
คู่มือการใช้งาน

RADEON™ 8500/ RADEON™ 7500

รุ่น 1.0

หมายเลขประจำสินค้า 137-40297-10

หมายเหตุผลิตภัณฑ์

หมายเหตุผลิตภัณฑ์ MACROVISION

- A. เอกสารคำร้องเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์ว่าด้วยสิทธิบัตรแห่งสหรัฐอเมริกาเลขที่ 4,631,603, 4,577,216, 4,819,098, และ 4,907,093 อนุญาตสำหรับผู้ที่ใช้ที่สามารถดูได้แบบจำกัดเท่านั้น
- B. ในสื่อสิ่งพิมพ์ที่ให้มาพร้อมกับผลิตภัณฑ์ จะต้องตีพิมพ์หมายเหตุต่อไปนี้ไว้ในตำแหน่งที่เหมาะสม

ผลิตภัณฑ์นี้ได้รับความคุ้มครองว่าด้วยเรื่องลิขสิทธิ์ทางเทคโนโลยีตามกระบวนการของสำนักงานสิทธิบัตรแห่งสหรัฐอเมริกา และสิทธิว่าด้วยเรื่องทรัพย์สินทางปัญญา โดยถือเป็นทรัพย์สินของ Macrovision Corporation และเจ้าของลิขสิทธิ์รายอื่นๆ การใช้งานเทคโนโลยีที่ได้รับการคุ้มครองลิขสิทธิ์นี้จะต้องได้รับการยินยอมจาก Macrovision Corporation และจะต้องดำเนินการเพื่อใช้งานภายในครัวเรือน หรือในวงจำกัด เว้นแต่จะได้รับอนุญาตจาก Macrovision Corporation ห้ามดัดแปลงทางวิศวกรรมหรือแยกชิ้นส่วนผลิตภัณฑ์นี้เป็นอันขาด

สงวนลิขสิทธิ์ © 2001 โดย ATI Technologies Inc.:

ATI และ RADEON 8500/RADEON 7500 - ATI Technologies Inc.; Windows 98SE, Windows Millennium Edition, Windows NT4.0, Windows 2000 – Microsoft Corp.; VGA – International Business Machines Corp.

การปรับปรุงข้อมูลในเอกสาร

ATI ได้พัฒนาผลิตภัณฑ์และปรับปรุงข้อมูลในเอกสารอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้มั่นใจได้ว่าผลิตภัณฑ์ ATI ของท่านสามารถใช้งานได้มีประสิทธิภาพสูงสุด กรุณาตรวจสอบให้แน่ใจว่าท่านได้รับเอกสารที่ได้รับการปรับปรุงข้อมูลฉบับล่าสุด เอกสารของ ATI จะมีเนื้อหาเกี่ยวกับเคล็ดลับในการติดตั้ง/การกำหนดค่าที่เป็นประโยชน์ รวมทั้งข้อมูลเกี่ยวกับคุณสมบัติในการทำงานของผลิตภัณฑ์ ในการขอรับเอกสารที่ได้รับการปรับปรุงข้อมูลฉบับล่าสุดของผลิตภัณฑ์ของท่าน กรุณาเยี่ยมชมที่

<http://www.ati.com/online/docupdate>

มอนิเตอร์แบบหลายเครื่อง

ผลิตภัณฑ์ RADEON 8500/RADEON 7500 ของท่านสามารถแสดงผลแบบคู่ และสามารถแสดงผลทางหน้าจอโทรทัศน์โดยใช้การ์ดวิดีโอเพียงอันเดียว เทคโนโลยีใหม่ล่าสุดนี้จะสามารถเปลี่ยนวิถีทางการดูข้อมูลจากเครื่องคอมพิวเตอร์ รวมไปถึงการชมโทรทัศน์และภาพวิดีโอกราฟิกของท่านได้เป็นอย่างดี

RADEON 8500/RADEON 7500 ใช้ซอฟต์แวร์ HydraVision™ เพื่อสร้างเดสก์ท็อปการแสดงผลแบบหลายมอนิเตอร์ที่ไม่มีรอยต่อ มอนิเตอร์แบบหลายหน้าจอจะทำงานเสมือนเป็นพื้นที่การทำงานขนาดใหญ่อันเดียว แอปพลิเคชันเดี่ยวจะสามารถขยายขนาดตามจำนวนมอนิเตอร์ทั้งหมดที่เชื่อมต่ออยู่ได้ ในขณะที่ท่านอาจกำหนดให้แอปพลิเคชันใดแอปพลิเคชันหนึ่งแสดงผลอยู่บนมอนิเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่งก็ได้ ด้วยคุณสมบัตินี้ การแสดงภาพกราฟิกหรือวิดีโอของเครื่องคอมพิวเตอร์ของท่านจะมีประสิทธิภาพเหนือกว่าคุณสมบัติทั่วไป

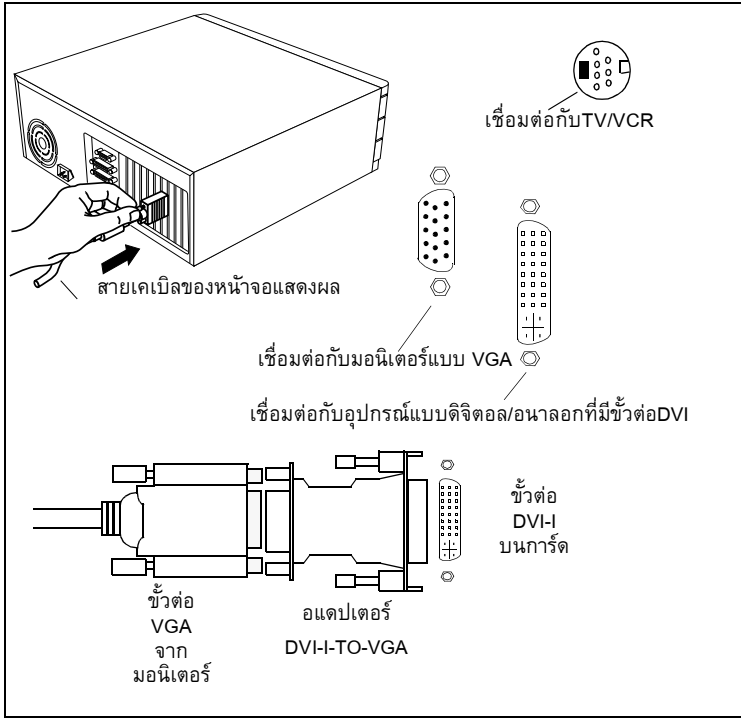
การเชื่อมต่อ RADEON 8500/RADEON 7500 เข้ากับมอนิเตอร์ของท่าน

RADEON 8500/RADEON 7500 สนับสนุนการใช้งานมอนิเตอร์ DVI-I เครื่องเดียว หรือมอนิเตอร์ VGA 2 เครื่อง โดยใช้แอดปเตอร์ DVI-I-to-VGA ที่ให้มาพร้อมกันนี้ ท่านสามารถใช้งานหน้าจอโทรทัศน์เพื่อขยายขนาดของเดสก์ท็อปของท่านได้ โดยใช้ขั้วต่อ S-Video

เสียบปลั๊กสายเคเบิลของมอนิเตอร์เข้ากับการ์ดของท่าน (ถ้าท่านกำลังรันมอนิเตอร์แบบหลายหน้าจอ ให้เชื่อมต่อสายเคเบิลเข้ากับขั้วต่อที่เหมาะสม) จากนั้น ให้เปิดเครื่องคอมพิวเตอร์และมอนิเตอร์

ในการเชื่อมต่อจอแบนเข้ากับ RADEON 8500/RADEON 7500 ให้ใช้ขั้วต่อ DVI-I ตามที่แสดงให้หน้าถัดไป ในการเชื่อมต่อมอนิเตอร์แบบ VGA เข้ากับขั้วต่อแบบ DVI-I ให้เสียบปลั๊กแอดปเตอร์ DVI-I-to-VGA เข้ากับขั้วต่อ DVI-I จากนั้นจึงเสียบปลั๊กสายเคเบิลของมอนิเตอร์ของท่านเข้ากับแอดปเตอร์

เมื่อท่านใช้งาน RADEON 8500/RADEON 7500 กับมอนิเตอร์หลายเครื่อง จะสามารถตั้งค่านิเตอร์เพื่อใช้เป็นเครื่องหลักได้เพียงเครื่องเดียวเท่านั้น ส่วนมอนิเตอร์เครื่องอื่นๆ จะถูกกำหนดให้เป็นมอนิเตอร์รอง



การกำหนดค่าการแสดงผล RADEON 8500/RADEON 7500

การกำหนดค่าการแสดงผล	ขั้วต่อที่ใช้	หมายเหตุ
มอนิเตอร์แบบ CRT	- ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขา - ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา (ที่มีตัวปรับต่อ DVI-I-to-VGA)	
มอนิเตอร์แบบ DFP	- ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา	
TV	- ขั้วต่อ s-video	
มอนิเตอร์แบบ CRT + TV	- ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขา + ขั้วต่อ s-video	หากเชื่อมต่อมอนิเตอร์แบบ CRT เข้ากับขั้วต่อ DVI-I ผ่านทางตัวปรับต่อ DVI-I-to-VGA การกำหนดค่านี้จะไม่ได้รับการสนับสนุน
มอนิเตอร์แบบ DFP + TV	- ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา + ขั้วต่อ s-video	
มอนิเตอร์แบบ CRT + ขั้วต่อ DFP	- ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขา + ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา	
มอนิเตอร์แบบ CRT + มอนิเตอร์แบบ CRT	- ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขา + ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา (ที่มีตัวปรับต่อ DVI-I-to-VGA)	
มอนิเตอร์แบบ CRT + มอนิเตอร์แบบ DFP + TV	- ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขา + ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา + ขั้วต่อ s-video	โปรดสังเกตว่าการเชื่อมต่อแบบนี้จะมีผลต่อการแสดงผลบนหน้าจออิสระที่แยกจากกัน โดยที่การแสดงผลอื่นจะ "เลียนแบบ" ภาพจากหน้าจอใดหน้าจอหนึ่ง
มอนิเตอร์แบบ CRT + มอนิเตอร์แบบ CRT + TV	ไม่ได้รับการสนับสนุนการกำหนดค่า	

แหล่งที่มา:

CRT - มอนิเตอร์แบบอนาล็อก (หลอดภาพที่ใช้ในโทรทัศน์) จะใช้ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขา ที่ใช้เป็นมาตรฐาน

DFP - มอนิเตอร์จอแบนแบบดิจิทัลจะใช้ขั้วต่อ DVI-I แบบ 24 ขา

- ขั้วต่อ DVI-I จะสามารถใช้กับมอนิเตอร์ที่ใช้ขั้วต่อ VGA แบบ 15 ขาได้ ผ่านทางตัวปรับต่อ DVI-I-to-VGA

- ขั้วต่อ s-video ที่อยู่บนแผงสามารถใช้กับขั้วต่อที่มีอยู่ได้ ผ่านทางตัวปรับต่อ s-video-to-composite

ส่วนควบคุมมอไนเตอร์แบบหลายเครื่อง

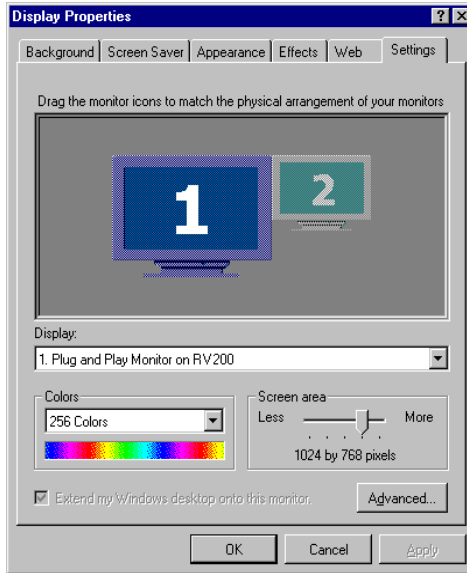


กรอบโต้ตอบสำหรับมอไนเตอร์แบบหลายเครื่องใน **Windows® 2000**

ส่วนควบคุมมอไนเตอร์แบบหลายหน้าจอ สำหรับ Windows® NT4.0/ Windows® 2000 สามารถพบได้ในแถบ Displays สำหรับ Advanced Settings ของ Display Properties การโต้ตอบนี้มีคุณลักษณะในการแสดงกราฟฟิคของแนวมอไนเตอร์ปัจจุบัน ท่านสามารถเปิดใช้งานและปิดการใช้งานมอไนเตอร์ได้โดยการดับเบิลคลิกที่เลขมอไนเตอร์ในกรอบแสดงรายการ ส่วนควบคุมมอไนเตอร์แบบหลายหน้าจอสำหรับ Windows® 98SE และ Windows® Me จะอยู่ในแถบ Settings ใน Display Properties จากแถบนี้ ท่านสามารถ เปิดใช้งานปิดการใช้งาน การแสดงผลแบบหลายมอไนเตอร์ ปรับความลึกของสี และความละเอียดในการแสดงผลของหน้าจอได้

