションでの色の調整です。

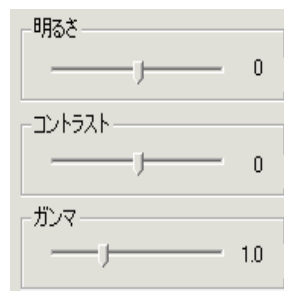


IV. ソフトウェア リファレンス

General Functions

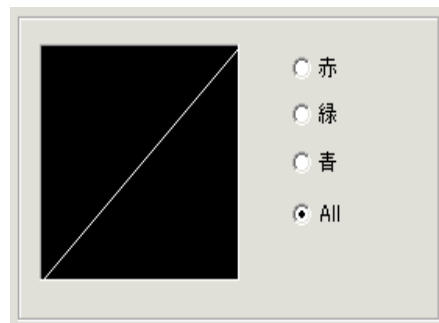
明るさ/コントラスト/ガンマ
明るさ/コントラスト/ガンマの調整を行います。スライダーを左右に動かして各値を変更します。

D3D/ Game / OpenGL
変更は直ちにデスクトップに反映されます。

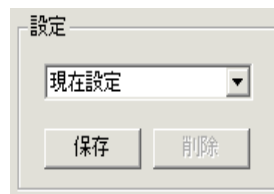


スライダーを左にドラッグすると値を減らし、右にドラッグすると増やします。現在値はスライダーの右側に表示されます。明るさは、-128~128の範囲でデフォルトは0、コントラストは、-30~30の範囲でデフォルトは0、ガンマは0.2~3.0の範囲でデフォルトは1.0です。

トーンカーブ
明るさ/コントラスト/ガンマの調整結果が、このグラフで表示されます。R(赤)、G(緑)、B(青)の各ボタンをチェックすると、そのチャンネルごとの状態を表示します。また、Allをチェックすると全体のトーンカーブを表示します。



設定
設定欄には、変更したカラー設定が保存されています。「現在設定」を使ってもいいですし、自分で調整した設定を選択することもできます。設定を保存するには、「保存」をクリックします。設定名を聞いてきますので、適当な名前を入力して「更新」をクリックします。「削除」をクリックすると、表示されている構成を削除します。



重要な注意

D3D/Game

D3D/Game での設定は、DirectDraw/Direct3D対応ゲームをフルスクリーンで表示する場合にのみ有効です。

IV. ソフトウェア リファレンス



高度な設定

ASUS VR-100G 3D Glassesに関する詳細を設定します。(DELUXE モデルでASUS VR-100Gを使用している場合に有効です。)

Direct3D

VR効果

Direct 3Dゲームのステレオスコープに関するパラメータを設定します。

ステレオスコープモード有効

ここをチェックすると、3Dゲームや3Dビデオ再生でステレオスコープが使用可能になります。DELUXEモデルでASUS VR-100 Gを使用している場合にのみ設定できます。

注意: この機能を有効にするためには、すべてのDirectDraw/Direct3Dアプリケーションを一旦終了させる必要があります。

初期値設定

ここをクリックすると、各設定値をデフォルトに戻します。

画面からの距離 (Depth)

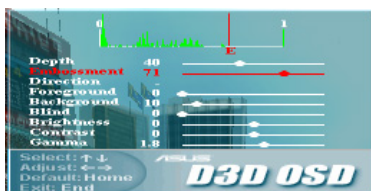
画面に距離感と深みを加えます。あまり大きな値にすると、目に疲労感や不快感を生じます。

立体機能 (Embossment)

画面から物体が飛びだしたり、引っ込んだりするという効果を与えます。詳しくは「オンスクリーンディスプレイ」項目を参照してください。あまり大きな値にすると、目に疲労感や不快感を生じます。

方向 (Direction)

物体表面に凹凸感がないと思われる場合、フェーダーを左側(-)に設定してみてください。多くのゲームでは、デフォルトの右(+)側の設定で有効になります。



フォアグラウンド (Foreground)

この項目は「Background」項目およびオンスクリーンディスプレイの「ヒストグラム」項目と関連しています。いくつかのゲームでは、Z軸の値を少しの範囲しか使っていない、十分なステレオ感が得られない場合がありますので、これを補正します。オンスクリーンディスプレイの設定で、Foregroundスライダーを左方向に動かして、ForegroundのZ軸値を0.0近くに設定します。多くのゲームでは、Foregroundはデフォルトの60で問題ありません。



バックグラウンド (Background)

この項目は「Foreground」項目およびオンスクリーンディスプレイの「ヒストグラム」項目と関連しています。オンスクリーンディスプレイの設定で、Backgroundスライダーを左方向に動かして、BackgroundのZ軸値を1.0近くに設定します。多くのゲームでは、Backgroundはデフォルトの100で問題ありません。

ブラインド (Blind)

画面上のゴミを除去したり、画面右/左端のノイズをカットします。0に設定すると、この機能は無効になります。大きな値にするほど、クリアな画面が得られます。

ヒント

- 調整時に、ゲームの3D物体が左右の視野から離れすぎてないこと、特に物体に近づきすぎていることを確認してください。
- 3D物体は、画面の外に出現したり、画面の中に出現したりします。画面の外と中の出現比率は、1:3~1:5が望ましい値です。
- カーレースゲームの場合、Embossment機能は、プレイヤーの車が画面の外に出現した場合にのみ有効になります。
- 一人用シューティングゲームの場合、Embossment機能は、手持ちの武器が画面の外に出現した場合にのみ有効になります。

IV. ソフトウェア リファレンス

重要: ステレオスコープを有効にして、3D glasses (ASUS VR-100G) を使用する前に、画面の解像度が、以下の値に設定されているか確認してください。

16ビット: 640 x 480, 800 x 600, 960 x 720, 1024 x 768, 1152 x 864
32ビット: 640 x 480, 800 x 600

警告! 目の疲労と不快感を防止するため、長時間 3D glasses を使用しないでください。3D glasses 使用時には、小まめに休息を取り、遠くを眺めるなどして、目を休めてください。

モード

ラインインターリーブ (Line Interleave)

垂直/水平同期周波数の設定範囲が狭いディスプレイでステレオスコープを使用できるようにするための設定です。垂直解像度を半分にしますので、ステレオスコープの画質は劣化します。(インターリーブ=走査線の奇数本目と偶数本目を交互に表示すること。)

ページフリッピング (Page Flipping)

垂直解像度を本来の解像度で表示しますので、高品質なステレオスコープ画質が得られます。ディスプレイが高いリフレッシュレート(最低100Hz)に対応している必要があります。

リフレッシュレート

目の疲れや不快感を防止するため、リフレッシュレートを高く設定することをお勧めします。ディスプレイが高いリフレッシュレートに対応している必要があります。高いリフレッシュレートに対応していない場合は、画面になにも映らなくなります。

モニターのチェックをしない (Disable Monitor Check)

変更したリフレッシュレートがモニターに適合しているかどうかチェックしません。

注意: モニターに適合していないリフレッシュレートを設定した場合、モニターの故障の原因となる場合があります。

設定

設定値を保存したり、呼び出したりできます。設定を名前をつけて保存することができます。また、複数の設定を保存できますので、ゲームごとに最適な設定を使い分けることもできます。

オンスクリーンディスプレイ (OSD)

OSD有効

OSDは、OnScreenDisplay(オンスクリーンディスプレイ)の略です。これを有効にすると、3Dゲームのプレイ中に設定画面を呼び出し、各設定項目を変更することができます。以下のホットキーを用いて呼び出します。

詳細

詳細設定画面が開きます。

ホットキー (Hotkey)

OSDを呼び出すためのキーを登録します。Enable OSD 項目がチェックされている場合に有効です。デフォルトは「CTRL + ALT + O」ですが、このキーの組み合わせがゲームで使用されている場合には、他の組み合わせに変更できます。

ホットキーの変更方法

1. ホットキーボックスにマウスカーソルを合わせ、設定したいキーを押します。必ず、CTRL + ALTキーと組み合わせる必要があります。CTRL+ALTは自動で入力されますので、それ以外の1文字を入力します。例えば、「CTRL+ALT+D」を設定したい場合は「D」を押します。ESC, ENTER, TAB, スペース, PRINT SCREEN, BACK-SPACEキーなどは無効です。

注意: ホットキーは、Enable OSD 項目がチェックされている場合に有効です。

IV. ソフトウェア リファレンス

OSD設定



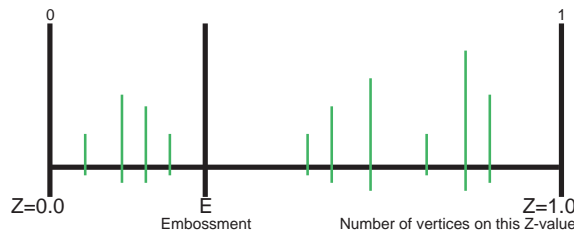
ゲームのプレイ中や3Dビデオの鑑賞中に3D glassesやディスプレイの設定を変更できます。設定項目には、Eyes,Distance,Embossment,Background,Foreground,Blind,Brightness,Contrast,およびGammaがあります。3D glassesの設定については、「4. ソフトウェアリファレンス」の「高度な設定」を、画面の設定については、「4. ソフトウェアリファレンス」の「カラー補正」を参照してください。

設定項目を選択するには、キーボードの矢印キーの上下を、各設定項目のスライダーを動かすには、+ (プラス) および - (マイナス) キーをします。

デフォルト設定に戻すには、HOMEキーを押します。

ウィンドウを閉じるには、ENDキーを押します。

OSDヒストグラムチャート



OSD ヒストグラム チャートは、3D物体のZ座標と、その分布を表示します。上図のカーレースゲームの例では、Eと書かれた縦線の左側の緑色の線がプレイヤーの車を示し、右側の線は、プレイヤーの車の手前に存在する 道路、家、他の車、木などの他の物体を示します。

これにより以下が可能で

- ・ Embossment値を調整することにより、E線を動かすことができます。
- ・ Foreground/Background値を調整することにより、ヒストグラムの幅を広げる、即ち、物体のZ方向の分布を広げ奥行き感を出すことができます。

注意: ヒストグラムチャートを用いるには、Direct3D 6.0以降が必要です。

特定のゲームに関する問題点

最新情報については、サポートCDの WIN9XフォルダにあるD3DVR.TXTをご覧ください。

すべての商標および登録商標は、各企業に所有権があります。明示および暗示に関らず、ASUSTeK COMPUTER INC. は、これらの製品やゲームの権利を侵害する意図はありません。

IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス

OpenGL

VR効果

ステレオスコープモード有効
(Enable Stereoscopic Mode)

OpenGL 3D対応アプリケーション/ゲーム実行時にステレオスコープを使用可能にします。Deluxe モデル(Video-In/TV-Out機能付きのもの)でASUS VR-100Gを使用している場合に有効です。

目の間隔 (Eyes)

両目の間隔を調整します。画像のピントに影響します。デフォルトは、0です。

視点 (View Angle)

左右の各視野が物体の側面を見る角度を調整します。大きな値にすると物体の立体感が増しますが、目の疲労や不快感が増します。

立体機能 (Embossment)

物体が画面から飛びだしたり引っ込んだりして見える、という効果を調整します。詳しくは後述の「オンスクリーンディスプレイOSD」を参照してください。大きな値にすると、目の疲労感や不快感が増します。より効果的に調整するためには、視点 (View Angle)と同時に調整します。

モード

ラインインターリーブ (Line Interleave)

垂直/水平同期周波数の設定範囲が狭いディスプレイでステレオスコープを使用できるようにするための設定です。垂直解像度を半分にしますので、ステレオスコープの画質は劣化します。(インターリーブ=走査線の奇数本目と偶数本目を交互に表示すること。)

ページフリップング (Page Flipping)

垂直解像度を本来の解像度で表示しますので、高品質なステレオスコープ画像が得られます。ディスプレイが高いリフレッシュレート(最低100Hz)に対応している必要があります。

リフレッシュレート

目の疲れや不快感を防止するため、リフレッシュレートを高く設定することをお勧めします。ディスプレイが高いリフレッシュレートに対応している必要があります。高いリフレッシュレートに対応していない場合、画面になにも映らなくなります。

モニターのチェックをしない(Disable Monitor Check)

変更したリフレッシュレートがモニターに適合しているかどうかチェックしません。

注意: モニターに適合していないリフレッシュレートを設定した場合、モニターの故障の原因となる場合があります。

設定

設定値を保存したり、呼び出したりできます。設定を名前をつけて保存することができます。また、複数の設定を保存できますので、ゲームごとに最適な設定を使い分けることもできます。

重要: OpenGL ステレオスコープを有効にして、3D glasses (ASUS VR-100G)を使う前に、高い解像度が選択されているか確認してください。ステレオスコープにおいて解像度は以下の通り変換されます。

16 ビット: 2048x1536 → 1024x768ステレオモード

32 ビット: 1280x960 → 640x480ステレオモード, 1280x1024 → 640x480ステレオモード

ド, 1600x900 → 800x600ステレオモード, 1600x1200 → 800x600ステレオモード

警告! 目の疲労と不快感を防止するため、長時間 3D glassesを使用しないでください。3D glasses使用時には、小まめに休息を取り、遠くを眺めるなどして、目を休めてください。



IV. ソフトウェア リファレンス

オンスクリーンディスプレイ(OSD)

OSD有効 (Enable OSD)

OSDは、OnScreenDisplay(オンスクリーンディスプレイ)の略です。これを有効にすると、3Dゲームのプレイ中に、設定画面を呼び出し、各設定項目を変更することができます。以下のホットキーを用いて呼び出します。

詳細 (Advanced)

ホットキー (Hotkey)

OSDを呼び出すためのキーを登録します。Enable OSD項目がチェックされている場合に有効です。デフォルトは「CTRL + ALT + O」ですが、このキーの組み合わせがゲームで使用されている場合には、他の組み合わせに変更できます。

ホットキーの変更方法

1. Hotkeyボックスにマウスカーソルを合わせ、設定したいキーを押します。必ず、CTRL + ALTキーと組み合わせる必要があります。CTRL+ALTは自動で入力されますので、それ以外の1文字を入力します。例えば、「CTRL+ALT+D」を設定したい場合は「D」を押します。ESC, ENTER, TAB, スペース, PRINT SCREEN, BACK-SPACEキーなどは無効です。

注意: ホットキーは、Enable OSD 項目がチェックされている場合に有効です。

OSD設定



Unreal Tournament™ is copyright © 1999 by Epic Games, Inc.

