
Лицензионное соглашение

Информация, содержащаяся в настоящем документе, может быть изменена без уведомления. Производитель не берет на себя никаких обязательств и не будет ни при каких обстоятельствах нести ответственность за ошибки, которые могут содержаться в настоящем руководстве. Не дается никаких гарантий и не делается никаких заявлений относительно качества, точности или пригодности информации, содержащейся в любом фрагменте настоящего документа. Производитель не будет нести ответственность за любой ущерб, прямой или косвенный, особый, вытекающий из использования данных материалов или изделий или случайный, возникающий из недочетов или ошибок, содержащихся в настоящем руководстве или изделии. Имена изделий, упоминающиеся в настоящем руководстве, используются только для идентификации соответствующих понятий, все торговые марки и фирменные наименования являются собственностью своих владельцев. В настоящем документе содержатся сведения, защищаемые международными законами об авторских правах. Все права сохранены. Никакая часть настоящего документа не может воспроизводиться, передаваться или тиражироваться без явного разрешения производителя и авторов настоящего руководства, выраженного в письменной форме. Если в результате неправильной настройки параметров графического ускорителя плата вышла из строя, мы не несем никакой ответственности.

Графический ускоритель SILURO MX200/MX400/T200/T400

Индекс

ГЛАВА 1. ВСТУПЛЕНИЕ	1-1
1-1. ХАРАКТЕРИСТИКИ	1-1
1-2. СПЕЦИФИКАЦИИ MX200/T200	1-2
1-3. СПЕЦИФИКАЦИИ MX400/T400	1-3
1-4. ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРЕИМУЩЕСТВА	1-4
1-5. СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ ЭЛЕМЕНТОВ	1-5
ГЛАВА 2. УСТАНОВКА АППАРАТУРЫ	2-1
2-1. УСТАНОВКА ПЛАТЫ	2-1
2-2. ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ VGA-ВЫХОД	2-2
2-3. ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ TV-ВЫХОД (ТОЛЬКО ДЛЯ МОДЕЛИ T200/T400)	2-2
2-4. ПОДКЛЮЧЕНИЕ ЧЕРЕЗ VGA И TV-ВЫХОД (ТОЛЬКО ДЛЯ МОДЕЛИ T200/T400)	2-3
ГЛАВА 3. УСТАНОВКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ	3-1
3-1. УСТАНОВКА ДРАЙВЕРА ВИДЕОКАРТЫ ДЛЯ WINDOWS® 98	3-1
3-2. УСТАНОВКА ДРАЙВЕРА ВИДЕОКАРТЫ ДЛЯ WINDOWS® 2000	3-5
3-3. УСТАНОВКА WINDVD™ 2000	3-8
3-4. УСТАНОВКА DIRECTX	3-10
ГЛАВА 4. НАСТРОЙКА	4-1
4-1. НАСТРОЙКА СВОЙСТВ ДИСПЛЕЯ В WINDOWS® 98 SE	4-1
4-2. НАСТРОЙКА СВОЙСТВ ДИСПЛЕЯ В WINDOWS® 2000	4-10
4-3. УТИЛИТА GRAPHIC MAX	4-19
4-4. УТИЛИТА 3DEEP COLOR	4-21
4-5. ОТОБРАЖЕНИЕ ЗНАЧКА В ПАНЕЛИ ЗАДАЧ	4-25
4-6. УТИЛИТА ПРОШИВКИ BIOS	4-26
ПРИЛОЖЕНИЕ А. РЕЖИМЫ РАБОТЫ ДИСПЛЕЯ	
ПРИЛОЖЕНИЕ В. ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ	
ПРИЛОЖЕНИЕ С. КАК ПОЛУЧИТЬ ТЕХ. ПОДДЕРЖКУ	

Глава 1. Вступление

1-1. Характеристики

Серия Графических Акселераторов SILURO GF2 MX предоставляет Вам мощное 3D ускорение и наиболее продвинутое решение для Direct3D/OpenGL ускорения в играх, профессиональных 2D/3D CAD/CAM и графических 3D приложениях.

Технология серии SILURO GF2 MX использует Digital Vibrance Control (DVC), который делает изображения более четкими и яркими во всех 2D, 3D и видео режимах. Семейство SILURO также включает первый GPU с новыми Растеризатором Затенений Nvidia (NSR) и Видеопроцессором Высокого Разрешения (HDPV). Содержа абсолютно новый процессор попиксельного затенения, GF2 MX поднимает качество изображения до небывалого уровня для интерактивного содержания. Каждый из четырех новых конвейеров растеризации теперь накладывает по две текстуры на пиксель в естественном 32-битном цвете.

Архитектура расчета трансформации и освещения Второго Поколения SILURO теперь обеспечивает более 20 млн. треугольников/сек, позволяя отображать еще более реалистичные изображения. Встроенный HDPV поддерживает все ATSC разрешения, включая 720p, с их соответствующими кадровыми развертками. Объединенные с высокопроизводительным программным декодером MPEG-2 и приемником Цифрового ТВ, платы серии SILURO GF2 MX обеспечивают высокое качество воспроизведения HDTV. Графический Акселератор серии SILURO GF2 MX также разрешает использовать возможности таких приложений, как нелинейный видеомонтаж или цифровой видеомагнитофон.

Графический Акселератор серии SILURO GF2 MX обладает наиболее полной аппаратной поддержкой DX7 и соответствует всем требованиям к графике для широкого спектра ПК, включая стандарты Microsoft PC00, PC99, 99a.

Вместе с другими инновациями, например 3Deer, и поставляемый в комплекте с WinDVD, Графический Акселератор серии SILURO GF2 MX обеспечивает все необходимое для работы с графикой. Обеспечивая быстреее на сегодня ускорение в Direct 3D и OpenGL, а также встроенные возможности VGA/2D/3D и высококачественного видео, новейшая серия SILURO GF2 MX позволяет использовать широкий круг приложений, от 3D игр до воспроизведения HDTV, DVD, создания и редактирования цифрового видео, и обзора интернета.

Серия Графических Акселераторов SILURO GF2 MX теперь включает четыре модели:

SILURO MX200	32МБ SDRAM
SILURO T200	32МБ SDRAM + ТВ-Выход
SILURO MX400	64МБ SDRAM
SILURO T400	64МБ SDRAM + ТВ-Выход

1-2. Спецификации MX200/T200

1. Графический Акселератор 2D и 3D NVIDIA GeForce2 MX200

- Процессор: NVIDIA GeForce 2 MX200
- Оборудован 256-Битным Высокопроизводительным 2D и 3D акселератором NVIDIA
- Поддержка AGP 2X /4X, AGP текстурирования, режима Fast Writes.
- Встроенный RAMDAC с частотой 350 МГц, разрешения до 2048 x 1536 @75Гц
- Оборудован 32 МБ SDRAM памяти с 64-битным интерфейсом, работающей на частоте 166 МГц.
- Частота ядра 175 МГц, скорость заполнения – 350 млн. пикселей/сек, 700 млн. текселей/сек
- Пропускная способность памяти – 1,3 ГБ/сек
- Геометрический процессор трансформации и освещения второго поколения.
- Компрессия текстур DirectX и S3
- 32-битный Z/stencil буфер
- Полная поддержка DirectX 7.0, DirectX 6.0 и DirectX 5.0

2. TV-Выход (Только для модели T200)

- Вывод цифрового видеосигнала с помощью встроенных NTSC/PAL декодеров
- Полная поддержка портов вывода S-VHS и Composite Video

3. Высококачественное воспроизведение DVD

- Видеопроцессор Высокого Разрешения (HDTV) для полноэкранного воспроизведения видео в форматах 720p или DVD.
- Улучшенная поддержка DirectDraw
- Аппаратное преобразование цвета (YUV 4:2:2 и 4:2:0)
- 5-ступенчатая горизонтальная и 3-ступенчатая вертикальная фильтрация
- 8-кратное увеличение или уменьшение масштаба
- Попиксельная манипуляция с цветом
- Поддержка нескольких видеоокон с аппаратным преобразованием цвета и фильтрацией
- Смешивание накладываемых изображений при проигрывании DVD

1-3. Спецификации MX400/T400

1. Графический Акселератор 2D и 3D NVIDIA GeForce2 MX400

- Процессор: GeForce2 MX400
- Оборудован 256-Битным Высокопроизводительным 2D и 3D акселератором NVIDIA
- Поддержка AGP 2X /4X, AGP текстурирования, режима Fast Writes.
- Встроенный RAMDAC с частотой 350 МГц, разрешения до 2048 x 1536 @75Гц
- Оборудован 64 МБ SDRAM памяти с 128-битным интерфейсом, работающей на частоте 166 МГц.
- Частота ядра 200 МГц, скорость заполнения – 400 млн. пикселей/сек, 800 млн. текселей/сек
- Пропускная способность памяти – 2,7 ГБ/сек
- Геометрический процессор трансформации и освещения второго поколения.
- Поддержка оптимизации DirectX, OpenGL и компрессия текстур S3
- 32-битный Z/stencil буфер
- Полная поддержка DirectX 7.0, DirectX 6.0 и DirectX 5.0

2. ТВ-Выход (Только для модели T400)

- Вывод цифрового видеосигнала с помощью встроенных NTSC/PAL декодеров
- Полная поддержка портов вывода S-VHS и Composite Video

3. Высококачественное воспроизведение DVD

- Видеопроцессор Высокого Разрешения (HDTV) для полноэкранного воспроизведения видео в форматах 720p или DVD.
- Улучшенная поддержка DirectDraw
- Аппаратное преобразование цвета (YUV 4:2:2 и 4:2:0)
- 5-ступенчатая горизонтальная и 3-ступенчатая вертикальная фильтрация
- 8-кратное увеличение или уменьшение масштаба
- Попиксельная манипуляция с цветом
- Поддержка нескольких видеоокон с аппаратным преобразованием цвета и фильтрацией
- Смешивание накладываемых изображений при проигрывании DVD
- Аппаратное ускорение для DirectShow, MPEG-1, MPEG-2

1-4. Характеристики и преимущества

Характеристики	Преимущества
Single-Chip GPU (Graphics Processing Unit)	Интеграция в чипе целого 3D конвейера (трансформация, освещение, расчет и рендеринг) позволяет максимально сократить затраты на компоненты и разработку плат.
Встроенный процессор Трансформации и Освещения	Позволяет выводить в 2-4х раза больше треугольников для 2-4х кратного увеличения детализации в трехмерных сценах. Освобождает CPU для расчета физики и искусственного интеллекта (AI), что приводит к более реалистичным поведению объектов и анимации персонажей.
Независимый Конвейерный QuadEngine™	Раздельные процессоры для трансформации, освещения, расчета и рендеринга обеспечивают мощную, высокоэффективную архитектуру, которая позволяет выводить 25 миллионов треугольников/сек. Дает возможность приложениям представлять 3D персонажи и окружение с максимально возможным уровнем сложности.
350 МГц RAMDAC	Обеспечивает наиболее ясное, четкое, цельное изображение при разрешениях до 2048 x 1536 при 60 Гц.
Высокоскоростная полоса пропускания памяти	Встроено 32/64 МБ высокоскоростной памяти с пропускной способностью до 2,7 ГБ/сек (MX400) и 1,3ГБ/сек (MX200).
256-битное ядро рендеринга	Обеспечивает наилучшую производительность в 2D для быстрого обновления изображения при высоких разрешениях и 32-битной глубине цвета.
Поддержка и оптимизация для Microsoft® DirectX® и OpenGL®	Обеспечивает наилучшую производительность и гарантирует совместимость со всеми существующими и будущими приложениями и играми.
Архитектура TwinView™	Удваивает место на вашем рабочем столе, используя два монитора, экономящих свободное пространство. Вы можете расширить одно приложение на два дисплея, или запустить разные приложения на каждом экране.
Digital Vibrance Control™	Делает изображения четкими и яркими.
Геометрический процессор трансформации и освещения (T & L) второго поколения.	Создает наиболее мощную и сбалансированную платформу ПК, освобождая CPU от тяжелой нагрузки по расчету графики.
Растрезатор Затенений NVIDIA (NSR)	Привносит в жизнь свойства естественных материалов с продвинутыми возможностями пиксельного затенения.
Видеопроцессор Высокой Четкости (HDPV)	Превращает Ваш ПК в полномасштабный проигрыватель DVD, а также приемник/проигрыватель HDTV.
Поддержка AGP 2X /4X, AGP текстурирования, режима Fast Writes.	Использует преимущества новых, более рациональных методов передачи информации, и позволяет разработчикам создавать высококачественные сцены с 32-битным цветом и большим количеством текстур.
ТВ-Выход	Дает конечному пользователю возможность играть, а также использовать цифровую видеозапись и приложения для редактирования видео на большом экране.