ในการเปิดใช้งานหน้าจอแสดงผลรอง (สมมติว่ามีหน้าจอแสดงผลรองเชื่อมต่อกับ RADEON 8500/RADEON 7500) ของท่าน:

- 1 คลิกปุ่มขวาของเมาส์ที่มอนิเตอร์ที่ระบุเป็นหมายเลข “2”
- 2 คลิก “Enable” ในเมนูแบบเลื่อนลง
- 3 คลิก “OK”



กรอบโต้ตอบสำหรับการใช้งานมอนิเตอร์แบบหลายหน้าจอของ
Windows® 98SE/Windows® Me

ในการเปลี่ยนความละเอียดหรือความลึกของสี:

- 1 คลิกปุ่มซ้ายของเมาส์ที่มอนิเตอร์ที่ต้องการปรับค่าเพื่อใช้งานมอนิเตอร์เครื่องนั้นๆ
- 2 เปลี่ยนค่าความลึกของสีและความละเอียดในการแสดงผลตามต้องการในการเปลี่ยนตำแหน่งหน้าจอแสดงผล ให้คลิกและลากมอนิเตอร์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการ ตัวอย่างเช่น ท่านสามารถลากหน้าจอแสดงผลรองไปทางด้านซ้ายของหน้าจอแสดงผลหลักได้ โดยท่านสามารถกำหนดตำแหน่งหน้าจอแสดงผลรองไว้ทางด้านซ้ายหรือด้านขวาของหน้าจอแสดงผลหลักได้

หมายเหตุ

RADEON 8500/RADEON 7500 ช่วยให้ท่านสามารถขยายแบบ Ratiometric ได้ การขยายแบบ Ratiometric (หรือการปรับขนาดหน้าจอแบบดิจิทัล) จะขยายภาพความละเอียดต่ำให้เต็มหน้าจอที่มีการตั้งค่าความละเอียดสูงกว่าได้ อย่างไรก็ตาม การขยายแบบ Ratiometric จะใช้ได้กับหน้าจอแสดงผลหลักเท่านั้น ดังนั้น หากท่านตั้งค่าหน้าจอแบบ DFP เป็นหน้าจอแสดงผลรอง จะไม่สามารถเปิดใช้งานเดสก์ท็อปแบบขยายได้ และความละเอียดในการแสดงผลจะต่ำกว่าความละเอียดที่กำหนดเป็นค่าเริ่มต้นของมอนิเตอร์แบบ DFP จึงทำให้มอนิเตอร์แบบ DFP ตั้งค่าตามค่าเริ่มต้นในโหมดตรงกลาง

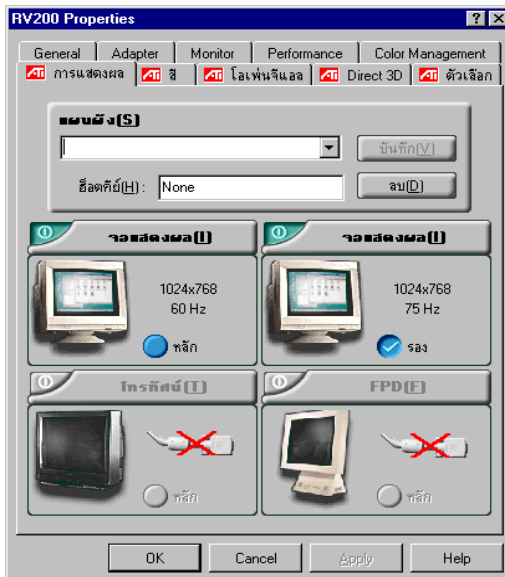
การกำหนดมอนิเตอร์แบบไดนามิกสำหรับ Windows® 98SE/ Windows® Me/Windows® NT4.0/Windows® 2000

นอกจากท่านจะไม่ต้องรีบูตเพื่อเปิดใช้งานหรือปิดการใช้งานการตั้งค่าแบบหลายมอนิเตอร์แล้ว ท่านยังสามารถเปลี่ยนการกำหนดหน้าจอแสดงผลหลักและรองได้โดยไม่ต้องรีบูตเครื่องด้วย

- 1 คลิกปุ่มขวาของเมาส์ที่เดสก์ทอป Windows® และคลิกที่ **Properties** จากเมนูแบบเลื่อนลง
- 2 เลือกแถบ **Settings**
- 3 คลิกที่ปุ่ม **Advanced**
- 4 เลือกแถบ **Displays**

หน้าต่างนี้จะแสดงหน้าจอแสดงผลที่ใช้งานอยู่ ปุ่มข้างๆ หน้าจอแสดงผลที่ใช้งานอยู่จะเป็นสีน้ำเงิน ปุ่มสีน้ำเงินที่ใช้งานอยู่จะมีคำว่า **“Primary”** หรือ **“Secondary”** อยู่ทางด้านข้าง

การคลิกที่ปุ่มสีน้ำเงิน (ในการกำหนดค่าหน้าจอแสดงผลแบบคู่) จะเป็นการกำหนดว่าหน้าจอใดเป็นหน้าจอแสดงผลหลัก และหน้าจอใดเป็นหน้าจอแสดงผลรอง การคลิกที่ **“Apply”** จะเป็นการเปิดใช้งานการเปลี่ยนแปลงของท่าน



**หมาย
เหตุ**

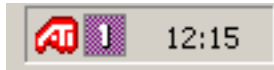
ภาพวางทับ (Video Overlay) จะช่วยให้ท่านสามารถดูภาพเคลื่อนไหวด้วยคอมพิวเตอร์ของท่านได้ อย่างไรก็ตาม ภาพวางทับจะมีเพียงภาพเดียวเท่านั้น และจะใช้ได้กับมอนิเตอร์หลักเท่านั้น RADEON 8500/RADEON 7500 ช่วยให้ท่านสามารถปรับเปลี่ยนมอนิเตอร์หลักในขณะชม DVD ได้

การใช้ HydraVision™ สำหรับ Windows® 98SE/Windows® Me

ระบบปฏิบัติการ Windows® 98SE และ Windows® Me ได้รับการออกแบบให้สามารถใช้งานกับมอเนออร์หลายเครื่องในระบบเดียว ซอฟต์แวร์ HydraVision ได้รับการออกแบบเป็นพิเศษสำหรับใช้งานกับ Windows® 98SE และ Windows® Me การติดตั้ง HydraVision™ จะใช้ Desktop Manager และสร้างกลุ่มโปรแกรมสำหรับซอฟต์แวร์จัดการการแสดงผลของ HydraVision™ ใน Windows®

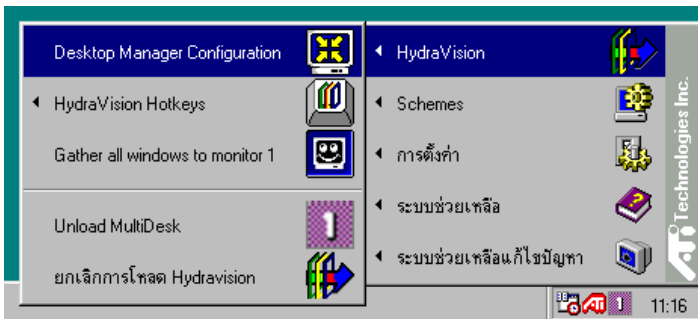
HydraVision™ และ Desktop Manager จะได้รับการเรียกให้ทำงานทุกครั้งที่ Windows® เริ่มการทำงาน การติดตั้ง HydraVision™ จะเพิ่มตัวเลือกเมนูเข้ากับไอคอน ATI

ไอคอน ATI และ MultiDesk



ไอคอน System Tray

คลิกเมาส์ที่ไอคอน ATI เพื่อเรียกใช้คุณสมบัติและวิธีใช้ของโปรแกรม หรือเพื่อยกเลิกการโหลด Desktop Manager ของ HydraVision™



การเรียกใช้ Desktop Manager ของ HydraVision™

Desktop Manager HydraVision™ ช่วยให้ท่านเปลี่ยนแปลงตัวเลือกการแสดงผลของท่านได้ ท่านสามารถเรียกใช้กรอบโต้ตอบ การจัดการเดสก์ท็อป และฮ็อตคีย์ โดยการคลิกที่แถบต่างๆ ใน Desktop Manager

มีปุ่มสี่ปุ่มที่ส่วนล่างของกรอบโต้ตอบแต่ละกรอบของ HydraVision™ : **OK**, **Cancel**, **Apply** และ **Help**

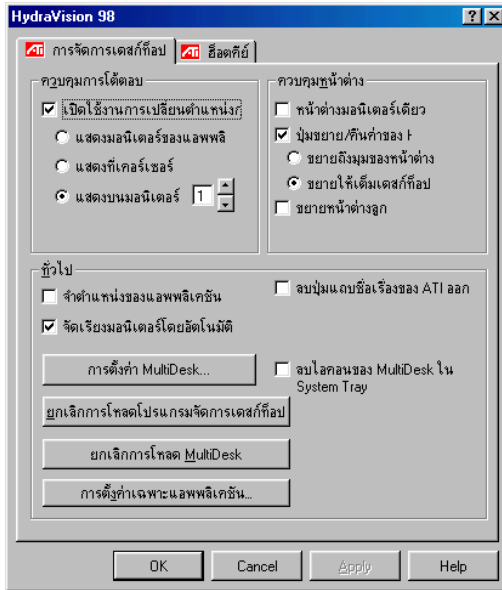
OK จะทำให้การเปลี่ยนแปลงที่คุณเลือกในกรอบโต้ตอบ HydraVision™ มีผลและออกจาก Desktop Manager การเปลี่ยนแปลงจะมีผลทันที เว้นแต่ท่านจะได้รับข้อความแจ้งให้เริ่มต้นการทำงานของคอมพิวเตอร์อีกครั้ง

Cancel จะยกเลิกการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดที่ท่านเลือกในทุกส่วนของ กรอบโต้ตอบ HydraVision™ และปิด Desktop Manager

Apply จะทำให้การเปลี่ยนแปลงของท่านมีผล โดยไม่ปิด Desktop Manager

Help จะเชื่อมต่อวิธีการใช้งานจากไฟล์ในเครื่องหรือแบบออนไลน์ HTML นอกจากนี้ ท่านยังสามารถดูวิธีใช้จากหน้าจอตามหัวข้อที่เกี่ยวข้องโดยการเลื่อนเมาส์ไปที่ข้อความสำหรับส่วนควบคุมแต่ละส่วน

ควบคุมการจัดการเดสก์ท็อป



กรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป

กรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป ช่วยให้ท่านกำหนดการทำงานของหน้าต่าง ฟ็อพ็อพและกรอบโต้ตอบต่างๆ ในสภาพแวดล้อมการทำงานแบบหลายมอนิเตอร์

ควบคุมการโต้ตอบ:

เปิดใช้งานการเปลี่ยนตำแหน่งการโต้ตอบ—เปิดหรือปิดการควบคุม เมื่อทำเครื่องหมายตัวเลือกนี้ ท่านสามารถเลือกกำหนดให้กรอบโต้ตอบปรากฏขึ้นที่มอนิเตอร์ของโปรแกรมประยุกต์หลัก (โปรแกรมประยุกต์หลัก คือ โปรแกรมประยุกต์ที่ทำให้เกิดกรอบโต้ตอบนั้น) หากไม่พบโปรแกรมประยุกต์หลักหรือมอนิเตอร์ที่เกี่ยวข้อง กรอบโต้ตอบจะแสดงที่มอนิเตอร์ 1 เป็นค่าที่กำหนดไว้ล่วงหน้า นอกจากนี้ท่านยังสามารถเลือกให้แสดงกรอบโต้ตอบที่มอนิเตอร์ซึ่งเคอร์เซอร์ทำงานอยู่ หรือให้แสดงที่มอนิเตอร์ใดมอนิเตอร์หนึ่งทุกครั้งก็ได้