ゲームのプレイ中や3Dビデオの鑑賞中に3D glassesやディスプレイの設定を変更できます。設定項目には、Eyes, Distance, Embossment, Background, Foreground, Blind, Brightness, Contrast, および Gammaがあります。3D glassesの設定については、「4. ソフトウェアリファレンス」の「高度な設定」を、画面の設定については、「4. ソフトウェアリファレンス」の「カラー補正」を参照してください。

設定項目を選択するにはキーボードの上下の矢印キーを、各設定項目のスライダーを動かすには + (プラス) および - (マイナス) キーを uses。

デフォルト設定に戻すには、HOME キーを押します。

ウィンドウを閉じるには、END キーを押します。

特定のゲームに関する問題点

最新情報については、サポートCDの WIN9XフォルダにあるD3DVR.TXTをご覧ください。

すべての商標および登録商標は、各企業に所有権があります。明示および暗示に関らず、ASUSTeK COMPUTER INC. は、これらの製品やゲームの権利を侵害する意図はありません。

IV. ソフトウェア リファレンス

タスクバーユーティリティ (TaskBar Utility)

タスクバーユーティリティを用いると、各機能やディスプレイの設定を直接呼び出すことができます。



IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス

Windows ディスプレイのプロパティ

ドライバをインストールすると、Windowsのディスプレイのプロパティに新しいタブが追加され、ディスプレイの色・明るさなどのほかにGeForce3独自の設定を行うことができます。

ディスプレイのプロパティを開くには、タスクバーのASUSアイコンをクリックし、「ASUS Control Panel」から「Windows Display Properties」を選択します。

注意: ポップアップメニューの代わりに、壁紙を右クリックして「プロパティ」-「設定」を選択する方法もあります。Windows 98/2000では、「設定」ウィンドウ内の「詳細」をクリックします。この手順はWindowsの種類によって異なる場合があります。

ヒント: ウィンドウ内の各オプションを右クリックすると、その項目に関するヒントが表示されますので、参考にしてください。

Device Selection

ビデオカードに接続されているディスプレイの種類を設定します。「Detect Displays」をクリックすると自動検出します。

警告! お使いのディスプレイにあった設定を選択してください。間違った設定はディスプレイの故障の原因になります。「ESC」キーを押すと元の設定に戻ります。

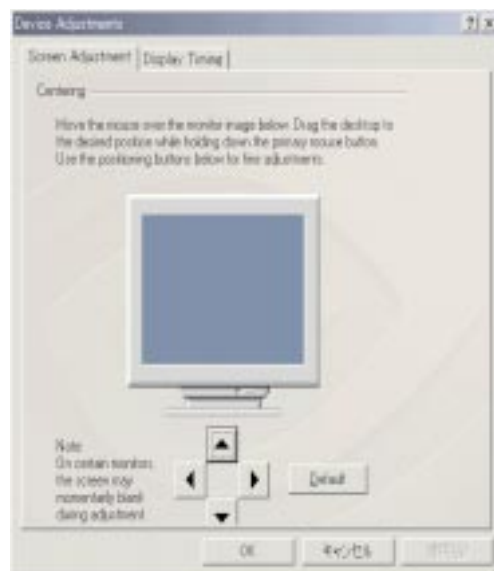


Analog Monitor

アナログモニターの調整です。「Device Adjustments」をクリックして表示位置とタイミングを調整します。

Screen Adjustment

画面の表示に従って、矢印ボタンを用いて位置を調整します。



IV. ソフトウェア リファレンス

Display Timing

ディスプレイの表示タイミングを調整します。お使いのディスプレイに適した規格を選択してください。

Auto-Detect (let Windows determine the proper mode)

Windowsの機能を用いて自動調整します。

注意: 古い型式のディスプレイには、これに対応していないものがあります。

General Timing Formula (GTF)

GTFは、新しいディスプレイの規格です。

Discrete Monitor Timings (DMT)

DMTは、古いディスプレイの規格です。



Digital Flat Panel

注意: この項目はPUREモデルでは無効です。

表示画面の解像度がデジタル液晶パネルの最大解像度以下の場合、以下の調整を行います。

Use display adapter scaling

ビデオカードでスケーリングを行い液晶パネル全体に画像を表示します(デフォルト)。

Centered output

解像度に合わせた表示を行います。画像は液晶パネルの中央に表示され、余白部分ができます。



IV. ソフトウェア リファレンス

TV

注意: この項目は、TV Out端子付きのビデオカードで有効です。

Change Format

TV出力を行う場合の設定を行います。



Change TV Format

TV規格を設定します。国別の表示リストから、適切なものを選択してください。

注意: リストに国名がない場合は、もっとも近い国を選択してください。



Video output format

TVに出力するビデオ信号の形式を設定します。コンポジットよりSビデオの方が画質はよくなります。「Auto-select」を選択すると自動検出を行います。

IV. ソフトウェア リファレンス

Color Correction

明るさ・コントラスト。ガンマなどの色の調整を行います。RGBごとの調整が可能です。

Digital Vibrance

Windowsデスクトップの色の調整を行います。

注意: スライダーを右に移動させると、各項目のレベルが上昇します。

Active Color Channel

色合いの調整を行います。RGBごと、または「ALL」の調整が可能です。



Brightness / Contrast / Gamma

明るさ(ブライトネス・輝度)、コントラスト、ガンマの調整を行います。調整結果は直ちにデスクトップ画面に反映されます。

Automatically apply these settings at startup

この項目をチェックすると、調整結果が保存され、次にWindowsを起動した場合にも有効になります。

注意: コンピュータがネットワークに接続されている場合は、ネットワークにログオンしてから、調整を行ってください。

Custom color settings

調整結果を名前を付けて保存します。複数の調整結果を保存できますので、条件に合わせた設定をいつでも呼び出すことができます。

IV. ソフトウェア リファレンス

GeForce3

この項目では以下のことができます:(1)ビデオカードおよびコンピュータのハードウェア情報、ドライバのバージョンの表示、(2)ビデオカードの追加機能の設定、(3)インターネットから最新ドライバのダウンロード。



Additional Properties (追加機能)

3D Antialiasing Settings
Direct3D および OpenGLアプリケーションのアンチエイリアシング効果の調整を行います。アンチエイリアシングを用いると3D物体の「ジャギー(ギザギザ)」を軽減できます。

アンチエイリアシング効果を3Dアプリケーションの自動設定に任せるか、ユーザーが手動で設定するかを選択できます。

Manually select the antialiasing mode (手動設定)

Off (no antialiasing): アンチエイリアシング効果を無効にします。3D描画のパフォーマンスが上昇します。

2x: 2xモードでのみアンチエイリアシング効果を有効にします。 パフォーマンスを維持しながら、3D画質をある程度改善できます。

Quincunx Antialiasing(tm): GeForce3 GPU 固有の設定です。2Xモード並みのパフォーマンスを維持しながら、4Xモード並みの画質を実現します。

4x: 4xモードでアンチエイリアシング効果を有効にします。 最高の画質が得られますが、3Dアプリケーションのパフォーマンスが低下する場合があります。



IV. ソフトウェア リファレンス

Direct3D Settings

Performance and Compatibility Options (パフォーマンスと互換性)

Enable fog table emulation (フォグテーブルエミュレーション有効)

古い3Dゲームの場合、フォグ機能が正しく機能しない場合があります。その場合、このオプションをチェックします。(フォグとは、距離により物体の鮮明度を変える手法です。)

Adjust Z-buffer depth to rendering depth if unequal (レンダリングのデプス)

アプリケーションに応じて、Zバッファの深度(デプス)を自動調整します。アプリケーションがZ軸座標を絶対値で取り扱う必要がない場合、この項目を有効にします。(Zバッファは、各ピクセルの深さ=Z座標の数値を格納するエリアです。)

Enable alternate depth buffering technique (交互のデプスバッファリング有効)

16ビットアプリケーションにおいて、深度(デプス)バッファリングに別の方法を用います。3Dイメージのレンダリング品質が高くなります。

Display logo when running Direct3D applications

Direct3Dアプリケーション実行中に画面の下端に Nvidia のロゴを表示します。

Mipmapping (ミップマッピング)

Mipmap detail level

Mipmap(ミップマップ)は、テクスチャの解像度を遠景と近景で自動的に変更する手法です。細かく描写する必要のない遠景の解像度を低くすることで、高速な描画が可能になります。この項目は、ミップマップのバイアスレベル(遠景と近景のしきい値)を設定します。低い値にすると解像度は低くなりますが、高速な描画が可能になります。

PCI Texture Memory Size (PCIテクスチャメモリサイズ)

注意: この項目は、PCIビデオカード、およびPCIモードで動作しているAGPカードにのみ適用されます。

テクスチャ格納用のメインメモリのサイズを設定します。上下の矢印をクリックしてテクスチャメモリのサイズを変更します。最大メモリサイズはコンピュータに実装されているメインメモリのサイズに依存します。

Custom Direct3D settings

設定の保存・削除を行います。

More Direct3D

Texel Alignment (テクセルアライメント)

テクセル(テクスチャの最小単位)の基準点を変更します。デフォルトは Direct3D仕様に準拠します。ゲームによっては、別の基準点が設定されている場合があります。そういったゲームの場合、この値を変更するとパフォーマンスが向上します。スライダーをドラッグしてテクセルの基準点を変更します。左側に動かすと、左上の点が基準点になります。0から7の範囲でデフォルトは3です。



IV. ソフトウェア リファレンス

OpenGL Settings

Performance and Compatibility Options (パフォーマンスと互換性)

Enable buffer region extension (バッファリジョンエクステンション有効)
OpenGL拡張 GL_KTX_buffer_regionを有効にします。

Allow the dual planes extension to use local video memory (ローカルビデオメモリ使用時)
GL_KTX_buffer_region拡張が有効な時に、ローカルビデオメモリの使用を許可します。

Use fast linear-mipmap-linear filtering (高速ニアミップマップニアフィルタリング使用)
画像の品質をある程度落とすことによりパフォーマンスを向上させます。画質の劣化は、ほとんどの場合、気がつかない程度です。

Enable anisotropic filtering (anisotropic フィルタリング有効)

anisotropicフィルタを用いることにより、画質の向上をはかります。

Disable support for enhanced CPU instruction sets (エンハンスドCPU命令セットサポートを無効)
CPUの持つエンハンスド3Dインストラクションセットをドライバがサポートすることを禁止します。



Default color depth for textures (標準テクスチャの色数)

OpenGLがテクスチャに用いる色数を設定します。デスクトップの色数使用(Use desktop color depth) (デフォルト)はデスクトップ(2D画面)と同じ、常にハイカラーを使用(Always use 16 bpp)は16ビットカラー、常にフルカラーを使用(Always use 32 bpp)は32ビットカラーに設定します。

Buffer flipping mode (バッファフリップモード)

フルスクリーンモードでのバッファフリップモードを設定します。オートセレクト(Auto-select)(デフォルト)は自動設定、ブロック転送使用(Use block transfer)はブロック転送、ページフリップ使用(Use page flip)はページ単位に、それぞれ設定します。

Vertical sync (垂直同期)

垂直同期の設定です。常にOFF(Always off)(デフォルト)は常にオフ、デフォルトでOFF(Off by default)はデフォルトでオフ、デフォルトでON(On by default)はデフォルトでオンです。

Use up to x MB of system memory for textures in PCI mode (PCIモード時のテクスチャ用最大メモリ)

テクスチャ格納用のメインメモリのサイズを設定します。

注意 この項目は、PCIビデオカード、およびPCIモードで動作しているAGPカードにのみ適用されます。

上下の矢印をクリックしてテクスチャメモリのサイズを変更します。最大メモリサイズはコンピュータに実装されているメインメモリのサイズに依存します。

Custom OpenGL settings

設定を保存・削除を行います。

IV. ソフトウェア リファレンス

Overlay Controls

Brightness / Contrast / Hue / Saturation

明るさ / コントラスト / 色調 / 彩度ビデオおよびDVD再生時の画質を調整します。

変更は直ちに再生中のビデオに反映されず。

スライダーを左にドラッグすると値を減らし、右にドラッグすると増やします。現在値はスライダーの右側に表示されます。明るさは、-128～128の範囲でデフォルトは0、コントラストは、-30～30の範囲でデフォルトは0、色調は、-180～180の範囲でデフォルトは0、彩度は、0～200の範囲でデフォルトは100です。



Enable video overlay zoom

再生中のビデオウィンドウの任意の部分を広大表示できます。

Select screen region to zoom

拡大表示するウィンドウのエリアを選択します。

Zoom control

選択した部分を拡大表示できます。

Check here if you are having problems with your TV tuner

この項目をチェックすると強制的にバスマスターを使用します。ビデオ再生に特に問題がない場合はチェックをはずしてください。

注意: 「Overlay Controls」はビデオ(AVIファイル)またはDVD再生中のみ設定できます。

IV. ソフトウェア リファレンス

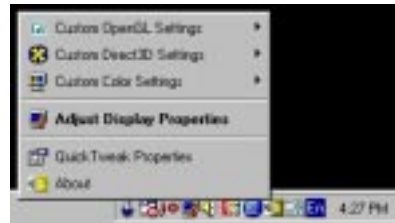
Desktop Utilities

Display the Quick Tweak icon in the taskbar

タスクバーに「NVIDIA Quick Tweak」アイコンを表示します。「Select taskbar icon」をクリックするとアイコンのカスタマイズができます。



タスクバーアイコンをクリックすると「on the fly」モードでDirect3D、OpenGL、Colorの設定ができます。ポップアップメニューから設定項目を選択してください。



Enable Desktop Manager

Desktop Manager(デスクトップマネージャ)は、TwinView:マルチディスプレイの設定を行います。

各アプリケーションについて、TwinViewをどのように使うかの設定です。ダイアログボックスが2つの画面にまたがって表示するのを防止したり、アプリケーションの起動時にどちらの画面に表示するか、などを設定できます。また、ホットキーを用いてアプリケーションを表示するディスプレイを切り換えることもできます。

Desktop Managerの設定

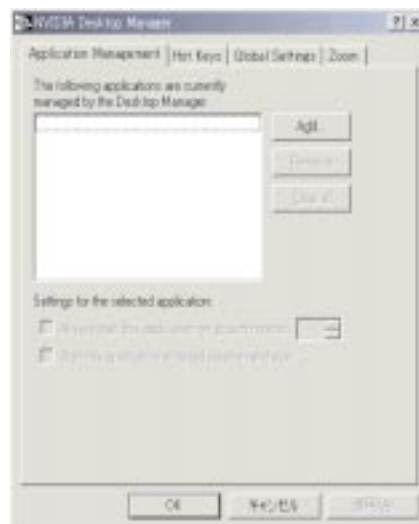
Desktop Managerの設定を行うには、「Desktop Manager Configuration」をクリックします。