1-5. Схема расположения элементов

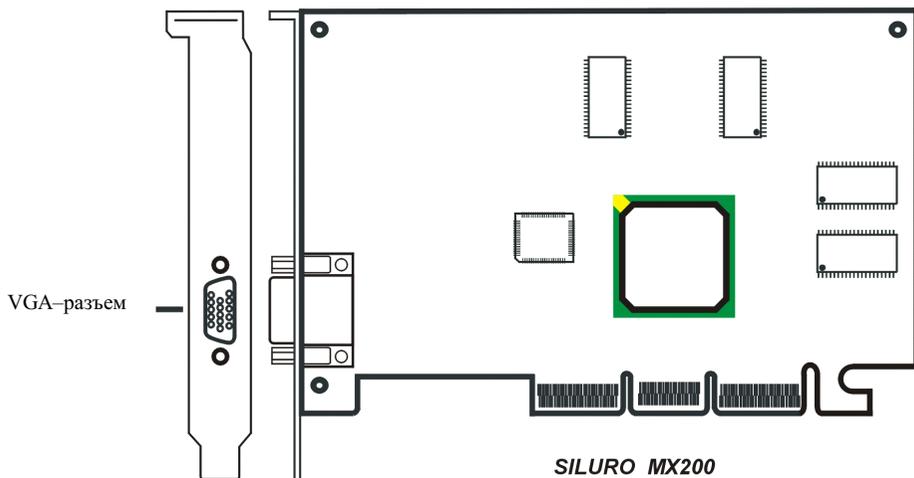


Рисунок 1-1. Схема SILURO MX200 32MB SDRAM Pure VGA

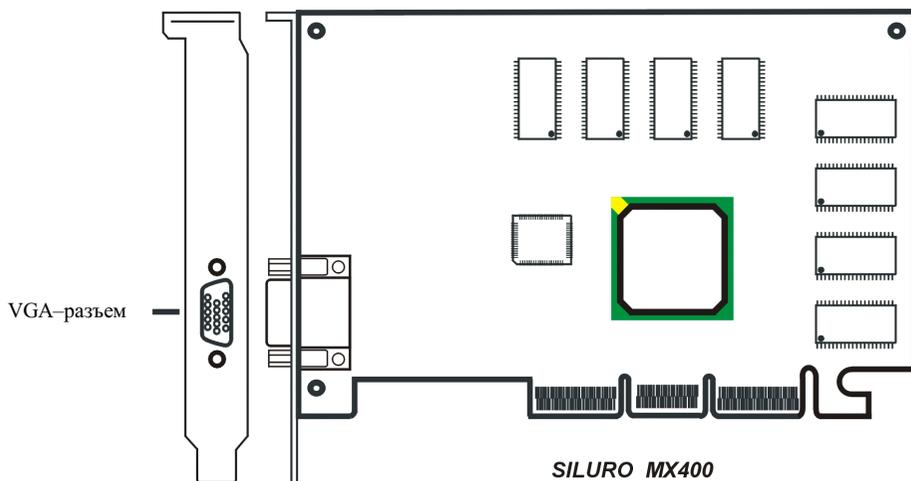


Рисунок 1-2. Схема SILURO MX400 64MB SDRAM Pure VGA

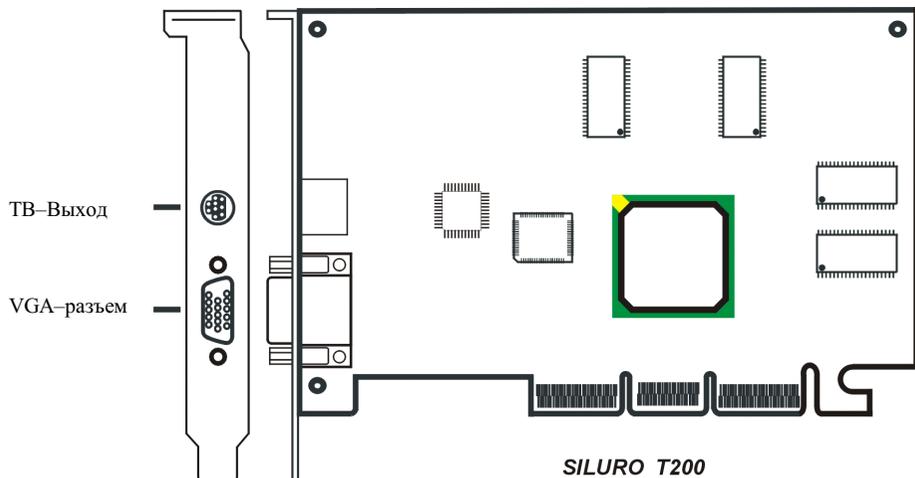


Рисунок 1-3. Схема SILURO MX200 32MB SDRAM VGA/TV-Out

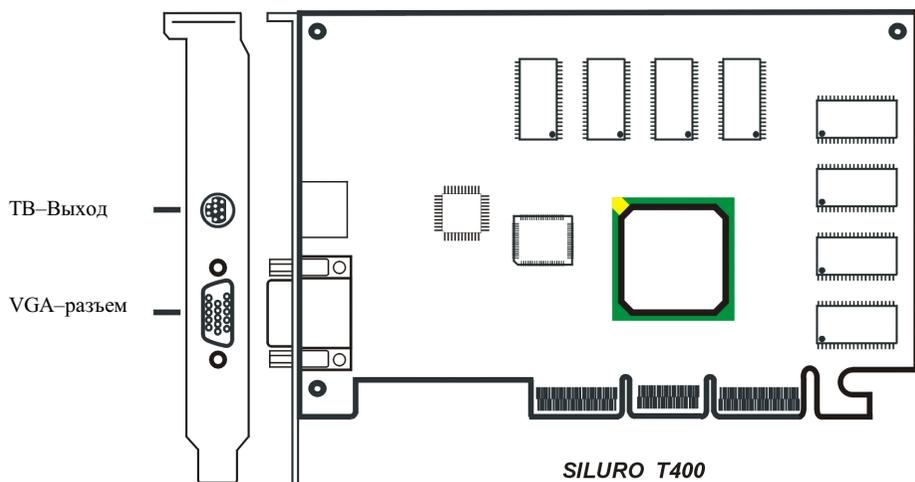


Рисунок 1-4. Схема SILURO T400 64MB SDRAM VGA/TV-Out

Глава 2. Установка аппаратуры

2-1. Установка платы

Эта графическая плата может быть установлена только в материнскую плату с разъемом AGP. Аккуратно обращайтесь с этой платой и убедитесь перед началом установки, что блок питания отключен.

Новые компьютеры

Шаг 1. Отсоедините все шнуры питания от Вашего компьютера.

Шаг 2. Снимите крышку корпуса компьютера.

Шаг 3. Определите местонахождение разъема AGP на Вашей материнской плате.

Шаг 4. Уберите металлическую заглушку, соответствующую разъему AGP. Сохраните винт.

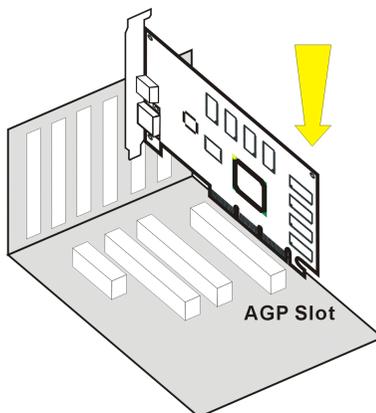
Шаг 5. Совместите эту плату с разъемом AGP. Держа плату за края, вставьте ее в разъем без избыточного усилия и нажатия на детали платы. Удостоверьтесь, что она плотно и полностью зафиксирована в разьеме.

Шаг 6. Закрепите монтажный кронштейн платы на задней панели корпуса компьютера с помощью винта от металлической заглушки.

Шаг 7. Установите обратно крышку корпуса.

Шаг 8. Подсоедините монитор ПК или другие устройства отображения к плате.

Шаг 9. Теперь можно устанавливать драйверы и утилиты.



Компьютеры с Установленной Видеокартой

Шаг 1. Поменяйте драйвер видеокарты на Стандартный адаптер VGA

Шаг 2. Выключите компьютер и отсоедините все шнуры питания.

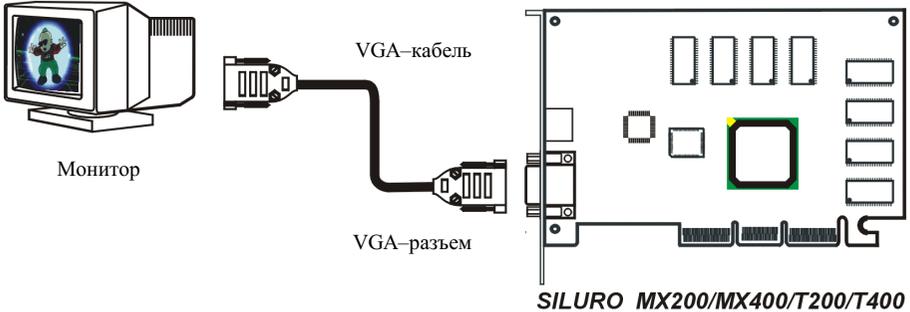
Шаг 3. Замените установленную видеокарту на новую.

Шаг 4. Загрузите компьютер.

Шаг 5. Установите драйверы.

2-2. Подключение через VGA-выход

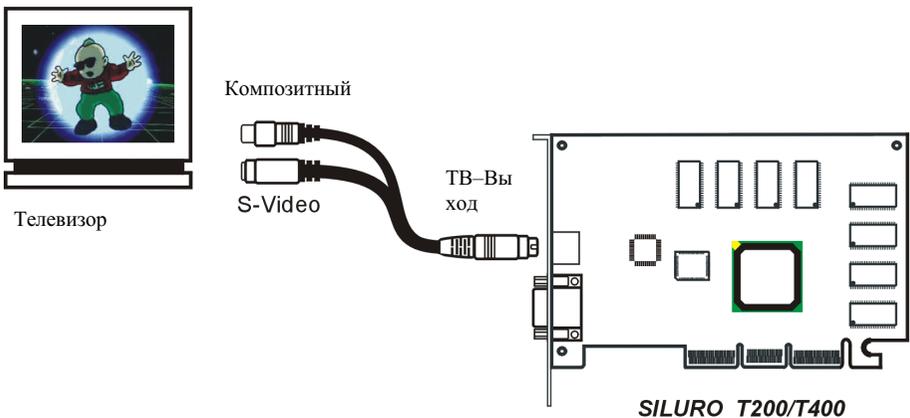
Воспользуйтесь VGA кабелем монитора для подключения к VGA разъему этой платы.