ควบคุมหน้าต่าง:

หน้าต่างมอนิเตอร์เดียว—เมื่อทำเครื่องหมายตัวเลือกนี้ วินโดว์จะได้รับการปรับให้มีขนาดไม่เกินมอนิเตอร์เดียว วินโดว์ที่ได้รับการแบ่งออกเป็นส่วนใหญ่ จะได้รับการย้ายไปยังมอนิเตอร์ที่มีวินโดว์แสดงอยู่มากที่สุดโดยอัตโนมัติ

การจัดการปุ่มขยายใหญ่/คืนค่า HydraVision™—ให้ท่านควบคุมการทำงานของปุ่ม **Maximize** ของ Windows® เมื่อ HydraVision™ ทำงาน ปุ่มขยายใหญ่/คืนค่า HydraVision™ จะปรากฏขึ้นที่มุมด้านขวาบนของแถบชื่อโปรแกรมของท่าน การคลิกไอคอนนี้จะทำให้หน้าต่างที่ทำงานอยู่ขยายใหญ่ขึ้นในวิธีใดวิธีหนึ่งต่อไปนี้:

- ขยายถึงมุมของหน้าต่าง จะทำให้หน้าต่างขยายออกเต็มขนาดมอนิเตอร์ที่แสดงมุมด้านซ้ายบน และมุมด้านขวาล่างของหน้าต่าง
- ขยายให้เต็มเดสก์ทอป จะทำให้หน้าต่างขยายออกเต็มกลุ่มมอนิเตอร์ทั้งหมด

ขยายหน้าต่างลูก—ควบคุมหน้าต่างที่สร้างโดยโปรแกรมหลักไม่ให้แยกออกหลายมอนิเตอร์ (หน้าต่างลูกคือหน้าต่างที่อยู่ในหน้าต่างโปรแกรมหลัก) ความสามารถในการควบคุมหน้าต่างหลายหน้าต่างไว้ในมอนิเตอร์เดียวเมื่อขยายใหญ่ มีประโยชน์มากสำหรับการแก้ไขเอกสารหลายเอกสารพร้อมกันในโปรแกรมหลัก

 หมายเหตุ: ไอคอนแถบชื่อโปรแกรม HydraVision™ จะเปลี่ยนจากสี่เหลี่ยมจัตุรัสรูปเดียว เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กสองรูป เมื่อหน้าต่างอยู่ในสถานะขยายใหญ่ของ HydraVision™ การคลิกไอคอนอีกครั้ง จะคืนค่าหน้าต่างที่ใช้งานอยู่เข้าสู่สถานะที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเป็นสี่เหลี่ยมรูปเดียว

ทั่วไป:

จำตำแหน่งของแอปพลิเคชัน—ทำเครื่องหมายตัวเลือกนี้เพื่อ “จำ” ขนาด และตำแหน่งของหน้าต่างโปรแกรมเมื่อปิดโปรแกรม และใช้ค่าเหล่านี้ เมื่อเปิดโปรแกรมอีกครั้ง

จัดเรียงมอนิเตอร์โดยอัตโนมัติ—ใน Windows® 98SE และ Windows® Me ท่านสามารถกำหนดการจัดวางมอนิเตอร์ ได้จากรอบโต้ตอบ **Settings** ในกรอบโต้ตอบ **Display Properties** เมื่อท่านทำเครื่องหมายเลือกตัวเลือกนี้ HydraVision™ จะทำงานโดยไม่ใช้การจัดวางมอนิเตอร์ที่ผู้ใช้กำหนด หากมอนิเตอร์ไม่ได้รับการปรับอย่างเสมอกัน

☞ *หมายเหตุ: ส่วนควบคุมนี้จะทำงานก็ต่อเมื่อมอนิเตอร์ทั้งหมดทำงานที่ ความละเอียดเดียวกันและ เดสก์ท็อปของท่านได้รับการกำหนดค่าเป็นสีเหลือง ผืนผ้า (มอนิเตอร์อยู่เรียงกัน) เท่านั้น*

ลบปุ่มแถบชื่อเรื่องของ ATI ออก—ตัวเลือกนี้จะลบหรือคืนค่าปุ่มที่อยู่บนแถบชื่อโปรแกรมในโปรแกรมประยุกต์ที่ติดตั้งไว้

ลบไอคอนของ MultiDesk ใน System Tray—ตัวเลือกนี้จะลบหรือคืนค่าไอคอนของ MultiDesk ใน System Tray

การตั้งค่า MultiDesk—ปุ่มนี้จะให้ท่านกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของ MultiDesk ทั้งหมด ท่านสามารถเปิดใช้ ระบุใช้ และกำหนดชื่อเดสก์ท็อปที่ใช้งานอยู่ได้ดังนี้

โหลด/ยกเลิกการโหลดโปรแกรมจัดการเดสก์ท็อป—ปุ่มนี้จะคืนค่าหรือลบ Desktop Manager ของ HydraVision™ การยกเลิกการโหลด Desktop Manager จะทำให้การตั้งค่าส่วนแสดงผลกลับเป็นค่าเริ่มต้นของ Windows®98 SE และ Windows®Me ท่านควรเลือกตัวเลือกนี้ เมื่อท่านไม่ต้องการใช้ส่วนควบคุม กรอบโต้ตอบมอนิเตอร์และส่วนควบคุมหน้าต่าง หรือฮอตคีย์ใดๆ เท่านั้น

☞ *หมายเหตุ: MultiDesk จะไม่โหลดอีกครั้งโดยอัตโนมัติ เมื่อ Windows® เริ่มต้นการทำงานอีกครั้ง ท่านจะต้องโหลด MultiDesk อีกครั้งจาก Desktop Manager*

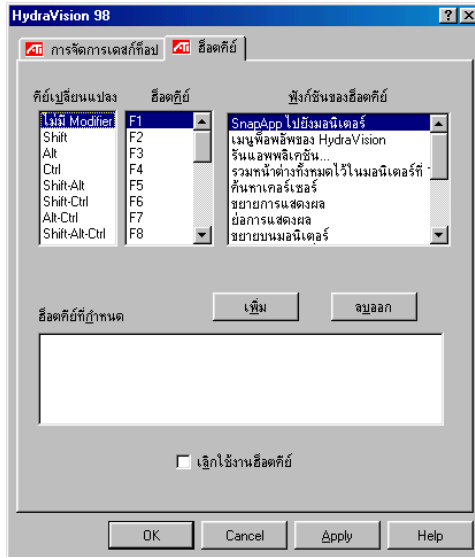
โหลด/ยกเลิกการโหลด MultiDesk — ปุ่มนี้จะคืนค่าหรือยุติการทำงานแบบหลายเดสก์ท็อป

☞ *หมายเหตุ: MultiDesk จะไม่โหลดอีกครั้งโดยอัตโนมัติ เมื่อ Windows® เริ่มต้นการทำงานอีกครั้ง ท่านจะต้องโหลด MultiDesk อีกครั้งจากกรอบโต้ตอบ Desktop Manager*

การตั้งค่าเฉพาะแอปพลิเคชัน—ปุ่มนี้ให้ท่านระบุ เปิดใช้ และปิดการใช้งานการตั้งค่าการจัดการเดสก์ท็อปสำหรับแอปพลิเคชันต่างๆ ท่านสามารถเรียกใช้การตั้งค่าเหล่านี้ได้โดยการคลิกที่ลูกศรชี้ลงของ HydraVision™ ในแถบชื่อโปรแกรม หรือโดยการคลิกปุ่ม **การตั้งค่าเฉพาะแอปพลิเคชัน** ในกรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป

☞ *หมายเหตุ: การตั้งค่าเหล่านี้จะมีผลเหนือการตั้งค่ารวมที่กำหนดในกรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป*

ควบคุมฮ็อตคีย์



การโต้ตอบฮ็อตคีย์

HydraVision™ ให้ท่านระบุหรือดัดฮ็อตคีย์สำหรับการทำงานทั่วไป เช่น การเริ่มต้นแอปพลิเคชัน การ snap แอปพลิเคชันไปยังมอนิเตอร์ที่กำหนด และ การเปลี่ยนความละเอียดการแสดงผล

☞ *หมายเหตุ:* ฮ็อตคีย์จะทำงานก็ต่อเมื่อ HydraVision™ ได้รับการติดตั้งและโหลดไว้แล้วเท่านั้น

สร้าง/ลบฮ็อตคีย์

ในการสร้างลำดับฮ็อตคีย์ตามต้องการ ให้เลือกคีย์เปลี่ยนแปลง (Shift, Alt ฯลฯ), ฮ็อตคีย์ และ การทำงานของฮ็อตคีย์ที่ท่านต้องการให้ลำดับคีย์นี้ปฏิบัติ คลิกเพิ่มเพื่อป้อนลำดับคีย์ใหม่ของท่าน ในกรอบรายการฮ็อตคีย์ที่กำหนด คลิก **Apply** เพื่อกระตุ้นการทำงานของฮ็อตคีย์ที่กำหนด

☞ *หมายเหตุ:* ATI แนะนำให้ใช้คีย์เปลี่ยนแปลงกับฟังก์ชันคีย์ใดๆ (F1, F2 ฯลฯ) ที่กำหนดเป็นฮ็อตคีย์ ซึ่งจะป้องกันการรบกวนการทำงานของปุ่มเหล่านี้ในโปรแกรมประยุกต์อื่นๆ

ในการลบอีตีดีย์ออกจากกรอบรายการอีตีดีย์ที่กำหนด ให้ทำเครื่องหมายอีตีดีย์, คลิก **ลบ** แล้วคลิก **Apply**

นอกจากนี้ท่านยังสามารถปิดการใช้งานอีตีดีย์ทั้งหมดที่อยู่ในกรอบรายการอีตีดีย์ที่กำหนด โดยการทำเครื่องหมายตัวเลือก เลิกใช้งานอีตีดีย์ ใกล้เคียงส่วนล่างของกรอบโต้ตอบอีตีดีย์

การใช้อีตีดีย์

ท่านสามารถใช้อีตีดีย์ใดๆ เมื่อใดก็ได้ จากโปรแกรมใดก็ได้ เพื่อเปลี่ยนแปลงการแสดงผลของท่าน

การทำงานของอีตีดีย์ที่สามารถใช้งานได้ มีดังนี้:

Snap App ไปยังมอเนเตอร์	ให้ท่านเคลื่อนย้ายหรือ “snap” หน้าต่างหรือกรอบโต้ตอบที่ใช้งานอยู่ จากมอเนเตอร์หนึ่งไปยังมอเนเตอร์อื่น เพื่อการจัดวางและการดูเนื้อหาเดสก์ท็อปอย่างรวดเร็ว
เมนูพ็อปอัพของ HydraVision™	ให้ท่านสามารถใช้งานส่วนควบคุม HydraVision™ ได้ทันที
รันแอปพลิเคชัน	ให้ท่านเริ่มต้นการทำงานของแอปพลิเคชันด้วยอีตีดีย์
รวมหน้าต่างทั้งหมดไว้ในมอเนเตอร์ที่ 1	ให้ท่านค้นหาแอปพลิเคชันที่ถูกซ่อนอยู่หรือเปิดไว้ แต่สูญหายไป ในมอเนเตอร์ที่ปิดการใช้งาน
ค้นหาเคอร์เซอร์	แสดงตำแหน่งเคอร์เซอร์ในเดสก์ท็อปที่มีการใช้งานหรือมีโปรแกรมเปิดอยู่มาก
เดสก์ท็อปถัดไป	เรียกใช้เดสก์ท็อปอื่นที่ใช้งานอยู่
ขยาย/ย่อการแสดงผล	ทำให้ความละเอียดของเดสก์ท็อปเพิ่มขึ้นหรือลดลง
ขยาย/ย่อบนมอเนเตอร์	ทำให้ความละเอียดของมอเนเตอร์ที่ใช้งานอยู่เพิ่มขึ้นหรือลดลง