Application Management

「Application Management」を用いて、お使いのアプリケーションを「Desktop Manager」に登録します。

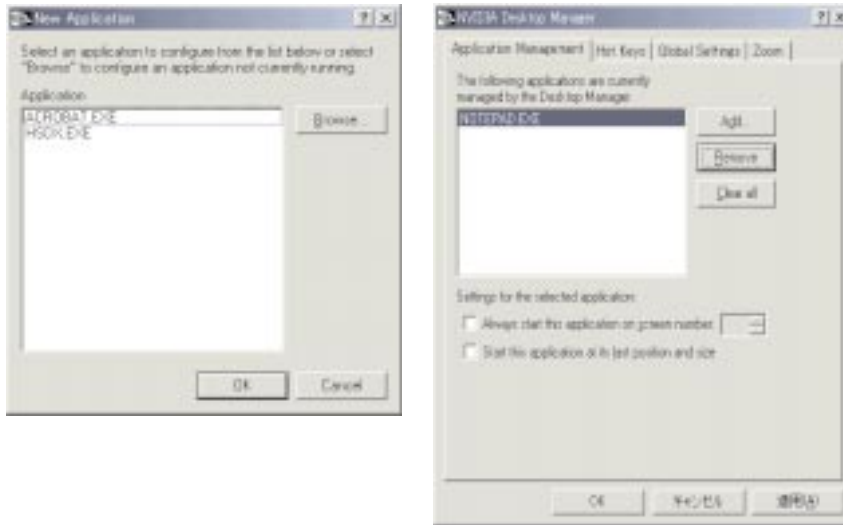
1. 「Add」ボタンをクリックし「Application Management」タブを選択します。

重要! Desktop Managerに登録したいアプリケーションをあらかじめ起動しておいてください。



IV. ソフトウェア リファレンス

2. 「New Application」ボックスに現在実行中のアプリケーションがリスト表示されます。
 3. 登録したいアプリケーションを選択して「OK」ボタンをクリックします。「Application Management」にそのアプリケーションが表示されます。
- 登録したいアプリケーションの数だけ、上記を繰り返します。



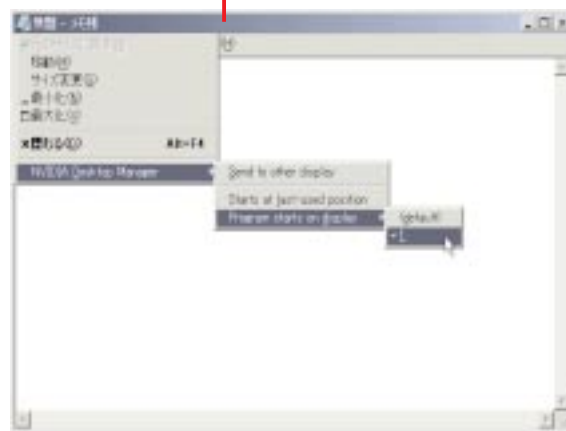
リストのアプリケーションを選択して、以下を設定します。

Always start this application on screen number: アプリケーションは、必ずこの番号のディスプレイで起動します。

Start this application at its last position and size: アプリケーションは、最後に実行したディスプレイで起動します。

タイトルバー

設定を行ったアプリケーションのシステムメニューに「NVIDIA DesktopManager」項目が追加されます。アプリケーションの左上のアイコンをクリックする、タイトルバーを右クリックする、タスクバーのアプリケーション名を右クリックする、のいずれの方法でも、「NVIDIA DesktopManager」を呼び出すことができます。ディスプレイの設定画面を表示することなく、アプリケーションから直接TwinViewの設定を行うことができます。



Hot Keys (ホットキー)

ホットキー(ショートカットキー)を用いて、アプリケーションウィンドウの表示画面を切り換えることができます。

各機能とデフォルトのキーは以下の通りです。

Move the active window to another monitor: アクティブウィンドウをもう一方の画面に移動します。(デフォルト: ALT + 1)

Move all windows to another monitor: すべてのウィンドウをもう一方の画面に移動します。(デフォルト: ALT + 2)

Gather all windows to one monitor: すべてのウィンドウを1つの画面に集めます。(デフォルト: ALT + 3)



IV. ソフトウェア リファレンス

Global Settings

この項目を有効にするとすべてのアプリケーションが「Display Manager」の管理の元におかれます。(システムメニューに「NVIDIA Desktop Manager」が追加されます。)



Zoom (ズーム: 拡大表示)

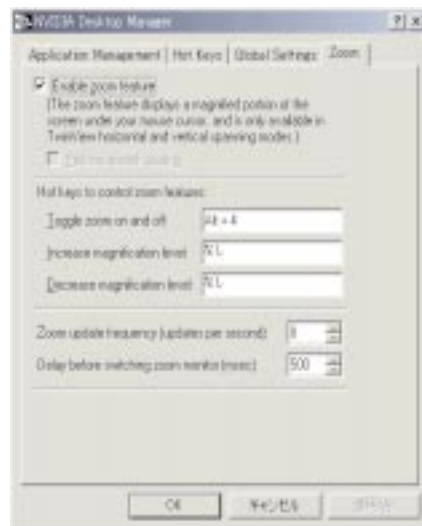
マウスカーソルがある付近の画面を、もう一方のディスプレイ画面に拡大表示します。

Enable zoom feature: これを選択すると「zoom」機能が有効になります。

Hot keys to control zoom features: 「zoom」を行う時に用いるホットキーを設定します。このキーの組み合わせを押すと「zoom」が働き、もう1度押すと解除されます。(ESC, ENTER, TAB, スペース, PRINT SCREEN, BACKSPACEなどは使用できません。)

Zoom update frequency (updates per second): 「zoom」画面の更新周期を設定します。デフォルトでは1秒間に8回で、1~100回/秒まで設定できます。拡大画面はマウスカーソルの動きに追従して更新されます。マウスカーソルが動いていない場合にも、拡大画面は更新されています。

Delay before switching zoom monitor (msec): マウスカーソルが別のディスプレイ画面に移動した時に、拡大表示を切り換える遅れ時間を設定します。デフォルトは、500msecで、0~1000msecまで設定できます。0に設定すると画面は瞬時に切り換わります。



IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス

ユーティリティの使い方



ASUS Live Utility

注意

1. ASUS Live Videoは、ビデオデコーダ付きモデルおよび I2Cバス対応ドライバのみに対応しています。
2. ASUS Live Video は、Windows 9x/ME, Windows NT 4.0 および Windows 2000に対応しています。Windows NT/2000の場合は、ASUS Live Videoをインストールする前に「ASUS capture driver for NT/2000」をインストールしてください。(「3. ソフトウェアセットアップ」参照。)

ASUS Live Utilityの機能

1. TVやビデオデッキの映像をコンピュータディスプレイに表示できます。ウィンドウ表示やフルスクリーン表示に加えて、TV映像を壁紙として表示できます。
2. 30フレーム/秒で動画をキャプチャできます。(Pentium II/266以上が必要です。)
3. タイマー予約録画ができます。

注意: ASUS Liveを使うには、DirectX7以上が必要です。(「3. ソフトウェアセットアップ」参照)

ASUS Live Videoの起動方法

ASUS Liveを起動するには、Windowsの「スタート」-「プログラム」-「ASUS Live」-「ASUS Live」を選択します。

または、タスクバーのASUSアイコンを右クリックして表示されるメニューから「ASUS Live Video」を選択します(「4. ソフトウェアリファレンス」ASUS Control Panel」参照)。

ASUS Live Utilityのアンインストール

ASUS Liveをアンインストールするには、Windowsの「スタート」-「プログラム」-「ASUS Live」-「Uninstal」を選択します。または、Windowsの「アプリケーションの追加と削除」を用います。

IV. ソフトウェア リファレンス

ASUS Live コントロールパネル

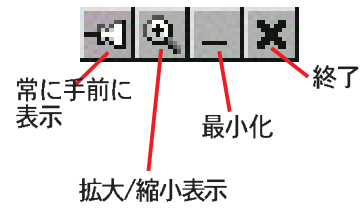
Liveモード

「Capture」をクリックすると「Capture(キャプチャ)」モードになります。

ビデオ入力端子を切り換えます。(コンポジット, S-Video, TVチューナー)

「ASUS Live Pre-Recording Setting (タイマー録画予約画面)」が開きます。

「Video Source Option (F9) (ビデオ入力信号調整画面) (次ページ参照)」が開きます。



ビデオ規格を切り換えます (TSC-N, NTSC-4.43, PAL-BGHI, PAL-4.43, PAL-M, PAL-N, SECAM)

ウィンドウの大きさを切り換えます。[160x120, 176x120, 340x240, 352x240 (default), 640x480, 720x480 およびフルスクリーン]

バージョン情報を表示します。

各設定画面を選択するメニューが表示されます。(Video Format, Video Source, Tuner Setting, および Tuner Edit)

Captureモード

「Live」をクリックすると「Live」モードになります。

ビデオ入力端子を切り換えます。(コンポジット, S-Video, TVチューナー)

「ASUS Live Pre-Recording Setting (タイマー録画予約画面)」が開きます。

プレビューのクリックすると画像が拡大表示されます。(通常はWindowsの「ペイント」が起動します。)右クリックすると、保存と削除メニューが表示されます。



ビデオ規格を切り換えます (TSC-N, NTSC-4.43, PAL-BGHI, PAL-4.43, PAL-M, PAL-N, SECAM)

ビデオフォーマット設定画面が開きます。Image Dimensions (解像度) [88x60, 176x120, 352x240 (default), 704x240, 704x480, 160x120, 320x240, 640x240, 640x480 およびフルスクリーン], Image Format (色数) [8 bit Palettized, 16 bit RGB, 24 bit RGB, UYVY, および ASUS Video 2.0 (デフォルト)], ASV2 Settings (画質) [0 - Best Compression, 1, 2, 3 (default), 4, 5 - Normal Quality, 6, 7, 8, 9 - Best Quality].

各設定画面を選択するメニューが表示されます。(capture format size, video compression, pre-recording settingsなど)

IV. ソフトウェア リファレンス

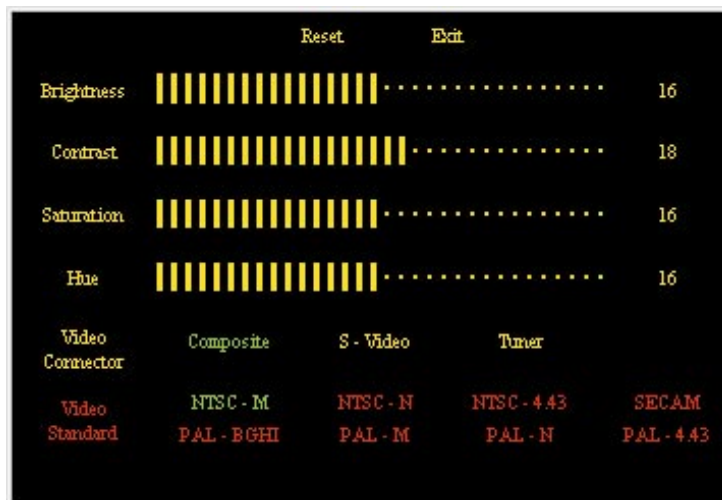
Always On Top



Always On Top (常に手前に表示)は、他のアプリケーションを実行している場合(他のアプリケーションがアクティブな場合)でも、常にビデオ画像を手前に表示します。手前に表示するには、ビデオ画像ウィンドウを右クリックし、一番上にある「Always On Top」を選択します。画像ウィンドウをドラッグ(左クリックしながらポインタを移動)するとウィンドウの表示位置を変えることができます。

Video Source Option

ビデオ入力信号の調整画面です。「Video Source Option」ボタンまたは「F9」キーを押します。設定画面を閉じるには、もう一度ボタンまたは「F9」を押します。



使い方：マウスで各項目を直接クリックすると設定を変更できます。または、上下の項目(カテゴリー)の選択：Liveコントロールパネル左下にある上下の矢印ボタン/キーボードの上下矢印キー、左右の項目の選択：Liveコントロールパネル左下にある左右の矢印ボタン/キーボードの左右矢印キー、で操作できます。左上にある「Reset」をクリックするとデフォルト値に戻ります。「Exit」をクリックするとこの設定画面を終了します。

IV. ソフトウェア リファレンス

注意

1. PAL D/Kモデルでは、ビデオ規格にPAL-BGHI を選択してください。
2. NTSC-Nは、Windows 2000/NT 4.0では、サポートしていません。

前ページの設定画面で、Brightness(明るさ), Contrast(コントラスト), Saturation(彩度), Hue(色合い)を調整できます。バーブラフを直接クリックするか、左右の矢印キーを使うと値を増減できます。

「video source option」を終了するには、もう一度「Video Source Option (F9)」キーを押します。

ASUS Live Video の各モードについて

ASUS Live Videoには、2つのモード：Live モード と Capture モードがあります。

Live モード

ビデオ入力画面を鑑賞するモードです。ビデオ画面の表示方法は、ウィンドウ表示・フルスクリーン表示・壁紙に設定、から選択できます。

ビデオ入力の設定を行うには、ASUS Liveコントロールパネルの「Setup」ボタンをクリックします。



注意

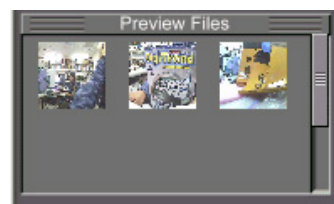
1. Liveモードは現バージョンのWindows NT 4.0では機能しません。Liveモードには Direct Draw 6が必要ですが、Windows NT 4.0は Direct Draw 6をサポートしていません。
2. Wall Paper(壁紙に設定)を選択する前に、アクティブデスクトップの設定の「WEBページで表示」オプションを無効にしてください。(「スタート」-「設定」-「アクティブデスクトップ」の「WEBページで表示」のチェックを外します。)

Capture モード

画像をキャプチャするモードです。3つのキャプチャモードがあります。SnapShot(スナップショット)：静止画、1フレームのみキャプチャ、Frame Recording：複数フレームを手動でキャプチャ、Video Recording(ビデオレコード)：連続フレーム=動画をキャプチャ、から選択できます。

キャプチャした画像はプレビューエリアに小さい画像で表示されます。クリックすると画像が拡大表示されます。(通常はWindowsの「ペイント」が起動します。)右クリックすると、保存と削除メニューが表示されます。

キャプチャの設定を行うには、ASUS Liveコントロールパネルの「Setup」ボタンをクリックします。



IV. ソフトウェア リファレンス

ビデオキャプチャの設定

重要: 本製品を用いて他人の著作物(CD・DVD・TV放送など)を録画する場合は、著作権に注意してください。本製品を使用して作成・編集・複製された著作物および複製品について、ASUSは一切責任を負いません。

Windows 98

キャプチャ用のドライバは、Windows 98 にASUSビデオカードドライバをインストールした時に自動でインストールされています。このドライバは、Microsoft Video for Windows規格に基づいています。最大キャプチャサイズは704 x 480です。このドライバは、ビデオキャプチャ機能をもついくつかのアプリケーションでも使用することができます。

重要: 最大能力(画像サイズ704x480, 30 フレーム/秒)でキャプチャするには、(EIDE)HDDのDMA転送モードを有効にしてください。DMAが有効になっていない場合は、キャプチャによってシステムが不安定になる場合があります。

