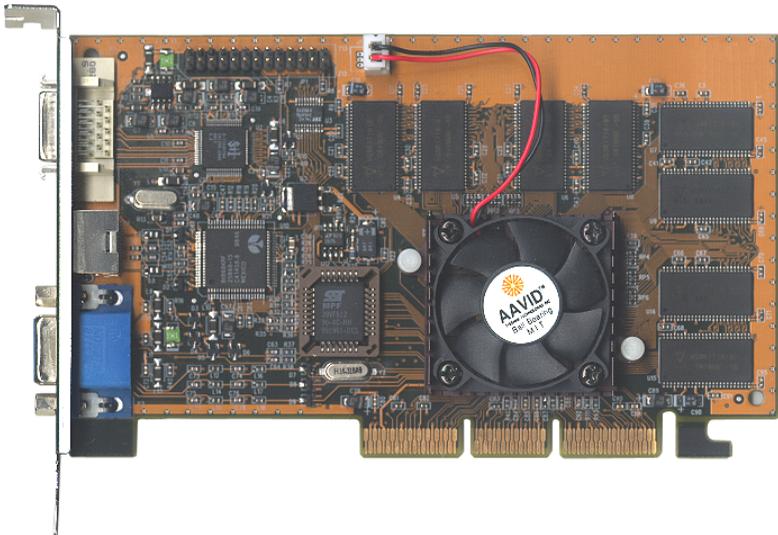


# SILURO™ GF256

## Grafikbeschleunigerkarte

### Installationsanleitung und Benutzerhandbuch

---



---

---

---

---

## Copyright und Garantie

---

---

Die Information in diesem Dokument kann ohne Vorankündigung geändert werden und stellt keine Verpflichtung seitens des Herstellers dar, der keine Verpflichtung für jegliche Fehler übernimmt, die in diesem Handbuch auftreten können.

Keine Garantie oder Verpflichtung, ausdrücklich oder angedeutet, besteht hinsichtlich der Qualität, Genauigkeit oder Eignung jeglichen Teils dieses Dokuments für jegliche bestimmten Zwecke. Der Hersteller ist in keinem Falle dem Käufer gegenüber für jegliche direkte oder indirekte mit diesem Produkt oder Handbuch zusammenhängende oder von Anwendung bzw. Besitz dieses Produkts herrührende Schäden oder Haftungen verantwortlich.

Die in diesem Handbuch erwähnten Warenzeichen dienen lediglich zu Identifikationszwecken. Sämtliche Handels-, Marken- und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Inhaber.

Dieses Dokument enthält Material, das von internationalen Kopierschutzgesetzen geschützt ist. Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil dieses Dokuments darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis des Herstellers und der Autoren in jeglicher Form oder auf jegliche Weise kopiert oder wiedergegeben werden.

Wenn Sie die Einstellungen des Produktes so einrichten, daß Fehlfunktionen oder Betriebsausfälle auftreten, können wir keine Garantie übernehmen.

---

---

---

---

---

---

# SILURO™ GF256 Grafikbeschleunigerkarte

## Inhaltsverzeichnis

---

### *Inhaltsverzeichnis*

#### **Kapitel 1. Erste Schritte**

- |   |     |
|---|-----|
| 1-1. Was ist in der Schachtel? (Einzelteileliste) | 1-1 |
| 1-2. Anschlüsse                                   | 1-2 |

#### **Kapitel 2. Die SILURO™ GF256**

- |  |     |
|--|-----|
| 2-1. Einleitung                            | 2-1 |
| 2-2. Haupteigenschaften                    | 2-3 |
| 2-3. Features and Benefits                 | 2-4 |
| 2-4. Layoutdiagramm                        | 2-5 |
| 2-5. System-Blockdiagramm                  | 2-6 |
| 2-6. Hardwareinstallation                  | 2-7 |
| 2-7. TV-Ausgang                            | 2-7 |
| 2-8. Ausgang für digitalen Flachbildschirm | 2-8 |

#### **Kapitel 3. Softwareinstallation**

- |  |      |
|--|------|
| 3-1. Installation der VGA-Treiber für Windows® 98 SE                         | 3-1  |
| 3-2. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® 98 SE | 3-6  |
| 3-3. Display Tray Icon   | 3-22 |
| 3-4. Installation der VGA-Treiber für Windows® NT 4.0 Server/Workstation     | 3-23 |
| 3-5. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® NT    | 3-29 |
| 3-6. Bevor Sie Graphic Max ausführen   | 3-32 |
| 3-7. Installation von InterVideo WinDVD                                      | 3-34 |

---

---

<b>3-8. Installation von Microsoft® DirectX® 7</b>	<b>3-35</b>
<b>3-9. BIOS Flashing Hilfsprogramm</b>	<b>3-36</b>
<b>3-10. Aktualisierung von Treibern &amp; BIOS für Produkte der SILURO™ GF256</b>	<b>3-38</b>
<b><i>Kapitel 4. Tabelle der Anzeigemodi</i></b>	
Tabelle 4-1. Resolution Table	4-1
<b> Formblatt für technische Hilfe</b>	<b>4-4</b>
<b><i>Anhang A Wo Sie Technische Hilfe finden</i></b>	
<b><i>Anhang B Produkt FAQ</i></b>	

---

---

---

# Kapitel 1. Erste Schritte

---

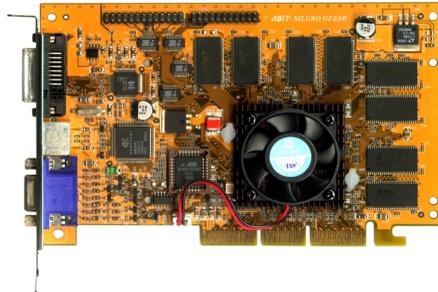
In diesem Kapitel stellen wir Ihnen den Inhalt dieses Pakets und die Systemanforderungen vor und erklären Ihnen die Installation des Adapters in Ihrem Computer.

## 1-1. Was ist in der Schachtel? (Einzelteilleiste)

---

Lesen Sie diesen Abschnitt, um sich mit allem vertraut zu machen, das der SILURO GF256-Grafikbeschleunigerkarte beiliegt.

- Eine SILURO™ GF256 Grafikbeschleunigerkarte
- Ein Benutzerhandbuch
- Ein S-Video-Verlängerungskabel
- SILURO™ GF256 Installations-CD (enthält Windows® 95/98/NT 4.0 Treiber, Microsoft® DirectX® 7-Treiber, GART-Treiber und WinDVD-Player) und Spiele-CD.



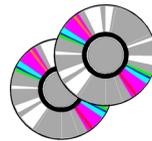
**Abb. 1-1. SILURO™ GF256  
Grafikbeschleunigerkarte**



**Abb. 1-2.  
Benutzerhandbuch**



**Abb. 1-3. S-Video Kabel**

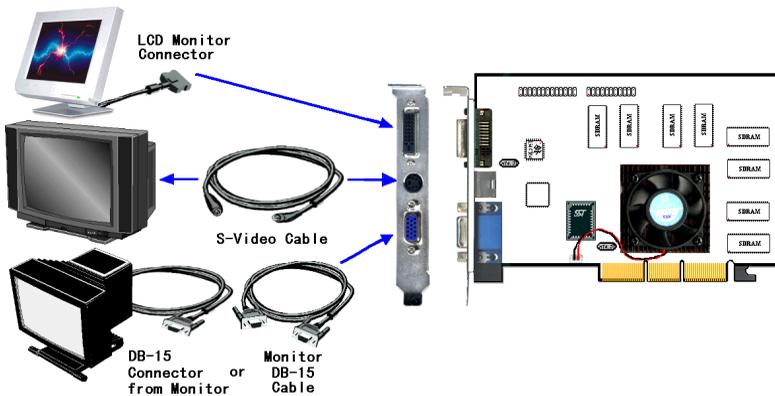


**Abb. 1-4. Installations-  
CD & Spiele-CD**

## 1-2. Anschlüsse

In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie die SILURO™ GF256-Grafikbeschleunigerkarte schnell anschließen können.

**Schritt 1. Stecken** Sie die SILURO™ GF256 Grafikbeschleunigerkarte in einen leeren AGP-Steckplatz auf Ihrem Motherboard und befestigen sie mit der beigelegten Schraube an der Rückwand.



**Abb. 1-5. Anschlußdiagramm von PC-Monitor, TV und Flachbildschirm**

**Schritt 2.** Stecken Sie das freie Ende des PC-Monitorkabels in den weiblichen DB-15 PC-Monitoranschluß auf der Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256-Serie. Wenn Sie einen Fernsehapparat zur Bildwiedergabe verwenden wollen, schließen Sie das S-Videokabel (dem Paket beigelegt) an den TV S-Videoeingangsanschluß an und die andere Seite dieses Kabels an den SILURO™ GF256-TV-Ausgang.

SILURO™ GF256 Ultra kann an einen digitalen Flachbildschirm angeschlossen werden.

Für detailliertere Information zur SILURO™ GF256 lesen Sie bitte das nächste Kapitel.

---

## Kapitel 2. Die SILURO™ GF256

---

Herzlichen Glückwunsch! Sie besitzen nun eine der leistungsstärksten 3D-Grafikbeschleunigerkarten auf dem Markt. Die SILURO™ GF256 verwenden den NVIDIA™ GeForce 256™ 256-Bit 3D Prozessorchip. Dieses Kapitel behandelt die Eigenschaften, Spezifikationen, das Layoutdiagramm und das Systemdiagramm.

### 2-1. Einleitung

---

Die 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256 Serie bietet Ihnen leistungsstarke 3D-Beschleunigung und auch die fortgeschrittenste Direct3D/OpenGL-Beschleunigungslösung für Spiele, professionelle 2D/3D-CAD/CAM Anwendungsprogramme und 3D-Malprogramme.

Der Kern der SILURO™ GF256 besteht aus dem NVIDIA™ GeForce 256™ 3D Graphikprozessor. NVIDIA™ GeForce 256™ ist der ultimative 3D Graphikprozessor. Seine innovative Architektur kombiniert Transform und Lighting Technologie mit einer Rendering Engine welche 4 Pixel per Takt in lebensechten 32-bit Farben bietet. Durch die NVIDIA™ GeForce 256™ werden nicht nur die 3D Graphikberechnungen beschleunigt, sondern die CPU wird entlastet, so dass Aspekte welche nicht die Graphik betreffen, wie realistische physikalische Berechnungen und künstliche Intelligenz verbessert werden. Die NVIDIA™ GeForce 256™ ungeahnte Qualität und Leistung, 32-bit Color Pipeline, 32-bit Z/stencil Capability, HDTV Video, und fortgeschrittene DX7 und OpenGL Texturing Features welche es den Entwicklern erlauben Standardanwendungen zu schreiben welche ungeahnte visuelle Effekte von hoher Realität bieten.

Im 21<sup>ST</sup> Jahrhundert werden digitale Flachbildschirme (FPD) überall sein, angeschlossen an alltägliche elektronische Geräte von Desktopcomputern über DVD-Geräte bis zu Set-Top-Boxen. An der Wende dieses Jahrhunderts besitzen wir entweder einen digitalen FPD-Monitor oder kennen jemanden, der einen besitzt. Wenn die Preise erst einmal tief genug gefallen sind, werden komplett digitale Großbildschirm-Fernsehgeräte die bevorzugten Anzeigegeräte zur Maximierung der völlig digitalen Videoerfahrung sein. Aber um all dies zu ermöglichen, muß die Verbraucherelektronik- und PC-Industrie einen digitalen Interface-Standard erstellen, um digitale Video- und Grafikquellen an digitale FPD anzuschließen. Wenn das Video von der Quelle zur FPD digital bleibt, ist das System "durch und durch".

Für diesen durch und durch digitalen Trend kann die SILURO™ GF256 Grafikbeschleunigerkarte mit dem SiI 154 Chipsatz ausgerüstet werden (optional). Die SiI 154 verwendet PanelLink® Digitaltechnologie zur Unterstützung von Anzeigen von VGA (25MHz, 640\*480) bis SXGA (112MHz, 1280\*1024), die ideal für Desktop- und

speziellere Anwendungsprogramme sind. Sie unterstützt VESA® P&D™ und FPD (Digital Flat Panel) „Hot Plug Detection“ plus der RxDetect-Funktion. Die SiI 154 arbeitet mit allen PanelLink®-Empfängern und ist führend in der Förderung des digitalen Anzeigeinterface als eine Standardfunktion in allen PCs, indem sie alle Multimediabeschleuniger mit einem flexiblen 12- oder 24-Bit Interface in einem kostengünstigen Paket vereinigt. Mit einem 12-Bit Dual-Edge-Takt-Interface, das Auflösungen bis zu SXGA unterstützt, ist die SiI 154 dafür erdacht, mit funktionsreichen High-End-Multimediabeschleunigern zu kooperieren, die normalerweise nicht über genug Pole zur Unterstützung eines 24-Bit-Interface verfügen.

Es ist das komplett digitale Interfacedesign, das Herzstück des Flat Panel Display (FPD *oder Flachbildschirm*), der Ihnen bessere Anzeigequalität als analoge Interfaces bietet. Abb. 2-1 unten zeigt die Unterschiede zwischen digitaler und analoger Interface-Anzeigequalität. Sie können selbst sehen, warum wir diesen Chipsatz gewählt haben.