MultiDesk

ซอฟต์แวร์ HydraVision™ สนับสนุนการทำงานแบบหลายเดสก์ทอป ด้วยคุณสมบัติ MultiDesk ท่านจะสามารถมองเห็นเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่เดสก์ทอปหนึ่งตลอดเวลา และสามารถมีเดสก์ทอปในแบ็คกราวด์ได้มากถึงแปดเดสก์ทอป เมื่อ MultiDesk ทำงาน ไอคอน MultiDesk ใน System Tray จะแสดงหมายเลขที่กำหนดให้กับเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่

☞ หมายเหตุ: MultiDesk ได้รับการติดตั้งพร้อมกับ HydraVision™ อย่างไรก็ตาม ท่านสามารถโหลด/ยกเลิกการโหลดการสนับสนุนเดสก์ทอปหลายเดสก์ทอป และ HydraVision™ ได้อย่างอิสระ

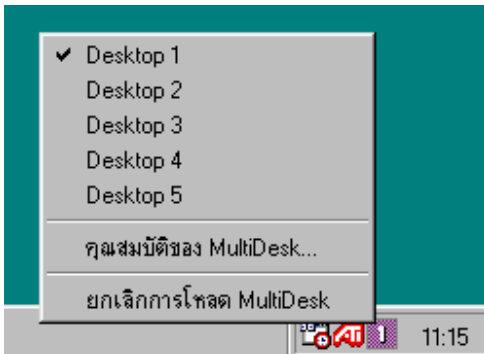
ไอคอน HydraVision™ MultiDesk



ไอคอน MultiDesk ใน System Tray

คลิกปุ่มขวาของเมาส์บนไอคอนนี้ เพื่อเรียกใช้ส่วนควบคุม MultiDesk นอกเหนือไปจากการเรียกใช้เดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่จาก System Tray แล้ว ท่านยังสามารถเรียกใช้เดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่ด้วยซอร์ตคัตฮ็อตคีย์อีกด้วย

☞ หมายเหตุ: ฮ็อตคีย์จะทำงานก็ต่อเมื่อ HydraVision™ ได้รับการติดตั้งและโหลดไว้แล้วเท่านั้น



เมนูพ็อปอัพของ MultiDesk


ในการสลับไปยังเดสก์ทอปอื่นที่กำหนดไว้ ให้เลือกหมายเลขเดสก์ทอปที่เหมาะสมจากเมนูพ็อปอัพ ในการเปิดใช้, ระบุจะใช้ และกำหนดชื่อเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่ ให้เลือก **คุณสมบัติของ MultiDesk** จากเมนูพ็อปอัพ ในการจัดเรียง แอปพลิเคชันภายในเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่ หรือเปิดใช้แอปพลิเคชันในเดสก์ทอปทั้งหมด ให้เลือก **จัดเรียง MultiDesk** จากเมนูพ็อปอัพ

คุณสมบัติของ MultiDesk ให้ท่านสามารถควบคุมเดสก์ทอป คลิปปุ่มขวาของเมาส์ที่แถบเดสก์ทอปเพื่อกำหนดให้เป็นเดสก์ทอปที่ใช้งาน ไม่ใช้งานหรือปิดการใช้งาน เดสก์ทอปที่ไม่ใช้งานอาจมีแอปพลิเคชันอยู่ แต่ปิดการใช้งานชั่วคราว เดสก์ทอปที่ปิดการใช้งานไม่สามารถมีแอปพลิเคชันใดๆ อยู่ หากเดสก์ทอปที่ใช้งานหรือเดสก์ทอปที่ไม่ใช้งานถูกปิดการใช้งาน ซึ่งเป็นเดสก์ทอปที่มีแอปพลิเคชันอยู่ แอปพลิเคชันนั้นจะได้รับการย้ายไปยังเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่โดยอัตโนมัติ

นอกจากนี้ท่านยังสามารถกำหนดชื่อเฉพาะให้กับเดสก์ทอปได้อีกด้วย ให้ดับเบิลคลิกแถบเดสก์ทอปที่ต้องการ แถบจะเปลี่ยนเป็นสีเทาและจะมีเคอร์เซอร์กระพริบปรากฏขึ้น ให้ป้อนชื่อใหม่ เมื่อท่านเปลี่ยนชื่อเดสก์ทอปแล้ว ให้คลิกที่แถบเพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง

เก็บไว้บนเดสก์ทอปทั้งหมด ให้ท่านกำหนดแอปพลิเคชันที่เลือกให้แสดงบนเดสก์ทอปทั้งหมด

ท่านสามารถลบการทำงานของ MultiDesk โดยการเลือก **ยกเลิกการโหลด HydraVision™ MultiDesk** จากเมนูพ็อปอัพของไอคอน ATI หรือ Desktop Manager

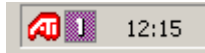
 หมายเหตุ: MultiDesk จะไม่โหลดอีกครั้งโดยอัตโนมัติ เมื่อ Windows® เริ่มต้นการทำงานอีกครั้ง ท่านจะต้องโหลด MultiDesk อีกครั้งจาก Desktop Manager

การใช้ HydraVision™ สำหรับ Windows® NT4.0/Windows® 2000

ซอฟต์แวร์ HydraVision™ ได้รับการออกแบบเป็นพิเศษสำหรับใช้งานกับ Windows® NT4.0 และ Windows® 2000 การติดตั้ง HydraVision™ จะเปิดใช้ Desktop Manager และสร้างกลุ่มโปรแกรมสำหรับซอฟต์แวร์จัดการการแสดงผลของ HydraVision™ ใน Windows®

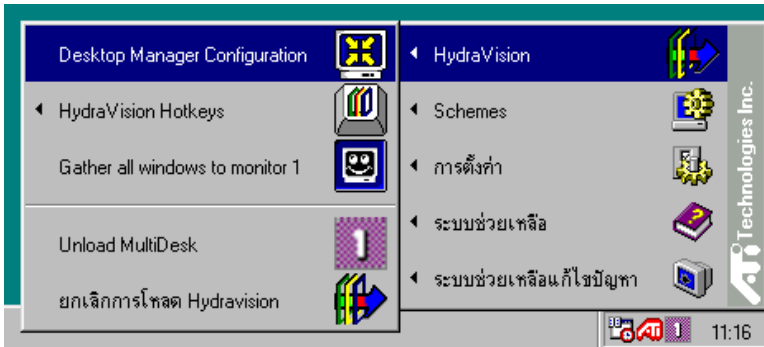
HydraVision™ และ Desktop Manager จะได้รับการเรียกให้ทำงานทุกครั้ง ที่ Windows® เริ่มการทำงาน การติดตั้ง HydraVision™ จะเพิ่มตัวเลือกเมนูเข้ากับไอคอน ATI

ไอคอน ATI และ MultiDesk



ไอคอน System Tray

คลิกเมาส์ที่ไอคอน ATI เพื่อเรียกใช้คุณสมบัติและวิธีใช้ของโปรแกรม หรือเพื่อยกเลิกการโหลด Desktop Manager ของ HydraVision™



การเรียกใช้ Desktop Manager ของ HydraVision™

Desktop Manager HydraVision™ ให้ท่านเปลี่ยนแปลงตัวเลือกการแสดงผลของท่านได้ ท่านสามารถเรียกใช้กรอบโต้ตอบ การจัดการเดสก์ท็อป และฮ็อตคีย์ โดยการคลิกที่แถบต่างๆ ใน Desktop Manager

มีปุ่มสี่ปุ่มที่ส่วนล่างของกรอบโต้ตอบแต่ละกรอบของ HydraVision™ : **OK**, **Cancel**, **Apply** และ **Help**

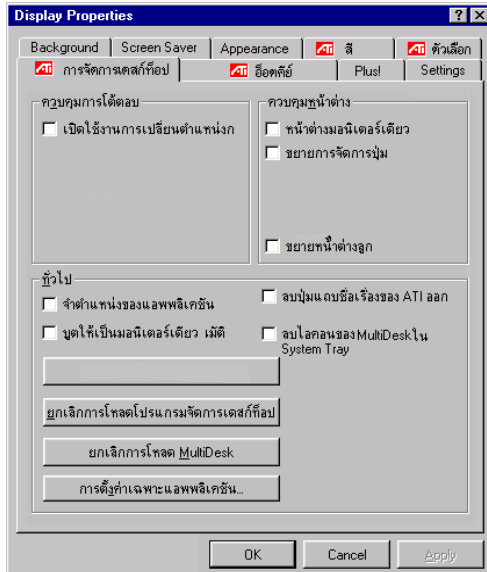
OK จะทำให้การเปลี่ยนแปลงที่คุณเลือกในกรอบโต้ตอบ HydraVision™ มีผลและออกจาก Desktop Manager การเปลี่ยนแปลงจะมีผลทันที เว้นแต่ท่านจะได้รับข้อความแจ้งให้เริ่มต้นการทำงานของคอมพิวเตอร์อีกครั้ง

Cancel จะยกเลิกการเปลี่ยนแปลงทั้งหมดที่ท่านเลือกในทุกส่วนของกรอบโต้ตอบ HydraVision™ และปิด Desktop Manager

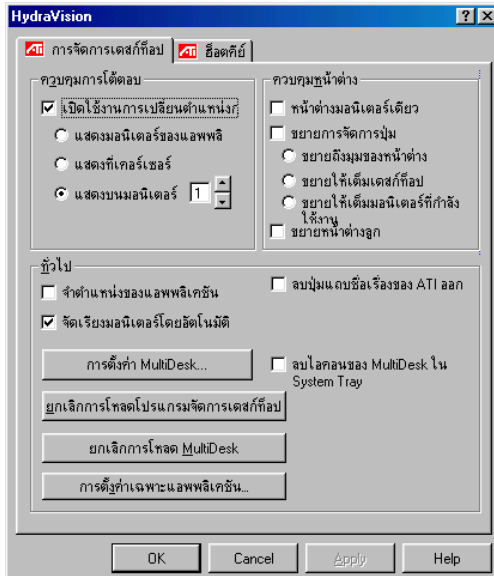
Apply จะทำให้การเปลี่ยนแปลงของท่านมีผล โดยไม่ปิด Desktop Manager

Help จะเชื่อมต่อกับวิธีการใช้งานจากไฟล์ในเครื่องหรือแบบออนไลน์ HTML นอกจากนี้ ท่านยังสามารถดูวิธีใช้จากหน้าจอตามหัวข้อที่เกี่ยวข้อง โดยการเลื่อนเมาส์ไปที่ข้อความสำหรับส่วนควบคุมแต่ละส่วน

ควบคุมการจัดการเดสก์ท็อป



การโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อปใน Windows NT4.0



การโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อปใน Windows 2000

กรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป ให้อ่านกำหนดการทำงานของหน้าต่าง
พ็อปอัพและกรอบโต้ตอบต่างๆ ในสภาพแวดล้อมการทำงานแบบหลายมอนิเตอร์

ควบคุมการโต้ตอบ:

เปิดใช้งานการเปลี่ยนตำแหน่งการโต้ตอบ—เปิดหรือปิดการควบคุม เมื่อทำ
เครื่องหมายตัวเลือกนี้ ท่านสามารถเลือกกำหนดให้กรอบโต้ตอบปรากฏ
ขึ้นที่มอนิเตอร์ของโปรแกรมประยุกต์หลัก (โปรแกรมประยุกต์หลักคือ
โปรแกรมประยุกต์ที่ทำให้เกิดกรอบโต้ตอบนั้น) หากไม่พบโปรแกรม
ประยุกต์หลักหรือมอนิเตอร์ที่เกี่ยวข้อง กรอบโต้ตอบจะแสดงที่มอนิเตอร์
1 เป็นค่าที่กำหนดไว้ล่วงหน้า นอกจากนี้ท่านยังสามารถเลือกให้แสดง
กรอบโต้ตอบที่มอนิเตอร์ซึ่งเคอร์เซอร์ทำงานอยู่ หรือให้แสดงที่มอนิเตอร์
ใดมอนิเตอร์หนึ่งทุกครั้งก็ได้

ควบคุมหน้าต่าง:

หน้าต่างมอนิเตอร์เดียว—เมื่อทำเครื่องหมายตัวเลือกนี้ วินโดว์จะ
ได้รับการปรับให้มีขนาดไม่เกินมอนิเตอร์เดียว วินโดว์ที่ได้รับการแบ่งออก
เป็นส่วนๆ จะได้รับการย้ายไปยังมอนิเตอร์ที่มีวินโดว์แสดงอยู่มากที่สุด
โดยอัตโนมัติ

การจัดการปุ่มขยายใหญ่ HydraVision™—ให้ท่านควบคุมการทำงาน
ของปุ่ม **Maximize** ของ Windows® เมื่อ HydraVision™ ทำงาน ปุ่ม
ขยายใหญ่/คืนค่า HydraVision™ จะปรากฏขึ้นที่มุมด้านขวาบนของแถบ
ชื่อโปรแกรมของท่าน การคลิกไอคอนนี้จะทำให้หน้าต่างที่ทำงานอยู่
ขยายใหญ่ขึ้นในวิธีใดวิธีหนึ่งต่อไปนี้:

- ขยายถึงมุมของหน้าต่าง จะทำให้หน้าต่างขยายออกเต็มขนาด
มอนิเตอร์ที่แสดงมุมด้านซ้ายบนและมุมด้านขวาล่างของหน้าต่าง
- ขยายให้เต็มเดสก์ท็อป จะทำให้หน้าต่างขยายออกเต็มกลุ่ม
มอนิเตอร์ทั้งหมด
- ขยายให้เต็มมอนิเตอร์ที่กำลังใช้งาน จะทำให้หน้าต่างขยายออก
เต็มมอนิเตอร์ปัจจุบัน

ขยายหน้าต่างลูก—ควบคุมหน้าต่างที่สร้างโดยโปรแกรมหลักไม่ให้แยกออกหลายมอนิเตอร์ (หน้าต่างลูกคือหน้าต่างที่อยู่ภายในหน้าต่างโปรแกรมหลัก) ความสามารถในการควบคุมหน้าต่างหลายหน้าต่างไว้ในมอนิเตอร์เดียวเมื่อขยายใหญ่ มีประโยชน์มากสำหรับการแก้ไขเอกสารหลายเอกสารเคียงข้างๆ กันในโปรแกรมหลัก

☞ **หมายเหตุ:** ไอคอนแถบชื่อโปรแกรม *HydraVision™* จะเปลี่ยนจากสี่เหลี่ยมจัตุรัสรูปเดียว เป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กสองรูป เมื่อหน้าต่างอยู่ในสถานะขยายใหญ่ของ *HydraVision™* การคลิกไอคอนอีกครั้ง จะคืนค่าหน้าต่างที่ใช้งานอยู่ เข้าสู่สถานะที่กำหนดไว้ล่วงหน้าเป็นสี่เหลี่ยมรูปเดียว

ทั่วไป:

จำตำแหน่งของแอปพลิเคชัน—ทำเครื่องหมายตัวเลือกนี้เพื่อ “จำ” ขนาด และตำแหน่งของหน้าต่างโปรแกรมเมื่อปิดโปรแกรม และใช้ค่าเหล่านี้เมื่อเปิดอีกครั้ง

บูตให้เป็นมอนิเตอร์เดียว—ทำเครื่องหมายตัวเลือกนี้เพื่อเปิดใช้มอนิเตอร์เดียวเท่านั้น เมื่อคอมพิวเตอร์เริ่มต้นการทำงาน อุปกรณ์อื่นๆ ที่เชื่อมต่ออยู่จะถูกปิดการใช้งาน **หมายเหตุ:** จะต้องเปิดใช้คุณสมบัติเดสก์ท็อปเพิ่มเติม ก่อนจะเริ่มต้นการทำงานของคอมพิวเตอร์อีกครั้ง

ลบปุ่มแถบชื่อเรื่องของ ATI ออก—ตัวเลือกนี้จะลบหรือคืนค่าปุ่ม ATI ที่อยู่บนแถบชื่อโปรแกรมในโปรแกรมประยุกต์ที่ติดตั้งไว้

ลบไอคอนของ MultiDesk ใน System Tray—ตัวเลือกนี้จะลบหรือคืนค่าไอคอนของ MultiDesk ใน System Tray

การตั้งค่า MultiDesk—ปุ่มนี้จะให้ท่านกำหนดคุณสมบัติต่างๆ ของ MultiDesk ทั้งหมด ท่านสามารถเปิดใช้ ระบุไว้ และกำหนดชื่อเดสก์ท็อปที่ใช้งานอยู่ได้ที่นี่

โหลต/ยกเลิกการโหลตโปรแกรมจัดการเดสก์ท็อป—ปุ่มนี้จะคืนค่าหรือลบ Desktop Manager ของ *HydraVision™* ท่านควรเลือกตัวเลือกนี้เมื่อท่านไม่ต้องการใช้ส่วนควบคุมรอบโต้ตอบมอนิเตอร์และส่วนควบคุมหน้าต่าง หรือฮาร์ดดิสก์ใดๆ เท่านั้น

☞ **หมายเหตุ:** *MultiDesk* จะไม่โหลตอีกครั้งโดยอัตโนมัติ เมื่อ *Windows®* เริ่มต้นการทำงานอีกครั้ง ท่านจะต้องโหลต *MultiDesk* อีกครั้งจากการรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป

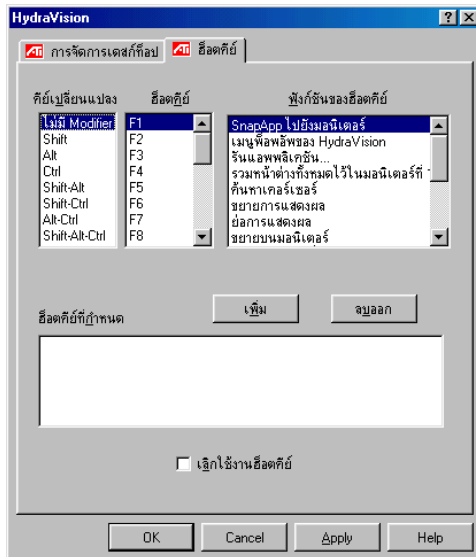
โหลต/ยกเลิกการโหลต **MultiDesk**—ปุ่มนี้จะคืนค่าหรือยุติการทำงานแบบหลายเดสก์ท็อป

☞ *หมายเหตุ: MultiDesk จะไม่โหลตอีกครั้งโดยอัตโนมัติ เมื่อ Windows[®] เริ่มต้นการทำงานอีกครั้ง ท่านจะต้องโหลต MultiDesk อีกครั้งจากรอบโต้ตอบ Desktop Manager*

การตั้งค่าเฉพาะแอปพลิเคชัน—ปุ่มนี้ให้ท่านระบุ เปิดใช้ และปิดการใช้งานการตั้งค่าการจัดการเดสก์ท็อปสำหรับแอปพลิเคชันต่างๆ ท่านสามารถเรียกใช้การตั้งค่าเหล่านี้ได้โดยการคลิกที่ลูกศรชี้ลงของ HydraVision[™] ในแถบชื่อโปรแกรม หรือโดยการคลิกปุ่มการตั้งค่าเฉพาะแอปพลิเคชันในกรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป

☞ *หมายเหตุ: การตั้งค่าเหล่านี้จะมีผลเหนือการตั้งค่ารวมที่กำหนดในกรอบโต้ตอบการจัดการเดสก์ท็อป*

ควบคุมฮ็อตคีย์



การโต้ตอบฮ็อตคีย์

HydraVision™ ให้ท่านระบุฮ็อตคีย์สำหรับการทำงานทั่วไป เช่น การเริ่มต้นแอปพลิเคชัน การ snap แอปพลิเคชันไปยังมอนิเตอร์ที่กำหนด และการเปลี่ยนความละเอียดการแสดงผล

☞ *หมายเหตุ:* ฮ็อตคีย์จะทำงานก็ต่อเมื่อ HydraVision™ ได้รับการติดตั้งและโหลดไว้แล้วเท่านั้น

สร้าง/ลบฮ็อตคีย์

ในการสร้างลำดับฮ็อตคีย์ตามต้องการ ให้เลือกคีย์เปลี่ยนแปลง (Shift, Alt ฯลฯ), ฮ็อตคีย์ และ การทำงานของฮ็อตคีย์ที่ท่านต้องการให้ลำดับคีย์นี้ปฏิบัติ คลิกเพิ่มเพื่อป้อนลำดับคีย์ใหม่ของท่าน ในกรอบรายการฮ็อตคีย์ที่กำหนด คลิก Apply เพื่อกระตุ้นการทำงานของฮ็อตคีย์ที่กำหนด

☞ *หมายเหตุ:* ATI แนะนำให้ใช้คีย์เปลี่ยนแปลงกับฟังก์ชันคีย์ใดๆ (F1, F2 ฯลฯ) ที่กำหนดเป็นฮ็อตคีย์ ซึ่งจะป้องกันการรบกวนการทำงานของปุ่มเหล่านี้ในโปรแกรมประยุกต์อื่นๆ

ในการลบอีตคีย์ออกจากกรอบรายการอีตคีย์ที่กำหนด ให้ทำเครื่องหมายอีตคีย์ คลิก **ลบออก** แล้วคลิก **Apply**

นอกจากนี้ท่านยังสามารถปิดการใช้งานอีตคีย์ทั้งหมดที่อยู่ในกรอบรายการอีตคีย์ที่กำหนด โดยการทำเครื่องหมายตัวเลือก เลิกใช้งานอีตคีย์ ใกล้เคียงล่างของกรอบโต้ตอบอีตคีย์

การใช้อีตคีย์

ท่านสามารถใช้อีตคีย์ใดๆ เมื่อใดก็ได้ จากโปรแกรมใดก็ได้ เพื่อเปลี่ยนแปลงการแสดงผลของท่าน

การทำงานของอีตคีย์ที่สามารถใช้งานได้ มีดังนี้:

Snap App ไปยังมอเนเตอร์	ให้ท่านเคลื่อนย้ายหรือ “snap” หน้าต่างหรือกรอบโต้ตอบที่ใช้งานอยู่ จากมอเนเตอร์หนึ่งไปยังมอเนเตอร์อื่น เพื่อการจัดวางและการดูเนื้อหาเดสก์ท็อปอย่างรวดเร็ว
เมนูพ็อปอัพของ HydraVision	ให้ท่านสามารถใช้งานส่วนควบคุม HydraVision ได้ทันที
รันแอปพลิเคชัน	ให้ท่านเริ่มต้นการทำงานของแอปพลิเคชันด้วยอีตคีย์
รวมหน้าต่างทั้งหมดไว้ในมอเนเตอร์ที่ 1	ให้ท่านค้นหาแอปพลิเคชันที่ถูกซ่อนอยู่หรือเปิดไว้ แต่สูญหายไป ในมอเนเตอร์ที่ปิดการใช้งาน
ค้นหาเคอร์เซอร์	แสดงตำแหน่งเคอร์เซอร์ในเดสก์ท็อปที่มีการใช้งานหรือมีโปรแกรมเปิดอยู่มาก
เดสก์ท็อปถัดไป	เรียกใช้เดสก์ท็อปอื่นที่ใช้งานอยู่
ขยาย/ย่อการแสดงผล	ทำให้ความละเอียดของเดสก์ท็อปเพิ่มขึ้นหรือลดลง
ขยาย/ย่อบนมอเนเตอร์	ทำให้ความละเอียดของมอเนเตอร์ที่ใช้งานอยู่เพิ่มขึ้นหรือลดลง

MultiDesk

ซอฟต์แวร์ HydraVision™ สนับสนุนการทำงานแบบหลายเดสก์ทอป ด้วยคุณสมบัติ MultiDesk ท่านจะสามารถมองเห็นเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่เดสก์ทอปหนึ่งตลอดเวลา และสามารถมีเดสก์ทอปในแม็คกราวด์ได้มากถึงแปดเดสก์ทอป เมื่อ MultiDesk ทำงาน ไอคอน MultiDesk ใน System Tray จะแสดงหมายเลขที่กำหนดให้กับเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่

