

# ELSA グラフィックボード ユーザーズマニュアル

## 2004 ELSA JAPAN

本マニュアルに記載されている情報は細心の注意を持って編集してありますが、製品特性について保証するものではありません。ELSA の販売と納品に関する範囲についてのみ責任を負うものとします。

本製品に付属する文章およびソフトウェアを複製、配布する場合、ならびにコンテンツを使用する場合は、ELSA JAPAN から書面による許可を受けなければなりません。ELSA JAPAN は、技術開発の結果として、いかなる変更も行う権利を有しています。

本製品に関する全ての宣言および認証については、本製品の配布期間内にあつて使用可能な場合に限り、本マニュアルの付録に記載されています。

### 商標

- Microsoft, Windows, DirectX は、Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標です。
- AutoCAD および Autodesk は Autodesk, Inc の登録商標です。
- Windows, Windows NT, および Microsoft は Microsoft Corp. の登録商標です。
- OpenGL は Silicon Graphics, Inc. の登録商標です。
- このマニュアルは予告なしに変更されることがあります。このマニュアル中の技術情報の間違いまたは遺漏については、一切責任を負いません。

株式会社 エルザ ジャパン  
〒 105-0014  
東京都港区芝 3-42-10  
三田 UT ビル 3F

[www.elsa-jp.co.jp](http://www.elsa-jp.co.jp)

May 2004

---

# はじめに

このたびは、ELSA 製品をお買い上げ頂きありがとうございます。  
ます。

この ELSA グラフィックスボード ユーザーズマニュアルは、ELSA グラフィックスボードを利用するために必要な情報を提供します。このユーザーズマニュアルは、ユーザーの皆様が ELSA 製品を使用しているときに、可能な限り最高のサポートを提供するために、さまざまな部門から集められたスタッフが編集したものです。

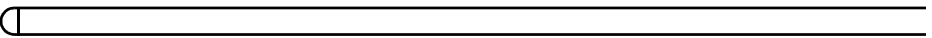
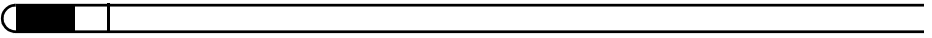
**詳細情報については、インターネットの  
[www.elsa-jp.co.jp](http://www.elsa-jp.co.jp) をご覧ください。**

ELSA グラフィックスボード ユーザーズマニュアルに関する質問や、テクニカル サポートを依頼したいときは、ELSA オンライン サービス ([www.elsa-jp.co.jp](http://www.elsa-jp.co.jp)) が 24 時間アクセス可能ですのでご利用ください。

## **このマニュアルの変更**

ELSA 製品は、継続的に開発が続けられています。そのため、このマニュアルに記載されている情報は、お客様への予告なしに変更されることがあります。あらかじめご了承ください。

---

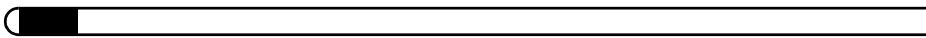


---

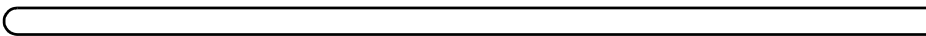
# 目次

<b>1 ELSA ディスプレイプロパティの設定</b> .....	<b>7</b>
1.1 インフォメーションタブ .....	8
1.2 画面調整 .....	9
1.3 ディスプレイタイミング .....	10
1.4 パフォーマンスと品質の向上 .....	11
1.5 カラー補正 .....	13
1.6 オーバーレイコントロールパネル .....	14
1.7 トラブルシューティング .....	15
1.8 パンコントロールパネル .....	16
1.9 リフレッシュレートの変更 .....	17
1.10 解像度の変更 .....	18
1.11 画面メニュー .....	20
1.12 nView .....	21
1.13 TV 設定 .....	22
1.14 デバイスの調整 .....	23
<b>2 nView マルチスクリーン設定</b> .....	<b>25</b>
2.1 nView の特徴 .....	25
2.2 nView のインストール .....	25
2.3 nView Desktop Manager .....	25
2.3.1 情報タブ .....	26
2.3.2 プロフィールタブ .....	27
2.3.3 ウィンドウタブ .....	28
2.3.4 アプリケーションタブ .....	29
2.3.5 デスクトップタブ .....	30
2.3.6 ユーザーインターフェースタブ .....	31
2.3.7 効果タブ .....	33
2.3.8 拡大縮小タブ .....	34
2.3.9 ホットキータブ .....	35
2.3.10 マウス .....	36
2.3.11 ツールタブ .....	37
<b>3 NVKeystone</b> .....	<b>38</b>
3.1 NVKeystone とは .....	38
3.1.1 NVKeystone を使用する .....	38
<b>4 Quadro シリーズ専用ユーティリティ</b> .....	<b>41</b>
4.1 OpenGL 対応アプリケーション設定 .....	41
4.2 その他の OpenGL プロパティ .....	43
4.3 AutoCAD 用ツール .....	44

---



4.3.1 AutoCAD 2000 用 POWERdraft .....	44
4.4 QuadroView .....	45
4.5 3ds MAX 用ツール .....	46
4.5.1 MAXtreme .....	46



# 1 ELSA ディスプレイプロパティの設定

ELSA ディスプレイプロパティパネルはディスプレイ設定とグラフィックスパフォーマンスのカスタマイズや、nView によるマルチスクリーン設定などを簡単に制御することができます。

画面のプロパティを起動します。次の順序でコマンドを選択します。  
(お使いの OS によりコマンド方法が異なる場合があります)

[スタート]→[コントロールパネル]→[画面]

『画面』アイコンをダブルクリックしてください。『画面のプロパティ』のウィンドウが開きます。『設定』タブをクリックすると図 1 のウィンドウが開きます。

『設定』タブには、モニタに合わせてグラフィックスボードを設定するオプションがあります。



『設定』タブでは、画面の解像度と画面の色を変更することができます。お使いのモニタに合った数値にしてください。

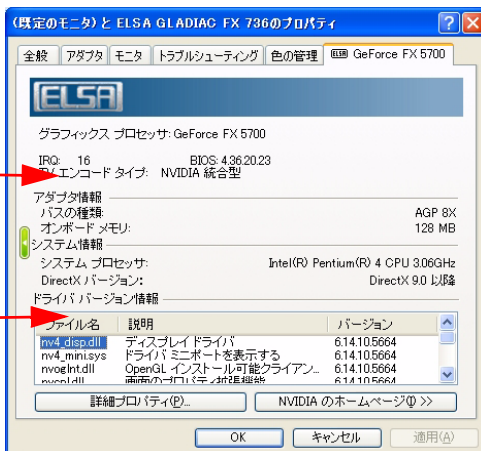
『詳細設定』ボタンをクリックすると、Windows 標準のオプションに加え、グラフィックスボードのパフォーマンスと nView の設定を行うことができます。