2-3. Подключение через TV-выход (Только для модели T200/T400)

SILURO T200/T400 поддерживает не только подключение монитора через VGA выход, но и устройств с S-Video или TV входом.

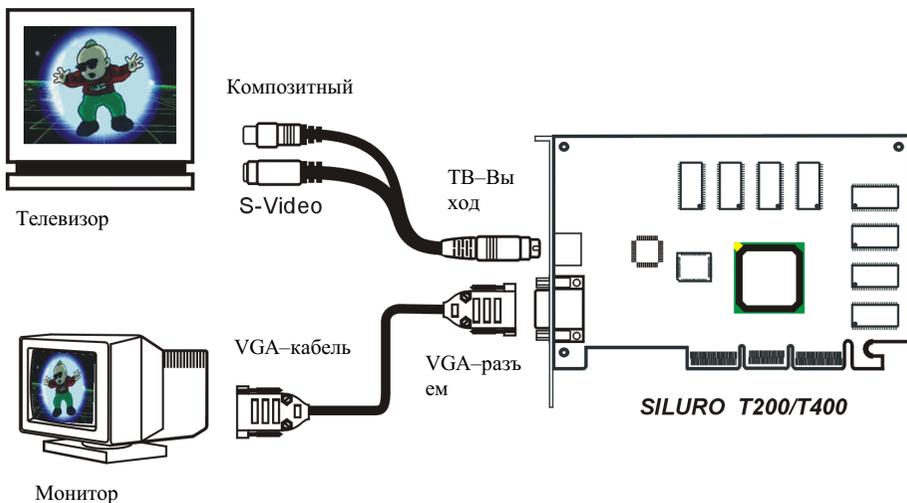
Воспользуйтесь S-Video кабелем для соединения ТВ-выхода на плате с устройствами с S-Video или TV входом. После включения компьютера и установки драйвера платы необходимо найти закладку “Свойства Дисплея” (“Display Properties”) → “TwinView” → “Output Device” и установить режим для ТВ выхода.



2-4. Подключение через VGA и TV-выход (Только для модели T200/T400)

SILURO T200/T400 поддерживает функцию Twin-view для подключения через VGA монитора и устройств с S-Video или TV входом.

Воспользуйтесь VGA кабелем монитора для подключения к VGA разъему этой платы. Воспользуйтесь S-Video кабелем для соединения ТВ-выхода на плате с устройствами с S-Video или TV входом. После включения компьютера и установки драйвера платы необходимо найти закладку “Свойства Дисплея” (“Display Properties”) → “TwinView” → “Output Device” и установить режим для ТВ выхода. Более подробную информацию можно найти в разделе “Настройка свойств дисплея...” Главы 4.





Глава 3. Установка программного обеспечения

Вы можете установить драйверы одним из следующих способов. Изображения экрана в данном руководстве могут не совсем точно соответствовать изображениям на Вашем экране. Содержимое инсталляционного диска (CD-Title), который поставляется с этой платой, может быть изменено в любое время без предупреждения. Новейший драйвер для этой платы также может быть загружен с нашего веб-сайта <http://www.abit.com.tw>.

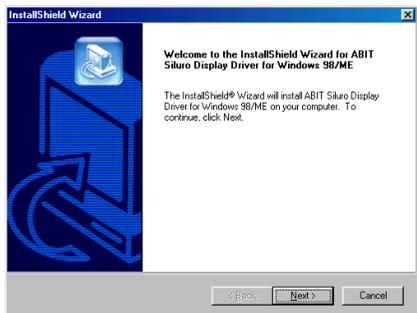
3-1. Установка драйвера видеокарты для Windows® 98

Способ 1: Автоматическая установка с инсталляционного диска

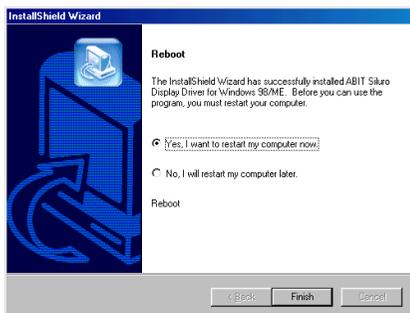
Запустите Windows. Вставьте инсталляционный диск в привод CD-ROM. Появится следующее изображение:



1. Выберите “Установка драйвера” (“Driver Install”).

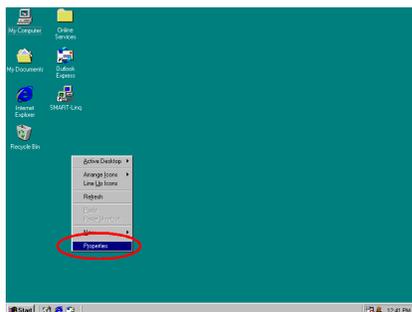


2. Появится InstallShield Wizard. Нажмите “Далее” (“Next”).

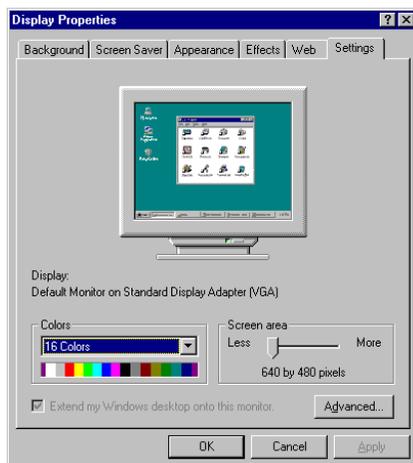


3. Нажмите “Завершить” (“Finish”) для перезапуска компьютера.

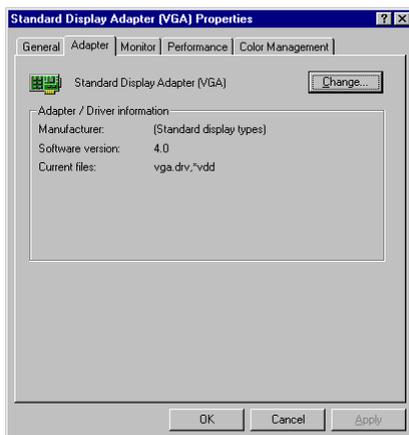
Способ 2: Установка свойств дисплея



1. Щелкните правой кнопкой мышки на рабочем столе и выберите пункт “Свойства” (“Properties”).



2. Появится окно “Свойства Дисплея” (“Display Properties”). Выберите закладку “Настройки” (“Settings”).



3. Нажмите кнопку “Дополнительно” (“Advanced...”) для перехода к следующему шагу.



4. Нажмите “Далее” (“Next>”).



5. Нажмите “Далее>” (“Next>”).



6. Укажите путь к папке с драйвером в текстовом окне или воспользуйтесь кнопкой “Обзор” (“Browse...”), чтобы определить его местонахождение. Нажмите “Далее>” (“Next>”).



7. Нажмите “Далее>” (“Next>”).



8. Нажмите “Далее>” (“Next>”).



9. Нажмите “Завершить” (“Finish”).



10. Нажмите “Да” (“Yes”) для перезапуска компьютера.

Способ 3: Plug and Play

1. Замените старую видеокарту, установленную в Вашем компьютере на новую.
2. Запустите Windows.
3. Windows автоматически обнаружит вновь установленное устройство. Появится диалоговое окно "Обнаружено новое устройство" ("New Hardware Found").
4. Для установки драйвера следуйте инструкциям на экране.
5. После успешной установки драйвера перезапустите Windows.

3-2. Установка драйвера видеокарты для Windows® 2000

Способ 1: Автоматическая установка с установочного диска



1. Windows автоматически обнаружит новое устройство. Нажмите **“Отмена”** (“Cancel”) для выхода из этого окна.



2. Вставьте установочный диск в привод CD-ROM. Выберите **“Установка драйвера”** (“Driver Install”).



3. Нажмите **“Далее>>”** (“Next>”).



4. Нажмите **“Да”** (“Yes”).



5. Нажмите **“Завершить”** (“Finish”) для перезапуска компьютера.

Способ 2: Установка Plug and Play



1. Windows автоматически обнаружит новое устройство. Нажмите “Далее>” (“**N**ext>”).



2. Выберите опцию “Провести поиск подходящего драйвера для устройства [рекомендуется]” (“**S**earch for a suitable driver for my device [recommended]”) и нажмите “Далее” (“**N**ext>”).



3. Выберите опцию “Specify a location” и нажмите “Далее” (“**N**ext>”).



4. Вставьте инсталляционный диск в привод CD-ROM. Нажмите кнопку “Обзор” (“**B**rowse...”) для определения местонахождения драйвера или укажите путь к нему в текстовом окне. Нажмите “OK”.



5. Нажмите “Далее>” (“**N**ext>”).



6. Нажмите “Да” (“**Yes**”).



7. Нажмите “Завершить” (“**Finish**”) для завершения выполнения Found New Hardware Wizard. Перезагрузите компьютер.

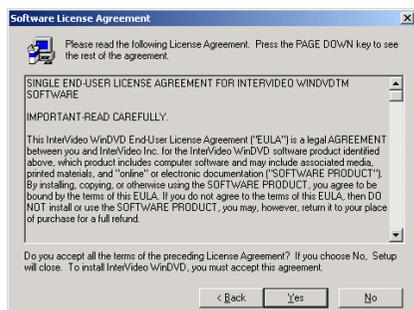
3-3. Установка WinDVD™ 2000



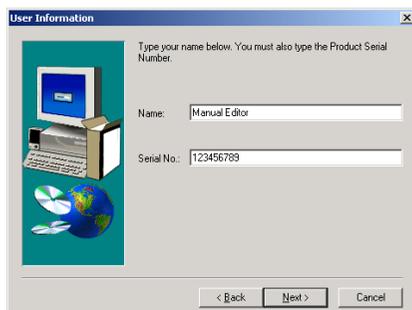
1. Вставьте инсталляционный диск в привод CD-ROM. Нажмите **“WinDVD 2000”**.



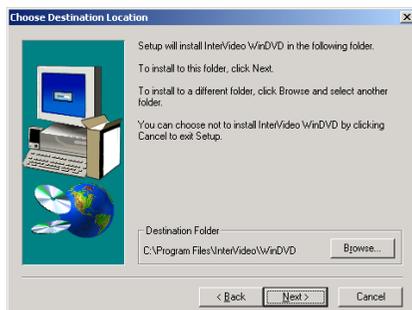
2. Нажмите **“Далее” (“Next>”)**.



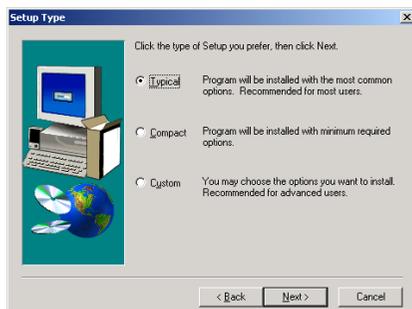
3. Нажмите **“Да” (“Yes”)**.



4. Введите Ваше имя и серийный номер WinDVD 2000 в текстовом окне и нажмите **“Далее” (“Next>”)**.