☞ *หมายเหตุ: MultiDesk ได้รับการติดตั้งพร้อมกับ HydraVision™ อย่างไรก็ตาม ท่านสามารถโหลด/ยกเลิกการโหลดการสนับสนุนเดสก์ทอปหลายเดสก์ทอปและ HydraVision™ ได้อย่างอิสระ*

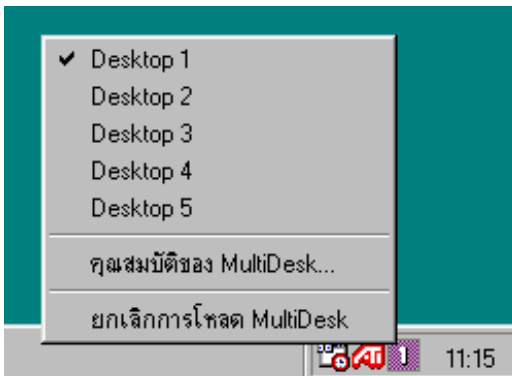
ไอคอน HydraVision™ MultiDesk



ไอคอน MultiDesk ใน System Tray

คลิกปุ่มขวาของเมาส์บนไอคอนนี้ เพื่อเรียกใช้ส่วนควบคุม MultiDesk นอกเหนือไปจากการเรียกใช้เดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่จาก System Tray แล้ว ท่านยังสามารถเรียกใช้เดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่ด้วยซอร์ตคัดฮ็อตคีย์อีกด้วย

☞ *หมายเหตุ: ฮ็อตคีย์จะทำงานก็ต่อเมื่อ HydraVision™ ได้รับการติดตั้งและโหลดไว้แล้วเท่านั้น*



เมนูเพื่อพ็อพของ MultiDesk

ในการสลับไปยังเดสก์ทอปอื่นที่กำหนดไว้ ให้เลือกหมายเลขเดสก์ทอปที่เหมาะสมจากเมนูพ็อปอัพ ในการเปิดใช้ ระบุรับใช้ และกำหนดชื่อเดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่ ให้เลือก **คุณสมบัติของ MultiDesk** จากเมนูพ็อปอัพ ท่านสามารถลบการทำงาน ของ MultiDesk โดยการเลือก **ยกเลิกการโหลด HydraVision™ MultiDesk** จากเมนูพ็อปอัพ

คุณสมบัติของ MultiDesk ให้ท่านสามารถควบคุมเดสก์ทอป คลิกรุ่นขวาของเมาส์ที่แถบเดสก์ทอปเพื่อกำหนดให้เป็นเดสก์ทอปที่ใช้งาน ไม่ใช้งาน หรือปิดการใช้งาน เดสก์ทอปที่ไม่ใช้งานอาจมีแอปพลิเคชันอยู่ แต่ปิดการใช้งานชั่วคราว เดสก์ทอปที่ปิดการใช้งานไม่สามารถมีแอปพลิเคชันใดๆ อยู่ หากเดสก์ทอปที่ใช้งานหรือเดสก์ทอปที่ไม่ใช้งานถูกปิดการใช้งาน ซึ่งเป็นเดสก์ทอปที่มีแอปพลิเคชันอยู่ แอปพลิเคชันนั้นจะได้รับการย้ายไปยัง เดสก์ทอปที่ใช้งานอยู่โดยอัตโนมัติ

นอกจากนี้ท่านยังสามารถกำหนดชื่อเฉพาะให้กับเดสก์ทอปได้อีกด้วย ให้ดับเบิลคลิกแถบเดสก์ทอปที่ต้องการ แถบจะเปลี่ยนเป็นสีเทา และเคอร์เซอร์จะกระพริบ ให้ป้อนชื่อใหม่ เมื่อท่านเปลี่ยนชื่อเดสก์ทอปแล้ว ให้คลิกที่แถบเพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง

เก็บไว้บนเดสก์ทอปทั้งหมด ให้ท่านกำหนดแอปพลิเคชันที่เลือกให้แสดงบนเดสก์ทอปทั้งหมด

ท่านสามารถลบการทำงานของ MultiDesk โดยการเลือก **ยกเลิกการโหลดไอคอน ATI** หรือ **Desktop Manager**

 *หมายเหตุ: MultiDesk จะไม่โหลดอีกครั้งโดยอัตโนมัติ เมื่อ Windows® เริ่มต้นการทำงานอีกครั้ง ท่านจะต้องโหลด MultiDesk อีกครั้งจาก Desktop Manager*

คุณสมบัติการแสดงผล OpenGL

หน้าคุณสมบัติ OpenGL จะให้ท่านสามารถควบคุมการตั้งค่า OpenGL ได้อย่างสมบูรณ์



การกำหนดค่าที่ดีที่สุด

คุณภาพ ให้ท่านกำหนดการตั้งค่าที่ดีที่สุดของ OpenGL ตามคุณภาพ

ประสิทธิภาพ ให้ท่านกำหนดการตั้งค่าที่ดีที่สุดของ OpenGL ตามประสิทธิภาพ

การตั้งค่า OpenGL

แปลงเท็กซ์เจอร์แบบ 32 บิตเป็น 16 บิต(C) ให้ท่านเพิ่มประสิทธิภาพด้านการแสดงผลสำหรับเกมซึ่งใช้เท็กซ์เจอร์มาก อย่างไรก็ตาม ตัวเลือกนี้อาจลดคุณภาพของภาพด้วยเช่นกัน

เลือกใช้บริเวณขยายของบัฟเฟอร์ KTX(K) ทำให้การปรับปรุงข้อมูลส่วนของจอภาพที่มีการเคลื่อนย้ายเป็นไปอย่างรวดเร็ว

เลือกใช้ Page flipping(f) ให้ท่านเปิดใช้การเร่งความเร็วด้วยฮาร์ดแวร์สำหรับการสลับข้อมูลบัฟเฟอร์แบบเต็มหน้าจอ

บังคับใช้บัฟเฟอร์ Z 16 บิต(Z) ให้ท่านระงับใช้บัฟเฟอร์ Z ในรูปแบบอื่นทั้งหมด และปรับค่าที่ดีที่สุดสำหรับการทำบัฟเฟอร์แบบ Z 16 บิต

งดใช้ dithering เมื่อผสมอักขระ(d) อาจช่วยกำจัดสิ่งแปลกปลอมที่หลงเหลือบนหน้าจอเมื่อเปิดใช้ทั้งการ dithering และการผสมแบบ alpha

รอสัญญาณซิงค์แนวตั้ง(v) จะลดอัตราเฟรมต่อวินาทีในเกมแบบเต็มหน้าจอ อย่างไรก็ตาม ตัวเลือกนี้อาจลดการฉีกขาดของภาพซึ่งอาจปรากฏเมื่อใช้อัตราเฟรมที่สูงกว่า

ใช้การบีบอัดพื้นผิว(x) จะเปิดใช้หรือระงับใช้การบีบอัดพื้นผิว

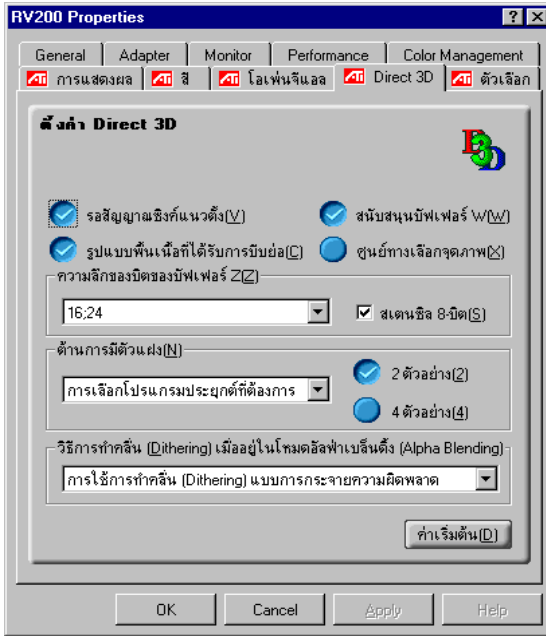
การขจัดรอยหยักทั่วจอ(n) ให้ท่านตั้งค่าระดับการขจัดรอยหยักทั่วจอ ซึ่งจะทำให้คุณภาพของภาพโดยรวมดีขึ้นโดยประสิทธิภาพลดลงเพียงเล็กน้อย

การกรองพื้นผิวแบบไม่เหมือนกัน(t) ให้ท่านตั้งค่าระดับการกรองพื้นผิวแบบไม่เหมือนกันซึ่งจะทำให้คุณภาพของพื้นผิวดีขึ้นมาก โดยประสิทธิภาพลดลงเล็กน้อย

ระดับความคมชัด(L) ให้ท่านตั้งค่าระดับรายละเอียด mipmapped ควรใช้ค่าคมชัด (Sharp) สำหรับภาพแบบ mipmapping ขนาดใหญ่ มีรายละเอียดมาก ควรใช้ค่า ฟัชซี (Fuzzy) สำหรับภาพแบบ mipmapping ขนาดเล็ก มีรายละเอียดน้อย

Direct 3D Display Properties

หน้าคุณสมบัติ Direct 3D จะให้ท่านสามารถปรับการตั้งค่า Direct 3D



การตั้งค่า D3D

รอสัญญาณซิงค์แนวตั้ง (V) ให้ท่านสามารถลดอัตราเฟรมของเกมแบบเต็มหน้าจอ ซึ่งจะลดการฉีกขาดของภาพซึ่งอาจปรากฏเมื่อใช้อัตราเฟรมที่สูงกว่า

สนับสนุนนัฟเฟอ์ W(W) ให้ท่านสามารถเปิดใช้งานหรือปิดการใช้งานการสนับสนุนนัฟเฟอ์แบบ W ท่านควรปิดการใช้งานการสนับสนุนนัฟเฟอ์แบบ W สำหรับเกมซึ่งไม่สนับสนุนคุณสมบัตินี้

รูปแบบพื้นเนื้อที่ได้รับการบีบย่อ (C) ให้ท่านเปิดใช้งานการสนับสนุนรูปแบบพื้นเนื้อที่ได้รับการบีบย่อของ DirectX โปรแกรมประยุกต์บางโปรแกรมไม่สามารถจัดการกับรูปแบบพื้นเนื้อที่หลายแบบ ควรปิดการใช้งานรูปแบบพื้นเนื้อที่ได้รับการบีบย่อสำหรับไดรเวอร์วีดิโอที่ไม่สนับสนุนคุณสมบัตินี้ ซึ่งจะลดจำนวนรูปแบบพื้นเนื้อที่สนับสนุน

ศูนย์ทางเลือกจุดภาพ(x) อาจช่วยลดปัญหาที่เกิดกับเกม 3D บางเกม ซึ่งแสดงเส้นในแนวตั้งและแนวนอนรอบพื้นผิว หรือข้อความซึ่งปรากฏขึ้นไม่ถูกต้อง อย่างไรก็ตาม ควรใช้การตั้งค่านี้เมื่อท่านพบอาการเหล่านี้เท่านั้น เนื่องจากอาจทำให้เกิดปัญหากับเกมอื่นๆ

ความลึกของบิตของบัฟเฟอร์ Z(Z) ให้ท่านตั้งค่าอัตราบิตของบัฟเฟอร์ Z ค่าเริ่มต้นที่กำหนดไว้คือ 16:24 (16 และ 24) เพื่อให้ได้ประสิทธิภาพสูงสุด

สเตนซิล 8 บิต(S) ให้ท่านเพิ่มบัฟเฟอร์ Z 32 บิตด้วย 8 บิตสำหรับสเตนซิล และ 24 บิตสำหรับบัฟเฟอร์ Z

ด้านการมีตัวแฝง(n) ให้ท่านปรับคุณภาพของภาพโดยรวมให้ดีขึ้นโดยประสิทธิภาพลดลงเพียงเล็กน้อย เมื่อเลือกโหมด “ค่าเหมาะสมตามโปรแกรมประยุกต์” ไดรเวอร์วีดีโอจะดำเนินการมีตัวแฝง เมื่อโปรแกรมประยุกต์เรียกใช้ท่านนั้น เมื่อเลือกโหมด “เปิดใช้งานตลอดเวลา” ไดรเวอร์วีดีโอจะดำเนินการมีตัวแฝงสำหรับโปรแกรมประยุกต์ทุกโปรแกรม