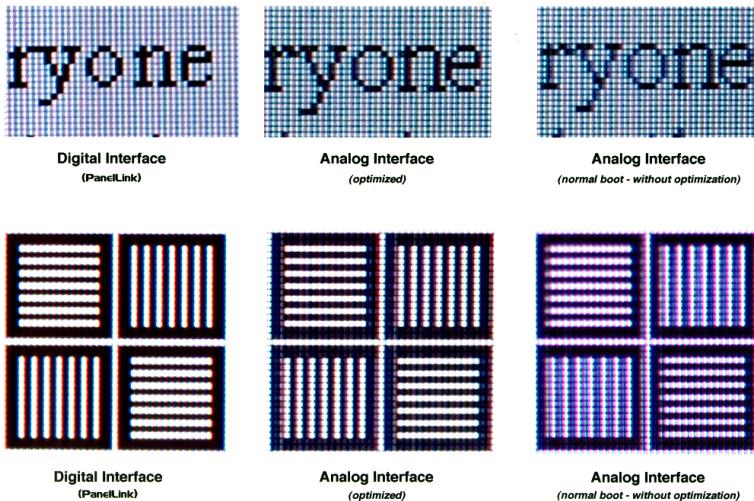


Abb. 2-1. Vergleich digitaler und analoger Interface-Anzeigequalität

---

## 2-2. Haupteigenschaften

---

- NVIDIA™ GeForce 256™, 256-bit GPU, 256-bit Graphikarchitektur.
- Integriertes Transform und Lighting
- Integrierter 32 MB SDRAM Frame Buffer
- AGP 4X mit Fast Writes
- 32-bit color ARGB mit destination Alpha
- 32-bit Z/Stencil
- 8-bit Stencil
- 15 Millionen Polygone/sek, 480 Million Pixels/sek
- Cube Environment Mapping
- Anisotropic Texture Filtering
- 350MHz Palette-DAC Auflösung bis zu 2048x1536 bei full color
- DigitalvFlat Panel Interface für Flat Panels bis zu 1600x1200
- Digital interface fpr NTSC/PAL Encoders
- DVD-ready und HDTV-ready Motion Compensation zur MPEG-2 decodierung
- Komplette VIP\*2 2.0 Video Implementation (1x-8x host, 75MHz, 16-bit video port)
- WHQL-Qualifizierte Treiber für Windows® 2000, Windows® NT 4.0, Windows® NT 3.5, Windows® 98/98 SE, Windows® 95, und Windows® 3.1
- OpenGL ICD für vollen OpenGL Support
- PC99 und PC99a entsprechend

✱1: Der Standard 256-bit 3D Takt für den Prozessorkern für die SILURO GF256 ist 120MHz, der Standard SDRAM Takt für die SILURO GF256 ist 166MHz. Takte über dem Standard werden unterstützt, können aber wegen den Spezifikationen des Graphikprozessors und der SDRAM nicht garantiert werden.

✱2: VIP bedeutet **V**ideo **I**nterface **P**ort, oder auch Media Port genannt.

✱3: Spezifikationen und Informationen in diesem Handbuch können ohne Benachrichtigung ändern.

<b>Anmerkung</b>
------------------

Alle Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum ihrer jeweiligen Besitzer.
--

## 2-3. Features and Benefits

<b>Merkmale</b>	<b>Vorteile</b>
Single-Chip GPU (Graphics Processing Unit)	On-chip Integration der gesamten 3D Pipeline (Transformation, Lighting, Setup und Rendering) bietet die niedrigsten Kosten für Komponenten und Design.
Integriertes Transform und Lighting	Bietet 2-4X Triangle Rate für 2-4X detailliertere 3D Szenen. Befreit CPU Bandweite für physikalische und andere Berechnungen, so dass die Animationen und Charaktere realistischer reagieren können.
Unabhängige Pipelined QuadEngine™	Separate Engines für Transformation, Lighting, Setup und Rendering eine mächtige, sehr effiziente Architektur welche 15 Millionen Dreiecke pro Sekunde bietet. Damit werden 3D Charaktere und Landschaften in höchster Komplexität abgebildet
256-Bit QuadPipe™ Rendering Engine	Vier unabhängige Pixel-rendering Pipelines bieten bis zu 480 Millionen 8-sample voll filtrierte Pixels pro Sekunde. Damit werden beste Farben und Texturen bei maximaler Framerate garantiert.
AGP 4X mit Fast Writes	Ermöglicht die CPU Daten direkt an die GPU zu senden, um die Gesamtleistung des Systems zu optimieren. Bandweite zum Hauptprozessor wird dadurch gespart
High-Quality HDTV Prozessor	Bietet qualitative bestes DVD und HDTV Playback und digitales Aufnehmen.
350MHz RAMDAC	Bietet klare scharfe und beste Bildqualität bei 2048 x 1536 Auflösung und 75Hz.
High-Speed Memory Interface	Unterstützt heutige SDRAM/SGRAM und zukünftige SDR/DDR Speicher.
256-Bit 2D Rendering Engine	Bietet die schnellste 2D Leistung für schnelle Bildwiderholung bei bester Auflösung bei 32-bit Farbtiefe.
Unterstützung des neuen Microsoft® DirectX® 7 und OpenGL®	Anwendungen können die neuesten Technologien ohne Restriktionen Anwenden.

## 2-4. Layoutdiagramm

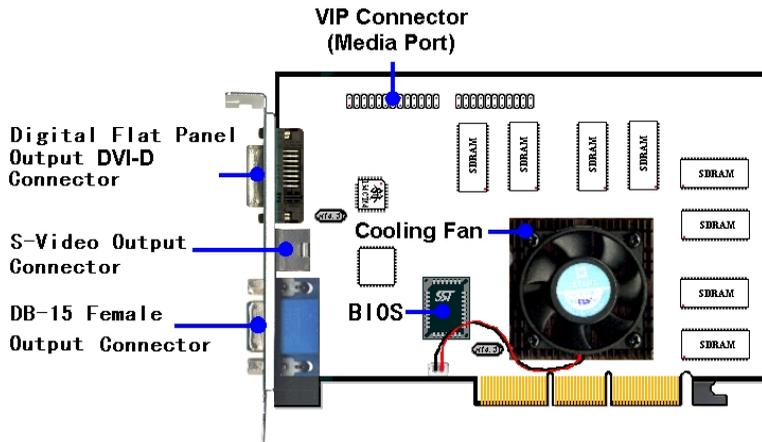


Abb. 2-2. SILURO™ GF256 Layoutdiagramm.

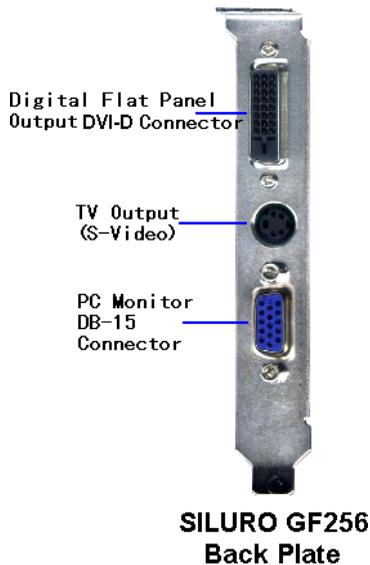


Abb. 2-3. Rückwandlayout der 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256

## 2-5. System-Blockdiagramm

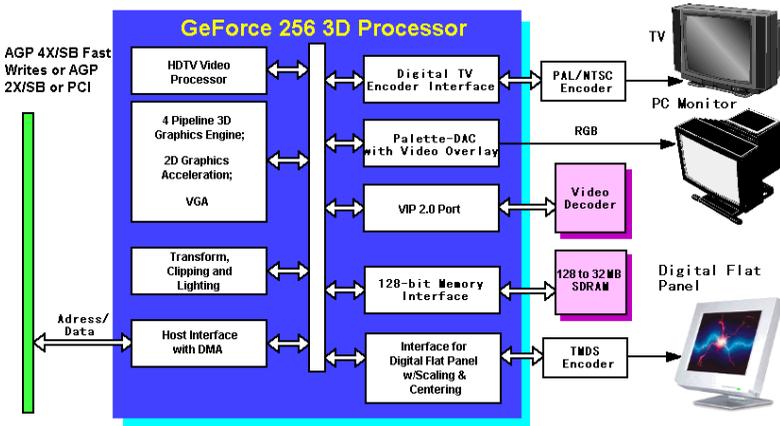


Abb. 2-4. System-Blockdiagramm der Grafikkarte der SILURO™ GF256

## 2-6. Hardwareinstallation

Sie können dann in **Kapitel 1, Abschnitt 1-2** nachsehen, wie Ihr PC-Monitor, TV oder FPD (**Digitaler Flachbildschirm**) an die Rückwand der Grafikkarte anzuschließen ist.

Falls Sie die SILURO™ GF256 2D/3D zum Darstellen von Bildern in Ihrem Fernseher benutzen wollen, gehen Sie zu den **Display Properties** um die Einstellungen vorzunehmen. Bilder können nicht gleichzeitig über den TV Anschluss und den PC Monitor DB-15 Anschluss übertragen werden

Wenn Sie den PC Monitor DB-15 Anschluss , oder den DFP Anschluss benutzen, müssen Sie gleichfalls die **Display Properties** Einstellen.

## 2-7. TV-Ausgang

Bitte gehen Sie zu **“Anzeigeeigenschaften”** → **“Ausgabegerät”**, um den Anzeigemodus für den TV-Ausgang anzuzeigen.

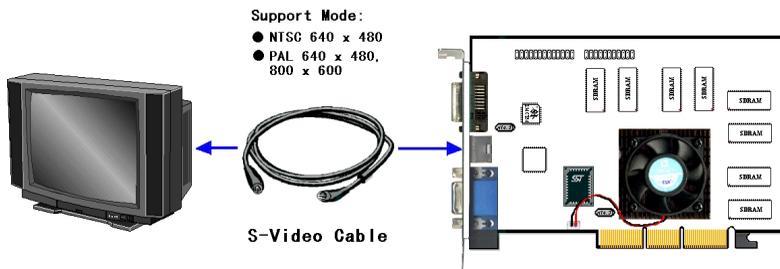


Abb. 2-5. Anschluß der SILURO™ GF256 an ein Fernsehgerät

## 2-8. Ausgang für digitalen Flachbildschirm

Digitale Flachbildschirme können an den DFP Anschluss des SILURO GF256 Grafikkartens angeschlossen werden, der BIOS der Graphikkarte wird jedoch den Analogen Modus für den Ausgang wählen. Um ihren DFB als Ausgangsgerät zu wählen, gehen Sie zu **“Display Properties”** → **“Output Device”** und wählen Sie die Einstellungen des **“Digital Flat Panel”**. Bilder können nicht gleichzeitig an einem digitalen und analogen Bildschirm angezeigt werden.

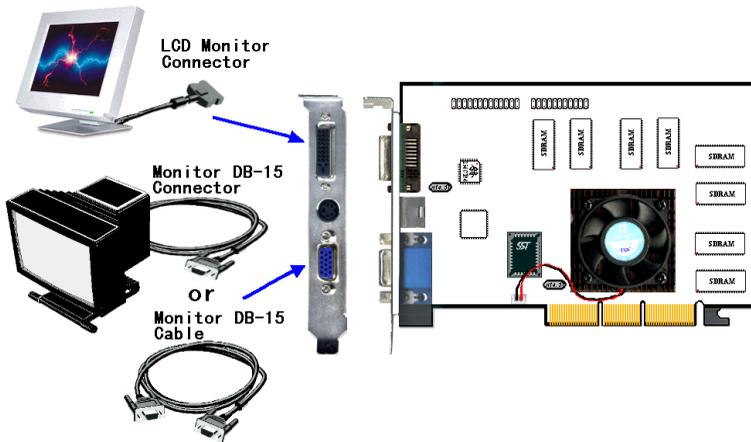


Abb. 2-6. Anschluß eines digitalen Flachbildschirms an die SILURO™ GF256

Mit FPD-Anschluß unterstützt SILURO™ GF256 die folgenden Modi:

- 640 x 480, 8/16/32 BPP
- 800 x 600, 8/16/32 BPP
- 1024 x 768, 8/ 16/32 BPP
- 1280 x 1024, 8/16/32 BPP

---

## Kapitel 3. Softwareinstallation

---

Dieses Kapitel zeigt Ihnen die Installation der Software und Treiber für die 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarten der SILURO™ GF256. Das Produktpaket der SILURO™-GF256 enthält die *Installations-CD*. Installieren Sie mit dieser CD alle benötigten Treiber und Software.

### 3-1. Installation der VGA-Treiber für Windows® 98 SE

---

Dieser Abschnitt zeigt Ihnen die Installation der Treiber für die 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarten der SILURO™ GF256-Serie in Windows® 98 SE. Diese Treiber müssen Sie in zwei Situationen installieren. Die eine tritt auf, wenn Sie ein neues Computersystem zusammenstellen und hierfür ein neues Betriebssystem installieren. Die andere Situation ist, wenn Sie bei schon installiertem Betriebssystem Ihre VGA-Karte mit einer 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256 ersetzen.

In der ersten Situation stellen Sie bitte die Windows VGA-Treiber auf “Standard PCI Grafikkarte (VGA)”, um unter Windows® 95/98 zu installieren. Nach beendeter Windows® 95/98-Installation gehen Sie zu Schritt 1 zur Installation der Treiber der 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256.

In der zweiten Situation gehen Sie bitte vor der Installation der 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256 in Ihrem Computersystem zu *Anzeigeeigenschaften* und ändern Ihren VGA-Treiber zu “Standard PCI Grafikkarte (VGA)”. Beenden Sie *Anzeigeeigenschaften*, schließen dann Windows und installieren die 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256 in Ihrem Computersystem. Nach beendeter Installation gehen Sie zu Schritt 1, um die Treiber der Grafikbeschleunigerkarte zu installieren.

Der folgende Abschnitt zeigt Ihnen die Installation des VGA-Treibers in Ihrem Windows® 98 SE-Betriebssystem.

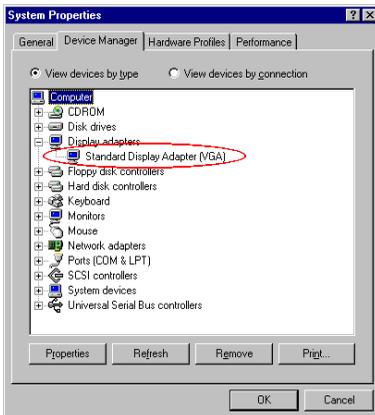
#### Anmerkung 3-1-1

Nachdem Sie die VGA-Treiber mit dem “Standard PCI Grafikkarten (VGA)” Treiber ausgetauscht haben, ist die Qualität Ihrer Anzeige zunächst schlecht, da sie auf 640\*480 und 16 Farben gestellt ist. Für beste Bildschirmqualität installieren Sie die VGA-Treiber und stellen den Desktop auf 800\*600 und True Color.

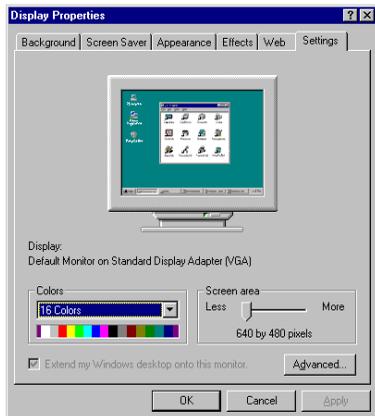
### Anmerkung 3-1-2

Details des Windows® 98 SE Betriebssystem werden in diesem Handbuch nicht erwähnt. Wenn Sie Probleme mit der Installation, Betrieb und Einstellungen von Windows® 98 SE haben, schauen Sie bitte in Ihrem Windows® 98 SE Handbuch oder anderen Datenbanken der Microsoft® Corporation nach.