Windows 2000/NT 4.0

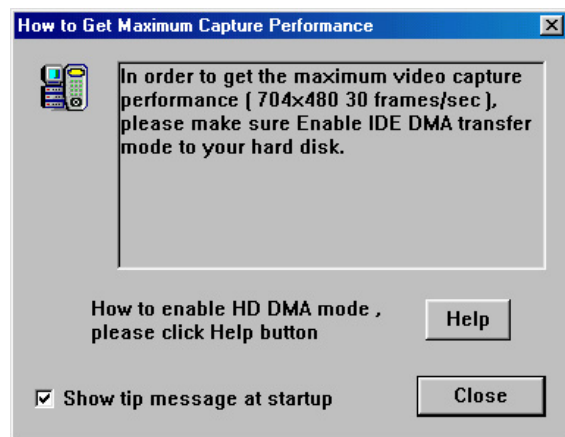
ビデオキャプチャ用ドライバは、自動ではインストールされませんので、以下の方法を用いてインストールしてください。

サポートドライバをドライブにセットして、「ドライバ(Drivers)」をクリックし「Install Video for Windows Capture Driver」を選択します。(「3. ソフトウェアセットアップ」参照。)

DMA転送モードを有効にする

注意: ASUS Liveの起動時に右の画面が表示されます。「Help」をクリックすると説明画面が開きますので、指示に従ってください。または、以下の手順で設定します。

1. Windowsのコントロールパネルを開きます。



2. 「システム」アイコンをダブルクリックします。

3. 「デバイスマネージャ」の「ディスクドライブ」のハードディスク項目(お使いの環境によって異なります)をダブルクリックします。

4. 「設定」タブのオプション項目の「DMA」をチェックします。

IV. ソフトウェア リファレンス

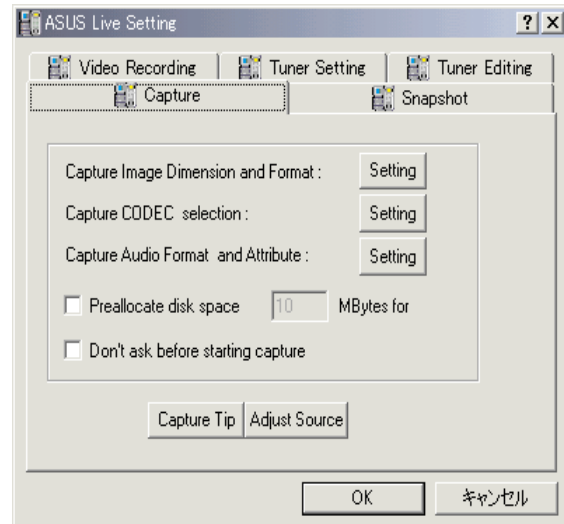
設定方法の詳細

設定を行う場合は、Captureモードに切り換えてください。

注意: 適切なドライバがインストールされていない場合は、警告が出ますので、ドライバをインストールしてください。

Video/Captureの設定

1. 「Setup」 ボタンをクリックし、メニューから「Capture Basic Setting」を選択します。キャプチャに関する基本的な設定を行います。



「Capture Image Dimension and Format」項目の右にあるボタンをクリックすると、キャプチャサイズ・フォーマットに関する設定画面が開きます。

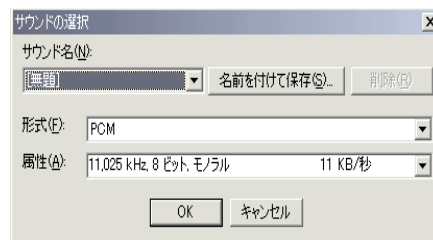


注意: Windows 2000/NT 4.0では、UYVYフォーマットのみサポートしています。

「Capture CODEC selection」項目の右にあるボタンをクリックすると、「ビデオの圧縮」設定画面が開きます。圧縮方法を選択します。



「Capture Audio Format and Attribute」項目の右にあるボタンをクリックすると、オーディオ(音声)の設定画面が開きます。設定内容は、インストールされているサウンドカードの種類などによって異なります。



IV. ソフトウェア リファレンス

Preallocate disk space: この項目をチェックすると、ハードディスクの使用容量を制限できます。右のボックスにHDDの最大使用サイズを入力します。

Dont ask before starting capture: この項目をチェックすると、キャプチャ前にメッセージウィンドウを表示しません。

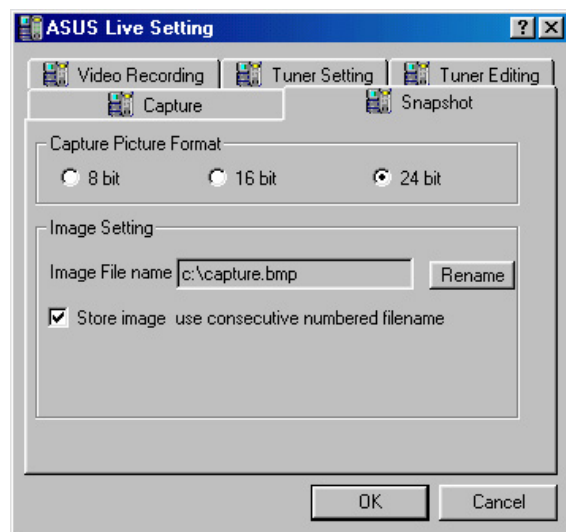
Capture Tip: DMA転送モードに関する情報画面が表示されます。

Adjust Source: ビデオ入力信号・ビデオ規格の設定、および輝度・コントラスト・彩度・色合いを調整します。

SnapShot の設定

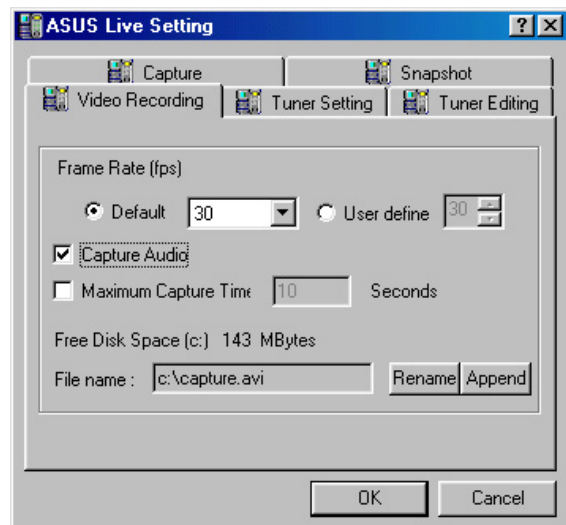
- 1 スナップショット(静止画: 1フレームのみキャプチャ)の設定です。キャプチャ画像のフォーマット(デフォルト: 24ビット)、キャプチャ画像のファイル名などを設定します。

ファイル名を変更するには、「Rename」ボタンを押します。「名前を付けて保存」画面が開きますので、任意の名前に変更して「保存」をクリックします。



Manual Video Recording の設定

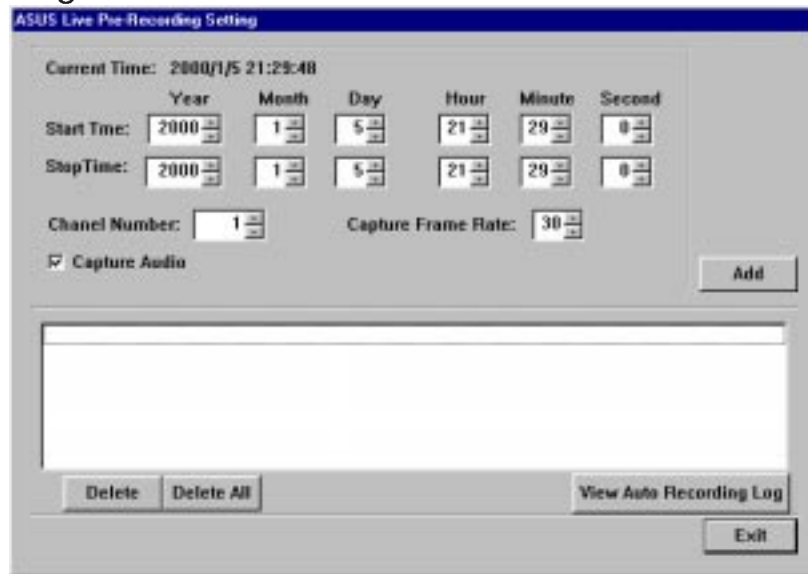
1. 複数フレーム: 手動キャプチャの設定です。Frame Rate: フレームレート(fps)、Maximum Capture Time: 最大キャプチャ時間(デフォルト: 10秒)、File name: 画像ファイル名を設定します。



IV. ソフトウェア リファレンス

Auto Video Recording (タイマー録画)の設定

1. 「Setup」 ボタンをクリックし、メニューから「Auto Timer Recording」を選択します。



Start Time : 開始時間(左から、年・月・日・時・分・秒)、Stop Time : 終了時間(左から、年・月・日・時・分・秒)、Channel Number : チャンネル、Capture Frame Rate : フレームレート、Add Audio : 音声もキャプチャ、の各設定を行います。「View Auto Recording Log」をクリックすると録画予約の一覧表示、「Delete」で選択した予約項目を削除、「Delete All」ですべての予約項目を削除します。

2. 予約を追加するには、日付と時間を設定して「Add」ボタンをクリックします。

注意: タイマー録画には各装置の電源を入れる機能はありません。予約時刻に、ビデオデッキやTVおよびコンピュータの電源が入っている必要があります。

Snapshot (スナップショット : 静止画キャプチャ)

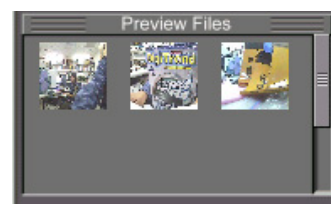
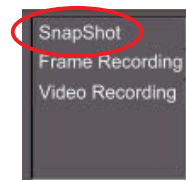
スナップショットは1フレームのみキャプチャします。キャプチャした画像はアプリケーションで表示できます。(BMPファイルを表示可能なソフトウェアで見ることができます。).

スナップショットの撮り方

1. ASUS Liveコントロールパネル右上にある「Snapshot」をクリックします。または、「F5」キーを押します。

ビデオ画像が一瞬停止し、キャプチャされた画像がプレビューエリアに表示されます。プレビュー画像をクリックすると画像表示アプリケーションで表示できます。(BMPファイルに関連づけられたアプリケーションが起動します。)

2. 必要な回数だけスナップショットを繰り返します。



IV. ソフトウェア リファレンス

Frame Recording (複数フレーム:手動キャプチャ)

Frame Recordingは、複数のフレームを手動で記録します。記録した画像は、動画として保存されますので、Windowsメディアプレーヤーなどで再生できます。

手動キャプチャの行い方

1. ASUS Live コントロールパネル右上にある「Frame Recording」をクリックします。または、「F6」キーを押します。



2. 右図のウィンドウが表示されます。「Capture」ボタンをクリックすると1フレームキャプチャされます。必要な回数だけボタンをクリックします。キャプチャを終了するには「Done」をクリックします。キャプチャされた画像はプレビューエリアに表示されます。プレビュー画像をクリックするとこれを再生することができます。(AVIファイルに関連づけられたアプリケーションが起動します。)

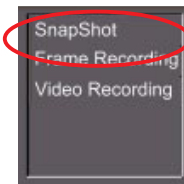


Video Recording(連続フレーム:動画キャプチャ)

Video Recording は、動画をキャプチャし記録します。

動画キャプチャの行い方

1. ASUS Live コントロールパネル右上にある「Video Recording」をクリックします。または、「F7」キーを押します。
2. メッセージ画面が表示されますので「OK」をクリックするとキャプチャを開始します。キャプチャ中の情報はビデオ画面上に表示されます。キャプチャを終了するには「ESC」キーを押します。(または、設定した時間で自動で終了します。)



注意

- 1.Windows 2000/NT4.0: キャプチャの品質とパフォーマンスは、Windows 98の場合より劣ります。
- 2.Windows NT 4.0: ASUS Live Videoを使用するには、Service Pack 3以降が必要です。
- 3.Windows 2000/NT 4.0: パフォーマンスを上げるためには、画像フォーマットに「UYVY」、CODECに「ASUS ASV1」を選択してください。

IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス



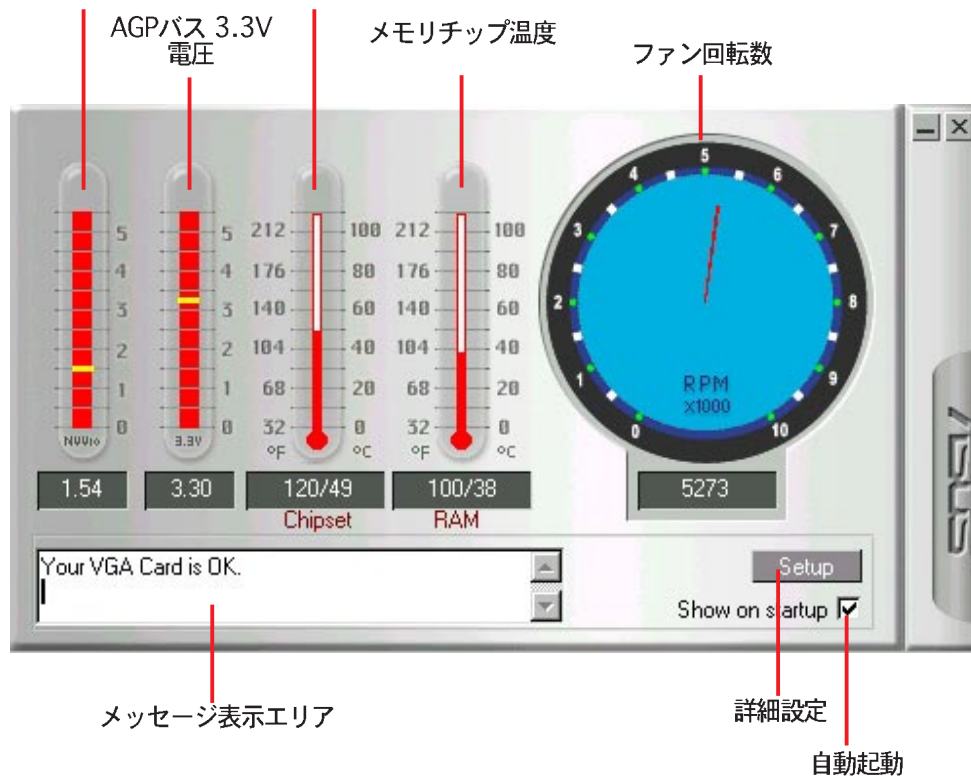
ASUS SmartDoctor

「ASUS SmartDoctor」には2つの機能があります。1つは、ビデオカードの状態を監視し、ユーザーに異常状態を知らせることです。もう1つは「Doctor」の名前通り、フルスピードで動作する必要のない時に、ビデオチップの熱を下げることです。