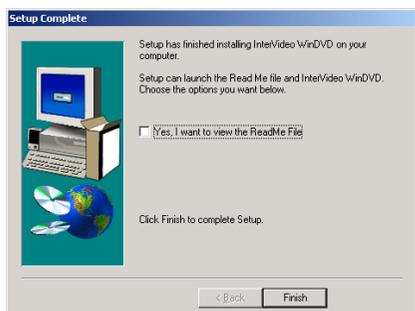
5. Нажмите **“Далее” (“Next>”)**.



6. Нажмите **“Далее” (“Next>”)**.



7. Нажмите “Далее” (“Next”).



8. Нажмите “Завершить” (“**F**inish”) для завершения установки.



9. Нажмите “Завершить” (“**F**inish”) для перезапуска компьютера.

3-4. Установка DirectX

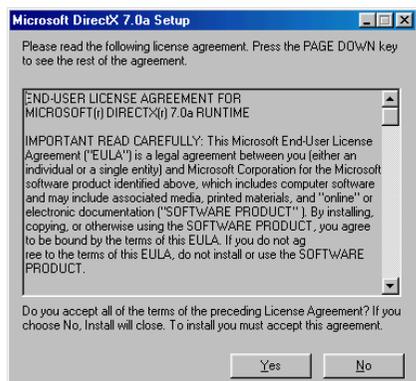
Для обеспечения лучших возможностей игр мы рекомендуем установить самую последнюю версию DirectX. Некоторые новые игры требуют перед запуском установить DirectX.



1. Вставьте инсталляционный диск в привод CD-ROM. Нажмите **“DirectX”**.



2. Нажмите **“Да”** (**“Yes”**).



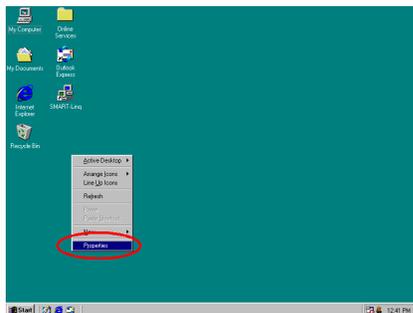
3. Нажмите **“Да”** (**“Yes”**).



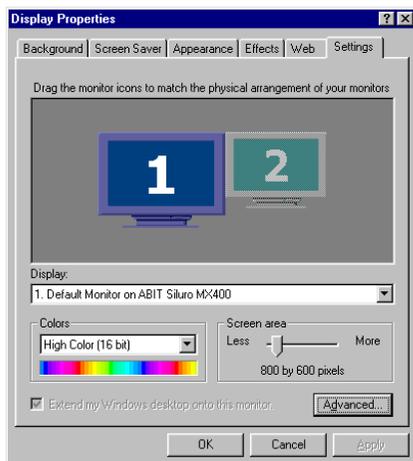
4. Нажмите **“OK”** для перезапуска компьютера.

Глава 4. Настройка

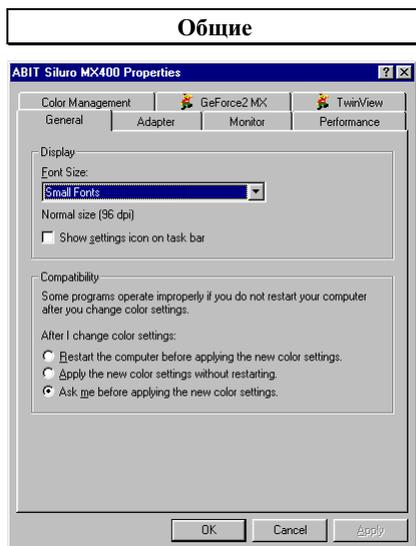
4-1. Настройка свойств дисплея в Windows® 98 SE



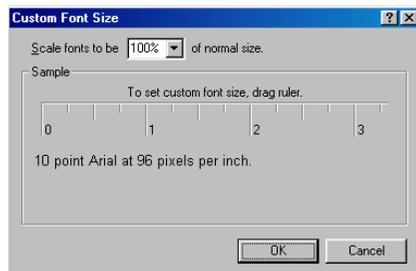
1. Запустите Windows. Щелкните правой кнопкой мышки на рабочем столе. Выберите пункт “Свойства” (“Properties”) для входа в “Свойства Дисплея” (“Display Properties”).



2. Выберите закладку “Настройки” (“Settings”). Нажмите кнопку “Дополнительно” (“Advanced...”) для доступа к дополнительному меню управления.

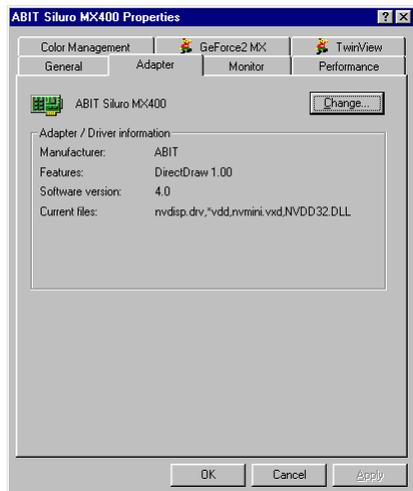


3. Здесь Вы можете выбрать крупные или мелкие шрифты или нажать “Другие” (“Other...”) для перехода к экрану “Пользовательский размер шрифта” (“Custom Font Size”).



4. Выберите желаемый размер шрифта. Для сохранения настроек и возврата в меню свойств дисплея нажмите “OK”.

Видеоадаптер

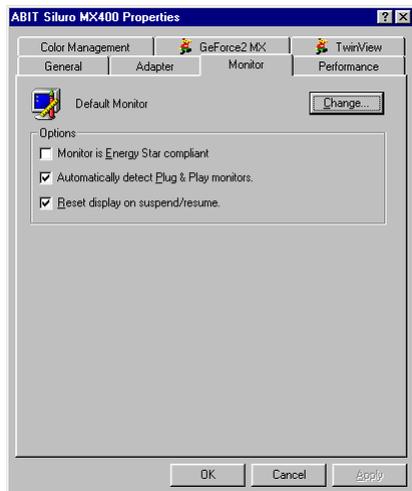


5. На этой закладке показана информация о текущем драйвере. Если Вы хотите поменять драйвер нажмите “Изменить” (“**C**hange...”).

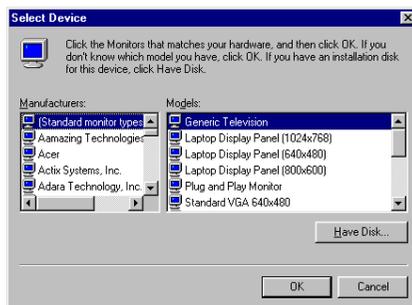


6. Следуйте инструкциям на экране. Для обновления драйвера нажмите “Далее” (“**N**ext>”).

Монитор

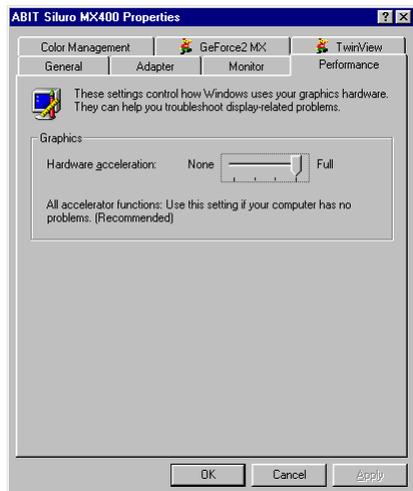


7. Сейчас Windows использует монитор, установленный по умолчанию. Если Вы хотите поменять тип монитора, нажмите “Изменить” (“**C**hange...”).



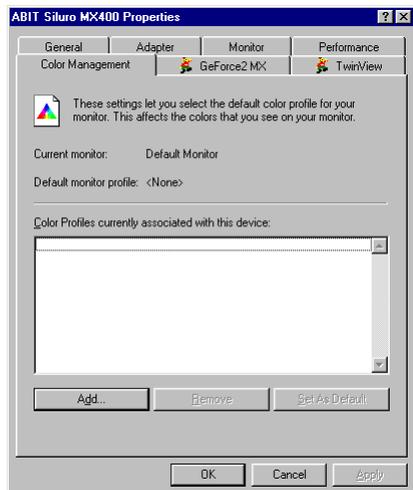
8. Выберите тип, который соответствует Вашему монитору, и нажмите “OK”. Если Вы хотите установить новый драйвер с диска нажмите “Установить с диска” (“**H**ave Disk...”).

Производительность



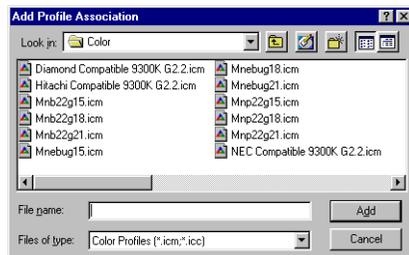
9. На этой закладке показано, как Windows будет использовать вашу видеокарту. Это может оказаться полезным при устранении неполадок, связанных с дисплеем.

Управление цветом



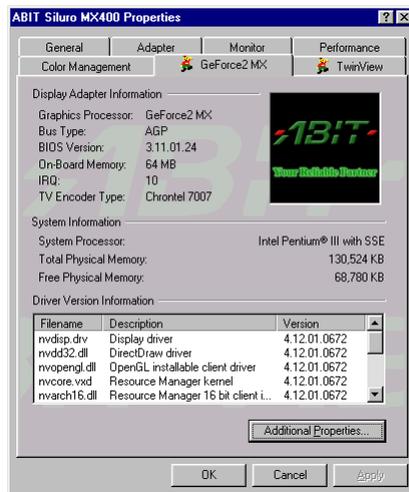
10. Выберите основной цветовой профиль для вашего монитора. Это отразится на том, как отображаются цвета на Вашем мониторе.

Дорогие профессиональные модели, а также некоторые модели среднего класса поставляются с файлом цветового профиля, который позволяет более точно отображать цвета на экране. Если у Вас есть диск с таким файлом, нажмите кнопку “Добавить” (“Add...”), чтобы добавить профиль.



11. Появится окно с файлами профилей. Выберите тип Вашего монитора, или вставьте диск в привод, и нажмите кнопку “Добавить” (“Add”) для установки.

GeForce2 MX



12. На этой закладке показана подробная информация о Вашем видеоадаптере. Нажмите “Дополнительные свойства” (“Additional Properties...”) для дополнительных настроек.



13. Закладка “Настройки Direct3D” (“Direct3D Settings”):

■ Включить эмуляцию табличного дыма (Enable fog table emulation):

Direct3D требует, чтобы видеоадаптер с возможностями аппаратного ускорения D3D мог отобразить как вертексный, так и табличный дым. Некоторые игры некорректно определяют аппаратные 3D возможности и требуют поддержки табличного дыма. Выбор этой опции обеспечит, что такие игры будут идти правильно на Вашей видеокарте NVIDIA.

■ Автоматически подстраивать в случае неравенства глубину Z-буфера к глубине рендеринга (Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal):

Аппаратура автоматически подстроит глубину Z-буфера к той глубине, которую требует приложение.

Оставьте эту опцию включенной, только если Ваша работа не требует определенной глубины Z-буфера. Если эта опция отключена, любое приложение, чья рабочая глубина Z-буфера не совпадает с текущей конфигурацией аппаратного обеспечения, не будет работать.