Der Installationsvorgang für Windows® 95, 95 OSR2 und 98 ähnelt stark dem von Windows® 98 SE, aber es können kleine Unterschiede zwischen ihnen bestehen. Wenn Sie die Anweisungen im Installationsvorgang befolgen, sollte die Installation der Treiber sehr einfach sein.



Gehen Sie zuerst zu  
**“Systemeigenschaften”** →  
**“Gerätemanager“** → **“Grafikkarten”**. Ihr  
 System zeigt nun die **“Standard PCI  
 Grafikkarte [VGA]”** an.



Prüfen Sie auch Ihre Anzeigeeigenschaften  
 (s. Bild links). Wenn Sie Ihre alte VGA-  
 Karte mit einer Siluro Grafikkarte ersetzen  
 wollen, müssen Sie den Anzeigetyp zuerst  
 auf **“Standard PCI Grafikkarte [VGA]”**  
 stellen und dann den Computer neu starten,  
 um die Karte in Aktion treten zu lassen,  
 Ansonsten können Sie vielleicht die neuen  
 Anzeigetreiber im nächsten Schritt nicht  
 installieren.

Beenden Sie den Gerätemanager und legen die *ABIT SILURO™ Installation Disc* ins CD-ROM-Laufwerk. Das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der folgende Bildschirm. Klicken Sie auf "Drivers". Diese bringt Sie zum nächsten Fenster nächste Bildschirm.



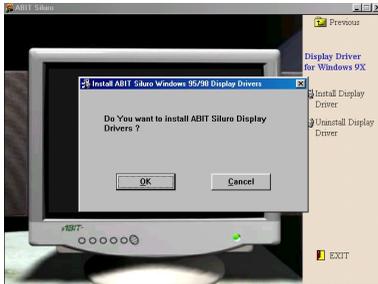
Klicken Sie "**Anzeigetreiber**" und gehen zum nächsten Bildschirm.



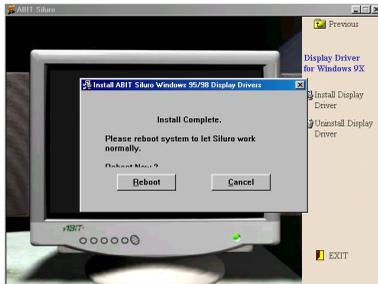
Klicken Sie "**Display Drivers for Windows 9X**" und fahren fort.



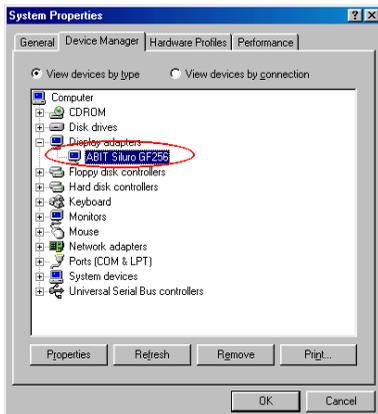
Klicken Sie "**Install Display Driver**". Das Programm installiert automatisch die notwendigen Treiber für die SILURO™ GF256-Grafikkarte.



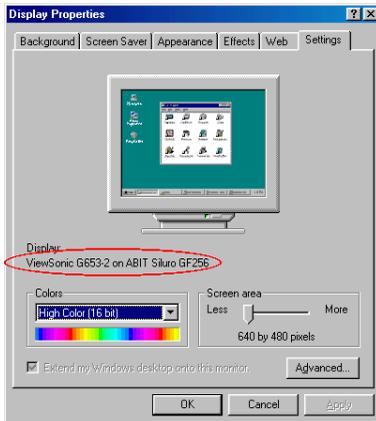
Ein Dialogfeld erscheint und fragt Sie, ob Sie die SILURO™ GF256-Treiber wirklich installieren wollen. Klicken Sie **“OK”**. Das Programm beginnt mit der Installation der Treiber und der Bildschirm zeigt an, daß die Dateien kopiert werden.



Nach beendeter Installation erscheint ein Dialogfeld und bittet Sie, Ihren Computer neu zu starten. Klicken Sie **“Reboot”**, um Ihren Computer neu zu starten.



Gehen Sie zu **“Systemeigenschaften”** → **“Gerätemanager”** → **“Grafikkarten”**. Ihr System zeigt nun die **“ABIT Siluro GF256”**.



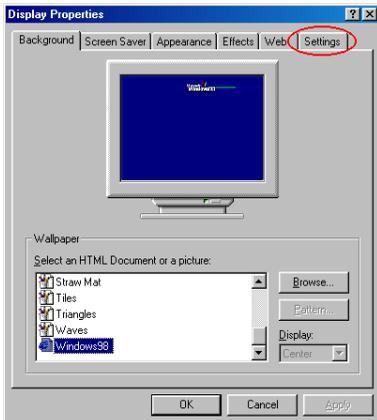
Prüfen Sie bitte auch Ihre Anzeigeeigenschaften, wie im Bild links gezeigt.

Dies bedeutet, daß Sie die Treiber erfolgreich installiert haben.

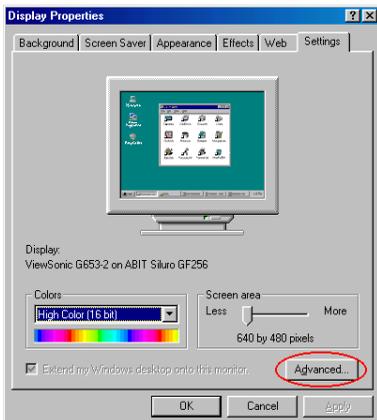
## 3-2. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® 98 SE



**Schritt 1.** Wenn Sie die Treiber für Windows® 98 SE korrekt installiert haben, rechtsklicken Sie im Desktop-Hintergrundbereich unter Windows® 95/98 und wählen das Element **“Eigenschaften”**.



**Schritt 2.** Das Element **“Anzeigeeigenschaften”** erscheint auf Ihrem Bildschirm; wählen Sie den Ordner **“Einstellungen”**.

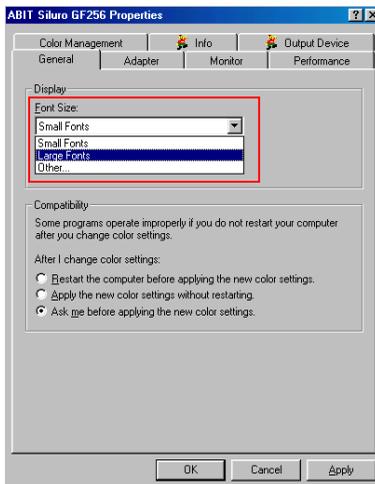


**Schritt 3.** Klicken Sie **“Weiter...”** und gehen zum nächsten Schritt.

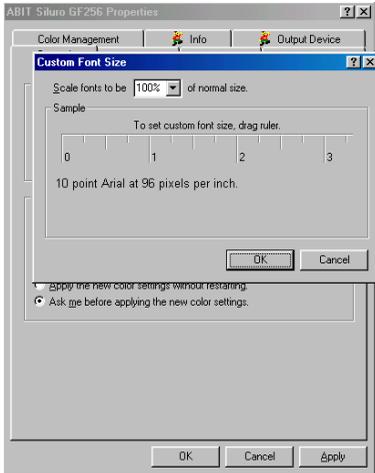


**Schritt 4.** Nun können Sie alle weiteren Funktionen dieser Grafikkarte sehen. Detaillierte Information zu diesen Einstellungen finden Sie im Folgenden.

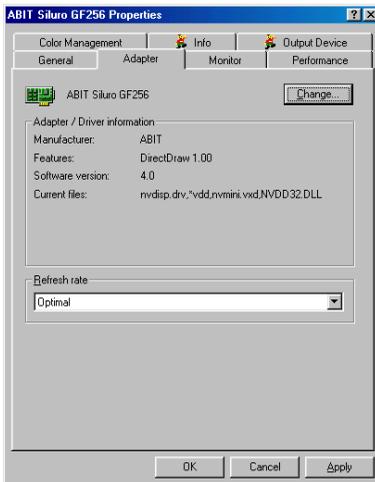
Sie sollten zuerst den Ordner **“Allgemein”** sehen. Klicken Sie auf den Pfeil auf der rechten Seite des Elements **“Schriftgröße”** und wählen die gewünschte Schriftgröße.



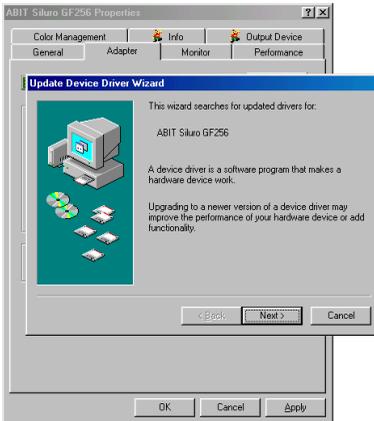
**Schritt 5.** Hier können Sie die Schriftgröße wählen. Wenn Sie **“Andere...”**, und der nächste Bildschirm erscheint.



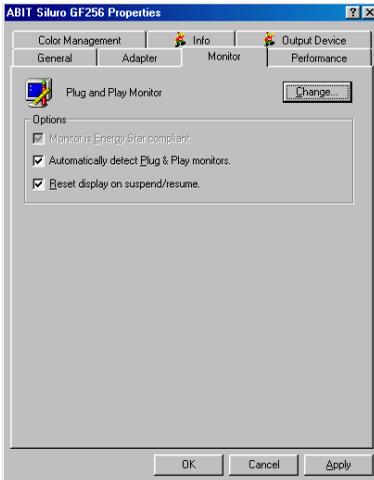
**Schritt 6.** Sie können die Schriftgröße hier weiter einstellen, wie dieser Bildschirm zeigt.



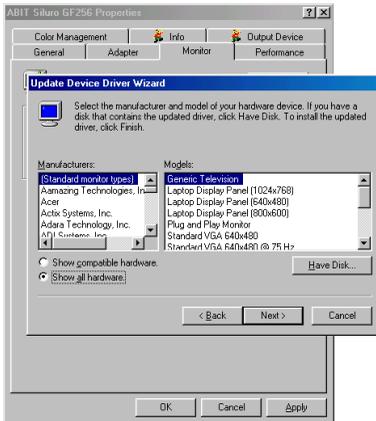
**Schritt 7.** Wenn Sie nun zum Ordner “**Adapter**” gehen, sehen Sie die aktuelle Anzeigetreiberinformation. Sie können hier den Treiber ändern. Wenn Sie auf “**Ändern...**” klicken, erscheint der nächste Bildschirm.



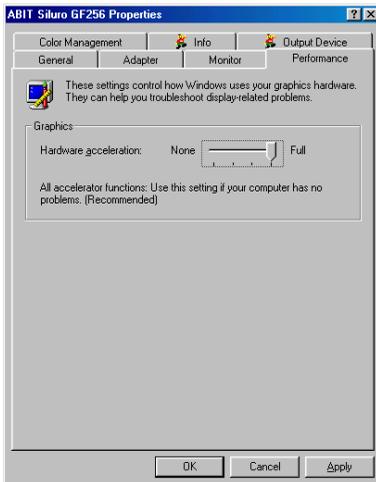
**Schritt 8.** Befolgen Sie die Anweisungen zur Installation der neuen Anzeigetreiber.



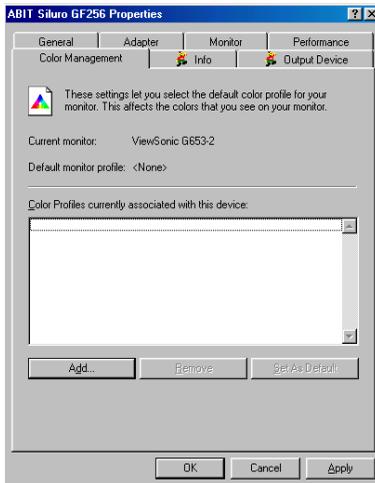
**Schritt 9.** Prüfen Sie nun den Inhalt des Ordners **“Monitor”**. Hier können Sie Ihr Monitormodell und entsprechende Einstellungen nachsehen und ändern. Sie können den Monitortyp durch Klicken auf **“Ändern...”** wechseln.



**Schritt 10.** Sie können Hersteller im linken Fenster und das Modell im rechten Fenster auswählen, oder auch, ob Sie einen Treiber von Diskette installieren wollen. Sie können **“Diskette...”** klicken, um einen neuen Treiber vom Diskettenlaufwerk zu installieren.



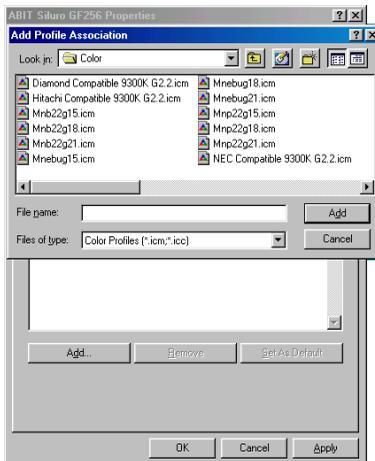
**Schritt 11.** Der Ordner **“Leistung”** zeigt an, wie Windows Ihre Grafikkarte verwendet. Dies kann bei der Lösung von Problemen hilfreich sein.



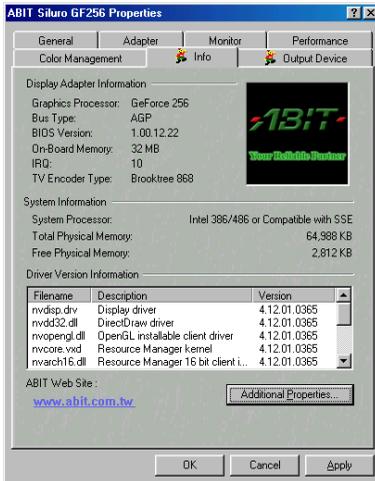
**Schritt 12.** Wenn Sie den Ordner **“Farbmanagement”** prüfen, sehen Sie darin sieben Ordner.