## 1.1 インフォメーションタブ

インフォメーションタブは、現在装着しているグラフィックスボードのハードウェアに関する情報が表示されます。

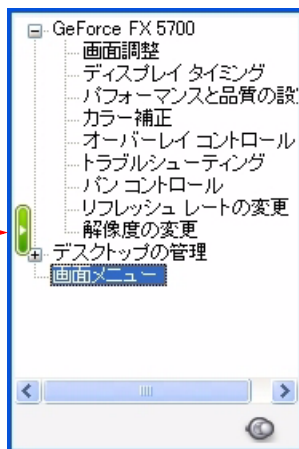
グラフィックスボードとお使いの PC の詳細情報が表示されます。

ディスプレイドライバや OpenGL ドライバのバージョンが表示されます。



『詳細プロパティ』ボタンをクリックすると、メディアセンターメニューが表示されます。メディアセンターメニューから、それぞれの設定パネルへアクセスすることができます。

最大化もしくは最小化することができます。



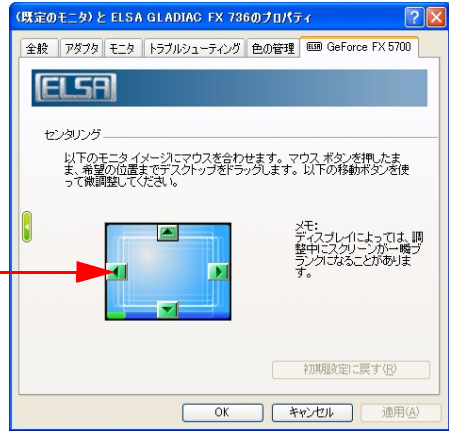


## 1.2

## 画面調整

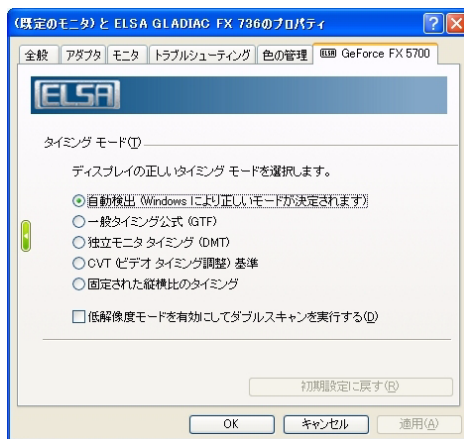
デスクトップの表示位置を調整します。ドラッグアンドドロップで希望の位置まで移動させ、移動ボタンを使って微調整してください。

上下左右のボタンをクリックして、画面整を行なってください。



## 1.3 ディスプレイタイミング

モニタとグラフィックスボードのタイミングを変更します。



- 自動検出  
既存設定です。正しいモニタ情報がモニタから直接送られてきません。
- 一般タイミング公式  
新しいモニタとディスプレイデバイスの大部分で使用されています。
- 独立モニタタイミング  
一部のモニタで使用される古い規格です。使用されるモニタが対応している場合に選択してください。
- CVT(ビデオタイミング調整) 基準  
2003年3月にVESA基準になる新しい規格です。高解像度をサポートします。
- 固定された縦横比のタイミング  
表示された画像に、モニタの縦横比ではなくモードの縦横比を強制維持させます。
- 低解像度モードを有効にしてダブルスキャンを実行する  
有効にすると、低解像度でのフルスクリーンを実行した際に、クオリティを向上させます。

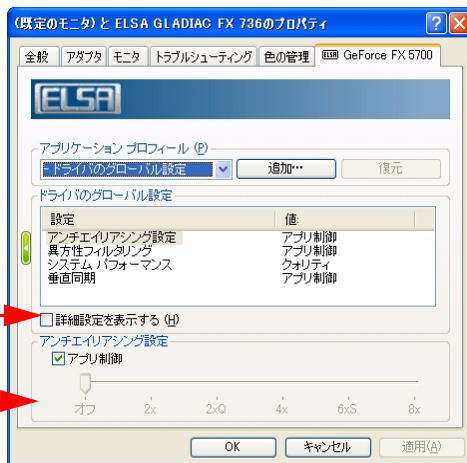
## 1.4

## パフォーマンスと品質の向上

使用するアプリケーションに合わせて、グラフィックス環境をカスタマイズすることができます。すでに用意されたプリセットからユーザー用のオリジナル設定もつくることができます。

有効にするとさらに細かい環境設定が可能になります

「ドライバのグローバル設定」選択した項目を、カスタマイズします。



## ドライバのグローバル設定

## ● アンチエイリアシング設定

アンチエイリアスの適用値を変更します。2XQ アンチエイリアスは GeForce3 チップ以降、4X アンチエイリアスは GeForce4 以降のチップを搭載したグラフィックスボードのみをサポートしています。

## ● 異方性フィルタリング

Mip マップフィルタリングのモードの1つで、表面がスクリーン平面に対して角度を持って位置する 3D オブジェクトのテクセルに発生する歪みを、補正する機能です。

## ● パフォーマンス

パフォーマンスの最適化設定をおこなうことができます。

## ハイパフォーマンス

アプリケーションの設定に依存して動作します。

## パフォーマンス

最適な状態で動作します。

## クオリティ

ドライバの設定に依存し動作します。

デフォルトは最適化になっています。

- **垂直同期**  
OpenGL の垂直同期処理方法を指定します。『常にオフ』は、すべてのアプリケーションで垂直同期が無効になります。アプリケーションによるコントロールを設定する場合は『初期設定ではオフ』『初期設定ではオン』のどちらかを選択してください。デフォルトは『初期設定ではオン』になっています。
- **Mip map を強制する**  
Mip マップとは、同一のオブジェクトでも近い場合は高解像度のテクスチャ、遠い場合は低解像度のテクスチャと使い分けることをいいます。その Mip マップ（テクスチャ）の品質を変更することができます。「なし」「2 線形」「3 線形」から選ぶことができます。
- **対応テクスチャクランプ**  
テクスチャクランプとは、テクスチャのボディ外になった場合のテクスチャ座標の処理方法を指定します。エッジにクランプするかイメージにクランプするか設定することができます。
- **拡張制限**  
アプリケーションとの互換性を保つ場合、ドライバ拡張ストリングをトリムします。
- **ハードウェアアクセラレーション**  
nView を使わずに OS のマルチモニタ機能を使用している際に、ハードウェア処理を加速させることができます。