■ Включить альтернативный алгоритм буферизации (Enable alternate depth buffering technique):

Эта опция разрешает альтернативный алгоритм буферизации. Это разрешит аппаратному обеспечению использовать другой механизм буферизации в приложениях, использующих 16-битный цвет. Включение этой опции может обеспечить более качественное отображение 3D сцен.

■ Отображать логотип при выполнении Direct3D приложений (Display logo when running Direct3D applications):

Если эта опция включена, во время работы Direct3D приложений в нижнем углу экрана будет рисоваться логотип NVIDIA.

■ Автоматически создавать уровней мультитекстур (Automatically generate mipmap levels):

Эта опция позволяет автоматически генерировать мультитекстуры для увеличения продуктивности переноса текстур через шину и обеспечения большей производительности приложений.

■ Способ мультитекстурирования: (Auto-mipmap method):

Выберите билинейную фильтрацию для обеспечения большей производительности. Выберите трilinearную фильтрацию для лучшего качества изображения.

■ Уровень детализации мультитекстур (Mipmap detail level):

Эта опция позволяет выбрать уровень детализации (LOD) для мультитекстурирования. Низкое смещение обеспечивает наилучшее качество изображения, высокое – увеличивает производительность приложения. Вы можете выбрать любое из пяти значений от “Лучшее качество изображения” (“Best image quality”) до “Лучшая производительность” (“Best performance”).

Нажмите кнопку “Больше настроек Direct3D...” (“More Direct3D...”) для настройки дополнительных опций Direct3D и анти-алиазинга (сглаживания).

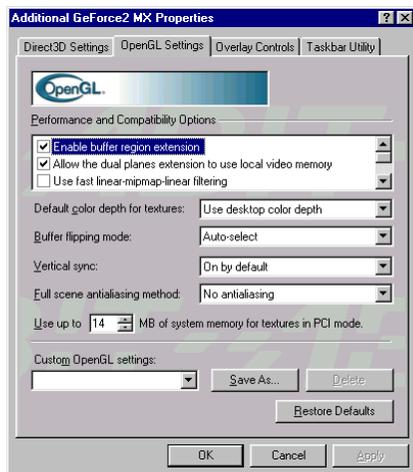


■ **Выравнивание текстелей (Texel Alignment):**

Эта опция изменяет аппаратную схему адресации текстелей (элементов текстуры). Изменения этих значений позволяют подобрать резкость текстелей. Значения по умолчанию установлены в соответствии со спецификациями Direct3D. Некоторые приложения смещают начала текстур. Для таких приложений переопределение начала текстур улучшит качество изображения. Вы можете передвигать ползунок для определения начала текстеля от верхнего левого угла к центру текстеля.



14. Выберите уровень сглаживания, который будет использоваться в Direct3D приложениях.



15. Закладка “Настройки OpenGL” (“OpenGL Settings”) позволяет подобрать настройки изображения в OpenGL приложениях.

■ **Разрешить расширение области буфера (Enabled buffer region extension):**

Эта опция позволяет драйверу использовать OpenGL-расширение `GL_KTX_buffer_region`. Это должно увеличить производительность в приложениях 3D моделирования, которые поддерживают это расширение.

■ **Разрешить расширению двойных уровней использовать локальную память (Allow the dual planes extension to use local memory):**

Позволяет использовать память видеоадаптера, если расширение `GL_KTX_buffer_region` включено. В любом случае, если доступно менее 8 МБ памяти, поддержка этого расширения не будет включена. Эта настройка не имеет силы, если опция “Разрешить расширение области буфера” (“Enable buffer region extension”) отключена.

■ **Использовать быструю линейно-мультитекстурно-линейную фильтрацию (Use fast linear-mipmap-linear filtering):**

Позволяет использовать быструю линейно-мультитекстурно-линейную фильтрацию, что дает увеличение производительности за счет некоторого ухудшения качества изображения. В большинстве случаев, ухудшение изображение незаметно, и Вы можете получить прирост производительности включением этой функции.

■ **Включить анизотропную фильтрацию (Enable anisotropic filtering):**

Эта опция позволяет использовать анизотропную фильтрацию для улучшения качества изображения.

■ **Включить альтернативный алгоритм буферизации (Enable alternate depth buffering technique):**

Эта опция разрешает альтернативный алгоритм буферизации. Это разрешит аппаратному обеспечению использовать другой механизм буферизации в приложениях, использующих 16-битный цвет. Включение этой опции может обеспечить более качественное отображение 3D сцен.

■ **Отключить поддержку наборов инструкций усовершенствованных CPU (Disable support for enhanced CPU instruction sets):**

Выберите эту опцию для отключения поддержки драйвером расширенных

инструкций, используемых некоторыми процессорами. Эти процессоры, поддерживающие дополнительные 3D инструкции, могут обеспечить прирост производительности в 3D играх или приложениях. Процессоры Intel® MMX™ и AMD 3D NOW!™ являются примерами таких процессоров. Если 3D игра или приложение не оптимизировано под набор дополнительных инструкций, процессор не сможет оказать никакое дополнительное действие. Драйвер видеоадаптера также должен поддерживать эти инструкции. Вы можете отключить эту опцию, например, для поиска неисправностей или сравнения производительности.

■ **Глубина цвета текстур, используемая по умолчанию (Default color depth for textures):**

Эта опция определяет, текстуры с какой глубиной цвета должны использоваться по умолчанию в OpenGL приложениях.

Использовать глубину цвета, установленную для рабочего стола (Use desktop color depth): Эта настройка устанавливает текстуры с той же глубиной цвета, которая в данный момент у Вашего рабочего стола Windows.

Всегда использовать 16-ти или 32-х битные текстуры (Always use 16 bpp or Always use 32 bpp): Эти опции заставляют использовать текстуры определенной глубины цвета, независимо от настроек рабочего стола.

■ **Режим транспонирования буфера (Buffer flipping mode):**

Эта опция определяет метод зеркальной буферизации для полноэкранных OpenGL приложений. Вы можете выбрать метод передачи блоками, постраничного зеркалирования, либо автоопределение. Автоопределение позволяет драйверу выбрать лучший метод в зависимости от конфигурации вашего аппаратного обеспечения.

■ **Вертикальная синхронизация (Vertical sync):**

Эта опция позволяет выбрать режим работы

вертикальной синхронизации в OpenGL.

Всегда выключена (Always off): Эта настройка отключает вертикальную синхронизацию во всех OpenGL приложениях.

Всегда включена (Off by default): Эта настройка будет сохранять вертикальную синхронизацию отключенной, пока приложение не потребует, чтобы она была включена.

Включена по умолчанию (On by default): Эта настройка будет сохранять вертикальную синхронизацию включенной, пока приложение не потребует, чтобы она была отключена.

- **Использовать “xx” МБ оперативной памяти в режиме PCI (Use up to “xx” MB of system memory for textures in PCI mode):**

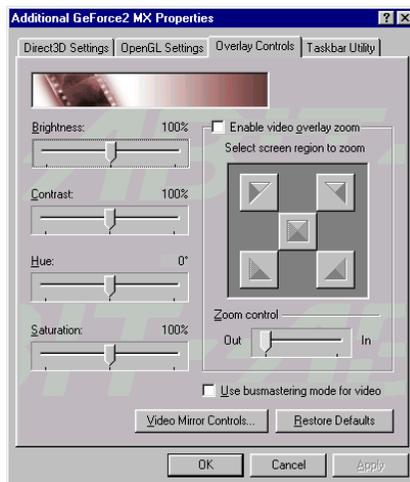
Это позволит видеокарте воспользоваться указанным количеством оперативной памяти компьютера для хранения текстур (в дополнение к памяти самой видеокарты).

Максимальный объем системной памяти, который может быть зарезервирован для хранения текстур, зависит от объема оперативной памяти Вашего компьютера. Чем больше у Вашего компьютера памяти, тем большее значение Вы сможете выставить.

Большее значение может увеличить производительность в некоторых Direct3D приложениях. Эти настройки относятся только к PCI видеоадаптерам. Если Вы используете AGP видеоадаптер, это опция будет недоступна (кроме тех случаев, когда AGP видеоадаптер работает в режиме совместимости с PCI).

- **Пользовательские настройки OpenGL (Custom OpenGL settings):**

Это список ваших пользовательских настроек, которые вы сохранили. Выбирая пункт из списка, вы активизируете настройку. Чтобы изменения вступили в силу, нажмите “ОК” или “Применить” (“Apply”).



16. Закладка **Настройка наложения (“Overlay Control”)**:

Используйте эти регулировки для настройки изображения при воспроизведении видео или DVD на Вашем мониторе.

- **Яркость (Brightness):**

Переместите ползунок для подстройки уровня яркости.

- **Контрастность (Contrast):**

Переместите ползунок для подстройки уровня контрастности.

- **Спектр (Hue):**

Переместите ползунок для подстройки спектра.

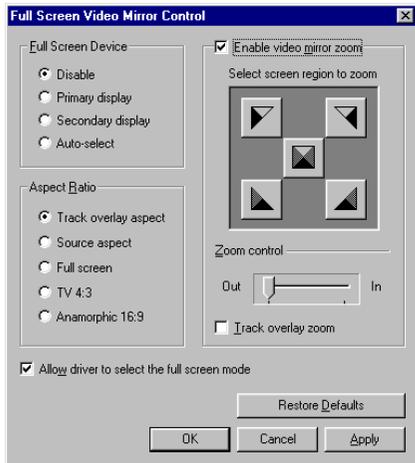
- **Насыщенность (Saturation):**

Переместите ползунок для подстройки уровня насыщенности цвета.

- **Включить увеличение наложения видео (Enable video overlay zoom):**

Выберите область экрана для увеличения и сместите ползунок “Регулировка увеличения” (“Zoom control”) для увеличения видеоизображения.

Нажмите кнопку “Настройка зеркалирования видео...” (“Video Mirror Controls...”) для входа в меню “Настройка зеркалирования полноэкранного видео” (“Full Screen Video Mirror Control”).



17. Здесь вы можете настроить выбор устройства для отображения на полном экране, масштаб и увеличение зеркалирования.



18. Закладка “Утилита панели задач” (“Taskbar Utility”)

Вы можете с удобством управлять различными функциями и настройками, сделанными в меню Свойств дисплея (Display Properties) прямо из панели задач.

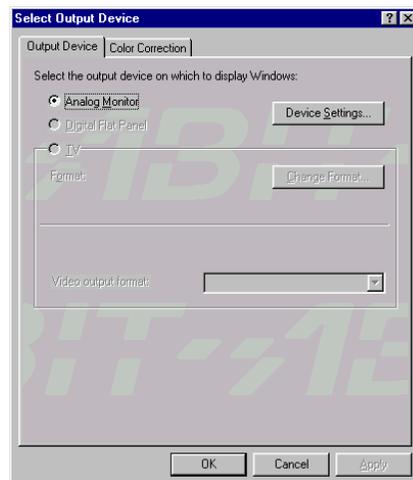
Можно выбрать иконку для панели задач в виде логотипа ABIT Soft Jumpy, либо

монитора с синей или красной видеокартой.