Sie sollten anfänglich im Ordner **“Farbmanagement”** sein. Mit diesen Einstellungen können Sie das Standard-Farbprofil für Ihren Monitor wählen. Diese beeinflusst die Farben, die Sie auf Ihrem Monitor sehen.

High-End- oder einige Middle-End-Monitoren bieten eine Farbprofildatei mit dem Monitor an. Diese erlaubt die akkuratere Anzeige Ihrer Farben auf dem Bildschirm. Wenn Sie solch eine Profildatei haben, klicken Sie bitte **“Anfügen...”**.

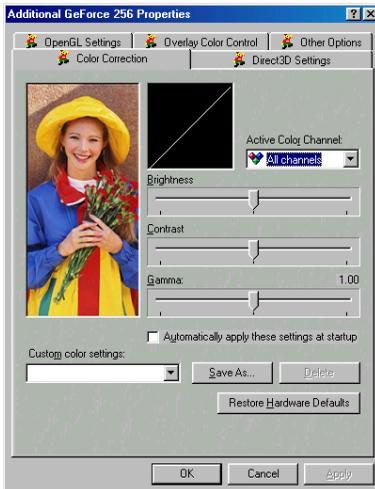


**Schritt 13.** Sie werden mehrere Profile im Fenster sehen. Wenn Ihr Monitortyp hier aufgelistet ist, wählen Sie ihn direkt. Ansonsten, legen Sie die Diskette ins Laufwerk und klicken **“Anfügen...”**, um sie zu installieren.



**Schritt 14.** Der Ordner “Info” zeigt Ihnen detaillierte Information zu Ihrer Grafikkarte.

Wenn Sie mehr Einstellungen für Ihre Grafikkarte sehen möchten, klicken Sie “**Zusätzliche Eigenschaften...**” um zum nächsten Bildschirm zu gehen.



**Schritt 15.** Vier weitere Ordner stehen Ihnen zur Verfügung. Sehen Sie sich zunächst den Ordner “**Color Correction**”,

Mit diesem Element können Sie Helligkeit, Kontrast und Gammaparameter einstellen.

Der wichtigste Parameter ist die Gammaeinstellung. Wenn Sie nicht wissen, was Gamma bedeutet, ziehen Sie bitte zusätzliche Information zu den Farben zu Rate, bevor Sie Einstellungen vornehmen.

Mit der Gammaeinstellung können Sie den Wert jedes Kanals einrichten, was bedeutet, daß Sie die Werte für die roten, blauen oder grünen Gammakanäle separat einstellen

können.

Die Einstellung in “**Color Correction**” beeinflusst die Art und Weise, in der Farben auf Ihrem Monitor erscheinen, sowie die Farbgenauigkeit. Wenn Sie die Einstellungen ändern, ändert sich die Farbe auf dem Foto im linken Fenster und Sie können sehen, wie jede Änderung das Erscheinungsbild verwandelt.



**Schritt 16.** Verlassen Sie den Ordner „**Color Correction**“ und wählen Ordner „**Direct3D Settings**“.

Sehen Sie sich zuerst die „**Performance and Compatibility Options**“ an:

■ **Enable fog table emulation:**

Mit dieser Option können Sie die Fog Table Emulation an oder ausschalten.

Direct3D legt fest, daß eine Grafikkarte mit D3D-Hardwarebeschleunigung in der Lage sein sollte, entweder Vertex Fog oder Table Fog zu ermöglichen. Einige fragen die D3D-Hardwarefähigkeiten nicht korrekt ab und erwarten Unterstützung für Table Fog.

Die Wahl dieser Option stellt sicher, daß solche Spiele auf dem Nvidia Grafikprozessor korrekt laufen.

■ **Adjust Z-Puffer depth to rendering depth when unequal:**

Dies läßt die Hardware automatisch die Tiefe ihres Z-Puffers an die Tiefe anpassen, die das Anwendungsprogramm erfordert.

Normalerweise sollten Sie diese Option aktiviert lassen, es sei denn, Ihre Arbeit verlangt unbedingt nach einer bestimmten Z-Puffer-Tiefe. Wenn diese Option deaktiviert ist, funktioniert kein Anwendungsprogramm, dessen Z-Puffer-Tiefe nicht der aktuelle Hardwarekonfiguration entspricht.

■ **Enable alternate Depth buffering technique:**

Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer.

Es erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen.

■ **Display logo when running Direct3D applications:**

Dies aktiviert das Nvidia-Logo in Direct3D.

Die Aktivierung dieser Einstellung zeigt das Nvidia-Logo in der unteren Ecke des Bildschirms während der Ausführung von Direct3D-Anwendungsprogrammen.

Sehen Sie sich nun die Elemente unter “**Mipmapping**” an:

■ **Automatically generate:**

Die NVIDIA™ GeForce 256™ kann automatisch Mipmaps erzeugen, um die Effizienz von Texturtransfers über den Bus zu erhöhen und bessere Leistung von Anwendungsprogrammen erzeugen.

Einige Anwendungsprogramme könnten allerdings inkorrekt anzeigen, wenn automatisch erzeugte Mipmaps aktiviert werden. Zur Korrektur von Problemen reduzieren Sie die Anzahl der automatisch erzeugten Mipmap-Levels, bis die Bilder korrekt angezeigt werden. Die Reduktion der Anzahl von Mipmap-Levels kann oft falsche Texturausrichtungen oder "seaming" korrigieren (auf Kosten der Leistung)

■ **Auto-mipmap method:**

Hier können Sie zwischen bilinearem oder trilinearem Mipmapping auswählen, wobei die bilineare Methode im allgemeinen bessere Leistung bietet, und die trilineare Methode generell höhere Bildqualität bringt..

■ **Mipmap detail level:**

Diese Option erlaubt Ihnen die Einstellung der LOD (Level of Detail) Ausrichtung für Mipmaps.

Eine niedrige Ausrichtung bietet bessere Bildqualität, während eine höhere Ausrichtung die Leistung der Anwendungsprogramme verstärkt. Sie können aus fünf voreingestellten Ausrichtungswerten auswählen – von bester Bildqualität bis zu bester Leistung.

**Schritt 17. More Direct3D Settings:**



Wenn Sie auf “**More Direct3D...**” klicken, erscheinen die folgenden Elemente:

■ **Texel Alignment:**

Diese Option ändert das Adressierschema der Hardwaretextur für Texel (Textur-Elemente). Ändern dieser Werte ändert die Definition des Texelursprungs. Die voreingestellten Werte stimmen mit den Direct3D™-Spezifikationen überein. Einige Softwareprogramme erwarten, daß der Texelursprung an einer anderen Stelle definiert wird. Die Bildqualität solcher

Anwendungsprogramme verbessert sich, wenn der Texelursprung neu definiert ist. Verwenden Sie den Schieberegler zur Einstellung des Texelursprungs überall zwischen der oberen linken Ecke und der Mitte des Textels.

#### ■ PCI Texture Memory Size:

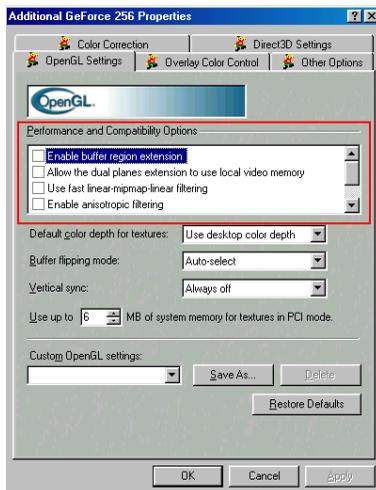
Diese Option erlaubt dem Grafikprozessor die Verwendung einer hier festgelegten Menge von Systempeicher für Textur Speicherung (zusätzlich zum Speicher, der auf der Grafikkarte selbst installiert ist).

#### Anmerkung 3-2-1

Die maximale Menge an Systemspeicher, die für Texturspeicherung reserviert werden kann, basiert auf der Menge des physischen RAM, das in Ihrem Computer installiert ist. Je mehr System-RAM, desto höher der Wert, den Sie hier einstellen können.

Ein höherer Wert kann die Leistung einiger Direct3D-Anwendungsprogramme verbessern. Diese Einstellung gilt nur für PCI-Grafikkarten. Wenn Sie eine AGPB-Bus-Grafikkarte verwenden, ist diese Option nicht verfügbar (außer wenn die AGP-Grafikkarte im PCI-Kompatibilitätsmodus läuft).

**Schritt 18.** Im Ordner“OpenGL Settings” können Sie die Bildtexturqualität in OpenGL-Anwendungsprogrammen einstellen.



Hier ein Überblick über die Elemente unter “Performance and Compatibility Options”:

#### ■ Enable buffer region extension:

Diese Option erlaubt den Treibern, die OpenGL-Erweiterung **GL\_KTX\_Puffer\_region** zu verwenden.

Dies kann die Leistung in Anwendungsprogrammen für 3D-Modelle verbessern, die diese Erweiterung unterstützen.

**■ Allow the dual planes extension to use local memory:**

Erlaubt die Verwendung von lokalem Videospeicher, wenn die Erweiterung GL\_KTX\_Puffer\_region aktiviert ist.

Wenn allerdings weniger als 8MB lokaler Videospeicher zur Verfügung steht, ist die Unterstützung für Dual Planes nicht aktiviert. Diese Einstellung tritt nicht in Kraft, wenn die oben erwähnte Option **“Enable buffer region extension”** deaktiviert ist.

**■ Use fast linear-mipmap-linear filtering:**

Schnelle lineare Mipmap-Linearfilterung erhöht die Leistung von Anwendungsprogrammen auf Kosten einiger Bildqualität.

In einigen Fällen macht sich verringerte Bildqualität nicht bemerkbar, daher können Sie die Extraleistung nutzen, die Ihnen diese Funktion bietet.

**■ Enable anisotropic filtering:**

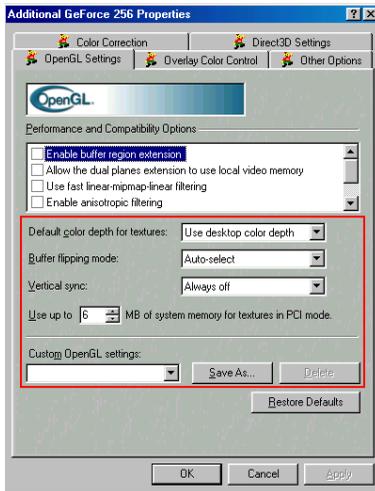
Diese Option erlaubt OpenGL die Verwendung anisotropischer Filterung für bessere Bildqualität.

**■ Enable alternate depth buffering technique:**

Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer. Es erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen.

**■ Disable support für enhanced CPU instruction sets:**

Wählen Sie diese Option, um Treiberunterstützung für komplexere Anweisungen zu deaktivieren, die von einigen CPUs verwendet werden. Einige CPUs unterstützen zusätzliche 3D-Anweisungen, die Ihre RIVA TNT II ergänzen und ihre Leistung in 3D-Spielen oder Anwendungen noch verbessern, z. B. Die Prozessoren der Intel® MMX™ Serie und AMD 3D-NOW!™ Serie. Mit dieser Option können Sie Unterstützung für diese zusätzlichen 3D-Anweisungen im Treiber deaktivieren. Dies kann sich positiv auf Leistungsvergleiche oder Fehlerbehebung auswirken.



**Schritt 19.** Werfen Sie auch einen Blick auf die folgenden Menüpunkte:

■ **Default color depth for textures:** Diese Option legt fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe als Voreinstellung OpenGL-Anwendungsprogrammen verwendet werden sollen.

● **Use desktop color depth:**

Wenn diese Einstellung aktiviert ist, wird immer die Textur der Farbtiefe verwendet, auf die Ihr Windows-Desktop momentan eingestellt ist.

● **Always use 16 bpp or Always use 32 bpp:**

Diese Optionen erzwingen die Verwendung von Texturen der festgelegten Farbtiefe, ungeachtet der Einstellungen Ihres Desktops.

■ **Buffer flipping mode:**

Diese Option legt den Puffer-Flipping-Modus für OpenGL-Anwendungsprogramme fest, die unter Vollbildschirm laufen. Sie können zwischen der Blocktransfermethode, der Page Flip-Methode oder automatischer Auswahl auswählen. Auto-select erlaubt dem Treiber, die beste Methode festzulegen, basierend auf Ihrer Hardwarekonfiguration.

■ **Vertical sync:**

Mit dieser Option können Sie festlegen, wie Vertical Sync von OpenGL verwaltet wird.

- **Always off:** Diese Einstellung deaktiviert Vertical Sync in OpenGL-Anwendungsprogrammen.
- **Off by default:** Diese Einstellung hält Vertical Sync deaktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Aktivierung verlangt.
- **On by default:** Diese Einstellung hält Vertical Sync aktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Deaktivierung verlangt.

■ **Use up to "XX" MB of system memory for textures in PCI mode:**

Diese Option erlaubt dem Grafikprozessor die Verwendung einer hier festgelegten Menge von Systemspeicher für Textur Speicherung (zusätzlich zum Speicher, der auf der Grafikkarte selbst installiert ist).

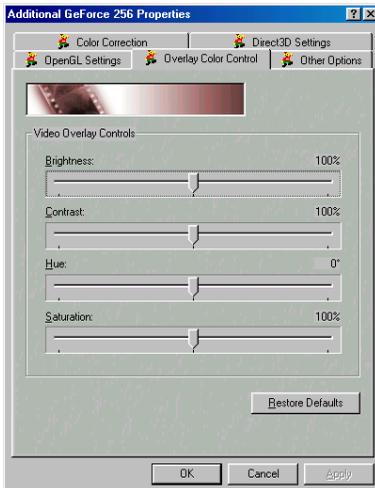
### Anmerkung 3-2-2

Die maximale Menge an Systempeicher, die für Texturspeicherung reserviert werden kann, basiert auf der Menge des physischen RAM, das in Ihrem Computer installiert ist. Je mehr System-RAM, desto höher der Wert, den Sie hier einstellen können.

Ein höherer Wert kann die Leistung einiger Direct3D-Anwendungsprogramme verbessern. Diese Einstellung gilt nur für PCI-Grafikkarten. Wenn Sie eine AGPB-Bus-Grafikkarte verwenden, ist diese Option nicht verfügbar (außer wenn die AGP-Grafikkarte im PCI-Kompatibilitätsmodus läuft).