## 1.5 カラー補正

調整スライダを使ってソースイメージとディスプレイデバイス出力の間で生じる輝度のばらつきを補正することができます。

すべてのチャンネル及び赤、緑、青を個々に、明るさ、コントラスト、ガンマを調整することができます。



- **デジタルバイブランス**  
カラーの分解とカラー濃度のコントロールを強化し、アプリケーションで明るく鮮明なイメージを表現します。

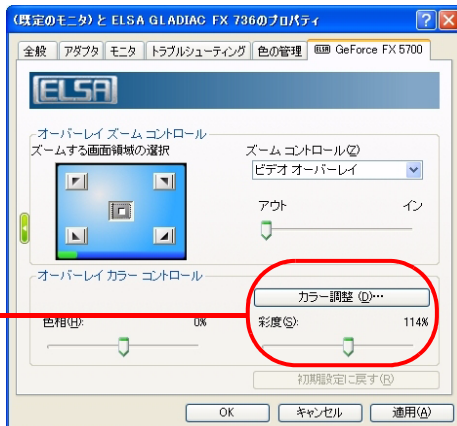


- **画像の鮮鋭化**  
画像全体をシャープにし、よりきれいに描画することができます。

## 1.6 オーバーレイコントロールパネル

オーバーレイ表示している部分の明るさ、コントラスト、色相、彩度、Zoomなどをコントロールすることができます。

明るさ、コントラスト、色相、彩度をスライドで変更することができます。



### オーバーレイズームコントロール

オーバーレイ表示している部分をズームすることができます。

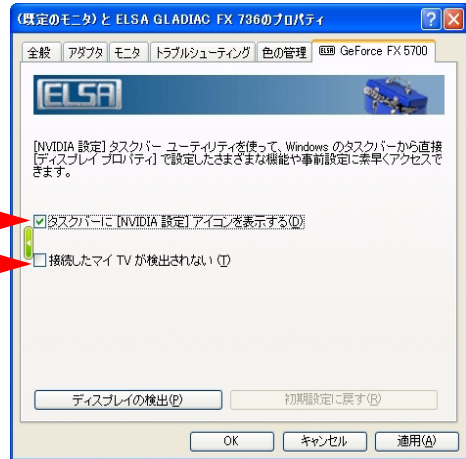
- **ズームする画面領域の選択**  
オーバーレイ表示をズームする際の領域を選択します。
- **ズームコントロール**  
マルチスクリーンのクローン表示を選択中にオーバーレイのズームするディスプレイを選択します。『ビデオミラーオーバーレイ』は操作中のディスプレイのオーバーレイ表示をズームコントロールします。『ビデオミラー』は、プライマリもしくはセカンダリに表示されているフルスクリーンオーバーレイ表示をズームコントロールします。『両方』は、両方のオーバーレイ表示をズームコントロールします。
- **オーバーレイカラーコントロール**  
オーバーレイ表示された部分のカラーを調整します。

## 1.7 トラブルシューティング

タスクバーに「NVIDIA Settings」アイコンを常駐させ「ディスプレイプロパティ」で設定したさまざまな機能にすばやくアクセスすることができます。

NVIDIA Settings の有効、無効を設定することができます。NVIDIA Settings の設定ボタンをクリックすることで、NVIDIA Settings を起動することができます。

TV モニタを認識しなかった場合、強制的に認識させます。



## 1.8 パンコントロールパネル

デスクトップをそれぞれの角度に回転することができます。

回転状況を確認することができます。

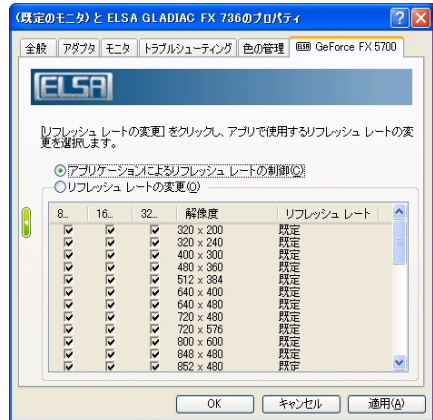


- **横 (0度回転)**  
回転を加えていない状態になります。デフォルトは横 (0度回転) になっています。
- **縦 (90度回転)**  
縦に 90度回転した状態になります。
- **反転して横 (180度回転)**  
横 (0度回転) から 180度回転した状態になります。
- **反転して縦 (270度回転)**  
縦 (90度回転) から 180度回転した状態になります。



## 1.9 リフレッシュレートの変更

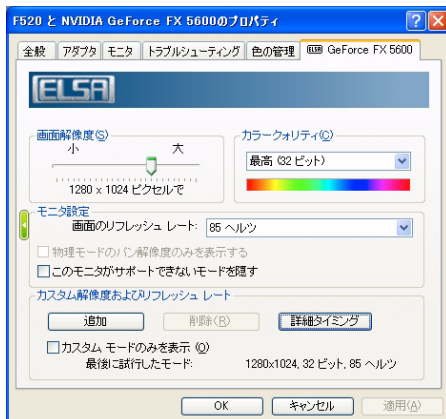
リフレッシュレートを色数または解像度で任意の値に設定することができます。



- **アプリケーションによるリフレッシュレートの制御**  
アプリケーション側で設定したリフレッシュレートを使用しません。
- **リフレッシュレートの変更**  
選択することで、色数または解像度で任意のリフレッシュレートを設定することができます。