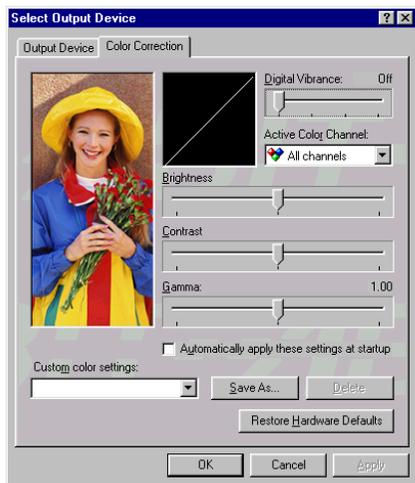


19. На этой закладке вы можете выбрать режим подключения одного видеоадаптера к двум разным устройствам вывода (аналоговый монитор, ЖК монитор или ТВ).

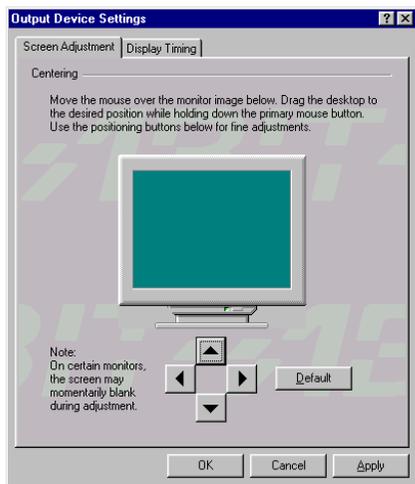
Нажмите кнопку “Устройство вывода” (“Output Device >”) для выбора устройства вывода:



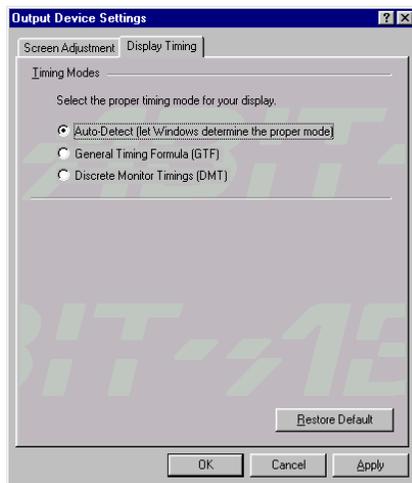
20. Выберите устройство вывода для отображения интерфейса Windows.



21. На этой закладке Вы можете изменить яркость, контрастность и значение гамма. Передвиньте ползунок Digital Vibrance Control (DVC) для обеспечения наиболее четких и ярких изображений на экране.



22. Эта опция позволяет настроить центрирование изображения на мониторе.



23. Эта опция позволяет выбрать режим задержек монитора.

Автоматическое определение (Auto-Detect):

Позволяет Windows принимать информацию о режиме задержек непосредственно от монитора. Это значение, установленное по умолчанию. Обратите внимание, что некоторые старые мониторы могут не предоставлять такую информацию.

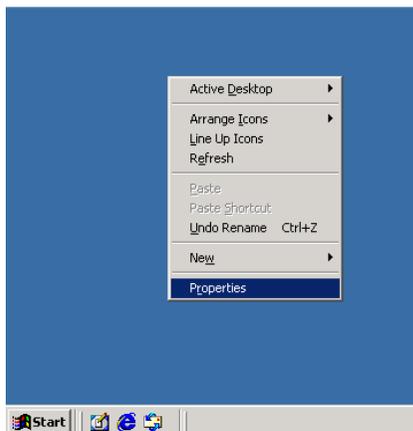
Основная формула задержек (General Timing Formula (GTF)):

Является стандартом для большинства современных мониторов.

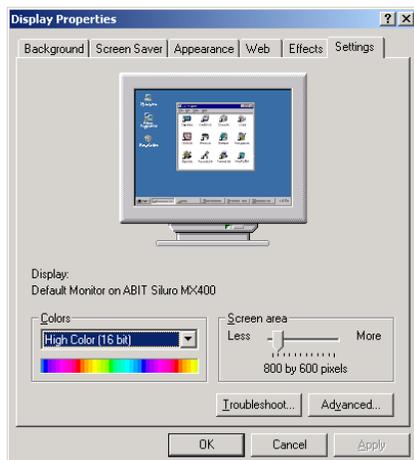
Дискретные задержки монитора (Discrete Monitor Timings (DMT)):

Устаревший стандарт, который до сих пор еще используют некоторые мониторы. Включите эту опцию, если ваш монитор требует DMT.

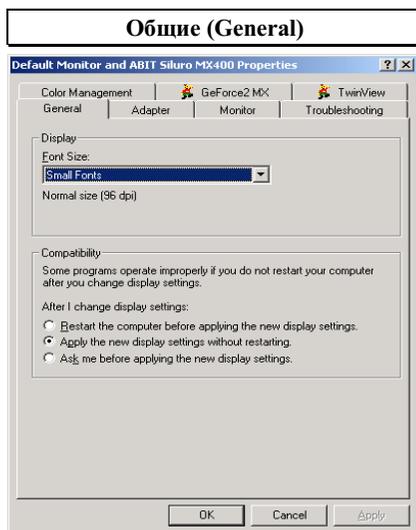
4-2. Настройка свойств дисплея в Windows® 2000



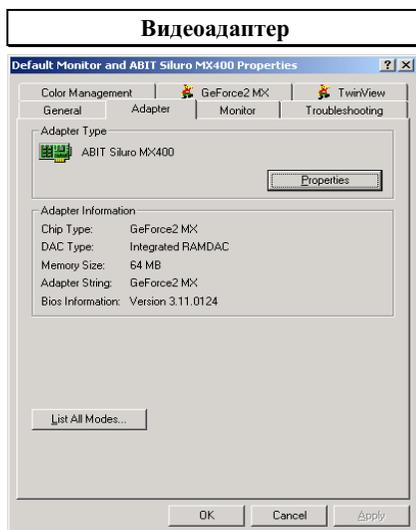
1. Запустите Windows Щелкните правой кнопкой мышки на рабочем столе. Выберите пункт “Свойства” (“**Properties**”) для входа в “Свойства Дисплея” (“**Display Properties**”).



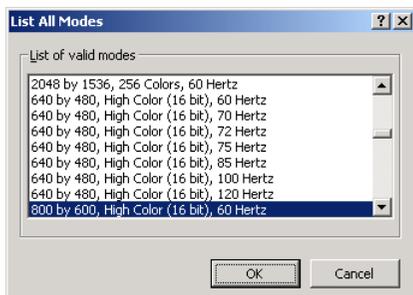
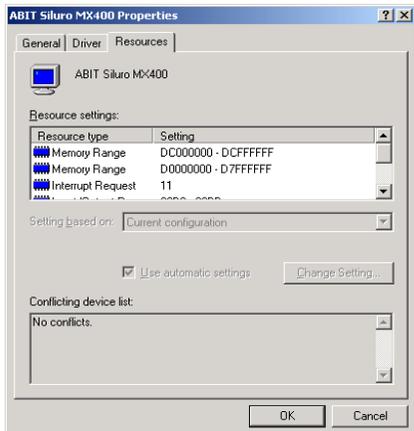
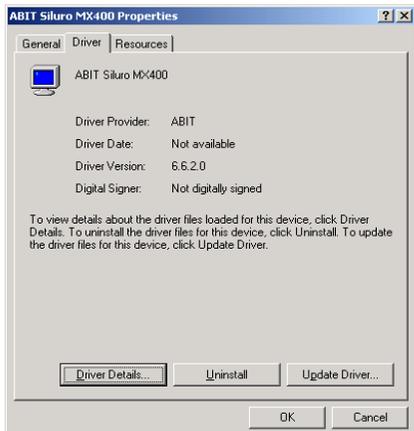
2. Выберите закладку “Настройки” (“**Settings**”). Нажмите кнопку “Дополнительно” (“**Advanced...**”). Появится меню дополнительных настроек.



3. Здесь можно изменить размер шрифта.



4. Нажмите “Свойства” (“**Properties**”) для подробной информации об видеоадаптере.



5. Либо нажмите “Перечислить все режимы...” (“List All Modes...”) для отображения списка всех доступных режимов дисплея.

Монитор



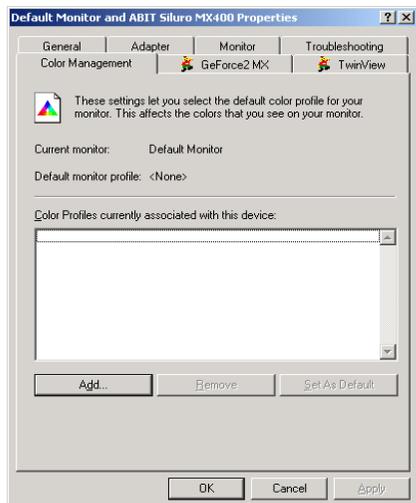
6. Выберите частоту обновления монитора. Нажмите “Свойства” (“Properties”) для подробной информации о мониторе.

Устранение неполадок



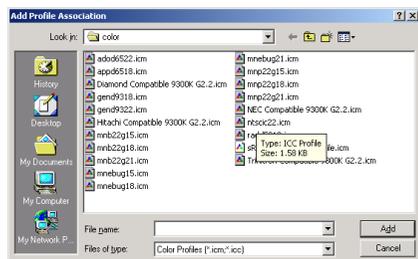
7. Оставьте уровень аппаратного ускорения на максимальном значении.

Управление цветом



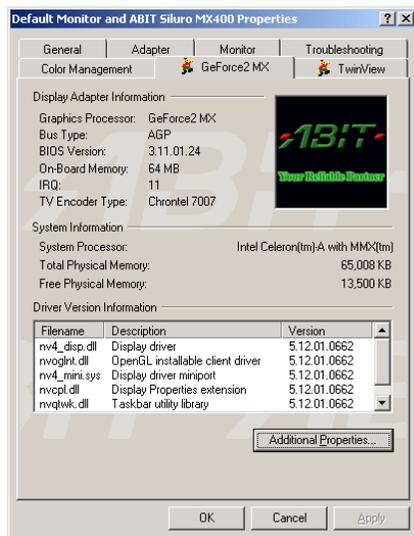
8. Выберите основной цветовой профиль для вашего монитора. Это отразится на том, как отображаются цвета на Вашем мониторе.

Дорогие профессиональные модели, а также некоторые модели среднего класса поставляются с файлом цветового профиля, который позволяет более точно отображать цвета на экране. Если у Вас есть диск с таким файлом, нажмите кнопку “Добавить” (“Add...”), чтобы добавить профиль.

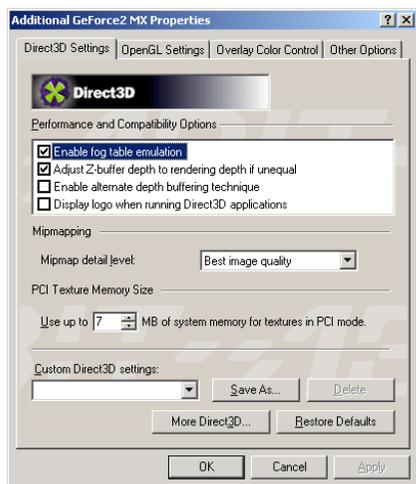


9. Появится окно с файлами профилей. Если Ваш монитор находится в этом списке, выберите его, или вставьте диск в привод и нажмите кнопку “Добавить” (“Add”) для установки.

GeForce2 MX



10. На этой закладке показана подробная информация о Вашем видеоадаптере. Нажмите “Дополнительные свойства...” (“Additional Properties...”) для дополнительных настроек.



11. Закладка “Direct3D Settings”:

■ Включить эмуляцию табличного дыма (Enable fog table emulation):

Direct3D требует, чтобы видеоадаптер с возможностями аппаратного ускорения D3D мог отобразить как вертексный, так и табличный дым. Некоторые игры некорректно определяют аппаратные 3D возможности и требуют поддержки табличного дыма. Выбор этой опции обеспечит, что такие игры будут идти правильно на Вашей видеокарте NVIDIA.