### ■ Custom OpenGL Einstellungen:

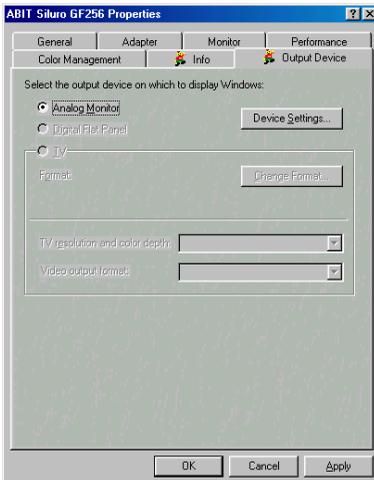
Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder "tweaks"), die Sie gespeichert haben. Wählen Sie einen Menüpunkt von der Liste, um es zu aktivieren. Zur Anwendung einer Einstellung wählen Sie die Schaltfläche "OK" oder "Apply".



### Schritt 20. "Overlay Color Control":

Stellen Sie mit diesen Reglern die Qualität von Video- oder DVD-Wiedergabe auf Ihrem Monitor ein.

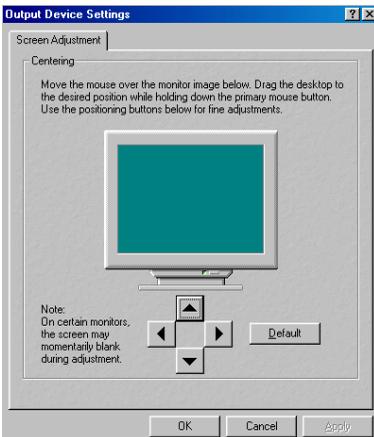
Sie können Helligkeit, Kontrast, Farbton und Sättigung unabhängig einstellen, um optimale Bildqualität bei der Wiedergabe von Video oder DVD-Filmen auf Ihrem Computer zu erreichen.



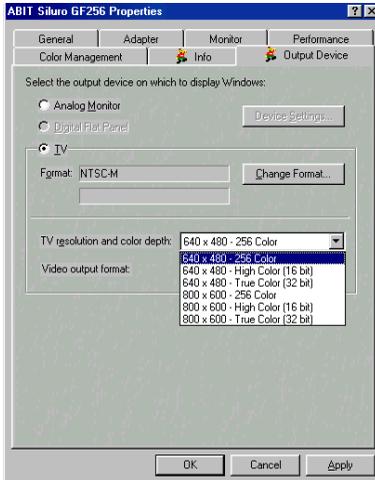
### Schritt 21. "Output Device":

Schauen Sie sich zuerst "**Analog Monitor**" & "**Digital Flat Panel**".

Hier können Sie den Typ Ihres Ausgabegerätes einstellen. Die meisten Anwender verwenden die Einstellung "**Analog Monitor**" Einstellung. Wenn Sie ein FPD haben, können Sie hier "**Digital Flat Panel**" als Ausgabegerät wählen.

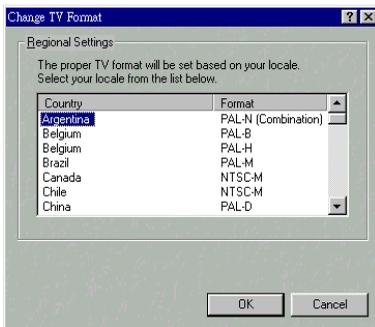


**Schritt 22.** Nach der Auswahl des Ausgabegerätes können Sie auf "**Device Settings...**" klicken, um die Zentrierung der Bildschirmanzeige einzustellen.



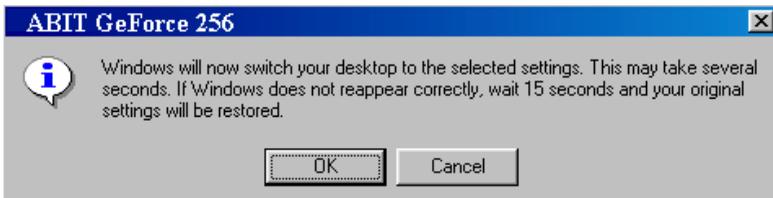
**Schritt 23.** Wenn Sie Ihr Videosignal auf einem Fernseher anzeigen wollen, wählen Sie die das Kontrollkästchen “**TV**”. Sie können hier die TV-Auflösung und Farbtiefe auswählen: drei Optionen stehen zur Verfügung - von 640 x 480 – 256 Farben bis 800 x 600 – True Color (32 Bit).

Wenn Sie eine auswählen, erscheint der folgende Bildschirm.

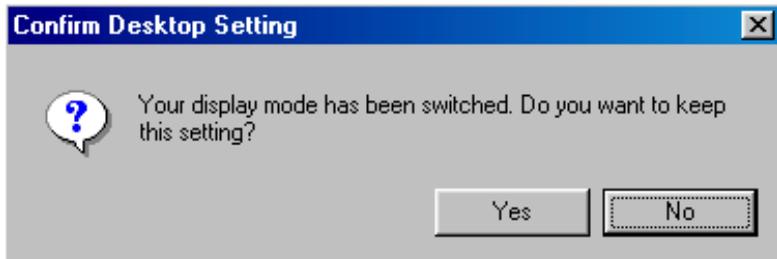


**Schritt 24.** Dieses Feld informiert Sie, daß Ihr Desktop auf die ausgewählten Einstellungen umgestellt wird. Klicken Sie “**OK**”.

**Schritt 25.** Dieses Bild informiert Sie dass Ihre Desktop Einstellungen gemäss Ihrer Auswahl geändert wird. Wählen Sie “**OK**”.

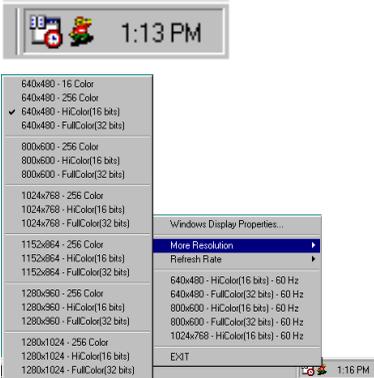


**Schritt 26.** Dieses Bild fragt ob Sie die Einstellungen beibehalten wollen. Wenn die Darstellung ohne Probleme ist und Sie diese Einstellung beibehalten wünschen, wählen Sie bitte **“Yes”** um die Werte zu behalten.

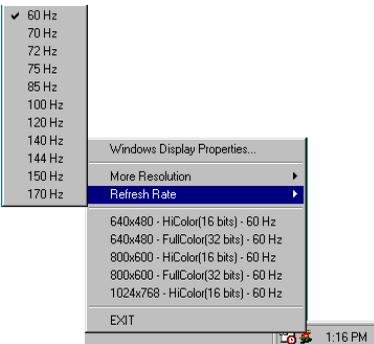


### 3-3. Display Tray Icon

Nachdem Sie die VGA Treiber installiert haben, werden Sie ein Jumpy Icon auf der rechten Seite der Menüleiste finden.. Siehe Abbildung weiter unten:



Mit der rechten Maustaste können Sie ein Pop Up Menu aktivieren. Wenn Sie "More Resolution" wählen, erscheint eine Tabelle mit den Auflösungen. Wählen Sie die gewünschte Auflösung.



Wenn sie jedoch die Bildwiederholrate ändern möchten, wählen Sie bitte "Refresh Rate". Wählen Sie in der erscheinenden Tabelle die entsprechende Wiederholrate.

Falls Sie eine höhere Bildwiederholrate wählen, vergewissern sie sich dass Ihr Monitor diesen Wert unterstützt, ansonsten Sie unter Umständen Ihren Monitor beschädigen können.

Genauere Angaben können Sie aus dem Handbuch Ihres Monitors entnehmen.

Wenn sie "Windows Display Properties..." wählen, gehen Sie bitte zu Kapitel 3, Paragraph 3-2 für detaillierte Angaben. Neben der Auflösung wird die "Refresh Rate" (Wiederholrate) Angezeigt so dass ein schnelles ändern beider Werte möglich wird.

Wählen Sie "Exit" um das Programm zu verlassen.

## 3-4. Installation der VGA-Treiber für Windows® NT 4.0 Server/Workstation

Dieser Abschnitt beschreibt die Installation der VGA-Treiber unter Windows® NT 4.0 Server/Workstation. Alle Bildschirmaufnahmen sind von der Windows® NT 4.0 Serverversion. Vor der Installation der VGA-Treiber installieren Sie bitte Windows® NT 4.0 Service Pack 5 (oder die neueste Version), dann können Sie die VGA-Treiber installieren.

### Anmerkung 3-4-1

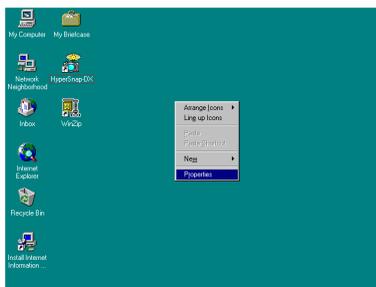
Details des Betriebssystems Windows® NT 4.0 Server/Workstation werden in diesem Handbuch nicht erwähnt. Wenn Sie Probleme mit der Installation, Betrieb und Einstellungen von Windows® NT 4.0 Server/Workstation haben, schauen Sie bitte in Ihrem Windows® 98 SE Handbuch oder anderen Datenbanken der Microsoft® Corporation nach.

### Anmerkung 3-4-2

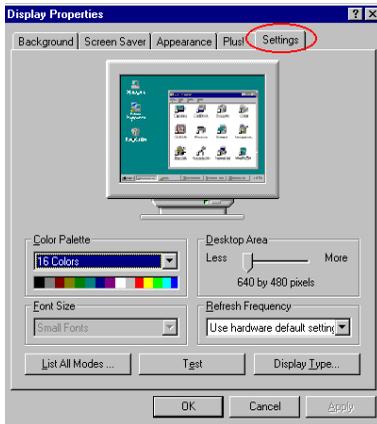
Unter Windows® NT 4.0 Server/Workstation brauchen Sie keine IDE-USB-Treiber zu installieren, aber Sie müssen zuerst Windows® NT 4.0 Service Pack 5 (oder die neueste Version) zuerst installieren.

**Schritt 1.** Starten Sie das System neu und wählen **“Windows NT 4.0 (VGA)”** von der **“Boot Menu”**-Liste.

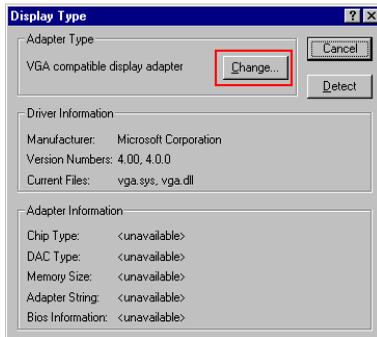
**Schritt 2.** Legen Sie die **ABIT SILURO™ Installation Disc** in Ihr CD-ROM-Laufwerk.



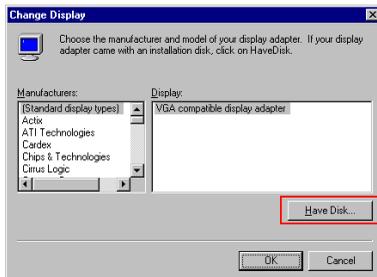
**Schritt 3.** Auf dem Windows NT 4.0 Desktop-Hintergrund klicken Sie die **rechte** Schaltfläche Ihrer Maus. Wählen Sie im Pop-Up-Menü mit der rechten Maustaste **“Eigenschaften”** und ein Fenster mit dem Titel **“Anzeigeigenschaften”** erscheint auf Ihrem Bildschirm.



**Schritt 4.** Wählen Sie das Register “**Einstellungen**” im Fenster “**Anzeigeeigenschaften**”. Klicken Sie “**Anzeigetyp...**” und gehen zum nächsten Schritt weiter.



**Schritt 5.** Fenster mit dem Titel “**Anzeigetyp**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Ändern...**”.



**Schritt 6.** ein Fenster mit dem Titel “**Anzeige ändern**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Diskette...**”.



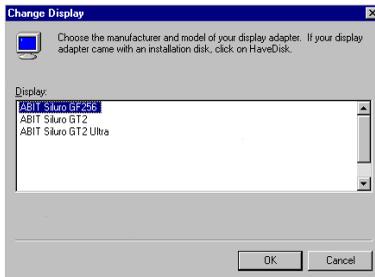
**Schritt 7.** Ein Fenster mit dem Titel “**Installieren von Diskette**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Blättern...**”.



**Schritt 8.** Ein Fenster mit dem Titel “**Datei suchen**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie den Pfad “**D:\Treiber\Winnt**” und klicken “**Öffnen**”.



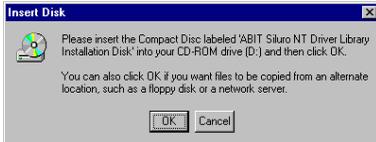
**Schritt 9.** Ein Fenster mit dem Titel “**Installieren von Diskette**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**OK**”.



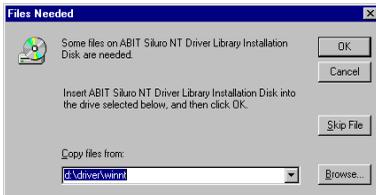
**Schritt 10.** Ein Fenster mit dem Titel “**Ändern Display**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie die korrekte Grafikkarte und klicken “**OK**”.



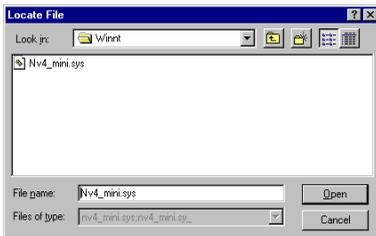
**Schritt 11.** Ein Fenster mit dem Titel “**Treiber von Drittherstellern**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Ja**”.



**Schritt 12.** Ein Fenster mit dem Titel “**Diskette in Laufwerk einlegen**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**OK**”.

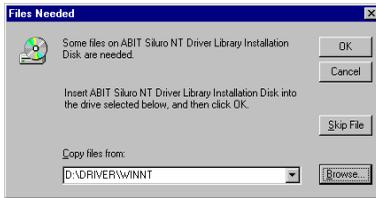


**Schritt 13.** Ein Fenster mit dem Titel “**Erforderliche Dateien**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Blättern...**”.