## 1.10 解像度の変更

ユーザーが解像度のプリセットを作成することができます。これを使用することでご使用のモニタに合った表示モードで使用することができます。



### 画面解像度

スライダを使用して解像度を選択します。ユーザーが用意した解像度もこちらから選択して、使用します。

### カラークオリティ

使用する色数を変更します。

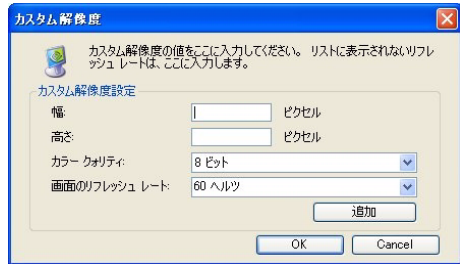
### モニタ設定

使用するリフレッシュレートを変更します。

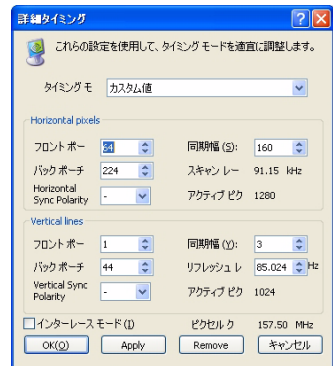
- **物理モードのパン解像度のみ表示する**  
選択すると、通常の Windows デスクトップモードより小さいモードを設定できます。これにより、ディスプレイの可視エリアを拡大表示をしたり、回転させるときに効果的です。
- **このモニタが使用できないモードを隠す**  
ディスプレイがサポートしていないモードを表示しないようにします。

## カスタム解像度およびリフレッシュレート

任意の解像度を作成することができます。



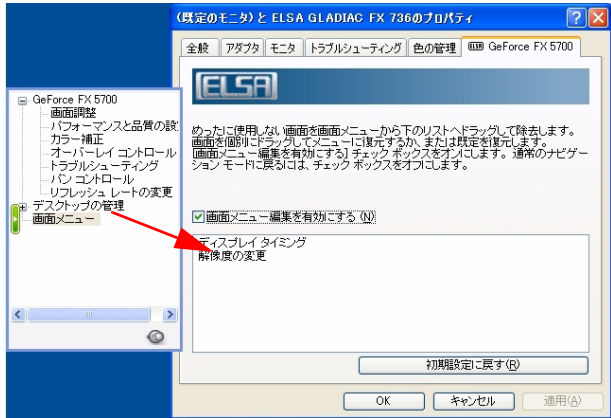
- **追加**  
解像度を追加します。下図のウィンドウが表示されるので、任意の数字を入力し、解像度を作成します。
- **削除**  
作成した解像度を削除します。
- **詳細タイミング**  
フロントポート、バックポートなど、さらに細かい設定がするウィンドウを開きます。



## 1.11 画面メニュー

あまり使用しない項目を除去することができます。

ドラッグアンドドロップしてメニューをカスタマイズします。

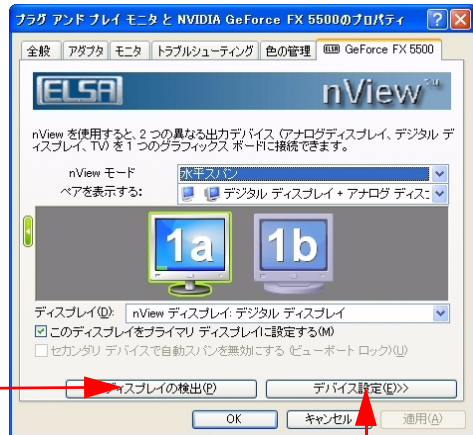


- **画面メニュー編集を有効にする**  
画面メニューを有効にします。有効にすると、ウィンドウがアクティブになるので、使用しない項目を移動させることが可能になります。
- **初期設定に戻す**  
クリックすると、初期状態へ戻ります。

## 1.12 nView

クローン、水平スパン、垂直スパン等のマルチスクリーンを使用するときに表示されます。プライマリディスプレイ、セカンダリディスプレイ、もしくはテレビモニタのデバイス設定ができます。

画面のプロパティを表示中などにディスプレイを接続した場合は、ディスプレイの検出をクリックしてください。



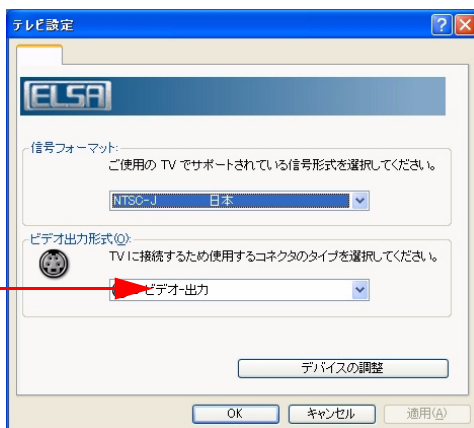
### nView モード

- 標準 ..... シングルモニタを使用する設定。
- 水平スパン ..... モニタを横に並べたマルチモニタ設定。
- クローン ..... 一枚の絵をマルチモニタ設定。
- 垂直スパン ..... モニタを縦に並べたマルチモニタ設定。
- DualView.....DualView によるマルチモニタ環境を構築します。

## 1.13 TV 設定

TV 出力時に使用するデバイスを選択します。

使用する環境に合わせて、設定を変更してください。

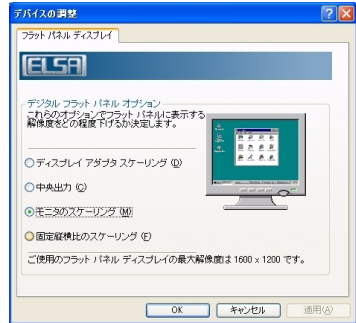


TV 出力する際は、テレビとグラフィックスボードを接続端子で装着確認後、「信号フォーマット」と「接続」を設定してください。

## 1.14

## デバイスの調整

## フラットパネルディスプレイ



- **ディスプレイアダプタスケーリング**  
フラットパネルにフィットするように拡大縮小します。
- **中央出力**  
サイズをそのままに中央に配置します。
- **モニタスケーリング**  
フラットパネルのピクセルストレッチ方式を使用します。
- **固定縦横比のスケーリング**  
縦横比を維持したまま、中央に配置します。

## TV 出力

スライダを使用して、調整します。







## 2 nView マルチスクリーン設定

### 2.1 nView の特徴

nView とは、新しいマルチスクリーン環境を簡単に構築するソフトウェアです。すべての機能は、カスタマイズ化が可能でユーザーの生産性を高めることができます。

### 2.2 nView のインストール

nView のインストールとセットアップ方法について説明します。

nView をインストールするには、ELSA グラフィックスボードのドライバインストールを行ってください。ドライバインストール方法は付属の『インストールガイド』をご覧ください。

モニタを 2 台接続した状態でドライバのインストールが無事に終了すると、自動で nView のセットアップウィザードが立ち上がります。

nView はユーザーがマルチスクリーンを素早く、適切に設定することができる『セットアップウィザード』を搭載しました。この『セットアップウィザード』により、ユーザーは直感的なメニューを使って簡単に nView の機能を設定することができます。