■ Автоматически подстраивать в случае неравенства глубину Z-буфера к глубине рендеринга (Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal):

Аппаратура автоматически подстроит глубину Z-буфера к той глубине, которую требует приложение.

Оставьте эту опцию включенной, только если Ваша работа не требует определенной глубины Z-буфера. Если эта опция отключена, любое приложение, чья рабочая глубина Z-буфера не совпадает с текущей конфигурацией аппаратного обеспечения, не будет работать.

■ Включить альтернативный алгоритм буферизации (Enable alternate depth buffering technique):

Эта опция разрешает альтернативный алгоритм буферизации. Это разрешит аппаратному обеспечению использовать другой механизм буферизации в приложениях, использующих 16-битный цвет. Включение этой опции может обеспечить более качественное отображение 3D сцен.

■ Отображать логотип при выполнении Direct3D приложений (Display logo when running Direct3D applications):

Если эта опция включена, во время работы Direct3D приложений в нижнем углу экрана будет рисоваться логотип NVIDIA.

■ Автоматически создавать уровней мультитекстур (Automatically generate mipmap levels):

Эта опция позволяет автоматически генерировать мультитекстуры для увеличения продуктивности переноса текстур через шину и обеспечения большей производительности приложений.

■ Способ мультитекстурирования: (Auto-mipmap method):

Выберите билинейную фильтрацию для обеспечения большей производительности. Выберите трилинейную фильтрацию для лучшего качества изображения.

■ Уровень детализации мультитекстур (Mipmap detail level):

Эта опция позволяет выбрать уровень детализации (LOD) для мультитекстурирования. Низкое смещение обеспечивает наилучшее качество изображения, высокое – увеличивает производительность приложения. Вы можете выбрать любое из пяти значений от “Лучшее качество изображения” (“Best image quality”) до “Лучшая производительность” (“Best performance”).

Нажмите кнопку “Больше настроек Direct3D...” (“More Direct3D...”) для настройки дополнительных опций Direct3D и анти-алазинга (сглаживания).

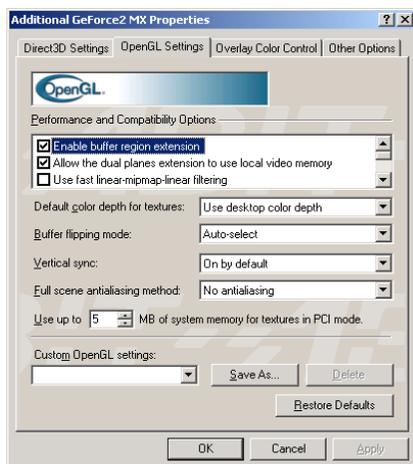


■ **Выравнивание текстелей (Texture Alignment):**

Эта опция изменяет аппаратную схему адресации текстелей (элементов текстуры). Изменения этих значений позволяют подобрать резкость текстелей. Значения по умолчанию установлены в соответствии со спецификациями Direct3D. Некоторые приложения смещают начала текстур. Для таких приложений переопределение начала текстур улучшит качество изображения. Вы можете передвигать ползунок для определения начала текстеля от верхнего левого угла к центру текстеля.



12. Выберите уровень сглаживания, который будет использоваться в Direct3D приложениях.



13. Залкада “**Настройки OpenGL**” (“**OpenGL Settings**”) позволяет подобрать качество изображения в OpenGL приложениях.

■ **Разрешить расширение области буфера (Enabled buffer region extension):**

Эта опция позволяет драйверу использовать OpenGL-расширение `GL_KTX_buffer_region`. Это должно увеличить производительность в приложениях 3D моделирования, которые поддерживают это расширение.

■ **Разрешить расширению двойных уровней использовать локальную память (Allow the dual planes extension to use local memory):**

Позволяет использовать память видеоадаптера, если расширение `GL_KTX_buffer_region` включено. В любом случае, если доступно менее 8 МБ памяти, поддержка этого расширения не будет включена. Эта настройка не имеет силы, если опция “Разрешить расширение области буфера” (“**Enable buffer region extension**”) отключена.

■ **Использовать быструю линейно-мультитекстурно-линейную фильтрацию (Use fast linear-mipmap-linear filtering):**

Позволяет использовать быструю линейно-мультитекстурно-линейную фильтрацию, что дает увеличение производительности за счет некоторого ухудшения качества изображения. В большинстве случаев, ухудшение изображение незаметно, и Вы можете получить прирост производительности включением этой функции.

■ **Включить анизотропную фильтрацию (Enable anisotropic filtering):**

Эта опция позволяет использовать анизотропную фильтрацию для улучшения качества изображения.

■ **Включить альтернативный алгоритм буферизации (Enable alternate depth buffering technique):**

Эта опция разрешает альтернативный алгоритм буферизации. Это разрешит аппаратному обеспечению использовать другой механизм буферизации в приложениях, использующих 16-битный цвет. Включение этой опции может обеспечить более качественное отображение 3D сцен.

■ **Отключить поддержку наборов инструкций усовершенствованных CPU (Disable support for enhanced CPU instruction sets):**

Выберите эту опцию для отключения поддержки драйвером расширенных

инструкций, используемых некоторыми процессорами. Эти процессоры, поддерживающие дополнительные 3D инструкции, могут обеспечить прирост производительности в 3D играх или приложениях. Процессоры Intel® MMX™ и AMD 3D NOW!™ являются примерами таких процессоров. Если 3D игра или приложение не оптимизировано под набор дополнительных инструкций, процессор не сможет оказать никакое дополнительное действие. Драйвер видеоадаптера также должен поддерживать эти инструкции. Вы можете отключить эту опцию, например, для поиска неисправностей или сравнения производительности.

■ **Глубина цвета текстур, используемая по умолчанию (Default color depth for textures):**

Эта опция определяет, текстуры с какой глубиной цвета должны использоваться по умолчанию в OpenGL приложениях.

Использовать глубину цвета, установленную для рабочего стола (Use desktop color depth): Эта настройка устанавливает текстуры с той же глубиной цвета, которая в данный момент у Вашего рабочего стола Windows.

Всегда использовать 16-ти или 32-х битные текстуры (Always use 16 bpp or Always use 32 bpp): Эти опции заставляют использовать текстуры определенной глубины цвета, независимо от настроек рабочего стола.

■ **Режим транспонирования буфера (Buffer flipping mode):**

Эта опция определяет метод зеркальной буферизации для полноэкранных OpenGL приложений. Вы можете выбрать метод передачи блоками, постраничного зеркалирования, либо автоопределение. Автоопределение позволяет драйверу выбрать лучший метод в зависимости от конфигурации вашего аппаратного обеспечения.

■ **Вертикальная синхронизация (Vertical sync):**

Эта опция позволяет выбрать, как работает

вертикальная синхронизация в OpenGL.

Всегда выключена (Always off): Эта настройка отключает вертикальную синхронизацию во всех OpenGL приложениях.

Всегда включена (Off by default): Эта настройка будет сохранять вертикальную синхронизацию отключенной, пока приложение не потребует, чтобы она была включена.

Всегда включена (Off by default): Эта настройка будет сохранять вертикальную синхронизацию включенной, пока приложение не потребует, чтобы она была отключена.

- **Использовать “xx” МБ оперативной памяти в режиме PCI (Use up to “xx” MB of system memory for textures in PCI mode):**

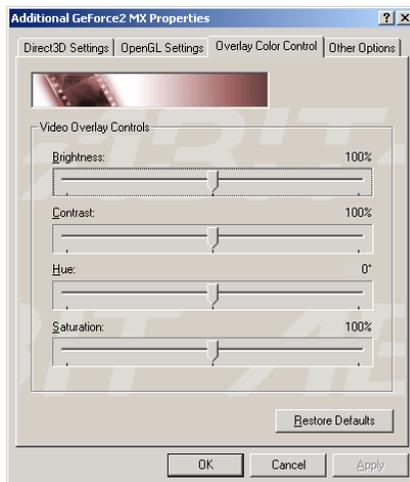
Это позволит видеокарте воспользоваться указанным количеством оперативной памяти компьютера для хранения текстур (в дополнение к памяти самой видеокарты).

Максимальный объем системной памяти, который может быть зарезервирован для хранения текстур, зависит от объема оперативной памяти Вашего компьютера. Чем больше у Вашего компьютера памяти, тем большее значение Вы сможете выставить.

Большее значение может увеличить производительность в некоторых Direct3D приложениях. Эти настройки относятся только к PCI видеоадаптерам. Если Вы используете AGP видеоадаптер, это опция будет недоступна (кроме тех случаев, когда AGP видеоадаптер работает в режиме совместимости с PCI).

- **Пользовательские настройки OpenGL (Custom OpenGL settings):**

Это список ваших пользовательских настроек, которые вы сохранили. Выбирая пункт из списка, вы активизируете настройку. Чтобы изменения вступили в силу, нажмите “ОК” или “Применить” (“Apply”).



14. Закладка Настройка наложения (“Overlay Control”):

Используйте эти регулировки для настройки изображения при воспроизведении видео или DVD на Вашем мониторе.

- **Яркость (Brightness):**

Переместите ползунок для подстройки уровня яркости.

- **Контрастность (Contrast):**

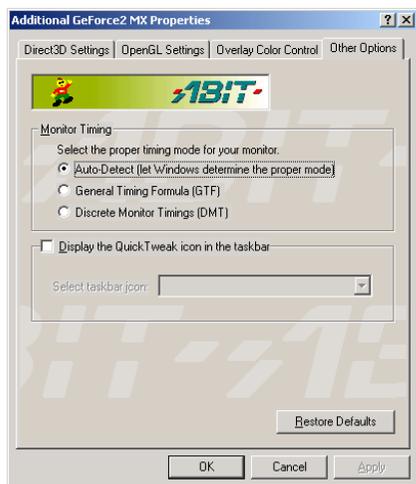
Переместите ползунок для подстройки уровня контрастности.

- **Спектр (Hue):**

Переместите ползунок для подстройки спектра.

- **Насыщенность (Saturation):**

Переместите ползунок для подстройки уровня насыщенности цвета.



15. Закладка “Другие настройки” (“Other Options”):

■ **Режим задержек монитора:**

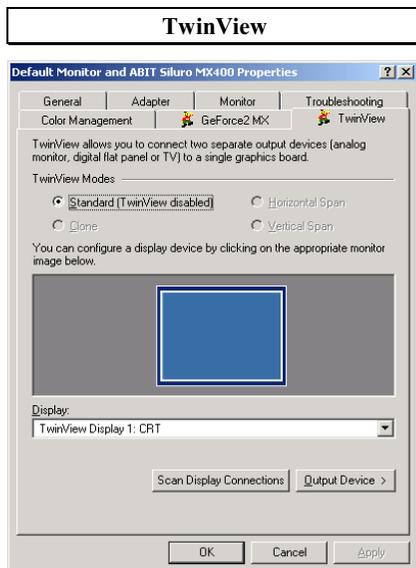
Эта опция позволяет выбрать режим задержек монитора.

Автоматическое определение (Auto-Detect):

Позволяет Windows принимать информацию о режиме задержек непосредственно от монитора. Это значение, установленное по умолчанию. Обратите внимание, что некоторые старые мониторы могут не предоставлять такую информацию.