2 ตัวอย่าง(2) จะให้อัตราการสุ่มตัวอย่างที่สูงขึ้น ซึ่งจะปรับปรุงคุณภาพของภาพโดยรวมให้ดียิ่งขึ้น โดยประสิทธิภาพลดลงเพียงเล็กน้อย ตัวเลือกนี้จะใช้หน่วยความจำวีดีโอมากขึ้น

4 ตัวอย่าง(4) จะให้อัตราการสุ่มตัวอย่างที่สูงขึ้น ซึ่งจะปรับปรุงคุณภาพของภาพโดยรวมให้ดียิ่งขึ้น โดยประสิทธิภาพลดลงเพียงเล็กน้อย ตัวเลือกนี้จะใช้หน่วยความจำวีดีโอมากขึ้น

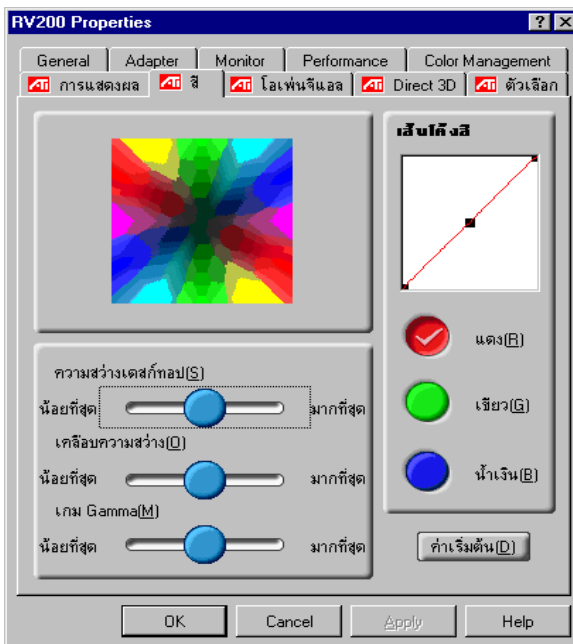
วิธีการทำคลื่น Dithering เมื่ออยู่ในโหมดอัลฟาเบลินดิง (Alpha Blending) จะกำจัดสิ่งแปลกปลอมบนหน้าจอซึ่งเกิดขึ้นในบางครั้งเมื่อเปิดใช้ทั้งการเคลื่อนและการผสมผสาน (blending) แบบ alpha

ค่าเริ่มต้น(D) จะทำให้การตั้งค่า Direct 3D กลับเป็นค่าเริ่มต้นที่กำหนดไว้

คุณสมบัติสี

ใช้คุณสมบัติสีเพื่อปรับการตั้งค่าสี นอกจากนี้ยังให้ท่านปรับค่าควบคุม gamma สำหรับการแสดงผลของภาพวางทับ (Video Overlay) การตั้งค่าสีมีผลต่ออุปกรณ์แสดงผลทั้งหมดที่ปรับเข้ากับส่วนแสดงผล

ท่านสามารถเปลี่ยนสีที่แสดงคือสีแดง, เขียว และน้ำเงิน นอกจากนี้ยังสามารถเปลี่ยนระดับความสว่าง (gamma) ของเดสก์ทอปและภาพวางทับ (Video Overlay) ที่กำหนดไว้ได้อีกด้วย



ความสว่างเดสก์ทอป (S) จะเพิ่มหรือลดความสว่างของสีของเดสก์ทอป หากค่า gamma สูงขึ้น ความสว่างและระดับความแตกต่างของความสว่างในการแสดงผลก็จะยิ่งสูงขึ้น

เคลือบความสว่าง (O) จะเพิ่มหรือลดความสว่างของสีของหน้าต่างการเคลือบ หากค่า gamma สูงขึ้น ความสว่างและระดับความแตกต่างของความสว่างในการแสดงผลก็จะยิ่งสูงขึ้น

เกม Gamma (M) จะเพิ่มหรือลดความสว่างของสีของเกม Direct 3D หรือ OpenGL ที่เล่นในโหมดเต็มหน้าจอ

เส้นโค้งสี จะปรับสีที่เลือก (แดง เขียว หรือน้ำเงิน) โดยการเลื่อนเส้นโค้งสีด้วยเมาส์

ค่าเริ่มต้น(D) จะทำให้การตั้งค่าสีกลับเป็นค่าเริ่มต้นที่กำหนดไว้

การใช้ TV Out

ดูหน้าจอแสดงผลคอมพิวเตอร์ของท่านทางโทรทัศน์!

การ์ด RADEON 8500/RADEON 7500 อันใหม่ของท่านมีคุณสมบัติ TV Out ท่านสามารถเชื่อมต่อการ์ดของท่านเข้ากับโทรทัศน์และมอนิเตอร์ได้พร้อมๆ กัน หรือท่านสามารถเชื่อมต่อเข้ากับเครื่องเล่น VCR และบันทึกการแสดงผลบน มอนิเตอร์ของท่านก็ได้

การแสดงผลทางโทรทัศน์เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการเล่นเกมส์ การนำเสนองาน การชมภาพยนตร์ และการใช้งานอินเทอร์เน็ต เคล็ดลี้ลับต่อไปนี้จะช่วยให้ท่าน สามารถใช้งานคุณสมบัติ TV Out ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

ข้อมูลสำคัญ สำหรับลูกค้าที่อาศัยอยู่ในยุโรป

มอนิเตอร์ของคอมพิวเตอร์บางเครื่องในยุโรปจะไม่สามารถใช้งาน พร้อมกับการแสดงผลทางโทรทัศน์ได้ เมื่อท่านเปิดใช้งานการแสดงผล ทางโทรทัศน์ในยุโรป อัตราการรีเฟรชของมอนิเตอร์และโทรทัศน์ จะตั้งไว้ที่ 50 เฮิรซ์ มอนิเตอร์บางเครื่องอาจไม่สนับสนุนอัตราการ รีเฟรชนี้ และอาจชำรุดเสียหายได้

- กรุณาตรวจสอบเอกสารที่ให้มาพร้อมกับมอนิเตอร์ของท่าน เพื่อให้แน่ใจว่ามอนิเตอร์ของท่านสนับสนุนอัตราการรีเฟรชที่ 50 เฮิรซ์ หรือไม่

หากมอนิเตอร์ของท่านไม่สนับสนุนอัตราการรีเฟรชที่ 50 เฮิรซ์ (หรือหากท่านไม่แน่ใจ) ให้ปิดมอนิเตอร์ก่อน จากนั้น จึงเปิดคอมพิวเตอร์โดยใช้โทรทัศน์เป็นหน้าจอแสดงผล

หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการปิดการใช้งานการแสดงผลทาง โทรทัศน์ ดู [การเปิดใช้และการปิดการใช้งานการแสดงผลทางโทรทัศน์](#) ในหน้า 41

โทรทัศน์บางเครื่องในยุโรปจะใช้ขั้วต่อแบบ SCART หากท่านใช้ SCART กรุณาอ่าน [การใช้ขั้วต่อแบบ SCART กับโทรทัศน์ในยุโรป](#) ในหน้า 40 ก่อนเชื่อมต่อคอมพิวเตอร์เข้ากับโทรทัศน์ของท่าน



การเชื่อมต่อ RADEON 8500/RADEON 7500 ของท่าน เข้ากับโทรทัศน์หรือเครื่องเล่น VCR

ในการเชื่อมต่อการ์ดกราฟฟิกของท่านเข้ากับโทรทัศน์หรือเครื่องเล่น VCR ให้ใช้สายเคเบิล S-Video จาก RADEON 8500/RADEON 7500 เชื่อมต่อเข้ากับโทรทัศน์ (หรือเครื่องเล่น VCR) อย่างไรก็ตาม โทรทัศน์ (และเครื่องเล่น VCR) ส่วนใหญ่จะมีช่องเสียบ Composite video input ในกรณีนี้ ท่านสามารถใช้ S-Video ที่ให้มาด้วยเพื่อเชื่อมต่อเข้ากับตัวปรับต่อ Composite video หากโทรทัศน์ของท่านมีช่องเสียบสำหรับสายเคเบิลเพียงอันเดียว เช่น เครื่องรุ่นเก่าๆ ท่านสามารถเชื่อมต่อ RADEON 8500/RADEON 7500 เข้ากับโทรทัศน์ผ่านทางเครื่องเล่น VCR หรืออุปกรณ์แปลงสัญญาณ RF ได้ (มีจำหน่ายในร้านเครื่องใช้ไฟฟ้าทั่วไป)

การเชื่อมต่อ R200/RV200 TV Out เข้ากับโทรทัศน์หรือเครื่องเล่น VCR

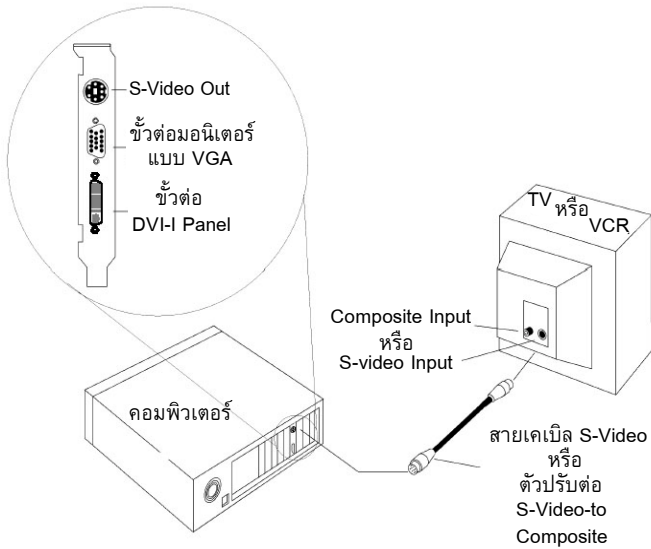
1 ปิดคอมพิวเตอร์และโทรทัศน์ (หรือเครื่องเล่น VCR)

2 ตรวจสอบให้แน่ใจว่าติดตั้งการ์ดกราฟฟิกถูกต้อง

หากท่านต้องการข้อมูลเกี่ยวกับการใส่การ์ดเข้าในคอมพิวเตอร์ และการติดตั้งไดรเวอร์ ATI ที่ได้รับการปรับปรุง ดูคู่มือการใช้งาน RADEON 8500/RADEON 7500

3 ตรวจสอบว่าโทรทัศน์ (หรือเครื่องเล่น VCR) ของท่านมีขั้วต่อ S-Video หรือ Composite video หรือไม่

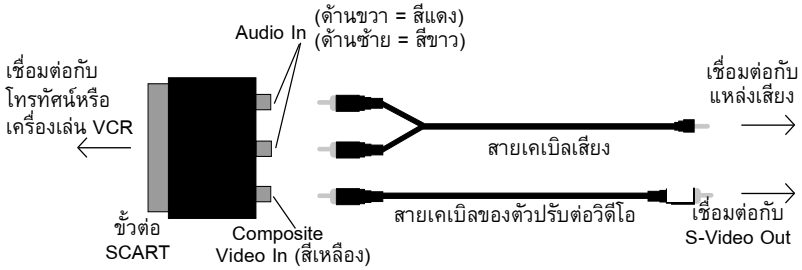
4 ดูตำแหน่งการ์ด RADEON 8500/RADEON 7500 ที่ด้านหลังของคอมพิวเตอร์ ใช้สายเคเบิล S-Video หรือสายเคเบิลของตัวปรับต่อที่ให้มาด้วย เชื่อมต่อปลายสายด้านหนึ่งเข้ากับการ์ดกราฟฟิกและปลายอีกด้านหนึ่งเข้ากับโทรทัศน์ (หรือเครื่องเล่น VCR) ดู “การเชื่อมต่อการ์ด ATI RADEON 8500/RADEON 7500 ของท่านเข้ากับโทรทัศน์ (หรือเครื่องเล่น VCR)” ในหน้าถัดไป



การเชื่อมต่อการ์ด ATI RADEON 8500/RADEON 7500 ของท่านเข้ากับโทรทัศน์

- 5** เปิดคอมพิวเตอร์และโทรทัศน์ (หรือเครื่องเล่น VCR)
- 6** ในการเปิดและปิดการแสดงผลทางโทรทัศน์ กรุณาดู [การเปิดใช้และการปิดการใช้งานการแสดงผลทางโทรทัศน์](#) ในหน้า 41