1 項目から 11 項目があり、それぞれの項目に機能の説明があります。ユーザーにあったデスクトップ拡張機能を設定してください。

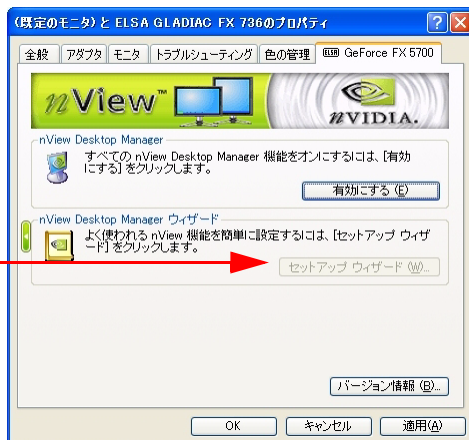
### 2.3 nView Desktop Manager

ユーザーは、デスクトップを視覚的に見やすく整理することはできませんが、同時に複数のウィンドウを開くと作業スペースが乱雑になることがあります。このような問題を解決してくれるのが nView Desktop Manager です。

### 2.3.1 情報タブ

グラフィックスボードのドライババージョンなどの情報が表示されます。

nView ウィザードを開始することができます。



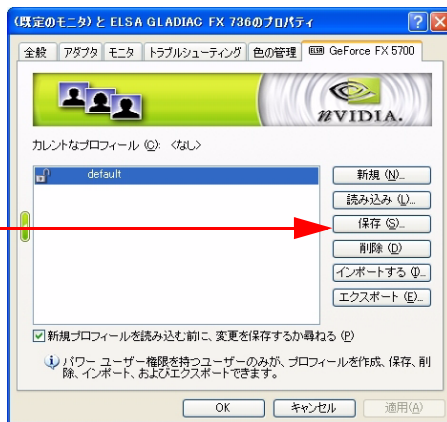
### nView Desktop Manager を有効にする

nView Desktop Manager の有効、無効

## 2.3.2 プロフィール タブ

nView のデスクトップ設定を保存して、再利用したりすることができます。プロフィールの作成、保存、または削除ができるのは管理者のみです。

プロフィールの読み込み、保存、新規作成、削除ができます。

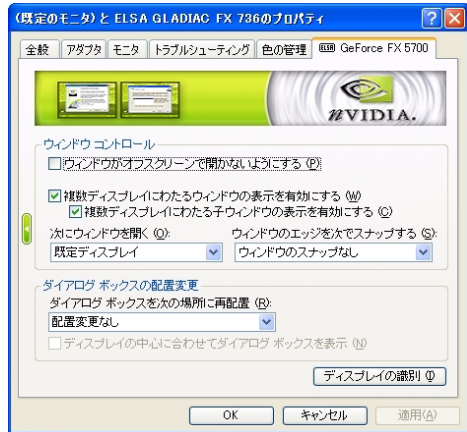


### プロフィールの読み込みと保存にディスプレイ設定を含める

有効にするとプロフィール設定にディスプレイ設定を含めることができます。

## 2.3.3 ウィンドウ タブ

マルチモニタを使用中に、ウィンドウやダイアログボックスの表示位置のコントロール、メニューにnView オプションを表示するオプションができます。



### ウィンドウコントロール

- **ウィンドウがオフスクリーンで開かないようにする**  
オフスクリーンでウィンドウがひらかないようになります。
- **複数モニタにわたるウィンドウの表示を有効にする**  
水平スパン、垂直スパンを選択時、ウィンドウが複数モニタにまたがって表示するのを許可します。デフォルトは有効になっています。
- **複数モニタにわたる子ウィンドウの表示を有効にする**  
アプリケーション内の子ウィンドウが複数モニタにまたがって表示するのを許可します。デフォルトは有効になっています。

### ダイアログ ボックス コントロール

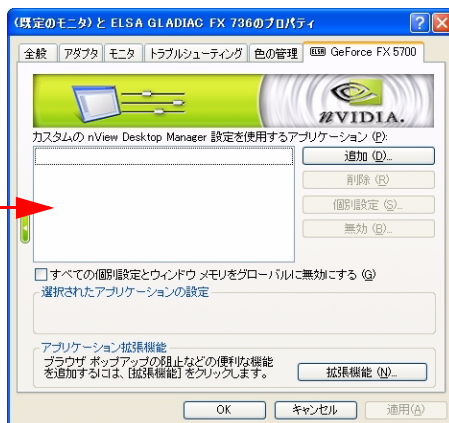
- **ダイアログ ボックスの再配置を有効にする**

ダイアログボックスの位置を変更します。位置は3つから選択することができます。『モニタに移動する』、『カーソルのあるモニタに移動する』、『アプリケーションのモニタに移動する』、『ダイアログを中心の中心に移動する』。デフォルトは『アプリケーションのモニタに配置』になっています。

## 2.3.4 アプリケーションタブ

nView の設定をアプリケーションごとに設定することができます。

追加したアプリケーションまたはウィンドウクラスがリスト化されます。



- **アプリケーションの追加**

個別に設定するアプリケーションを追加します。

- **追加**

個別に追加するウィンドウクラスを追加します。

- **削除**

追加したアプリケーションまたはウィンドウクラスをリストから削除します。

- **個々の設定**

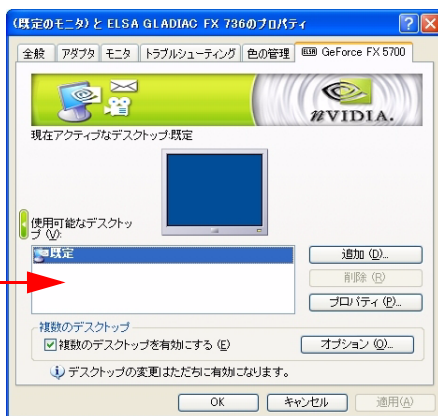
追加したアプリケーションの nView 設定を変更します。

- **無効**

## 2.3.5 デスクトップタブ

最大 32 個のデスクトップを作成することができます。各デスクトップは、通常のデスクトップと同じように、壁紙の設定やアプリケーションの起動などを行うことができます。デスクトップの切り替えは、エクスプローラ上やホットキー、メニューリストからアクセスできます。