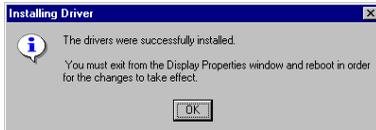


**Schritt 14.** Ein Fenster mit dem Titel “**Datei suchen**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Öffnen**” und wählen den Pfad, an dem sich die Treiber befinden. In diesem Falle wählen wir “**D:Drivers Winnt**”.

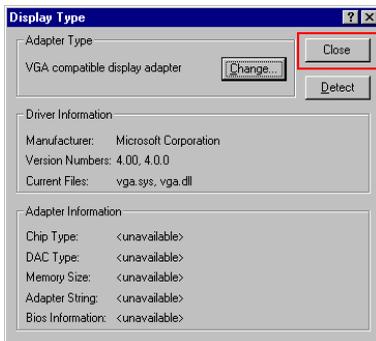
Der Buchstabe des CD-ROM-Laufwerks hängt davon ab, wie viele Geräte in Ihrem Computersystem installiert sind. Hier ist er als D:\ gezeigt.



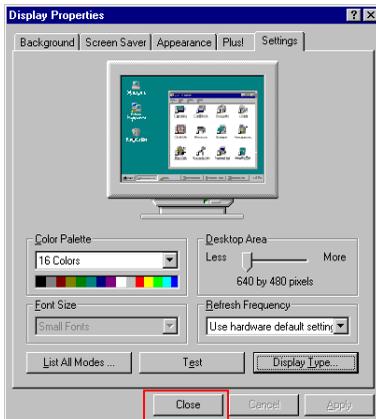
**Schritt 15.** Ein Fenster mit dem Titel **“Erforderliche Dateien”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“OK”**, um fortzufahren.



**Schritt 16.** Ein Fenster mit dem Titel **“Installation Treiber”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“OK”**.



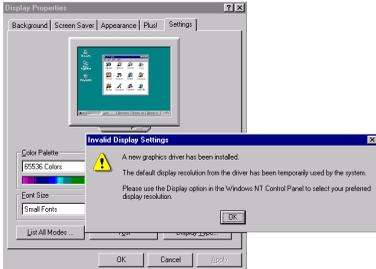
**Schritt 17.** Ein Fenster mit dem Titel **“Anzeigetyp”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“Beenden”**.



**Schritt 18.** Ein Fenster mit dem Titel **“Anzeigeeigenschaften”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“Beenden”**.



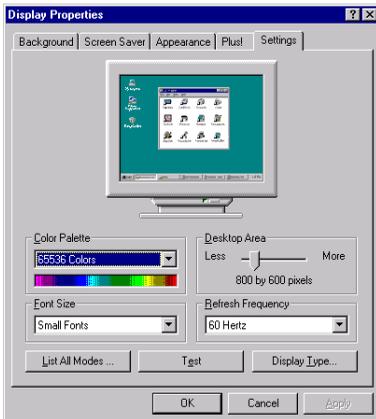
**Schritt 19.** Ein Fenster mit dem Titel “**Systemeinstellungen ändern**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Ja**”, um Ihren Computer neu zu starten.



**Schritt 20.** Wenn das System neu geladen hat, geben Sie im Lademenü “**Windows NT 4.0**” ein. Nach dem Anmelden in Windows NT erscheint das Applet “**Ungültige Anzeigeeinstellung**” auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**OK**”.

### Anmerkung 3-4-3

Das Fenster “**Ungültige Anzeigeeinstellungen**” erscheint nur, wenn Sie neue Anzeigetreiber zum ersten Mal verwenden..



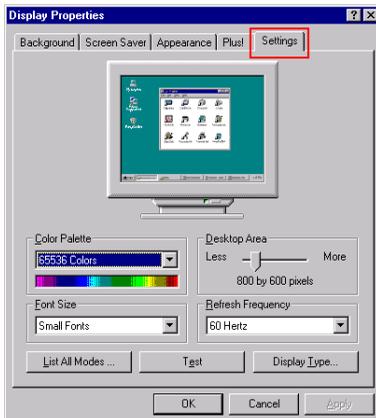
**Schritt 21.** Sie sehen, daß die Farbpalette nun auf 65536 Farben gestellt ist. Sie können hier die neuen Einstellungen für Ihre Grafikkarte zurückstellen.

Bitte lesen Sie Abschnitt 3-5, “**Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® NT**” um diese Einstellungen zu ändern.

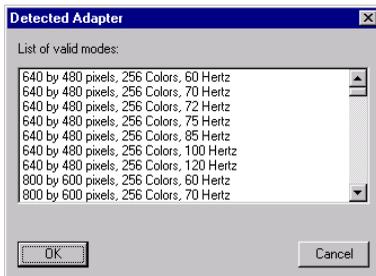
### 3-5. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® NT



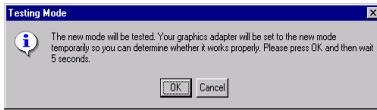
**Schritt 1.** Nach erfolgreicher Treiberinstallation rechtsklicken Sie auf den WinNT Desktop im Hintergrundbereich und wählen "Eigenschaften".



**Schritt 2.** Das Element "Anzeigeeigenschaften" erscheint auf Ihrem Bildschirm; wählen Sie den Ordner "Einstellungen".

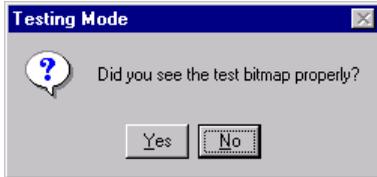


**Schritt 3.** Klicken Sie "Alle Modi anzeigen...". Ein Fenster mit dem Titel "Erkannte Grafikkarte" erscheint auf Ihrem Bildschirm. Alle für Ihre Grafikkarte zur Verfügung stehenden Modi sind in diesem Fenster aufgelistet. Treffen Sie die gewünschte Wahl und klicken "OK", um sie zu aktivieren.



**Schritt 4.** Klicken Sie **“Test”**. Ein Fenster mit dem Titel **“Testergebnis”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“OK”**, um Ihre Grafikkarte zu testen. Sie sehen das

Testdiagramm auf Ihrem Bildschirm.

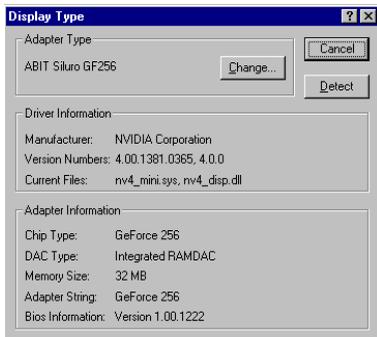


Wenn die Ergebnisse korrekt angezeigt sind, klicken Sie **“Ja”**.

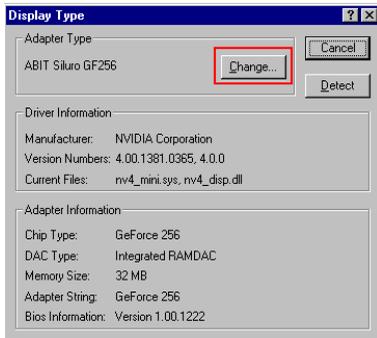


Wenn die Testergebnisse unpassend sind, bittet dieses Dialogfeld Sie, die Einstellungen für Ihre Grafikkarte zu

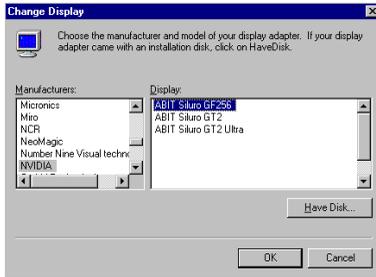
ändern.



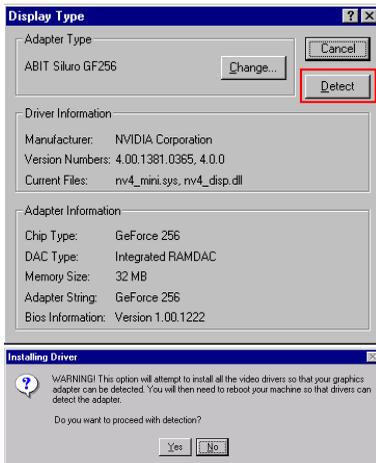
**Schritt 5.** Klicken Sie **“Anzeigetyp...”**. Ein Fenster mit dem Titel **“Anzeigetyp”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“OK”**, um Ihre Grafikkarte zu testen. Sie sehen das Testdiagramm auf Ihrem Bildschirm.



Wenn Sie Ihren Anzeigetreiber wechseln wollen, klicken Sie **“Ändern...”**. Das Fenster **“Anzeige ändern”** erscheint.



Sie können hier den entsprechenden Hersteller und Modell Ihrer Grafikkarte aussuchen, um den Treiber zu installieren. Sie können auch **“Diskette...”** wählen, um einen Treiber zu installieren, der nicht auf der Liste aufgeführt ist.



Sie können auf **“Erkennen”** klicken, um das Programm automatisch einen passenden Treiber für Ihre Grafikkarte finden zu lassen.

Wenn ein Treiber gefunden wurde, erscheint eine Warnmeldung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.

Dies sind Anzeigeeinstellungen in Windows® NT. Stellen Sie Auflösung und Wiederauffrischfrequenz sorgfältig ein (eine höhere Wiederauffrischfrequenz läßt Ihren Bildschirm stabiler erscheinen). Wenn Sie einen älteren Monitor verwenden, empfehlen wir Ihnen, die Frequenz von 60Hz aus zu erhöhen, wobei Sie die Wiederauffrischfrequenz Schritt für Schritt erhöhen. Wenn Ihre Wiederauffrischfrequenz höher als die Spezifikationen des Monitors eingestellt ist, kann der Monitor Schäden davontragen oder versagen.

## 3-6. Bevor Sie Graphic Max ausführen

Wir haben für Sie ein Werkzeug bereitgestellt, mit dem Sie sowohl die Arbeitsgeschwindigkeit des Grafikprozessor als auch die des Grafikspeicher einstellen können. Bitte seien Sie gewarnt, daß inkorrekte Einstellungen den Grafikprozessor und Grafikspeicher beschädigen können. Bitte lesen Sie sich das Folgende sorgfältig durch, bevor Sie ABIT Graphic Max anwenden!

### Wichtige Warnung

1. ABIT bietet weder Garantie noch Unterstützung für dieses Hilfsprogramm. Sie wenden dieses Hilfsprogramm auf Ihr eigenes Risiko an. Dieses Risiko umfaßt alle Schäden, die von diesem Hilfsprogramm verursacht werden. Wenn Sie diese Warnung nicht akzeptieren, verwenden Sie dieses Hilfsprogramm nicht länger.
2. ABIT empfiehlt keine Übertaktungseinstellungen für Ihre Hardware. Übertaktung kann zu Überhitzung führen, was wiederum Chip beschädigen kann, obwohl Ihre SILURO™ GF256-Grafikkarte über einen exzellenten Kühlventilator verfügt.
3. Wenn Sie mit der Grafikkarte nicht vertraut sind, raten wir Ihnen sehr von der Verwendung dieses Hilfsprogramms ab. Inkorrekte Einstellungen können irreparable Schäden an Ihrem Grafikchip, Ihrer Grafikkarte und anderen Komponenten hervorrufen!

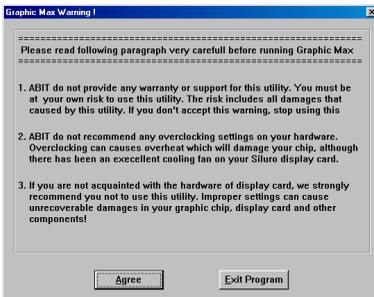
### Anmerkungen zum Anwendungsprogramm

1. Dieses Hilfsprogramm ist zur Feineinstellung Ihrer Grafikkarte gedacht, um maximale Systemstabilität zu erlangen. Es ist nur für Windows® 95/98 konzipiert.
2. Bitte wählen Sie "Start->Programme->ABIT Graphic Max->Graphic Max", um GraphicMax aufzurufen.
3. Wenn Sie Einstellungen in Graphic Max vorgenommen haben und nach dem Laden des Systems auf Schwierigkeiten stoßen sollten, können Sie das System in Windows "Abgesicherten Modus" und führen dann "Start->Programme->ABIT Graphic Max->Graphic Max Abgesicherter Modus Recovery", um die vorhergehenden Einstellungen zu löschen.



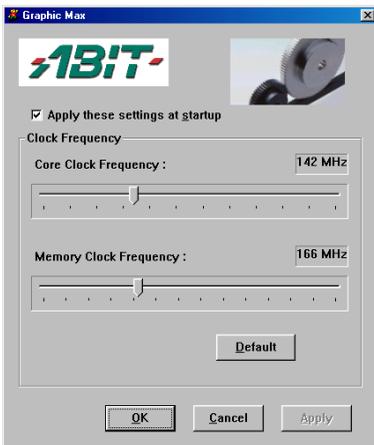
Gehen Sie zu "**Install Graphic Max**" und klicken Sie darauf. Das Graphic Max Programm wird automatisch installiert werden.

Der Graphic Max Bildschirm erscheint wie unten gezeigt.



Bei der Ausführung des Programms werden Sie folgende Warnmeldung erhalten Lesens Sie bitte die gesamte Meldung.

Nachdem Sie de Meldung gelesen haben, wählen Sie "**Agree**" um fortzufahren.



Wenn der Graphic Max Bildschirm erscheint, können Sie mit den beiden Schiebereglern die "**Core Clock Frequency**" und die "**Memory Clock Frequency**" einstellen. Bitte stellen Sie diese Werte sehr sorgfältig ein und vergewissern sich, daß Sie schon die Warnmeldung af der vorigen Seite gelesen haben.

## 3-7. Installation von InterVideo WinDVD

Wenn Sie haben ein DVD-ROM-Laufwerk haben, können Sie dieses Software DVD-Wiedergabeprogramm in Ihrem Computer installieren. Legen Sie die *ABIT SILURO™ Installation Disc* ins CD-ROM-Laufwerk. Das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der folgende Bildschirm.



Bewegen Sie den Cursor auf **"Install WinDVD"** und klicken darauf. Dies startet die Installation der InterVideo WinDVD Software in Ihrem Computer.

**Anmerkung:** Befolgen Sie jeden Installationsschritt auf Ihrem Bildschirm. Auf diese Weise können Sie die Software ganz einfach installieren.