主な機能

- ・ ビデオチップの温度・冷却ファンの回転数・AGP電圧をモニターします。
- ・ オーバーヒート・ファンの停止・電圧異常などの異常状態を表示します。
- ・ オーバーヒート防止のため、ビデオチップの温度を自動的に下げます。
- ・ ビデオチップが使用されていない時、アイドル状態にしチップの温度を下げます。最大能力が必要になった場合は、すみやかにフルスピードモードに復帰させます。これにより、ビデオチップの寿命を延ばすことができます。
- ・ Windows 95/98/98SEの場合、CPUの温度を下げる効果もあります。

AGPバスVDDQ電圧 グラフィックスチップ温度

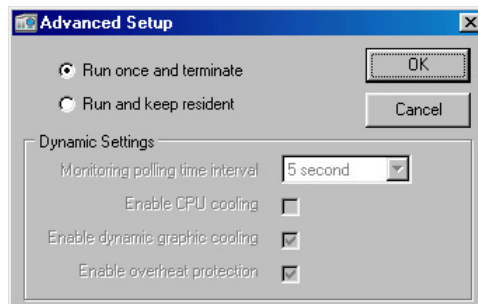


注意：マザーボードのAGPバスVDDQ電圧およびAGPバス3.3V電圧がビデオカードに安定して供給されないと、システムがクラッシュします。

IV. ソフトウェア リファレンス

Advanced Setup(詳細設定)

「Setup」 ボタンをクリックすると以下の画面が表示されます。



「SmartDoctor」のデフォルト設定は「Run once and terminate」です。これは、Windowsの起動と同時に「SmartDoctor」が自動起動し、ビデオカードの状態をチェックします。

ビデオカードが正常に動作している場合、「SmartDoctor」は5秒後に停止・終了します。

「Run and keep resident.」に設定すると、「SmartDoctor」は常時ビデオカードの状態を監視するようになります。

「Run and keep resident.」設定の場合、以下の「Dynamic Settings」が有効になります。

- Monitoring polling time interval : 「SmartDoctor」がビデオカードを監視する間隔(インターバル時間)を設定します。デフォルトは5秒です。長い時間に設定すると「SmartDoctor」の即応性が悪くなります。
- Enable CPU cooling : CPU冷却機能です。これを有効にすると「SmartDoctor」はCPUがアイドル状態の場合にCPUの温度を下げるように働きます。

注意: 他のCPU冷却ユーティリティと併用はできません。CPU冷却ユーティリティは1つのみ動作させるようにしてください。

CPU冷却機能が有効な場合、Windowsの「システムモニタ」(スタート-アクセサリ-システムツールにあります。)の「プロセッサ使用状況」が常に100%(最大)になりますが、これは正常です。

- Enable dynamic graphic cooling: ダイナミック・グラフィックス・クーリング機能です。これを有効にすると「SmartDoctor」はビデオチップがアイドル状態の場合にチップの温度を下げるように働きます。
- Enable overheat protection: ビデオチップの温度が既定値以上になった場合、自動でその温度を下げオーバーヒートを防ぎます。

IV. ソフトウェア リファレンス

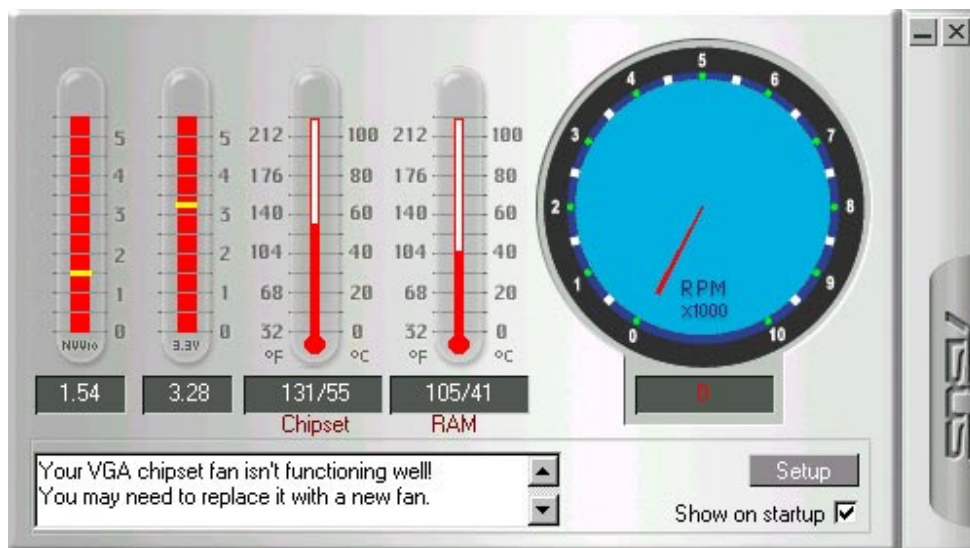
「Run and keep resident」を選択した場合、以下の警告画面が表示されます。「SmartDoctor」が常に動作するためグラフィックスのパフォーマンスが低下する、という警告です。ベンチマークソフトの結果などに影響が出る場合があります。



選択を取りやめる場合は「Cancel」をクリックしてください。

異常な状態を警告する画面

「SmartDoctor」が異常状態を検出した場合、左下のメッセージ表示エリアにその内容を表示します。また、問題ある項目の表示が点滅します。オーバーヒート防止機能(overheat protection)が有効な場合は、「SmartDoctor」が自動でグラフィックチップの温度を下げるように働きます。



IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス



ASUS Tweak ユーティリティ

警告! 「ASUS Tweak ユーティリティ」使用中に警告文が表示される設定項目については、ビデオカードについて十分理解した上で変更を行ってください。不適切な設定変更は故障の原因になります。

ASUS Tweak ユーティリティ」を起動するには、「スタート」-「プログラム」-「Asus」-「Tweaking Utilities」-「Tweak」を選択します。

Timing Adjustment

ビデオカードのグラフィックスエンジンとメモリの動作クロック周波数を調整します。

Use tweak settings on next startup

ここをチェックするとWindowsの起動時に設定が有効になります。

Graphics Speed

Engine

グラフィックスエンジンの動作クロック周波数を設定します。

Memory

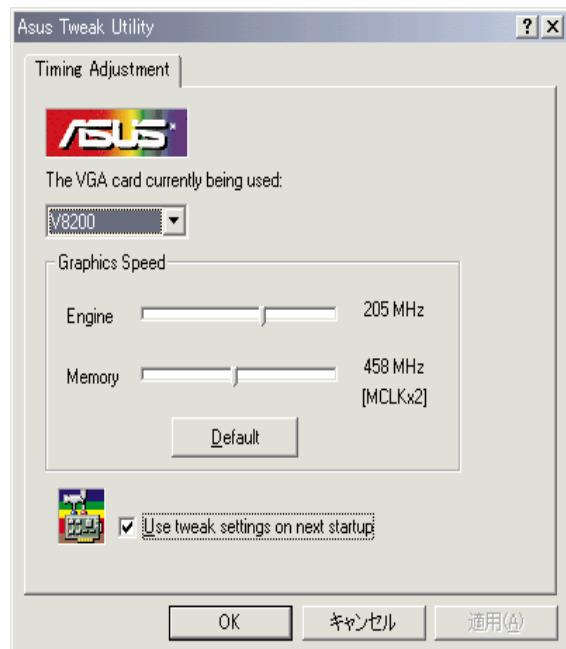
ビデオメモリの動作クロック周波数を設定します。

Load default

デフォルト設定に戻します。

2D Test

設定のテストを行います。



IV. ソフトウェア リファレンス

Tweak Safe Mode Recovery

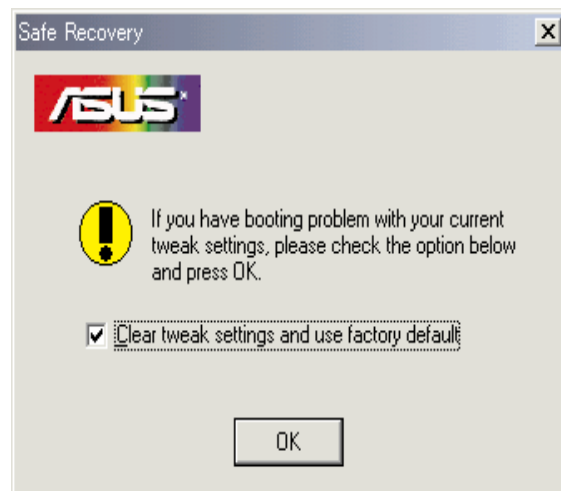
Timing Adjustment (Safe Mode) は、グラフィックスエンジンとビデオメモリの動作クロック周波数を工場出荷時の設定に戻します。Tweakの設定を変更して、Windowsの動作に問題が発生した場合に使用します。

Using Tweak Safe Mode Recovery

1. Windows をセーフモードで再起動します。Windowsの起動メッセージ表示中にF8キーを押します。Windows 98の場合は、CTRLキーを用います。メニュー画面が表示されますので、「セーフモード」を選択します。
2. Windowsの「スタート」 - 「プログラム」 - 「Asus, Tweak Utility」を選択し、「Tweak Safe Mode Recovery」をクリックします。
3. 「ASUS Tweak Safe Mode Properties」画面が表示されますので、適切な設定に変更します。

Timing Adjustment (Safe Mode)

「Clear tweak settings and use factory default」をチェックすると、設定を工場出荷時に戻します。「OK」を押すとWindowsが再起動します。



IV. ソフトウェア リファレンス



ASUS Digital VCR

注意

1. 以下の説明は本ソフトウェアに関する一般的な事例で、お使いのものと異なる記述がある場合があります。本ソフトウェアの内容は、予告なしに変更される場合があります。
2. ASUS Digital VCR は、TVR モデル(ビデオデコーダ搭載機)および I2Cバスコントローラ対応ドライバのみで動作します。
3. ASUS Digital VCR は、現時点では Windows 9x/MEのみに対応しています。Windows2000/NTの場合は「ASUS Live」をご利用ください。

ASUS Digital VCR の機能

1. TVやビデオデッキの映像をコンピュータディスプレイに表示できます。ウィンドウ表示やフルスクリーン表示に加えて、TV映像を壁紙として表示できます。
2. 1秒間に30フレームで動画をキャプチャできます。(Pentium II/266以上が必要です。) タイマー予約録画ができます。
3. TimeShifting™ 機能を用いると、現時点のビデオ映像を録画しながら、数分前の映像を再生し続ける、という時間差再生が可能です。(最低でも Pentium III/600が必要で、Pentium III/700以上を推奨します。)

注意: ASUS Digital VCRを利用するには、DirectX 7 以上が必要です。
(「3. ソフトウェアセットアップ」参照。)

ASUS Digital VCRの起動方法

ASUS Digital VCRを起動するには、Windowsの「スタート」-「プログラム」-「ASUS Digital VCR」-「ASUS Digital VCR」を選択します。

または、タスクバーのASUSアイコンを右クリックして表示されるメニューから「ASUS Digital VCR」を選択します(「4. ソフトウェアリファレンス」ASUSコントロールパネル」参照)。

ASUS Digital VCRのアンインストール

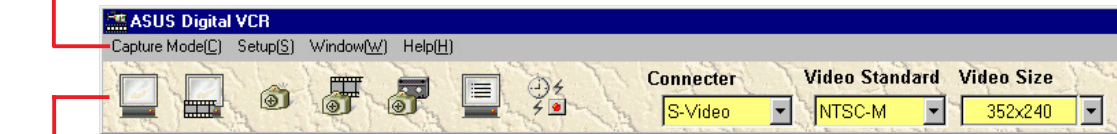
ASUS Digital VCRをアンインストールするには、Windowsの「スタート」-「プログラム」-「ASUS Digital VCR」-「Uninstal」を選択します。または、Windowsの「アプリケーションの追加と削除」を用います。

IV. ソフトウェア リファレンス

ASUS Digital VCRの使い方

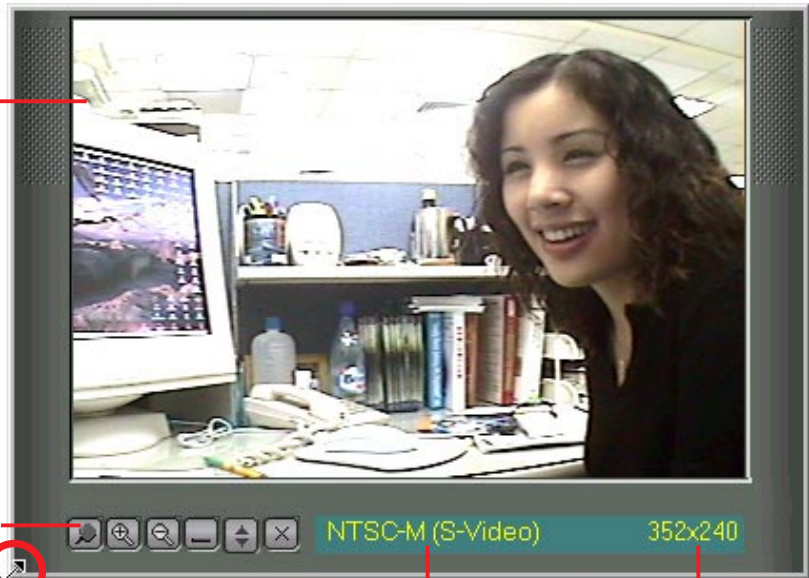
ASUS Digital VCR のウィンドウは、他のアプリケーションと同様、メニューバーとツールバーから構成されています。ASUS Digital VCRには、Live モード、Capture モード、Playback モードの3つのモードがあります。

メニューバー



ツールバー

モニター画面



ツールボックス

モニター画面のサイズを変更するには、他のウィンドウと同様、ウィンドウの枠をドラッグします。任意のサイズに変更でき、縦横比も変えられます。現在のサイズ(解像度)は右下に表示されます。モニター画面をドラッグするとその表示位置を移動できます。

ビデオ規格
(下記注意参照)

解像度
(デフォルト: 352x240)

注意: PAL D/K対応ビデオカードでは、ビデオ規格にPAL-BGHI を選択してください。

ツールボックス



終了

OSDセットアップ (OSD : オンスクリーンディスプレイ)