追加したデスクトップがリスト化されます。



- **追加**

デスクトップを追加します。

- **削除**

選択しているデスクトップを削除します。

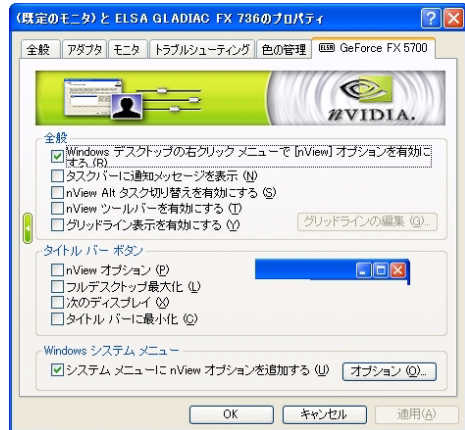
- **プロパティ**

選択しているデスクトップのプロパティを変更します。

## 2.3.6

## ユーザーインターフェースタブ

インターフェースの拡張オプションをコントロールすることができます。



## 一般

- デスクトップの右クリックメニューで [nView] オプションを有効にします。

右クリックのメニューから nView Desktop Manager へアクセスすることができます。デフォルトは有効になっています。

- タスクバーに通知メッセージを表示

nView が機能を無効にする必要がある場合に、タスクバーにバルーンメッセージを表示します。デフォルトは無効になっています。

- nView Alt タスク切り替えを有効にする

Alt タスクの切り替えの有効、無効。デフォルトは無効になっています。

- nView ツールバーを有効にする

nView 用のツールバーが表示されます。

- グリッドライン表示を有効にする

グリッドを表示させ、ウィンドウやダイアログを吸着させることができます。

## ウィンドウとアプリケーション

- **nView オプション表示ボタン**

ウィンドウのタイトルバーにウィンドウをアイコン化するためのボタンを表示します。デフォルトは無効になっています。

- **フルデスクトップ最大化**

タイトルバーに最大化ボタンを追加します。デフォルトは有効になっています。

- **次のディスプレイ**

タイトルバーにとなりのディスプレイへ移動するためのボタンを追加します。

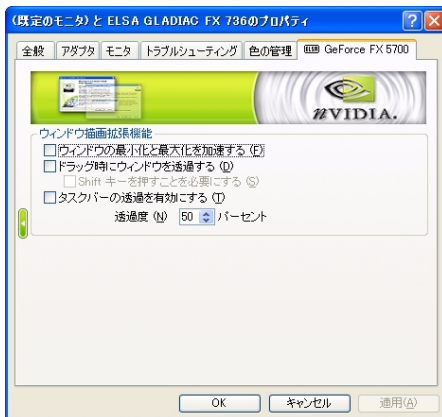
- **タイトルバーへの最小化ボタン**

タイトルバーに最小ボタンを追加します。デフォルトは無効になっています。



## 2.3.7 効果タブ

ウィンドウの操作を拡張することができます。



### ウィンドウ描画拡張機能

- ウィンドウの最大化を加速する

ウィンドウの最大化、復元操作が高速になります。デフォルトは無効になっています。

- ドラッグ時にウィンドウを透過にする

複数のウィンドウを起動中に効果的です。デフォルトは無効になっています。

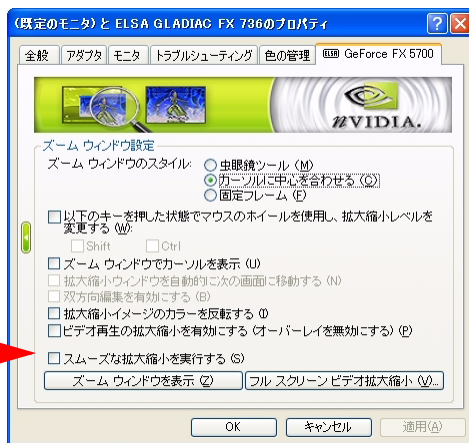
- タスクバーのトランスペアレンシーを有効にする

タスクバーを透過します。デフォルトは無効になっています。

## 2.3.8 拡大縮小タブ

独立ウィンドウを立ち上げて、部分を拡大することができます。

拡大縮小ウィンドウを立ち上げます。



### 拡大縮小ウィンドウのスタイル

#### ● ズームウィンドウのスタイル

ズームスタイルを変更します。

#### ● 以下のキーを押した状態でマウスのホイールを使用し、拡大縮小レベルを変更する。

マウスのスクロールボタンと shift もしくは Ctrl で拡大縮小が可能になります。

#### ● ズームウィンドウでカーソルを表示

カーソルに中心を合わせるもしくは固定フレームが選択されている場合のみ、拡大縮小ウィンドウでカーソルを表示の有効、無効が可能です。

#### ● 拡大縮小ウィンドウを自動的に次の画面に移動する

カーソルに中心を合わせるが有効の場合のみ使用可能になります。

#### ● 双方向編集を有効にする

拡大、固定フレームが選択されている場合のみ、拡大縮小ウィンドウ内の編集の有効、無効が可能です。

#### ● 拡大縮小イメージのカラーを反転する

カラーの反転をします。

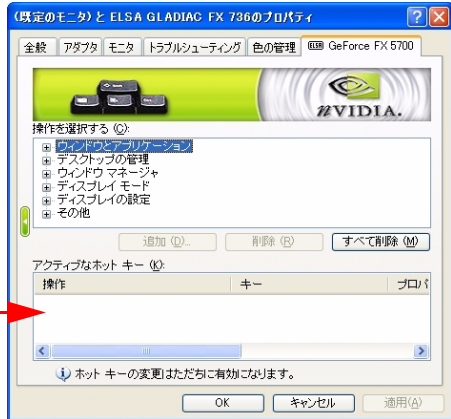
#### ● ビデオ再生の拡大縮小を有効する (オーバーレイを無効にする)