Nach beendeter Installation erscheint ein Dialogfeld und bittet Sie, Ihren Computer neu zu starten. Nach dem Neustart gehen Sie zu **"Start" → "Programm" → "InterVideo WinDVD" → "InterVideo WinDVD."** Ansonsten, können Sie das Programm auch starten, indem Sie das WinDVD-Symbol auf Ihrem Desktop anklicken. Dann sehen Sie den folgenden Bildschirm.



Sie können DVD-Filme auch über das Bedienfeld des DVD-Players abspielen.

Für detailliertere Information zur Bedienung dieses Programms lesen Sie bitte die Hilfedatei in der Programmgruppe InterVideo WinDVD.



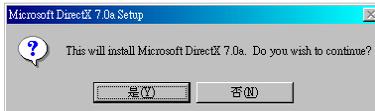
## 3-8. Installation von Microsoft® DirectX® 7

Für beste Kompatibilität mit Spielen empfehlen wir die Installation der Microsoft® DirectX® 7-Treiber. Einige neuere Spiele werden Sie ebenfalls bitte, die DirectX-Treiber zu installieren, bevor Sie sie starten können.

Die Installation von Microsoft® DirectX® 7 ist sehr einfach. Legen Sie die *ABIT SILURO™ Installation Disc* ins CD-ROM-Laufwerk. Das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der folgende Bildschirm..



Bewegen Sie den Cursor auf "**Install DirectX 7**" und klicken darauf.



Da Installationsdialogfeld erscheint. Klicken Sie "**Yes**". Dies startet die Installation der Microsoft® DirectX® 7-Treibers in Ihrem Computer.



Nach beendeter Installation bittet Sie dieses Dialogfeld, Ihren Computer neu zu starten. Klicken Sie "**OK**", um Ihren Computer neu zu starten.

---

## 3-9. BIOS Flashing Hilfsprogramm

---

Wir werden die neueste BIOS-Datei auf unserer Website (<http://www.abit.com.tw>) zur Verfügung stellen, sehen Sie hier nach der letzten Version nach.

Im Folgenden erklären wie die Verwendung des Flash-Hilfsprogramms zum „flashen“ (aktualisieren) des BIOS für die Grafikkarte der SILURO™ GF256.

### Anmerkung 3-9-1

Wenn Sie mit dem Flash-Hilfsprogramm das BIOS aktualisieren, wird der Bildschirm für ca. 20~25 Sekunden schwarz. Dies ist normal, keine Fehlfunktion. Starten Sie Ihren Computer während dieses Vorgangs nicht neu, ansonsten kann die Aktualisierung fehlschlagen.

**Schritt 1.** Starten Sie Ihren Computer unter DOS oder öffnen ein Windows® 95/98-Fenster mit dem DOS-Prompt.

**Schritt 2.** Legen Sie die SILURO™ GF256 Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.

**Schritt 3.** Kopieren Sie **DOS4GW.EXE** und **NVFLASH.EXE** vom Pfad **D:\NVFLASH** aus in ein neues Verzeichnis. (D: bezeichnet den CD-ROM-Laufwerksbuchstaben)

**Schritt 4.** Kopieren Sie die neue BIOS-Binärdatei in das neue Verzeichnis.

**Schritt 5.** Gehen Sie zum neuen Verzeichnis und geben den folgenden Befehl ein: **NVFLASH [Dateiname]**. ([Dateiname] bezeichnet den Namen der BIOS-Binärdatei.)

Drücken Sie dann die “Eingabe”-Taste. Das Programm beginnt mit der Aktualisierung des BIOS Ihrer Grafikkarte.

**Schritt 6.** Nach beendeter Aktualisierung (der Bildschirm zeigt wieder normal an), müssen Sie Ihr Computersystem neu starten, damit die Aktualisierung in Kraft treten kann.

Die folgenden Befehle sind für das Nvidia Flash ROM-Programmiersprogramm v2.1 gedacht und hier für Ihre Referenz aufgeführt.

Nvidia Flash ROM-Programmierprogramm V2.1 Befehlsliste:

Anwendungsbeispiel: NVFLASH FULL.ROM

NVFLASH FULL.ROM      Liest und programmiert FLASH ROM nach FULL.ROM

NVFLASH E	Löscht die Software
NVFLASH D	Leert ROM
NVFLASH C	Sucht nach unterstütztem EEROM
NVFLASH W	Schreibschutz
NVFLASH R	Schreibschutz zurückstellen
NVFLASH F	Findet unterstützte NV-Geräte
NVFLASH ?	Anzeigeoptionen

## **3-10. Aktualisierung von Treibern & BIOS für Produkte der SILURO™ GF256**

---

Sie können die neuesten Treiber und BIOS-Dateien für Produkte der SILURO™ GF256 bei Ihrem Händler erhalten oder sie direkt von unserer Website herunterladen:

<http://www.abit.com.tw>.

## Kapitel 4. Tabelle der Anzeigemodi

Tabelle 4-1 dient nur als Beispiel, die Anzeigen hängen von Ihrem Monitor, so dass die Werte in dieser Tabelle nicht identisch sein müssen. Table 4-1. Tabelle der Auflösungen.

**Tabelle 4-1. Resolution Table**

Auflösung	Vertikale Bildwiederholrate(Hz)	Horizontale Bildwiederholrate (KHz)	Farbtiefe		
			8bpp= 256 Standard Farben	16bpp= 65Ktausend Farben High Color	32bpp= 16.7M Farben True Color
640x480	60Hz	31.5	Ja	Ja	Ja
	70Hz	34.9	Ja	Ja	Ja
	72Hz	37.9	Ja	Ja	Ja
	75Hz	37.5	Ja	Ja	Ja
	85Hz	43.3	Ja	Ja	Ja
	100Hz	51.0	Ja	Ja	Ja
	120Hz	61.8	Ja	Ja	Ja
	140Hz	72.9	Ja	Ja	Ja
	144Hz	75.2	Ja	Ja	Ja
	150Hz	78.7	Ja	Ja	Ja
	170Hz	90.3	Ja	Ja	Ja
	200Hz	108,0	Ja	Ja	Ja
240Hz	132.9	Ja	Ja	Ja	
800x600	60Hz	37.9	Ja	Ja	Ja
	70Hz	43.8	Ja	Ja	Ja
	72Hz	48.2	Ja	Ja	Ja
	75Hz	46.9	Ja	Ja	Ja
	85Hz	53.7	Ja	Ja	Ja
	100Hz	63.7	Ja	Ja	Ja
	120Hz	77.2	Ja	Ja	Ja
	140Hz	91.1	Ja	Ja	Ja
	144Hz	94.0	Ja	Ja	Ja
	170Hz	112.7	Ja	Ja	Ja
	200Hz	135.1	Ja	Ja	Ja
	240Hz	166.2	Ja	Ja	Ja
1024x768	60Hz	48.4	Ja	Ja	Ja
	70Hz	56.4	Ja	Ja	Ja
	72Hz	57.5	Ja	Ja	Ja
	75Hz	60.0	Ja	Ja	Ja
	85Hz	68.7	Ja	Ja	Ja
	100Hz	81.7	Ja	Ja	Ja
	120Hz	98.8	Ja	Ja	Ja
	140Hz	116.6	Ja	Ja	Ja
	144Hz	120.2	Ja	Ja	Ja
	150Hz	125.7	Ja	Ja	Ja
	170Hz	144.1	Ja	Ja	Ja
	200Hz	172.8	Ja	Ja	Ja
240Hz	212.1	Ja	Ja	N/A	

Auflösung	Vertikale Bildwiederholrate(Hz)	Horizontale Bildwiederholrate (KHz)	Farbtiefe		
			8bpp= 256 Standard Farben	16bpp= 65Ktausend Farben High Color	32bpp= 16.7M Farben True Color
1152x864	60Hz	53.7	Ja	Ja	Ja
	70Hz	62.9	Ja	Ja	Ja
	72Hz	64.9	Ja	Ja	Ja
	75Hz	67.5	Ja	Ja	Ja
	85Hz	77.1	Ja	Ja	Ja
	100Hz	91.3	Ja	Ja	Ja
	120Hz	111.2	Ja	Ja	Ja
	140Hz	131.3	Ja	Ja	Ja
	144Hz	135.2	Ja	Ja	N/A
	150Hz	141.4	Ja	Ja	Ja
1280x960	60Hz	60.0	Ja	Ja	Ja
	70Hz	69.9	Ja	Ja	Ja
	72Hz	72.1	Ja	Ja	Ja
	75Hz	75.2	Ja	Ja	Ja
	85Hz	86.0	Ja	Ja	Ja
	100Hz	101.7	Ja	Ja	Ja
	120Hz	123.5	Ja	Ja	Ja
	140Hz	145.1	Ja	Ja	Ja
	144Hz	150.5	Ja	Ja	N/A
	150Hz	157.2	Ja	Ja	Ja
1280x1024	60Hz	64.0	Ja	Ja	Ja
	70Hz	74.6	Ja	Ja	Ja
	72Hz	76.8	Ja	Ja	Ja
	75Hz	80.0	Ja	Ja	Ja
	85Hz	91.3	Ja	Ja	Ja
	100Hz	108.5	Ja	Ja	Ja
	120Hz	131.7	Ja	Ja	Ja
	140Hz	155.9	Ja	Ja	Ja
	144Hz	159.6	Ja	Ja	N/A
	150Hz	167.3	Ja	Ja	Ja
1600x900	60Hz	55.9	Ja	Ja	Ja
	70Hz	65.6	Ja	Ja	Ja
	72Hz	67.5	Ja	Ja	Ja
	75Hz	70.5	Ja	Ja	Ja
	85Hz	80.4	Ja	Ja	Ja
	100Hz	95.3	Ja	Ja	Ja
	120Hz	115.4	Ja	Ja	Ja
	140Hz	136.8	Ja	Ja	N/A
	144Hz	140.4	Ja	Ja	N/A
	150Hz	146.8	Ja	Ja	N/A

Auflösung	Vertikale Bildwieder- holrate(Hz)	Horizontale Bildwieder- holrate (KHz)	Farbtiefe		
			8bpp= 256 Standard Farben	16bpp= 65Ktausend Farben High Color	32bpp= 16.7M Farben True Color
1600x1200	60Hz	75.0	Ja	Ja	Ja
	70Hz	87.5	Ja	Ja	Ja
	72Hz	90.1	Ja	Ja	Ja
	75Hz	94.0	Ja	Ja	Ja
	85Hz	106.1	Ja	Ja	Ja
	100Hz	127.5	Ja	Ja	Ja
	120Hz	154.5	Ja	Ja	N/A
1920x1080	60Hz	67.1	Ja	Ja	Ja
	70Hz	78.7	Ja	Ja	Ja
	72Hz	81.1	Ja	Ja	Ja
	75Hz	84.6	Ja	Ja	Ja
	85Hz	96.4	Ja	Ja	Ja
	100Hz	113.9	Ja	Ja	N/A
	1920x1200	60Hz	74.6	Ja	Ja
70Hz		87.4	Ja	Ja	Ja
72Hz		90.0	Ja	Ja	Ja
75Hz		94.0	Ja	Ja	Ja
85Hz		106.7	Ja	Ja	Ja
100Hz		126.7	Ja	Ja	N/A
1920x1440		60Hz	89.4	Ja	Ja
	70Hz	104.9	Ja	Ja	Ja
	72Hz	108.5	Ja	Ja	N/A
	75Hz	112.5	Ja	Ja	Ja
	85Hz	129.4	Ja	Ja	N/A
	2048x1536	60Hz	95.5	Ja	Ja
70Hz		111.9	Ja	Ja	N/A
72Hz		115.3	Ja	Ja	N/A
75Hz		121.3	Ja	Ja	N/A

## Formblatt für technische Hilfe

 **Firmenname:**

 **Telefonnummer:**

 **Kontaktperson:**

 **Faxnummer:**

 **E-mail-Adresse:**

<b>Produktname der VGA-Karte</b>	*	<b>BIOS Version der VGA-Karte</b>	*
<b>Motherboardhersteller, Modell und Chipsatztyp</b>	*	<b>Software- und Treiberversion der VGA-Karte</b>	*
<b>Betriebssystem</b>	*	<b>Monitorhersteller und Modell</b>	*
<b>Hardware</b>			
<b>Hardware</b>	<b>Typ</b>	<b>Spezifikationen</b>	
<b>CPU-Typ und Geschwindigkeit</b>	*		
<b>HDD</b> <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
<b>CD-ROM-Laufwerk</b> <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
<b>Systemspeichergröße (SDRAM)</b>	*		
<b>Zusatzkarten</b>	*		



**Problembeschreibung:**

---



---



---



---



---



---



---



**Anmerkung 4-1-1**

Information zu Elementen, die auf dem *Formblatt für technische Hilfe* mit einem Sternchen “\*” markiert, sind erforderlich.

Wenn Sie auf Probleme stoßen und die Hilfe unseres technischen Personals benötigen, nehmen Sie sich bitte die Zeit, das *Formblatt für technische Hilfe* auszufüllen und es an Ihren Händler oder unsere Tech-Support-Mailbox zu schicken. Die Adresse ist: [technical@abit.com.tw](mailto:technical@abit.com.tw). Wir werden versuchen, Ihr Problem so schnell wie möglich zu lösen. Sie müssen bestimmte Informationen zu Ihrer Ausrüstung beifügen. Beschreiben Sie bitte auch detailliert die aufgetretenen Probleme. Dies hilft uns sehr und ermöglicht unseren Technikern, Ihre Probleme schneller zu analysieren.



---

## Anhang A Wo Sie Technische Hilfe finden

---

(auf unserer Website) <http://www.abit.com.tw>

(in Nordamerika) <http://www.abit-usa.com>

(in Europa) <http://www.abit.nl>

Vielen Dank für Ihre Wahl von ABIT-Produkten. Die Firma ABIT verkauft alle ihre Produkte über Vertriebshändler, Importeure und Systemintegratoren, aber nicht direkt an Endverbraucher. Bevor Sie uns für technische Hilfe e-mailen, fragen Sie bitte Ihren oder Integrierer, ob Sie bestimmte Dienstleistungen benötigen, denn sie sind diejenigen, die Ihnen Ihr System verkauft haben und sie sollten am besten wissen, was getan werden kann, und die Ihnen geleisteten Dienste können Ihnen bei der Entscheidung über zukünftige Anschaffungen Denkanstöße geben.