すべてのウィンドウを最小化

ズームアウト

ズームイン


常に手前に表示

常に手前に表示が有効の場合、アイコンが  に変わります。

IV. ソフトウェア リファレンス

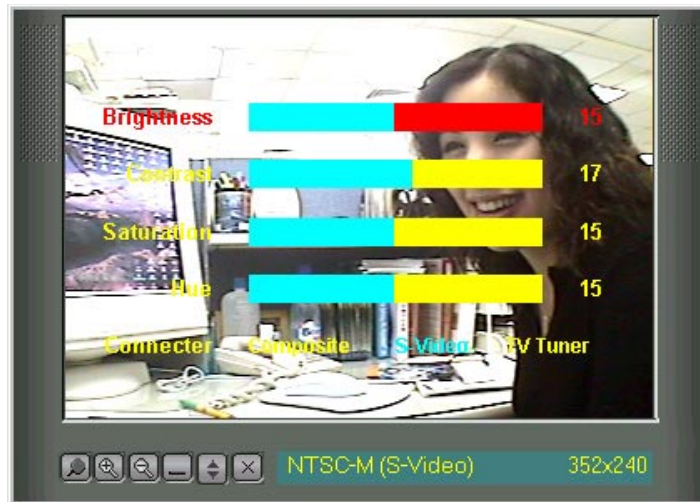
常に手前に表示

Always On Top (常に手前に表示)は、他のアプリケーションを実行している場合(他のアプリケーションがアクティブな場合)でも、常にビデオ画像を手前に表示します。手前に表示するには、ツールボックスのアイコン(前ページ参照)をクリックします。または、メニューバーの「ウィンドウ」の「常に一番上に表示を有効」をクリックします。画像ウィンドウをドラッグ(左クリックしながらポインタを移動)するとウィンドウの表示位置を変えることができます。


常に手前に表示を解除するには、ツールボックスのアイコン  をクリックするか、メニューバーの「ウィンドウ」の「常に一番上に表示を無効」をクリックします。

OSD セットアップ

OSD(オンスクリーンディスプレイ)は、モニター画面に重ねて(オーバーレイされて)表示され、画面を見ながら様々な設定を行うことができます。



使い方：マウスで各項目を直接クリックすると設定を変更できます。または、上下の項目の選択：Liveコントロールパネル左下にある上下の矢印ボタン/キーボードの上下矢印キー、左右の項目の選択：Liveコントロールパネル左下にある左右の矢印ボタン/キーボードの左右矢印キー、で操作できます。バーグラフは、マウスで直接クリックするか、左右の矢印キーで値を増減できます。


設定をデフォルトに戻すには、(1)メニューバーのアイコン  をクリックするか、F9を押すか、またはメニューバーの「セットアップ」-「ビデオソース」を選択して、セットアップ画面を起動します。(2)セットアップ画面の「Video Source」タブ内にある「ビデオをリセットする」ボタンをクリックし「OK」をクリックします。

IV. ソフトウェア リファレンス


Live モード 




ASUS Digital VCRを起動すると Live モードになっています。これは、ビデオを鑑賞するモードです。ビデオ画面の表示方法は、ウィンドウ表示(任意のサイズに変更可能)・フルスクリーン表示・壁紙に設定、から選択できます。

CaptureモードからLiveモードに変更するには、ツールバーのアイコン  をクリックするか、「F2」キーを押します。


フルスクリーン表示


フルスクリーン(全画面)表示するには、ツールバーのアイコン  をクリックするか、「CTRL+S」キーを押します。

フルスクリーン表示を解除するには、ツールバーのアイコン  をクリックするか、画面を右クリックして、メニューから「フルスクリーンを有効にする」をクリックします。(チェックマークを外します。) または、「CTRL+S」か「ESC」キーを押します。画面は以前のサイズで表示されます。

壁紙に設定

注意: Wall Paper (壁紙に設定) を選択する前に、アクティブデスクトップの設定の「WEBページで表示」オプションを無効にしてください。(「スタート」-「設定」-「アクティブデスクトップ」の「WEBページで表示」のチェックを外します。)

壁紙として表示するには、ツールバーのアイコン  をクリックするか、「CTRL+W」キーを押します。(壁紙に設定してもビデオ入力画像は動画として表示されます。)

壁紙表示を解除するには、ツールバーのアイコン  をクリックします。または、「CTRL+W」か「ESC」キーを押します。画面は以前のサイズで表示されます。

セットアップ

ビデオ入力信号の設定を行うには、ツールバーのアイコン  をクリックします。

ビデオソース

Video Source: ビデオ方式、スキャンオプション、ビデオ規格、画質の調整を行います。

IV. ソフトウェア リファレンス



ビデオ方式を表示する(ビデオ補正方式の選択)

Display Video Method: インターレース表示の補正方式をBOB (デフォルト) または WEAVE から選択します。デフォルトは、BOB方式ですが、静止画像の場合は、WEAVEを選択すると画質がよくなります。詳しくは、www.microsoft.com/hwdev/devdes/vpe.htm#Interleaved を参照してください。

ビデオスキャンオプション

Video Scan Option: TVの走査線を画像としてレンダリングする方法についての設定です。「ノーマル」(デフォルト)は、すべての走査線をレンダリングします。「奇数フィールド」(奇数走査線をスキップする)および「偶数フィールド」(偶数走査線をスキップする)は、動きの激しい画像を表示する場合に有効です。テレビがPAL方式の場合は「奇数スキップ」を、NTSC方式の場合は「偶数スキップ」を用いてください。(日本では、NTSC方式です。)

ビデオ基準(ビデオ規格)

Video Standard: ビデオの規格の設定です。NTSC-M(デフォルト)、NTSC-N、NTSC-4.43、PAL-BGHI、PAL-M、PAL-N、PAL-4.43 または SECAM から選択します。(日本では、NTSC-M方式です。)

注意: PAL D/K対応ビデオカードでは、ビデオ規格にPAL-BGHI を選択してください。

ウィンドウ下半分にあるバーグラフを用いて、「明るさ」(輝度)、「コントラスト」、「サチュレーション」(彩度: 色の濃さ)、「色」(色合い)を調整できます。

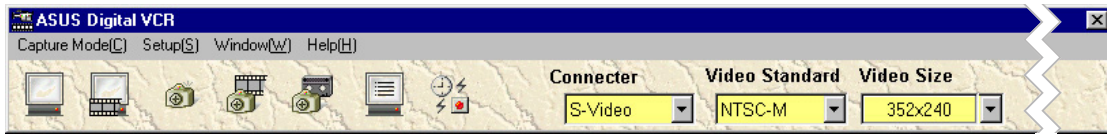
設定が終わったら「了解」ボタンをクリックします。

プレフィルタリング機能を使う


この項目をチェックするとビデオカードに搭載されているフィルタが有効になり、圧縮前の画像の画質が向上します。(デフォルトでは無効です。)

IV. ソフトウェア リファレンス

Capture モード




画像をキャプチャするモードです。3つのキャプチャモードがあります。ビデオスナップショット：静止画、1フレームのみキャプチャ、フレームごとにキャプチャ：複数フレームを手動でキャプチャ、ビデオキャプチャ：連続フレーム＝動画をキャプチャ、です。ビデオキャプチャには、タイマー予約機能があります。

LiveモードからCaptureモードに変更するには、ツールバーのアイコン  をクリックするか、「F3」キーを押します。

キャプチャした画像は「キャプチャアルバム」ウィンドウにプレビュー表示されます。プレビュー画像をクリックすると表示・再生されます。(静止画はBMP、動画はAVIに関連づけされたアプリケーションが起動します。)プレビュー画面を右クリックすると、保存と削除メニューが表示されます。

セットアップ(設定方法)

ビデオキャプチャを行うには、ビデオ入力信号などについての設定が必要です。ビデオキャプチャの設定を行うには、アイコン  をクリックします。

ビデオキャプチャの設定



IV. ソフトウェア リファレンス

重要: 本製品を用いて他人の著作物(CD・DVD・TV放送など)を録画する場合は、著作権に注意してください。本製品を使用して作成・編集・複製された著作物および複製品について、ASUSは一切責任を負いません。


Windows 98

キャプチャ用のドライバは、Windows 98 にASUSビデオカードドライバをインストールした時に自動でインストールされています。このドライバは、Microsoft Video for Windows規格に基づいています。最大キャプチャサイズは704 x 480です。このドライバは、ビデオキャプチャ機能をもついくつかのアプリケーションでも使用することができます。

重要: 最大能力(画像サイズ704x480, 30フレーム/秒)でキャプチャするには、(EIDE)HDDのDMA転送モードを有効にしてください。DMAが有効になっていない場合は、キャプチャによってシステムが不安定になる場合があります。

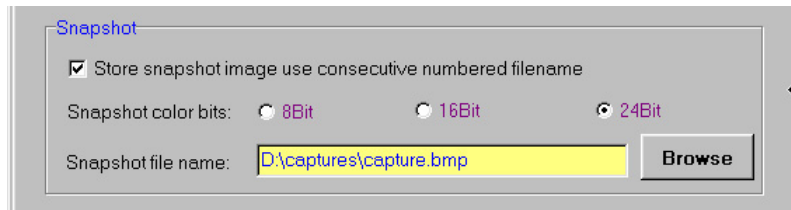
IV. ソフトウェア リファレンス

設定方法の詳細

設定を行う場合は、Captureモードに切り換えてください。(アイコン  をクリックします。)

注意: 適切なドライバがインストールされていない場合は、警告が出ますので、ドライバをインストールしてください。

スナップショットの設定

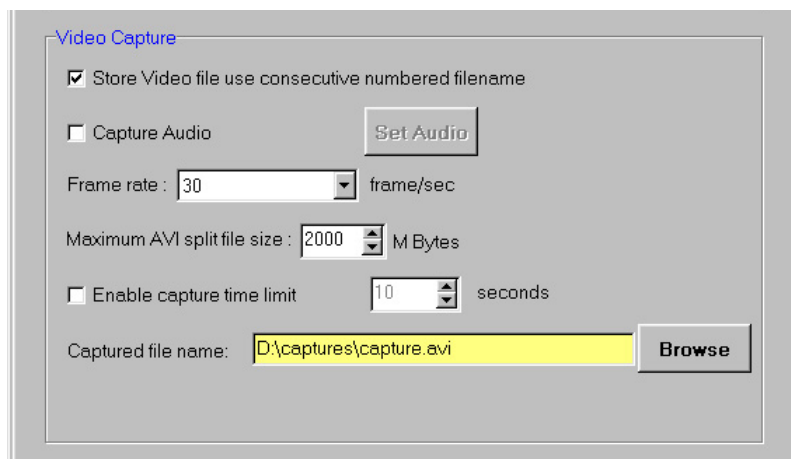


スナップショットイメージを連続したファイル名で保存する：ファイル名に自動で連番(1,2,3...)がつきます。(デフォルトで有効です。)

スナップショットカラービット：スナップショット画像の色数を設定します。(デフォルトは24ビットカラーです。)

スナップショットのファイル名：ファイル名を変更するには、ボックス内にファイル名を入力します。(デフォルトは、C:\¥CAPTURE.BMP です。)

ビデオキャプチャの設定

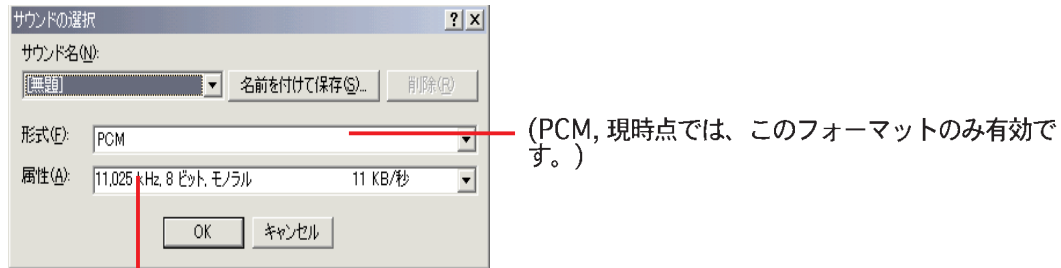


ビデオを連続したファイル名で保存する：ファイル名に自動で連番(1,2,3...)がつきます。(デフォルトで有効です。)

オーディオをキャプチャ：オーディオ(音声)を同時にキャプチャする場合、チェックします。(デフォルトでは無効です。)選択すると次ページのオーディオの設定画面が開きます。

IV. ソフトウェア リファレンス

オーディオの設定は、下図のダイアログボックスで行います。オーディオフォーマット、サンプルレートなどを設定します。設定は、名前を付けて保存することができます。



低いサンプルレート(11025 Hz, 8 Bit, Monoなど)に設定すると音質は悪くなりますが、キャプチャしたファイルサイズは小さくなります。高いレート(44,100 Hz, 16 Bit, Stereoなど)に設定すると音質はよくなりますが、ファイルサイズは大きくなります。

フレームレート：キャプチャするビデオのフレームレートを設定します。(デフォルトは、30 フレーム/秒で、これは最大能力になります。)

最大ファイルサイズ：キャプチャしたファイルのサイズを制限します。設定以上のファイルサイズになるとキャプチャが自動的に終了します。(デフォルトは、2000 MBです。)

キャプチャの時間制限を有効にする：キャプチャする時間を制限します。設定時間になるとキャプチャが自動的に終了します。(デフォルトは、10秒です。)


注意：キャプチャファイルを保存するハードディスクに十分な空き容量があることを確認してください。解像度 640x480、フルカラー(24ビット)、フルモーション(30フレーム/秒)、非圧縮のキャプチャファイルサイズは、1秒あたり約 27MBになります。

キャプチャファイル名：キャプチャしたファイルの名前を変更します。ボックス内にファイル名を入力します。(デフォルトは、C:\¥CAPTURE.AVI です。)
「閲覧する」ボタンをクリックするとファイルの選択・保存ウィンドウが開きます。

IV. ソフトウェア リファレンス

自動録画(タイマー録画)の設定

あらかじめ設定した日付・時刻に、自動で録画(キャプチャ)を行う機能です。

自動録画を設定するには、ツールバーのアイコン  をクリックするか、メニューバーの「セットアップ」 - 「自動録画セットアップ」を選択します。



新しい予約を追加するには「加える」ボタンを押します。(上図のウィンドウが開きます。)設定項目は、上から、現在時刻(時・分・秒の順)、開始時刻(年・月・日・時・分・秒の順)、終了時刻(年・月・日・時・分・秒の順)、ピクチャーサイズ(解像度とビデオ規格)、ピクチャーフォーマット(ASV2、UYVYなど)、フレームレート(フレーム/秒)、オーディオをキャプチャ(サンプルレート)、チャンネル、ファイル名となっています。「記録規則」を用いると、毎週月曜日、という設定が可能です。予約できる番組の数は、理論上制限ありません。


予約項目は「Schedule Agent」ウィンドウに一覧表示されます。予約項目を変更するには「編集する」ボタン、取り消すには「削除する」ボタンをクリックします。予約設定を終了するには「了解」ボタンをクリックします。

注意: 自動録画機能には各装置の電源を入れる機能はありません。予約時刻に、ビデオデッキやTVおよびコンピュータの電源が入っている必要があります。

IV. ソフトウェア リファレンス

再生モード(プレイバックモード)の設定

キャプチャしたビデオファイルを再生するモードの設定です。

ツールバーのアイコン  をクリックするか、メニューバーの「セットアップ」-「再生」を選択します。




キャプチャ方法

スナップショット F5

1 フレームのみを静止画としてキャプチャします。キャプチャした画像は、BMPファイル形式で保存されますので、一般的な画像アプリケーションで閲覧・編集ができます。

スナップショットの撮り方

1. キャプチャしたい画像が表示された時に、ツールバーのアイコン  をクリックするか、「F5」キーを押します。

「キャプチャアルバム」ウィンドウが開き、キャプチャされた画像がプレビューエリアに表示されます。



プレビュー画像をダブルクリックするとキャプチャした画像を表示できます。(BMPファイルに関連づけられたアプリケーションが起動します。)