ビデオの拡大縮小を可能にします。

### 2.3.9 ホットキー タブ

nView の操作をすべてキーボードのキーに割り当てることができません。設定したホットキーは、すべてリストに追加され、いつでも変更することができます。

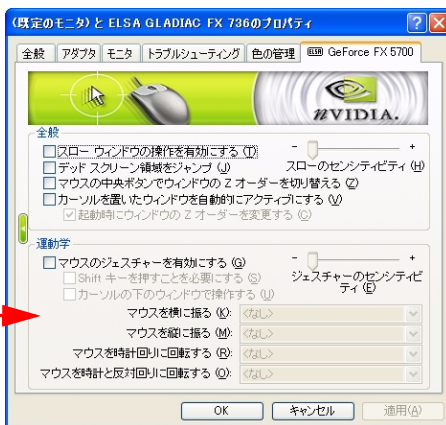
ホットキーのリストをみる  
ことができます。



## 2.3.10 マウス

マウスの動作を拡張することができます。

ホットキーのリストをみる  
ことができます。



### 全般

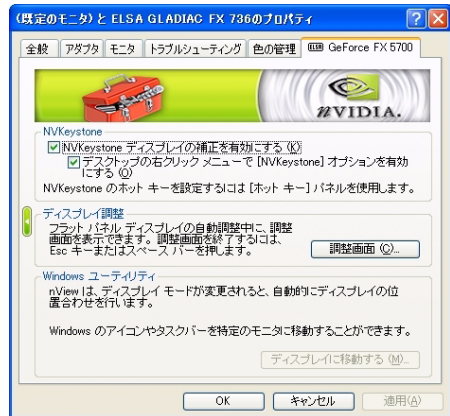
- スローウィンドウの操作を有効にする
- デッドスクリーン領域をジャンプ
- マウスの中央ボタンでウィンドウのZオーダーを切り替える
- カーソルを置いたウィンドウを自動的にアクティブにする

### 運動学

- マウスのジェスチャーを有効にする

有効にすると、ジェスチャーの動作が可能になります。また、拡張オプションのカスタマイズが有効になります。

## 2.3.11 ツールタブ



### NVKeystone

#### ● NVKeystone ディスプレイの補正を有効にする

プロジェクトを使用する際に発生する台形の歪みを補正することができるキーストン効果を有効にするユーティリティを使用可能にします。デフォルトは有効になっています。

#### ● デスクトップの右クリックメニューで [NVkeystone] オプションを有効にします。

[NVkeystone] へのアクセスが簡単になります。デフォルトは有効になっています。

### ディスプレイ調整

#### ● 調整画面

モニタのテストパターンを表示します。これによりディスプレイを最適な状態にすることができます。

### Windows ユーティリティ

#### ● ディスプレイを自動的に位置を合わせる

マルチモニタ使用中、複数のモニタを自動的に位置合わせし、小さなピクセルギャップを除去することができます。デフォルトは無効になっています。

## 3 NVKeystone

### 3.1 NVKeystone とは

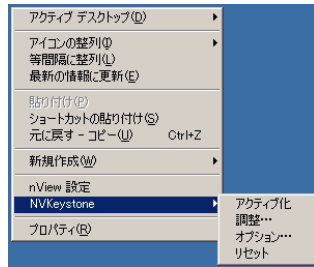
プロジェクトを使用する際に発生する台形の歪みを補正することができる、キーストン効果を有効にするユーティリティです。マウスによる歪み調節が可能です。



※ NVKeystone を正常に動作させるには、DirectX8.0 以上が必要です。また、Dualview を使用している場合、正常に動作しない場合があります。

#### 3.1.1 NVKeystone を使用する

nView Desktop Manager のセットアップウィザードが完了すると自動的に右クリックメニューに追加されます。



- **アクティブ化**

NVKeystone をアクティブにします。

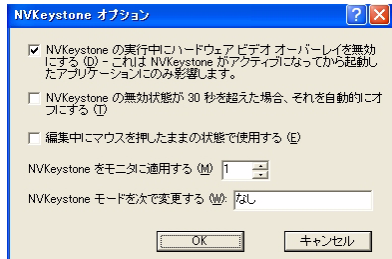
- **調整**

調整用のつまみが表示され、画面の歪みを調整することができます。



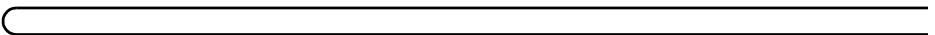
## ● オプション

NVKeystone の設定をカスタマイズします。



## ● リセット

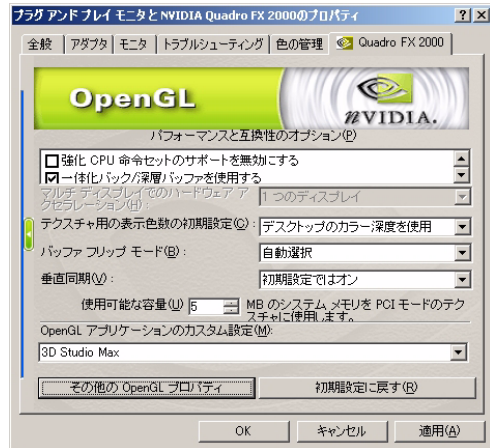
NVKeystone の調整をリセットします。





## 4 Quadro シリーズ専用ユーティリティ

### 4.1 OpenGL 対応アプリケーション設定



OpenGL のパフォーマンスに関するオプションと互換性オプション、PCI テクスチャのメモリ容量を変更することができます。

#### パフォーマンスと互換性オプション

##### ● 強化 CPU 命令セットのサポートを無効にする

一部の CPU では、グラフィックスプロセッサを補助する追加 3D 命令をサポートしています。このオプションにより、パフォーマンスの比較やトラブルシューティングを行う場合に便利になります。

##### ● 一体化バック / 深層バッファを使用する

複数のウィンドウを使用するアプリケーションでは、効率よくビデオメモリを使うことができ、パフォーマンスをアップすることができます。デフォルトはオンになっています。

##### ● 4 分割ステレオバッファを有効にする

OpenGL アプリケーションでステレオ表示が可能になり、ステレオシャッターグラスを使用することが可能になります。デフォルトはオフになっています。

##### ● オーバーレイを有効にする

OpenGL アプリケーションでオーバーレイ表示を使用することが可能になります。

デフォルトはオフになっています。

### ● テクスチャメモリを最大化する

テクスチャマップ用にできるだけ多くのメモリを確保することができます。テクスチャを使用しないアプリケーションでは、パフォーマンスが低下することがあります。デフォルトはオフになっています。

### ● OpenGL 対応テクスチャランプ動作を有効にする

OpenGL 用テクスチャランプを有効にします。デフォルトは無効になっています。

### マルチディスプレイハードウェア加速

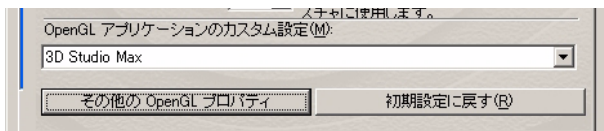
nView を使わずに OS のマルチモニタ機能を使用している際に、ハードウェア処理を加速させることができます。