Wir wertschätzen jeden Kunden sehr und würden Ihnen gerne unsere bestmöglichen Dienste bieten. Schneller Kundendienst ist unsere höchste Priorität. Wir bekommen allerdings sehr viele Telefonanrufe und eine gewaltige Anzahl von Emails aus allen Herren Ländern. Zur Zeit ist es uns nicht möglich, jede einzelne Anfrage zu beantworten, daher ist es gut möglich, daß Sie auf uns geschickte Emails keine Antwort bekommen. Wir haben viele Kompatibilitäts- und Verlässlichkeitstests durchgeführt, um sicher zu gehen, daß unsere Produkte beste Qualität und Kompatibilität bieten. Falls Sie Service oder technische Hilfe brauchen, bitten wir Sie um Verständnis für unsere Kapazitätsbeschränkungen; **bitte wenden Sie sich bei Fragen immer zuerst an den Händler, bei dem Sie das Produkt erstanden haben.**

Zur Beschleunigung unseres Kundendienstes empfehlen wir Ihnen, den unten beschriebenen Verfahren zu folgen, bevor Sie sich an uns wenden. Mit Ihrer Hilfe können wir unsere Verpflichtung wahr machen, **der größtmöglichen Anzahl von ABIT-Kunden bestmöglichen Service zu bieten:**

1. **Schauen Sie im Handbuch nach.** Es klingt simpel, aber wir haben uns viel mühe gegeben, ein gründlich erdachtes und gut geschriebenes Handbuch zu erstellen. Es ist voller Information, die nicht nur Motherboards abdeckt. Die Ihrem Motherboard beiliegende CD-ROM enthält das Handbuch sowie die Treiber. Wenn Sie keins von beiden haben, besuchen Sie die Programm-Downloadbereich auf unserer Website oder den FTP Server unter:

<http://www.abit.com.tw/german/download/index.htm>

2. **Downloaden Sie die neuesten BIOS, Software oder Treiber.** Bitte besuchen Sie unsere Programm-Downloadbereich auf unserer Website, um zu sehen, ob Sie das neueste BIOS haben. Diese wurden über die Zeit hinweg entwickelt, um Programmfehler oder Inkompatibilitätsfragen zu eliminieren. **Vergewissern Sie sich bitte auch, daß Sie die neuesten Treiber für Ihre Zusatzkarten haben!**
  
3. **Lesen Sie den ABIT-Führer zu technischen Termini und die FAQ auf unserer Website.** Wir versuchen, die FAQs mit mehr Information zu erweitern und sie noch nützlicher zu gestalten. Wenn Sie Vorschläge haben, lassen Sie es uns wissen! Für brandheiße Themen lesen Sie bitte unsere HOT FAQ!
  
4. **Internet Newsgroups.** Diese sind eine fantastische Informationsquelle und viele Teilnehmer dieser Gruppen bieten Hilfe an. ABIT's Internet Newsgroup, **alt.comp.periphs.mainboard.abit**, ist ein ideales öffentliches Forum für Informationsaustausch und die Diskussion von Erfahrungen mit ABITs Produkten. Sie werden oft sehen, daß Ihre Fragen schon zuvor gestellt wurden. Dies ist eine öffentliche Internet-Newsgruppe und für freie Diskussionen gedacht. Hier eine Liste einiger der gebräuchlicheren Newsgroups:  
  
[alt.comp.periphs.mainboard.abit](mailto:alt.comp.periphs.mainboard.abit)  
[alt.comp.periphs.mainboard](mailto:alt.comp.periphs.mainboard)  
[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](mailto:comp.sys.ibm.pc.hardware.chips)  
[alt.comp.hardware.overclocking](mailto:alt.comp.hardware.overclocking)  
[alt.comp.hardware.homebuilt](mailto:alt.comp.hardware.homebuilt)  
[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](mailto:alt.comp.hardware.pc-homebuilt)
  
5. **Fragen Sie Ihren Händler.** Ihr autorisierter ABIT-Händler sollte in der Lage sein, die schnellste Lösung für Ihre technischen Probleme zu finden. Wir verkaufen unsere Produkte über Vertriebe, die sie wiederum durch Verteiler an Groß- und Einzelhändler weitergeben. Ihr Händler sollte mit Ihrer Systemkonfiguration vertraut sein und Ihr Problem viel effizienter als wir lösen können. Schließlich sind Sie für Ihren Händler ein wichtiger Kunde, der vielleicht mehr Produkte kaufen wird und ihn auch seinen Freunden weiterempfehlen kann. Er hat Ihr System integriert und es Ihnen verkauft. Er sollte am besten wissen, wie Ihre Systemkonfiguration aussieht und wo Ihr Problem liegt. Er sollte weiterhin vernünftige Rückgabe- und Rückerstattungskonditionen bieten. Die Qualität seines Kundendienstes ist auch eine gute Leitlinie für Ihren nächsten Kauf.

6. **Kontakt mit ABIT.** Wenn Sie sich mit ABIT direkt in Verbindung setzen möchten, können Sie E-Mail an die technische Hilfe bei ABIT. Wenden Sie sich bitte zuerst an das Support-Team unserer Ihnen am nächsten liegenden Zweigstelle. Sie sind mit den lokalen Bedingungen vertrauter und wissen, welche Händler welche Produkte und Dienstleistungen anbieten. Aufgrund der großen Zahl von E-mails, die wir jeden Tag empfangen, sowie aus anderen Gründen, wie z. B. die zur Problemrekonstruktion nötige Zeit, können wir nicht jede einzelne E-Mail beantworten. Bitte verstehen Sie, daß wir durch Verteilerkanäle verkaufen und nicht die Ressourcen haben, jeden Endanwender zu bedienen. Wir werden trotzdem versuchen unser Bestes zu geben, jedem Kunden zu helfen. Bitte denken Sie auch daran, daß für viele Mitarbeiter in unserer Abteilung für technische Hilfe Englisch eine zweite Sprache ist, d. h., Sie haben eine bessere Chance, eine nützliche Antwort zu bekommen, wenn Ihre Frage von vornherein verstanden wurde. Bitte verwenden Sie eine einfache, klare Sprache, die das Problem exakt darstellt, vermeiden Sie Ausschweifungen oder blumige Konstruktionen und geben Sie immer Ihre Systemkomponenten an. Im Folgenden finden Sie nun die Kontaktinformation für unsere Zweigstellen:

**In Nord- und Südamerika wenden Sie sich bitte an:****ABIT Computer (USA) Corporation**

46808 Lakeview Blvd.

Fremont, California 94538 U.S.A.

[sales@abit-usa.com](mailto:sales@abit-usa.com)[technical@abit-usa.com](mailto:technical@abit-usa.com)

Tel: 1-510-623-0500

Fax: 1-510-623-1092

**In GB UK und Irland:****ABIT Computer Corporation Ltd.**

Caxton Place, Caxton Way,

Stevenage, Herts SG1 2UG, UK

[abituksales@compuserve.com](mailto:abituksales@compuserve.com)[abituktech@compuserve.com](mailto:abituktech@compuserve.com)

Tel: 44-1438-741 999

Fax: 44-1438-742 899

**In Deutschland und Beneluxländern (Belgien, Holland, Luxemburg):****AMOR Computer B.V. (ABIT's Europahauptstelle)**

Van Coehoornstraat 5a,  
5916 PH Venlo, Niederlande

[sales@abit.nl](mailto:sales@abit.nl)

[technical@abit.nl](mailto:technical@abit.nl)

Tel: 31-77-3204428

Fax: 31-77-3204420

**Für alle anderen hier nicht aufgeführten Gegenden:****Zentrale Taiwan**

Wenn Sie sich an unsere Zentrale wenden, denken Sie bitte daran, daß wir uns in Taiwan befinden und unsere lokale Zeit hier 8 Stunden später als Greenwich Mean Time ist. Außerdem begehen wir hier Feiertage, die sich von denen in Ihrem Land unterscheiden könnten.

**ABIT Computer Corporation**

3F-7, No. 79, Sec. 1, Hsin Tai Wu Rd.

Hsi Chi, Taipei Hsien

Taiwan, R.O.C.

[sales@abit.com.tw](mailto:sales@abit.com.tw)

[market@abit.com.tw](mailto:market@abit.com.tw)

[technical@abit.com.tw](mailto:technical@abit.com.tw)

Tel: 886-2-2698-1888

Fax: 886-2-2698-1811

**RMA Service.** Wenn Ihr System bis dato funktionierte, aber nun den Dienst verweigert, obwohl Sie keine neue Software oder Hardware installiert haben, ist es wahrscheinlich, daß eine defekte Komponente vorliegt. Bitte wenden Sie sich an Ihren Händler, von dem Sie das Produkt gekauft haben. Dort sollten Sie in den Genuß von Rückgabe- und Ersatzklauseln kommen können.

7. **Meldung von Kompatibilitätsproblemen an ABIT.** Aufgrund der riesigen Menge an E-mail-Nachrichten, die wir täglich empfangen, sind wir gezwungen, bestimmten Nachrichten größere Bedeutung als anderen zuzuweisen. Aus diesem Grunde stehen Kompatibilitätsprobleme, die uns gemeldet werden, inklusive detaillierter Information zu Systemkonfiguration und Fehlersymptomen, in höchster Priorität. Es tut uns sehr leid, daß wie andere Fragen nicht direkt beantworten können. Aber Ihre Fragen können Sie auf Internet-Newsgroups posten, so daß eine große Anzahl an Anwendern von dieser Information profitieren können. Bitte überprüfen Sie die Newsgroups von Zeit zu Zeit.

Vielen Dank, Ihre ABIT Computer Corporation  
<http://www.abit.com.tw>



---

## Anhang B Produkt FAQ

---

Folgend ist eine Sammlung wichtiger FAQ die als Referenz dienen sollen. Wir hoffen damit einige der Hauptfragen beantworten zu können.

**F: Welchen Treiber brauche ich für mein SILURO™ GF256 Produkt?**

**A:** Die Treiber welche mit dem Produkt durch ABIT mitgeliefert wurden, sollten beste Leistung ermöglichen. NVIDIA™ bietet jedoch regelmässige Updates der Treiber auf der eigenen Webseite an ("Detonator" Treiber). Da NVIDIA™ keine Produkte direkt an Endkunden verkauft, sollte jedoch beachtet werden, dass deren Kundensupport nicht direkt Fragen beantworten kann.

**F: Welche APIs werden von SILURO™ GF256 unerstützt?**

**A:** Sie unterstützt 2D und 3D Industrie Standard APIs, einschliesslich: DirectX und OpenGL. Geschützte APIs werden nicht unerstützt.

**F: Was tun wenn meine Anwendung API benutzt welche nicht durch die SILURO™ GF256 unerstützt werden?**

**A:** Das Spiel wird Software Rendering benutzen, anstatt Hardware Beschleunigung.

**F: Wieso funktioniert Glide nicht mit meine, SILURO™ GF256 Produkt?**

**A:** Glide ist geschützte und wird nur von wenigen Spileen unerstützt. Über 90% der Speilentwicklern benutzen einen Standard API.

**F: Was ist eine GPU?**

**A:** GPU ist eine Abkürzung für "Graphics Processing Unit." Eine GPU ist ein Chip Prozessor mit integriertem Transform, Lighting, Triangle Setup/Clipping und Rendering Engines welche ein minimum von 10 Millionen Polygonen pro Sekunde berechnen.

**F: Hängt die Leistung der SILURO™ GF256 von der CPU ab?**

**A:** SILURO™ GF256 bietet High-Performance Graphiken mit jeder CPU. Integrierte Transform und Lighting Engines erlauben den Spielentwicklern die Komplexität zu erhöhen, ohne dabei an Leistung einzubüssen. Physik, künstliche Intelligenz und Spiele werden dadurch noch realistischer.

**F: Kann die integrierte T&L Engine zusammen mit Microsoft® DirectX® 7 benutzt werden?**

**A:** JA. Die SILURO™ GF256 und DirectX® 7 wurden zusammen entwickelt, so dass maximale Leistung und Stabilität gewährt wird..

**F: Wenn die SILURO™ GF256 die CPU von T&L Berechnungen entlastet, was bleibt für die CPU?**

A: Indem sie von T&L Berechnungen entlastet wird, hat die CPU die Bandweite um die Qualität von physikalischen und anderen Berechnungen dramatisch zu verbessern.

**F: Braucht man DirectX® 7 um von den SILURO™ GF256's T&L Engines Vorteil zu haben?**

A: Nein. Hardware T&L kann mit OpenGL® oder DirectX® 7 benutzt werden.

**F: Wird die Kompression von Texturen unterstützt?**

A: Ja. SILURO™ GF256 unterstützt alle 5 Formate der DX6 Texturkompression.

**F: Welches Bump Mapping wird durch die SILURO™ GF256 unterstützt?**

A: SILURO™ GF256 unterstützt Single-pass Emboss und Dot-product Bump Mapping. Durch die integrierte T&L Geometrieleistung kann die SILURO™ GF256 realistischere "Bump" Effekte ohne Leistungseinbußen darstellen

**F: Mein MPEG Player stellt Bilder in schlechter Qualität dar, was kann ich tun?**

A: Zuerst vergewissern sie sich ob DirectX® 6 oder eine neuere Version installiert ist, so dass der MPEG Player DirectDraw benutzen kann

Weiterhin können Sie auch die Bildauflösung verringern oder die Farbtiefe und Bildwiderholrate.

Sie können auch den Anzeigemodus zu VGA oder TV wechseln, um zu sehen welche Qualität besser ist

**F: Meine Spiele oder Anwendungen zeigen "No 3d acceleration hardware found."**

A: Normalerweise funktioniert der 3D Modus nur in 16-bit oder 32-bit Farbtiefe. Wechseln sie die Farbtiefe zu 16-bit (high color). Prüfen sie auch ob die DirectX oder OpenGL Libraries komplett installiert wurden, oder wechseln sie zu niedriger Auflösung

**F: DirectX oder andere Anwendungen melden "No AGP memory available".**

A: Ihr Windows® 95 ist nicht OSR2.1 oder neuer, oder die DirectX Version ist älter als Version 6.0. Einige AGP Chipsätze benötigen die Installation von entsprechenden Treibern. Prüfen Sie auch das BIOS Ihrer Hauptplatine für AGP Aperture Size, mindestens 64MB AGP Aperture Size müssen unterstützt werden.