2. 必要な回数だけスナップショットを繰り返します。

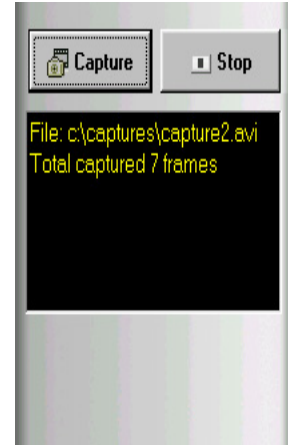
IV. ソフトウェア リファレンス

フレームごとにキャプチャF6

複数のフレームを手動で記録します。記録した画像は、動画として保存されますので、Windowsメディアプレーヤーなどで再生できます。

フレームごとにキャプチャの行い方

1. ツールバーのアイコン  をクリックするか、「F6」キーを押します。
2. 右図のウィンドウが表示されます。「キャプチャ」ボタンをクリックするとその時点で表示されている映像がキャプチャされます。必要な回数だけボタンをクリックします。キャプチャを終了するには「停止」をクリックします。キャプチャされた画像は「キャプチャアルバム」ウィンドウにプレビューが表示されます。プレビュー画像をクリックするとこれを再生することができます。(AVIファイルに関連づけられたアプリケーションが起動します。)




ヒント

1. 複数の静止画を順次キャプチャして、自作のアニメーションビデオを簡単に作成することができます。

ビデオキャプチャF7

連続したフレームを動画としてキャプチャし記録します。

ビデオキャプチャの行い方

1. ツールバーのアイコン  をクリックするか、「F7」キーを押します。
2. 「ビデオキャプチャーセットアップ」画面が表示されますので、設定を確認して「開始」をクリックするとキャプチャを開始されます。キャプチャ中は右図のウィンドウが表示されます。キャプチャを終了するには「停止」ボタンをクリックするか「ESC」キーを押します。(または、設定した時間になると自動で終了します。) キャプチャされた画像は「キャプチャアルバム」ウィンドウにプレビューが表示されます。プレビュー画像をクリックするとこれを再生することができます。(AVIファイルに関連づけられたアプリケーションが起動します。)



ヒント

1. 次ページの TimeShifting™ を利用すると、ビデオをキャプチャしながら、連続して再生する、といったことができます。

IV. ソフトウェア リファレンス

TimeShifting™

TimeShifting™ は、キャプチャファイルをバッファとして利用し、時間をずらして再生する技術です。TV映像画面を一定時間遅らせて再生し続けます。TimeShiftingする「時間差」には、理論上制限はありませんが、実際にはハードディスクの容量に依存します。

TimeShifting™ の行い方

1. ツールバーのアイコンをクリックするか、「F8」キーを押します。TimeShiftingが開始され、この間のビデオ画像がバッファに記録されます。
2. 「再生」ボタンをクリックすると、TimeShiftingを開始した時点からビデオ再生を行います。TimeShifting再生中でも、現時点のTV映像はバッファに記録され続けていて順次再生されます。
3. TimeShiftingモードを終了するには「停止」ボタンを押します。

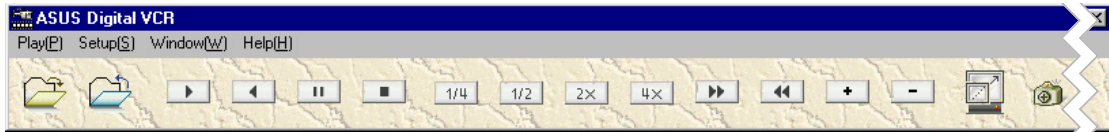
例えば、以下のような使い方ができます。

1. 見逃したくない番組を鑑賞中に電話などで席を外さないといけなくなった場合、TimeShiftingアイコンをクリックし、TimeShiftingを開始してから、席を立ちます。
2. 用がすんで席にもどったら「再生」ボタンをクリックします。すると席を立った時点からの画像を再生します。必要なところまで、見終わったら「停止」ボタンを押します。




IV. ソフトウェア リファレンス

再生モード  F4



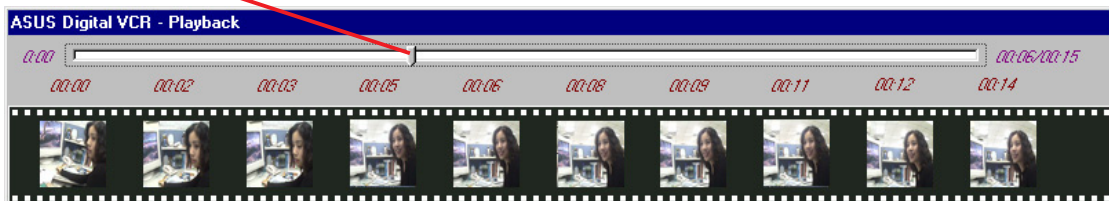
キャプチャしたビデオファイルを再生するモードです。

ビデオ再生の行い方

1. ツールバーのアイコン  をクリックするか、「F4」キーを押します。
2. 「開く」ウィンドウが表示されますので、再生したいファイル(.AVI)を選択します。
3. 直ちに再生が開始されます。ツールバーが、再生モード用に変わり、時間経過などが表示されます。



再生時間インジケータ



ヒント

再生中のオプションには、以下のようなものがあります。

1. 「フィルター」ボタンをクリックすると、再生画面にモザイクなどのフィルター効果を加えることができます(右図参照)。
2. ツールバーの「1/2」「2X」ボタンなどを用いて、低速再生・高速再生などを行うことができます。(または、メニューバーの「再生」から選択します。)



IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス

(MEMO)

IV. ソフトウェア リファレンス



ASUSビデオセキュリティ

Windows 98のみ

注意: ASUS ビデオセキュリティは、Video-In/TV-Out端子を持つビデオカードでのみ利用できます。

ASUSビデオセキュリティは、ビデオ入力を利用して監視カメラの役割を行うユーティリティです。ビデオ入力画像の中の動く物体(人物)を検出することができます。CCDカメラなどを接続すれば簡単に侵入者監視システムを構築できます。検出結果は画像データとしてログに記録され、あらかじめ設定した方法でユーザーに通知することができます。

- ・ 検出した結果はイベントログに記録されます。さらに、Microsoft Access 97(以降)がインストールされている場合、イベントログをAccessのデータベースファイル形式で出力することが可能です。
- ・ 検出した結果はキャプチャされ画像データとして最新の2個までを保存します。この画像ファイルはBMP形式ですので、任意の画像ソフトウェアで表示・編集できます。

制限事項

ハードウェアの制約から、ビデオセキュリティは画像中の動く物体を常に正確に検出できるとは限りません。以下の制限事項をよく理解された上で効果的にご利用ください。

- ・ 温度変化によってCCDカメラの画像が歪む場合があります。ビデオセキュリティは、これも動く物体として検出してしまいます。
- ・ 検出したい物体や人物が背景と同じような色や明るさの場合、検出できない場合があります。
- ・ CCDカメラの時間応答性には限界がありますので、物体の素早い動きには対応できません。

ビデオセキュリティを正確に動作させるためには、いくつかの設定が必要です。以下のセットアップウィザードを使って、お使いの環境にあわせて設定を行ってください。

セットアップウィザード

ビデオセキュリティを最初に起動した場合、セットアップウィザードが開始されます。

- 1.Windowsの「スタート」-「プログラム」-「ASUS Video Security」-「ASUS Video Security」-「Setup Wizard」を選択するとセットアップウィザードが起動します。



IV. ソフトウェア リファレンス

注意: 以下はビデオセキュリティの一部の機能について解説しています。ビデオセキュリティのすべての機能、および各機能の詳細は、オンラインヘルプをご覧ください。ヘルプは、メインコントロールウィンドウの「?」をクリックすると表示されます。

メインウィンドウ(セットアップウィザード)

VideoSecurity Running Style (表示スタイル)

- ・ Normal Window: デフォルトの設定です。ビデオセキュリティは通常のウィンドウで表示されます。
- ・ Always on Top: Normal Windowと同様ですが、メインウィンドウとコントロールパネルが常に手前に表示されます。メインウィンドウを右クリックすると前面表示を解除できます。
- ・ Minimize on Tray: ビデオセキュリティのウィンドウを隠しタスクバーに入れます。これは、他の人に監視していることを知られないようにするのに有効な手段です。ビデオセキュリティが異常を検出した場合には、通常の表示になります。また、タスクバーのアイコンをクリックすると通常表示に戻ります。

VideoSecurity Working Directory (作業用ディレクトリ)

ビデオセキュリティの作業用ファイルやイベントログを保存するディレクトリです。デフォルトは、C:\¥VIDEOSECですが変更することもできます。ビデオセキュリティは、このディレクトリの下に自動でサブディレクトリを作成します。サブディレクトリ名には日付が使用され、例えば「1999.11.30_12.30.20」という名前のディレクトリは、1999年11月30日の12時30分20秒に作られたものです。

重要: ビデオセキュリティ実行中に作業用ディレクトリの名前を変更しないでください。エラーになります。

VideoSecurity Detecting Region (検出エリアの設定)

ビデオ画面のすべてのエリアを検出対象に指定します。

検出のインターバルを設定します。デフォルトでは、1秒間に2フレームです。フレーム数を多くすると検出感度は高くなりますが、CPUの負荷が大きくなります。監視中に他のアプリケーションを同時に実行したい場合には、あまり大きな値に設定しないでください。



ユーザーが指定したエリア内のみを検出対象とします。変更結果は次回の起動時から有効になります。

IV. ソフトウェア リファレンス

Sensibility (感度)

画像フォーマットの設定ですが、現時点では1種類だけです。



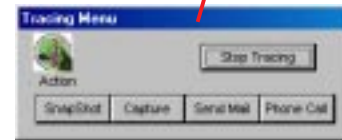
検出の感度の調整です。監視対象となる画像の変化具合に応じて適切な値に設定します。監視対象画像の小さな動きは無視して大きな動きだけ検出したい場合は、Low側に設定します。

Define Tracing Procedure (追跡処理の設定)

ビデオセキュリティは動く物体を検出する機能に加え、検出した対象を追跡してモニターする機能も持っています。



異常が検出された場合、このウィンドウが開きます。「Stop Tracing」をクリックすると追跡処理を終了します。または、スナップショットを撮る、などの処理を行います。



Error Processing Procedure

異常を検出した時に自動で実行させる処理を選択します。



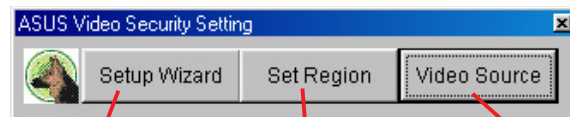
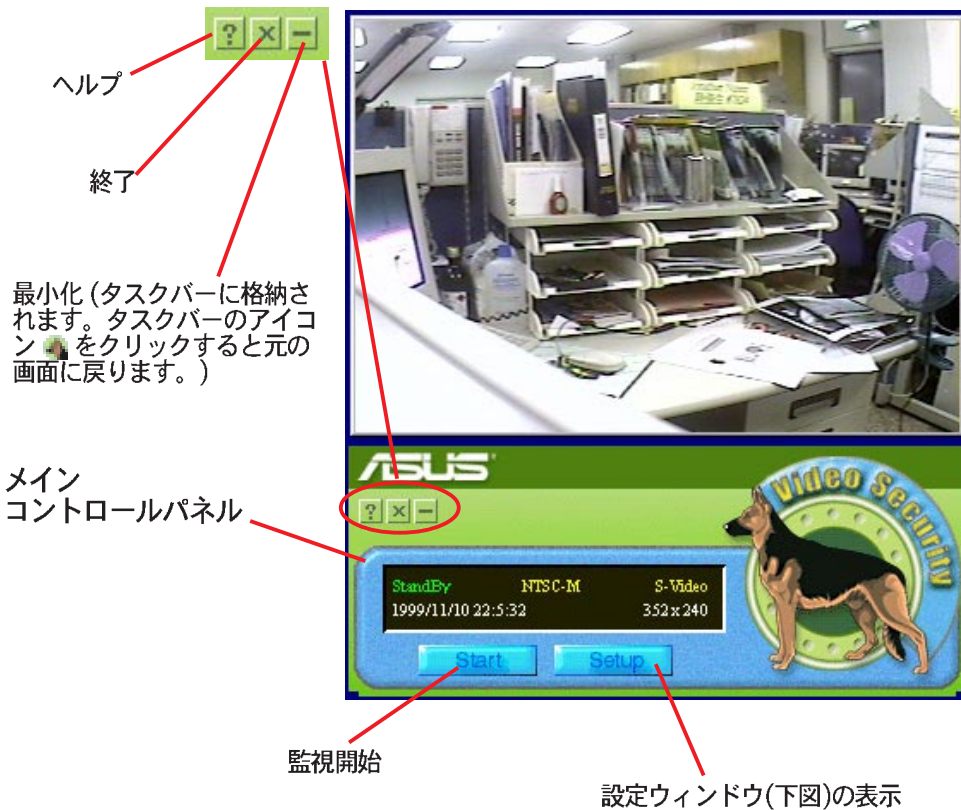
Stop Detecting Setting

異常を検出した時、ビデオセキュリティを停止させるかどうかの設定です。



IV. ソフトウェア リファレンス

ASUSビデオセキュリティの使い方



セットアップ
ウィザードの実行

検出エリアの設定

ビデオ入力の設定(輝
度・コントラスト・ビ
デオ入力端子・ビデオ
規格など)

ショートカットキー

- | | |
|-----|----------------|
| ESC | ビデオセキュリティの終了 |
| F1 | ヘルプ画面の表示 |
| F2 | 監視開始/停止の切り換え |
| F3 | セットアップウィンドウの表示 |
| F4 | イベントログの表示 |

IV. ソフトウェア リファレンス

その他のユーティリティ



ASUS TWAIN インターフェイス

Windows 98のみ

TWAINは、スキャナやデジタルカメラなどで用いられる汎用の画像入力インターフェイスです。ASUS TWAINドライバは、Adobe Photoshop™のみをサポートしています。Photoshopをお使いの場合、ASUS TWAINドライバをインストールすると、TWAINインターフェイス経由でビデオキャプチャ画像の取り込みが可能になります。

注意: 以下を実行する前に、Photoshopを起動させておいてください。また、画像を取り込む機器(CCDカメラなど)がビデオカードに接続されている必要があります。