### テクスチャ用のカラー深度の初期設定

アプリケーションが特定の表示色数のテクスチャを使用するかを決定します。『デスクトップのカラー深度を使用』では、Windows デスクトップが現在使用しているカラー深度のテクスチャを常に使用します。『常に 16bpp を使用』および『常に 32bpp を使用』オプションでは、デスクトップの設定を無視して、指定されたカラー深度のテクスチャを使用します。デフォルトは『デスクトップのカラー深度を使用』になっています。

### OpenGL アプリケーションのカスタマイズ設定

各 OpenGL アプリケーションにあった設定を選択することができます。カスタム設定アプリケーションは、以下のものがあります。



3D paint  
3ds max  
3D Studio Max/VIZ  
Ansys  
Arc/info  
Arc/View  
AutoCAD  
Cadcentre PDMS  
CATIA  
CINEMA 4D  
CDRS  
combustion  
ESPRI  
Helix  
I-DEAS Master Series  
ICEM Surf  
Light wave

I-DEAS Master Series  
ICEM Surf  
Maya / StudioTools  
Microstation  
NASTRAN.Patran  
OneSpace Designer  
Plat Designer,Imagineer  
Pro/ENGINEER  
Softimage|3D  
Softimage|XSI  
SolidDesigner  
Solid Edge  
Solidworks  
Thinkdesign Unigraphics  
Unigraphics

## 4.2 その他の OpenGL プロパティ

「パフォーマンスと互換性オプション」の「4 分割ステレオバッファを有効にする」をオンにする必要があります。



- **OpenGL でステレオを有効にする**

対応したアプリケーション上で OpenGL を使用したステレオ表示ができます。デフォルトはオンになっています。

- **ステレオディスプレイの設定**

使用するステレオ表示方法を選択します。3pin ステレオシャッターコネクタをご使用する場合は、「オンボード DIN コネクタを使用」を選択します。

- **視点スワップ (L と R を入れ替える)**

左右の表示順番を切り替えます。デフォルトはオフになっています。

- **OpenGL でオーバーレイを有効**

OpenGL でオーバーレイ表示を有効します。デフォルトはオフになっています。

## 4.3 AutoCAD 用ツール

AutoCAD 用に特別開発されたドライバや拡張機能を使用することにより、作業効率が大幅に向上することができます。

### 4.3.1 AutoCAD 2000 用 POWERdraft

POWERdraft は、Windows 版 AutoCAD の生産性を大幅に向上させる拡張ツールです。

- **POWERdraft ハードウェアレンダラ**

3D ビューをグラフィックスアクセラレーションで描画することで、通常の 2 倍上のパフォーマンスが可能になります。

- **SmartFocus**

ドライバウィンドウと AutoCAD ウィンドウの間でのフォーカスを切り替える煩わしさを解消することができます。

- **MagniView**

AutoCAD カーソルでトラックされた編集領域のビューを拡大ビューにより「ズームイン」表示します。

- **MultiView**

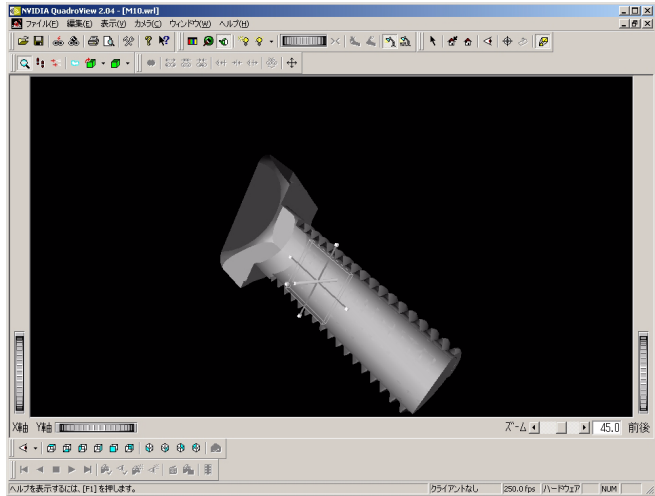
以前表示していた画像の履歴を構成し、画像の録画、再生を可能にします。

- **Cockpit**

現在使用しているビューポートを AutoCAD のスクロール領域内に縮小するときに、マウスを動かすだけでダイナミックにズームインしたりパンすることができます。

## 4.4 QuadroView

QuadroView はインストール済みの AutoCAD にシームレスに統合されており、CAD アプリケーションのデータベースに直接アクセスすることができます。また、OpenGL によるステレオ表示が可能です。

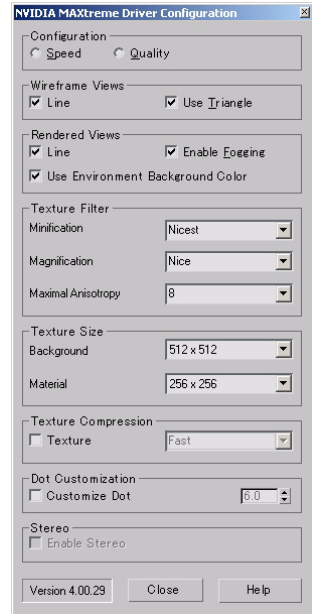


- AutoCAD のダイレクトサポート
- プレゼンテーション用および 3D ビューアとしてのスタンドアロン機能
- グローシェーディング、フラットシェーディング、陰線、ワイヤフレームなどの各種レンダリングモード
- 正射投影カメラ、パースカメラ
- ステレオ対応
- 3D 入力デバイス対応
- IV、VRML1.0、VRML2.0、BMP、TIFF、JPEG、RGB、PS などのインポート形式およびエクスポート
- カラー、素材、光源用の各種エディタ
- 断面部の操作
- 他の CAD プログラムへのファイルリンク
- オブジェクトフィルタ
- 細部の選択レンダリング（部分的ジオメトリ）
- 表示精度のコントロール

## 4.5 3ds MAX 用ツール

### 4.5.1 MAXtreme

3ds MAX シリーズの専用ドライバです。表示速度の高速化やフォグなどのリアルタイム表示が可能です。



- 膨大な数のオブジェクトを表示時のハイパフォーマンス
- Speed,Quality の 2 つのプリセットによるモード選択
- ワイヤフレームの描画選択
- バックカラーの表示
- フォグのリアルタイム表示
- テクスチャ表示の解像度選択
- バックグラウンドとマテリアルの各テクスチャ設定
- ステレオ表示サポート

3ds MAX のバージョンによっては、対応していない場合があります。最新の 3ds MAX と組み合わせる場合は、弊社 Web サイトをご参照の上、インストールしてください。