การใช้ขั้วต่อแบบ SCART กับโทรทัศน์ในยุโรป



ภาพที่ 2 การใช้ขั้วต่อแบบ SCART กับสายเคเบิลของตัวรับต่อวิดีโอ

ขั้วต่อแบบ SCART จะสนับสนุนเฉพาะรูปแบบ Composite video ดังนั้นจึงต้องใช้สายเคเบิลของตัวรับต่อวิดีโอ ภาพประกอบข้างต้นจะแสดงวิธีเชื่อมต่อ RADEON 8500/RADEON 7500 ของท่านเข้ากับโทรทัศน์ในยุโรปโดยใช้ SCART

หากโทรทัศน์ในยุโรปไม่สนับสนุน S-Video (S-VHS) input ท่านสามารถใช้สายเคเบิล S-Video (มีจำหน่ายในร้านเครื่องใช้ไฟฟ้าทั่วไป) เพื่อดูข้อมูลในคอมพิวเตอร์ผ่านทางโทรทัศน์ได้

การใช้และการปรับ TV Out

การเปิดใช้และการปิดการใช้งานการแสดงผลทางโทรทัศน์

- 1 คลิก **Start**
 - 2 ซึ่เมาส์ไปที่ **Settings** แล้วคลิกที่ **Control Panel**
 - 3 ดับเบิลคลิกที่ **Display**
 - 4 คลิกที่แถบ **Settings** จากนั้น คลิกที่ปุ่ม **Advanced...**
 - 5 คลิกที่แถบ **ATI Displays**
 - 6 คลิกที่ปุ่ม **enable/disable** สีเขียวที่อยู่ติดกับคำว่า “TV” เพื่อ เปิดใช้งาน/ปิดการใช้งาน การแสดงผลทางโทรทัศน์
- หากไม่มีการแสดงผลใดๆ ปรากฏขึ้นบนหน้าจอโทรทัศน์ ท่านอาจต้องปรับให้เป็นโหมดชมวิดีโอ หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติม ดูเอกสารที่ให้มาพร้อมกับโทรทัศน์ของท่าน หากโทรทัศน์ของท่านเชื่อมต่อกับเครื่องเล่น VCR ท่านอาจต้องจูนโทรทัศน์ให้ตรงกับเอาต์พุตของเครื่องเล่น VCR หากท่านต้องการข้อมูลเกี่ยวกับการเชื่อมต่อโทรทัศน์เข้ากับเครื่องเล่น VCR ให้ดูเอกสารที่ให้มาพร้อมกับเครื่องเล่น VCR ของท่าน
- 7 คลิก **Apply** เพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง

หากท่านต้องการข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับวิธีใช้การแสดงผลทางโทรทัศน์ และหน้า ATI Displays Properties คลิกที่ปุ่ม **Help**

หมายเหตุ

หากเชื่อมต่อมอนิเตอร์แบบอนาล็อก 2 เครื่องเข้ากับ RADEON 8500/RADEON 7500 ต้องไม่เชื่อมต่อโทรทัศน์เข้ากับการ์ดกราฟฟิกค้างไว้ แม้ว่าจะปิดโทรทัศน์และไม่ได้ใช้งานร่วมกับซอฟต์แวร์ใดๆ ก็ตาม

เมื่อเปิดใช้งานการ TV out จะต้องไม่เชื่อมต่อมอนิเตอร์แบบอนาล็อกเข้ากับขั้วต่อ DVI-I เพื่อเชื่อมต่อเข้ากับ RADEON 8500/RADEON 7500 ค้างไว้

ในทั้ง 2 กรณี จะทำให้ RADEON 8500/RADEON 7500 รับภาระเกิน และส่งผลให้ภาพที่แสดงบนอุปกรณ์ทั้งหมดมืดลง

เริ่มต้นการทำงานของ Windows® โดยเปิดใช้งาน Television Display

ในระหว่างที่โลโก้ Windows® ปรากฏขึ้น หน้าจอโทรทัศน์อาจดับลงเล็กน้อย โดยจะเกิดขึ้นเพียงชั่วคราว จากนั้น 2-3 วินาที หน้าจอโทรทัศน์ของท่านจะกลับสู่สภาวะปกติ

ในระหว่างเริ่มการทำงาน RADEON 8500/RADEON 7500 ของท่านจะเข้าสู่ การตั้งค่าโหมด และการแสดงผลบนหน้าจอโทรทัศน์จะว่างเปล่า กระบวนการ นี้จะใช้เวลาเพียง 2-3 วินาที และเป็นการกำหนดโปรแกรมการแสดงผลทาง โทรทัศน์

การใช้มอนิเตอร์และการใช้การแสดงผลทางโทรทัศน์

การแสดงผลทางโทรทัศน์เหมาะอย่างยิ่งสำหรับการเล่นเกมส์ การนำเสนองาน การชมภาพยนตร์ และการใช้งานอินเทอร์เน็ต อย่างไรก็ตาม การแสดงผลบน มอนิเตอร์ของท่านอาจเปลี่ยนไป หรือดูเหมือนภาพถูกบีบ ซึ่งเกิดจากการแสดงผล ถูกปรับเพื่อให้พอดีกับขนาดของจอโทรทัศน์ เพื่อให้มอนิเตอร์สามารถแสดงผล ได้อย่างถูกต้อง ให้กดปุ่มควบคุมบนมอนิเตอร์เพื่อปรับขนาดและตำแหน่ง ของการแสดงผล

มอนิเตอร์แบบความถี่เดี่ยวยางเครื่องอาจไม่สามารถใช้งานร่วมกับการแสดงผล ทางโทรทัศน์ได้ หากท่านพบปัญหานี้ ในระหว่างที่เปิดใช้งานการแสดงผล ทางโทรทัศน์ ให้ปิดการใช้งานการแสดงผลทางโทรทัศน์ เพื่อคืนค่าการแสดงผล ทางมอนิเตอร์

การปรับการแสดงผลทางมอนิเตอร์

เมื่อท่านเปิดใช้งานการแสดงผลทางโทรทัศน์ ขนาดของการแสดงผลทาง มอนิเตอร์อาจเล็กกว่าและไม่อยู่ในตำแหน่งตรงกลางพอดี สิ่งนี้เกิดจากการ ต้องการการปรับเพื่อให้สามารถแสดงผลทางโทรทัศน์ได้อย่างถูกต้อง

ใช้ส่วนควบคุมที่มีอยู่ในแถบ การปรับ ในหน้า **คุณสมบัติมอนิเตอร์** (สามารถ เรียกใช้ได้โดยการคลิกที่ปุ่ม **มอนิเตอร์** ในแถบ **การแสดงผล ATI**) เพื่อปรับ การแสดงผลทางมอนิเตอร์เพียงอย่างเดียว คลิกที่ปุ่ม **โทรทัศน์** เพื่อปรับการ แสดงผลทางโทรทัศน์เพียงอย่างเดียว

การดูข้อความโดยใช้การแสดงผลทางโทรทัศน์

วัตถุประสงค์หลักของการออกแบบโทรทัศน์ คือ เพื่อแสดงภาพเคลื่อนไหว ไม่ใช่ภาพนิ่งหรือรูปภาพทั่วไป ดึงพิพทซ์ขนาดใหญ่ของหน้าจอโทรทัศน์ (ซึ่ง เหมาะสำหรับการแสดงภาพเคลื่อนไหว) จะสามารถแสดงภาพนิ่ง เช่น ข้อ ความหรือตัวอักษรได้ไม่ดีนัก

เมื่อดูตัวอักษรขนาดเล็กที่มักใช้สำหรับเดสก์ท็อปคอมพิวเตอร์ทางโทรทัศน์ ตัวอักษรจะเบลอและไม่ชัด ท่านสามารถแก้ไขได้โดยการใช้ตัวอักษรขนาดใหญ่ขึ้น

ในการใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ขึ้น

- 1 คลิก **Start**
- 2 ซึ่เมาส์ไปที่ **Settings** แล้วคลิกที่ **Control Panel**
- 3 ดับเบิลคลิกที่ **Display**
- 4 คลิกที่แถบ **Settings** จากนั้น คลิกที่ **Advanced...**
- 5 ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเลือกแถบ **General**
- 6 ในกรอบ **Font Size** ให้เลือกขนาดของตัวอักษรที่ท่านต้องการ
- 7 คลิก **Apply** และปฏิบัติตามคำแนะนำที่ปรากฏบนหน้าจอเพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง

การลดการบิดเบี้ยวของขอบ

เมื่อท่านใช้การแสดงผลทางโทรทัศน์ ขอบทางด้านซ้ายและขวาของหน้าจอโทรทัศน์อาจบิดเบี้ยว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับโทรทัศน์ของท่าน และแอปพลิเคชันที่ใช้งานอยู่

ในการลดการบิดเบี้ยวของขอบ ท่านสามารถเพิ่มขนาดตามแนวนอนของการแสดงผลทางโทรทัศน์

ในการเพิ่มขนาดตามแนวนอน

- 1 คลิก **Start**
- 2 ซึ่เมาส์ไปที่ **Settings** แล้วคลิกที่ **Control Panel**
- 3 ดับเบิลคลิกที่ **Display**
- 4 คลิกที่แถบ **Settings** จากนั้น คลิกที่ **Advanced...**
- 5 คลิกที่แถบ **ATI Displays**
- 6 คลิกที่ปุ่ม **TV**
- 7 ตรวจสอบให้แน่ใจว่าเลือกแถบ **การปรับ**
- 8 คลิกที่ปุ่มบวก (+) ใต้ **Horizontal Screen** เพื่อเพิ่มขนาดตามแนวนอนของการแสดงผลทางโทรทัศน์
- 9 คลิก **Apply** เพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง

นอกจากนี้ ท่านยังสามารถลดการบิดเบี้ยวของขอบได้โดยการลดความสว่างของการแสดงผลทางโทรทัศน์

ในการเปลี่ยนความสว่าง

- 1 คลิก **Start**
- 2 ซึ่เมาส์ไปที่ **Settings** แล้วคลิกที่ **Control Panel**
- 3 ดับเบิลคลิกที่ **Display**
- 4 คลิกที่แถบ **Settings** จากนั้น คลิกที่ **Advanced...**
- 5 คลิกที่แถบ **ATI Displays**
- 6 คลิกที่ปุ่ม **TV**
- 7 ลาก แถบเลื่อน **Brightness** ไปทางด้านซ้ายเพื่อลดความสว่าง
- 8 คลิก **Apply** เพื่อบันทึกการเปลี่ยนแปลง

การเปลี่ยนการกำหนดค่าการแสดงผล

หากท่านย้ายคอมพิวเตอร์ไว้ในบริเวณที่สามารถใช้การแสดงผลทางโทรทัศน์ได้เพียงอย่างเดียว ให้ตรวจสอบให้แน่ใจว่าท่านเปิดใช้งานคุณสมบัติการแสดงผลทางโทรทัศน์แล้ว ดู

[การเปิดใช้และการปิดการใช้งานการแสดงผลทางโทรทัศน์](#) ในหน้า 41

ท่านสามารถตั้งค่าความละเอียดของการแสดงผลได้สูงถึง 1024 x 768 อย่างไรก็ตาม การตั้งค่าความละเอียดที่สูงกว่าจะมีผลในเดสก์ทอปเสมือน หากท่านใช้โทรทัศน์เป็นหน้าจอแสดงผลเพียงอย่างเดียว และได้เลือกโหมดสูงกว่าไว้ โทรทัศน์จะไม่แสดงผลใดๆ

การใช้เกมและแอปพลิเคชัน

เกมและแอปพลิเคชันรุ่นเก่าๆ อาจกำหนดโปรแกรมการ์ด RADEON 8500/RADEON 7500 ให้รันในโหมดการแสดงผลที่กำหนดโดยตรง ซึ่งอาจทำให้การแสดงผลทางโทรทัศน์ของท่านบิดลงโดยอัตโนมัติ หรือภาพที่แสดงอาจเด่น (ไม่มีผลต่อการแสดงผลทางมอนิเตอร์) การแสดงผลทางโทรทัศน์ของท่านจะคืนค่าเมื่อท่านออกจากเกมนั้น หรือเมื่อท่านรีสตาร์ทคอมพิวเตอร์