ASUS TWAIN インターフェイスをはじめて使う場合

1. Photoshopの「ファイル」- 「読み込み」- 「TWAIN_32対応機器の選択」を選択します。「ASUS Frame Capture Source」を選択します。



注意: 2回め以降からは、この手順は必要ありません。2台以上のTWAIN対応機器がある場合は「TWAIN_32対応機器の選択」で使いたい機器を選択します。

ASUS TWAIN インターフェイスからの画像読み込み

1. 「ファイル」- 「読み込み」- 「TWAIN_32対応機器からの入力」を選択します。

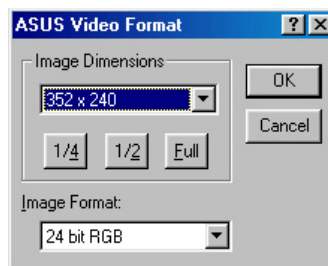


IV. ソフトウェア リファレンス

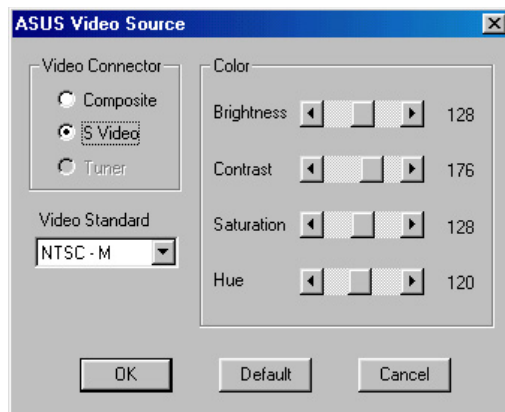
2. 「ASUS TWAIN Driver」ウィンドウが表示されますので、「Options」-「Video Format.」を選択します。



3. 「ASUS Video Format」ウィンドウの「Image Format」リストから「24 bit RGB」を選択します。



4. 「Options」-「Video Format」をクリックし、ビデオ入力を選択します。必要に応じて「Brightness(明るさ)」「Contrast(コントラスト)」「Saturation」「Hue(色合い)」を調整します。

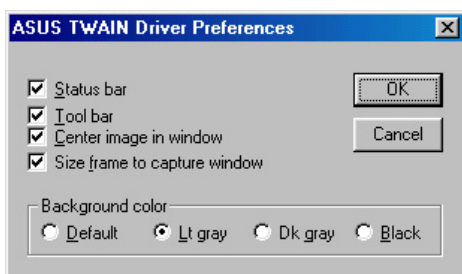



これで、キャプチャの準備ができました。


5. キャプチャするには、キャプチャボタン  をクリックするか、メニューの「Capture」-「Single Frame」をクリックします。

オプション

Preferences メニュー: 背景色などを設定します。



 Toggle preview video: このボタンをクリックするか、「Options」-「Preview」を選択するとプレビュー画面の表示/非表示を切り換えられます。

 Toggle overlay video: このボタンをクリックするか、「Options」-「Overlay」を選択するとオーバーレイ画面の表示/非表示を切り換えられます。

IV. ソフトウェア リファレンス



ASUS VR PictureViewer

オプション

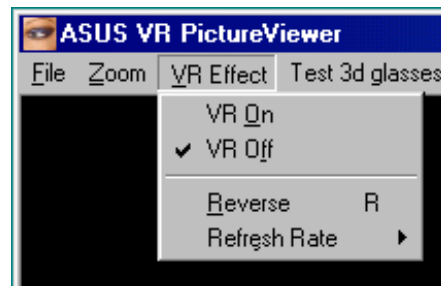
ASUS VR PictureViewer は、立体映像を表示し、3D glasses (ASUS VR-100G)のサイズの調整およびVR効果の設定を行います。また、3D glasses機能のテストを行います。



「ASUS VR PictureViewer」を起動するには、タスクバーの「ASUSコントロールアイコン」をクリックし「VR PictureViewer」を選択・クリックします。

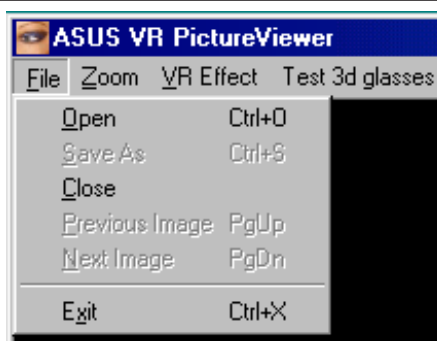
ステレオスコープの表示/3Dイメージファイルを開く

1. ステレオスコープを有効にするには、メニューの「VR Effect」をクリックして開き、「VR On」をクリックします。



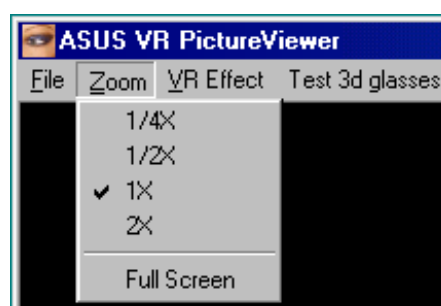
IV. ソフトウェア リファレンス

2. 「File」メニューの「Open」をクリックします。「開く」ダイアログボックスで適切なファイルを選択します。画面に3Dイメージファイルが表示されます。



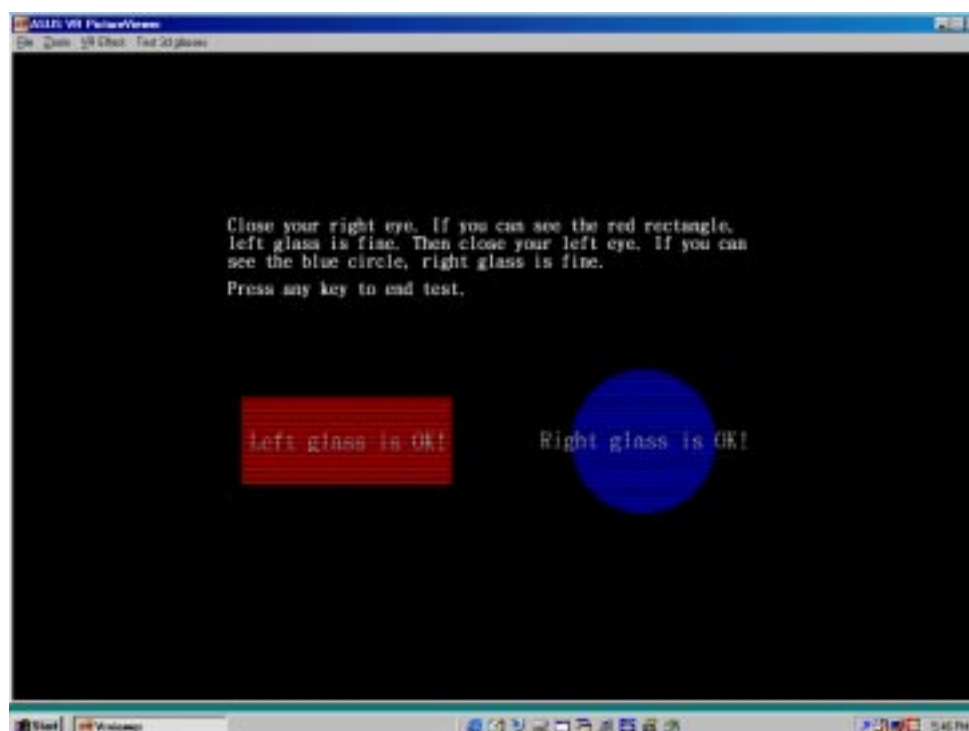
表示倍率の変更

1. 「Zoom」メニューで拡大率を選択できます。



3D Glassesのテスト

1. 「Test 3D glasses」メニューを選択し、画面の指示に従ってください。



V. 解像度一覧表

解像度	垂直同期 周波数	水平同期 周波数	色数		
			8ビット = 256色 Standard	16ビット = 65K色 High Color	32ビット = 16.7M色 True Color
640 x 480	60Hz	31.5	○	○	○
	70Hz	34.9	○	○	○
	72Hz	37.9	○	○	○
	75Hz	37.5	○	○	○
	85Hz	43.3	○	○	○
	100Hz	51.0	○	○	○
	120Hz	61.8	○	○	○
	140Hz	72.9	○	○	○
	144Hz	75.2	○	○	○
	150Hz	78.7	○	○	○
	170Hz	90.3	○	○	○
	200Hz	108.0	○	○	○
	240Hz	132.9	○	○	○
800 x 600	60Hz	37.9	○	○	○
	70Hz	43.8	○	○	○
	72Hz	48.2	○	○	○
	75Hz	46.9	○	○	○
	85Hz	53.7	○	○	○
	100Hz	63.7	○	○	○
	120Hz	77.2	○	○	○
	140Hz	91.1	○	○	○
	144Hz	94.0	○	○	○
	170Hz	112.7	○	○	○
	200Hz	135.1	○	○	○
	240Hz	166.2	○	○	○
	1024 x 768	60Hz	48.4	○	○
70Hz		56.4	○	○	○
72Hz		57.5	○	○	○
75Hz		60.0	○	○	○
85Hz		68.7	○	○	○
100Hz		81.7	○	○	○
120Hz		98.8	○	○	○
140Hz		116.6	○	○	○
144Hz		120.2	○	○	○
150Hz		125.7	○	○	○
170Hz		144.1	○	○	○
200Hz		172.8	○	○	○
240Hz		212.1	○	○	○
1152 x 864	60Hz	53.7	○	○	○
	70Hz	62.9	○	○	○
	72Hz	64.9	○	○	○
	75Hz	67.5	○	○	○
	85Hz	77.1	○	○	○
	100Hz	91.3	○	○	○
	120Hz	111.2	○	○	○
	140Hz	131.3	○	○	○
	144Hz	135.2	○	○	○
	150Hz	141.4	○	○	○
	170Hz	162.9	○	○	○
	200Hz	194.9	○	○	○
	1280 x 960	60Hz	60.0	○	○
70Hz		69.9	○	○	○
72Hz		72.1	○	○	○
75Hz		75.2	○	○	○
85Hz		86.0	○	○	○
100Hz		101.7	○	○	○
120Hz		123.5	○	○	○
140Hz		145.1	○	○	○
144Hz		150.5	○	○	○
150Hz		157.2	○	○	○
170Hz		179.8	○	○	○

V. 解像度一覧表

V. 解像度一覧表

解像度	垂直 周波数	水平 周波数	色数		
			8ビット = 256色 Standard	16ビット = 65K色 High Color	32ビット = 16.7M色 True Color
1280 x 1024	60Hz	64.0	○	○	○
	70Hz	74.6	○	○	○
	72Hz	76.8	○	○	○
	75Hz	80.0	○	○	○
	85Hz	91.3	○	○	○
	100Hz	108.5	○	○	○
	120Hz	131.7	○	○	○
	140Hz	155.9	○	○	○
	144Hz	159.6	○	○	○
	150Hz	167.3	○	○	○
170Hz	191.8	○	○	○	
1600 x 900	60Hz	55.9	○	○	○
	70Hz	65.6	○	○	○
	72Hz	67.5	○	○	○
	75Hz	70.5	○	○	○
	85Hz	80.4	○	○	○
	100Hz	95.3	○	○	○
	120Hz	115.4	○	○	○
	140Hz	136.8	○	○	○
	144Hz	140.4	○	○	○
	150Hz	146.8	○	○	○
1600 x 1200	60Hz	75.0	○	○	○
	70Hz	87.5	○	○	○
	72Hz	90.1	○	○	○
	75Hz	94.0	○	○	○
	85Hz	106.1	○	○	○
	100Hz	127.5	○	○	○
	120Hz	154.5	○	○	○
1920 x 1080	60Hz	67.1	○	○	○
	70Hz	78.7	○	○	○
	72Hz	81.1	○	○	○
	75Hz	84.6	○	○	○
	85Hz	96.4	○	○	○
	100Hz	113.9	○	○	○
1920 x 1200	60Hz	74.6	○	○	○
	70Hz	87.4	○	○	○
	72Hz	90.0	○	○	○
	75Hz	94.0	○	○	○
	85Hz	106.7	○	○	○
	100Hz	126.7	○	○	○
1920 x 1440	60Hz	89.4	○	○	○
	70Hz	104.9	○	○	○
	72Hz	108.5	○	○	○
	75Hz	112.5	○	○	○
	85Hz	129.4	○	○	○
2048 x 1536	60Hz	95.5	○	○	○
	70Hz	111.9	○	○	○
	72Hz	115.3	○	○	○
	75Hz	121.3	○	○	○

VI. トラブルシューティング

問題点	解決方法
ドライバwpインストール後、再起動すると、Windows 95/98がディスプレイの設定が間違っていると表示します。	<ul style="list-style-type: none">マザーボードのBIOS設定でAGPビデオカード用にIRQが確保されているか確認してください。ドライバをアンインストール後、再起動して、再インストールしてください。
高解像度・高リフレッシュレートに設定できません。	<ul style="list-style-type: none">解像度は、お使いのディスプレイの特性に依存します。ディスプレイの最大解像度・リフレッシュレートを確認してください。
DirectX や他のアプリケーションでAGPメモリが有効になりません。	<ul style="list-style-type: none">Windows95OSR2.1以降をお使いください。DirectX 6.0以降をお使いください。チップセットに対応した正しいドライバ(VGARTD.VXD)をインストールしてください。マザーボードのBIOS設定で「AGP aperture size」を64MB以上に設定してください。
ゲームやアプリケーションで、3Dハードウェアアクセラレーションが有効になりません。	<ul style="list-style-type: none">3D機能は16または32ビットカラーで有効です。色数を16ビット(high color)または32ビット(true color)に設定してください。DirectXやOpenGLがインストールされているか確認してください。解像度を低くしてみてください。
「I-Base test」でAGPが有効になりません。	<ul style="list-style-type: none">Aladdin IV チップセット搭載のマザーボードをお使いの場合、「AGP execute mode」の代わりに「AGP Bus Master mode」に設定してください。
MPEGビデオ再生時の画質が悪い。	<ul style="list-style-type: none">ハードウェアアクセラレーション機能を用いるためには、DirectX 6以降が必要です。低い解像度や色数に設定変更してみてください。VGAまたはTVモードのどちらかに変更してください。
USB/ IEEE1394 CCDカメラでビデオセキュリティが使えません。	<ul style="list-style-type: none">ビデオセキュリティは現在ビデオカードのS-VHSまたはコンジット入力からの映像のみ使用できます。CCDカメラは、ビデオ出力タイプのもをお使いください。
ビデオセキュリティを使用するとハードディスクの空き容量がほとんどなくなります。	<ul style="list-style-type: none">ビデオセキュリティを「never stop」モードで使用する場合には注意が必要です。一時ファイルに大きな容量を必要としますので、ハードディスクに十分な空き容量が必要です。十分な空き容量がない場合は警告が表示されます。

VI. トラブルシューティング

ビデオセキュリティのパスワードを忘れてしまいました。

・パスワードは、ビデオセキュリティをアンインストールして再インストールしても以前のものが有効になっています。オリジナルのパスワードを入力する以外に、これを解除する方法はありません。パスワードは、忘れないように紙に書き留めておくことをお勧めします。