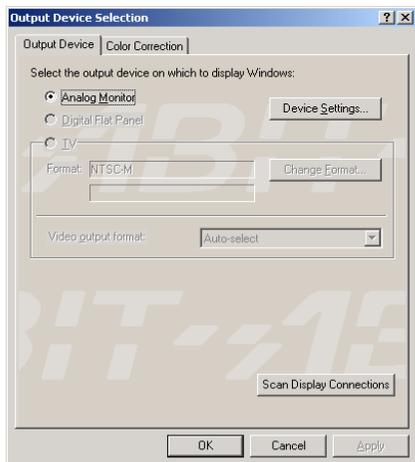
Основная формула задержек (General Timing Formula (GTF)): Является стандартом для большинства современных мониторов.

Дискретные задержки монитора (Discrete Monitor Timings (DMT)): Устаревший стандарт, который до сих пор еще используют некоторые мониторы. Включите эту опцию, если ваш монитор требует DTM.

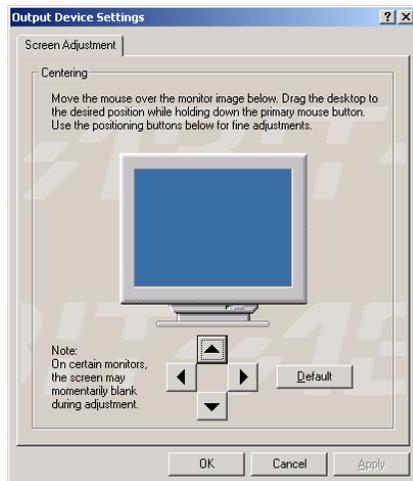


16. На закладке TwinView вы можете выбрать режим подключения одного видеоадаптера к двум разным устройствам вывода (аналоговый монитор, ЖК монитор или ТВ).

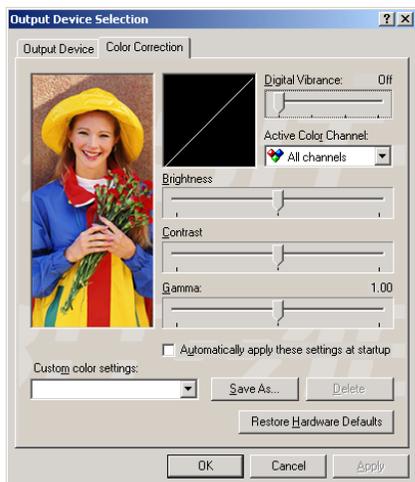
Нажмите кнопку “Устройство вывода” (“Output Device >”) для выбора устройства вывода:



17. Выберите устройство вывода для отображения интерфейса Windows.



19. Эта опция позволяет настроить центрирование изображения на мониторе.



18. На этой закладке Вы можете изменить яркость, контрастность и значение гамма. Передвиньте ползунок Digital Vibrance Control (DVC) для обеспечения наиболее четких и ярких изображений на экране.

4-3. Утилита Graphic Max

Мы предоставляем Вам утилиту для настройки рабочих частот графического ядра и видеопамати. Помните, что использование нестандартных частот может вызвать повреждение как ядра, так и видеопамати. Пожалуйста, внимательно прочтите нижеследующее описание перед запуском утилиты Graphic Max!

Важное предупреждение

ABIT не обеспечивает никаких гарантий и не поддерживает эту утилиту. Вы можете использовать эту утилиту на свой страх и риск. Риск подразумевает любые повреждения, вызванные данной утилитой. Не используйте эту утилиту, Если Вы не согласны с этим предупреждением.

ABIT не рекомендует любые настройки частоты, превышающие стандартные значения. Попытки оверклокинга (разгона) могут вызвать перегрев процессора, что приведет к выходу его из строя.

Мы настоятельно не рекомендуем использовать эту утилиту, Если Вы не знакомы с устройством видеокарты. Неправильные настройки могут вызвать неисправимые повреждения графического ядра, видеокарты и других компонентов.

Замечания по приложению

Эта утилита предоставляется для точной настройки Вашей видеокарты с целью достижения максимальной стабильности вашего компьютера. Она предназначена для использования только с Windows® 98/ME.

Для запуска Graphic Max нажмите “Пуск (Start) → Программы (Programs) → ABIT Graphic Max → Graphic Max”

Если Вы изменили настройки в утилите Graphic Max и столкнулись с трудностями после перезагрузки, попробуйте загрузиться в режиме “Windows Safe Mode” и запустить “Пуск (Start) → Программы (Programs) → ABIT Graphic Max → Graphic Max Safe Mode Recovery”

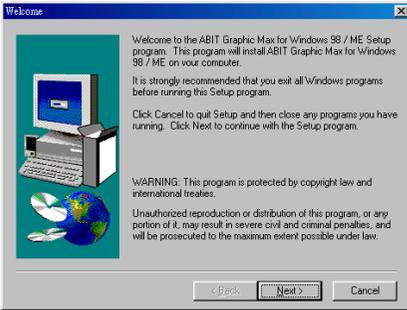


1. Вставьте инсталляционный диск в привод CD-ROM. Нажмите “VGA Utility”.

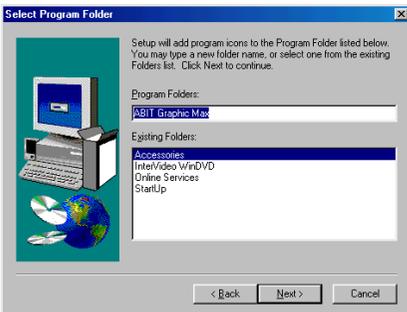


2. Нажмите “Graphic Max”.

Следуйте инструкциям, отображаемым на экране. Установить приложение таким способом не составит труда.



3. Нажмите “Далее” (“Next>”).

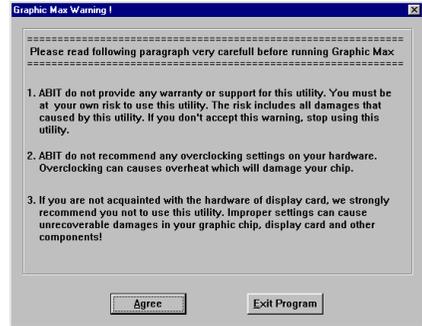


4. Нажмите “Далее” (“Next>”).

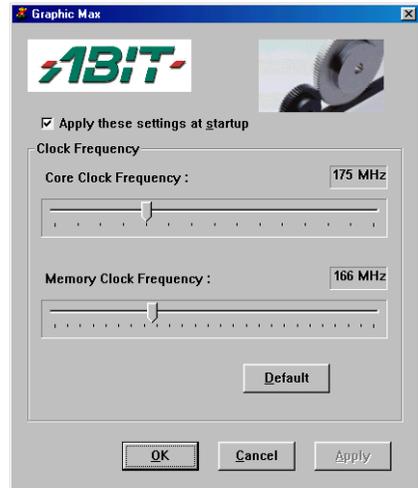


5. Нажмите “Завершить” (“Finish”) для завершения установки.

Для запуска Graphic Max нажмите “Пуск (Start) → Программы (Programs) → ABIT Graphic Max → Graphic Max”



6. Каждый раз при запуске программы вы будете видеть это предупреждение. Прочтите сообщение полностью и нажмите кнопку “ласен” (“Agree”) для продолжения.



7. После появления окна программы Graphic Max Вы можете воспользоваться двумя ползунками для настройки “Core Clock Frequency” (Частота ядра) и “Memory Clock Frequency” (Частота памяти). Изменяйте эти значения очень осторожно.

4-4. Утилита 3Deep Color

3Deep Color – это утилита для настройки освещения, затемнения и цвета для всех 2D и 3D игр. Вы получаете более реалистичную графику и улучшенные эффекты, а также преимущество «первым увидел – первым выстрелил» над вашими виртуальными противниками. Наконец, вы можете убрать руки с регулировок монитора и положить их туда, где они и должны находиться – на гашетку вашего гранатомета с лазерным прицелом.



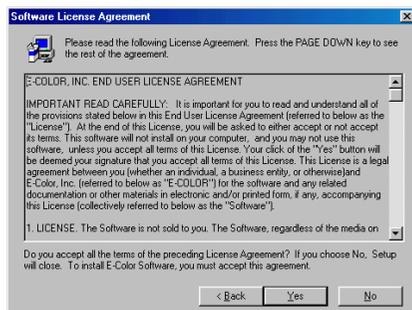
1. Вставьте установочный диск в привод CD-ROM. Нажмите **“VGA Utility”**.



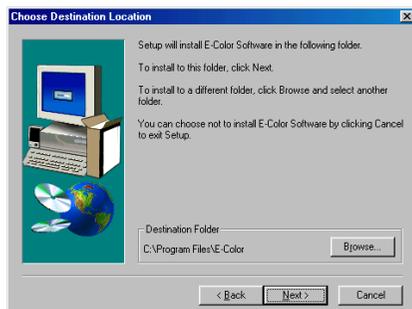
2. Нажмите **“3Deep Color”**.



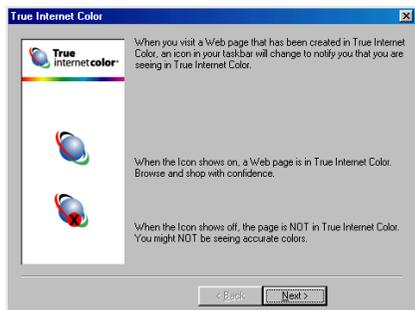
3. Нажмите **“Далее” (“Next>”)**.



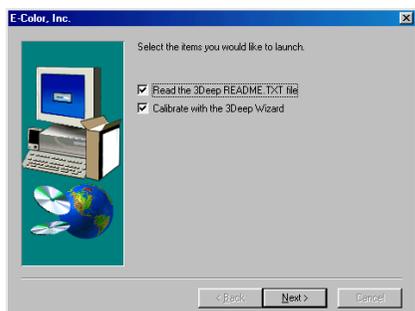
4. Нажмите **“Да” (“Yes”)**.



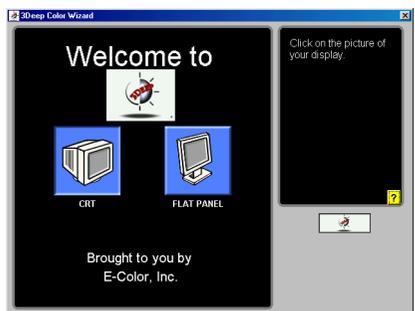
5. Нажмите **“Далее” (“Next>”)**.



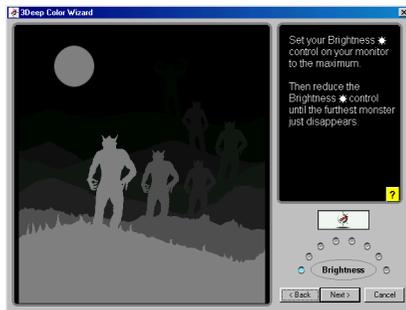
6. Нажмите “Далее” (“Next>”).



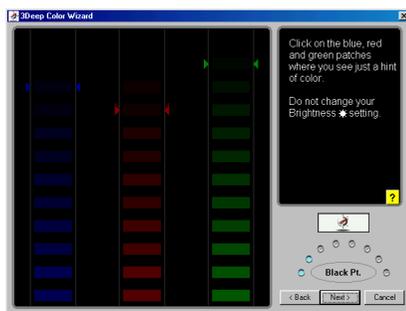
7. Нажмите “Далее” (“Next>”).



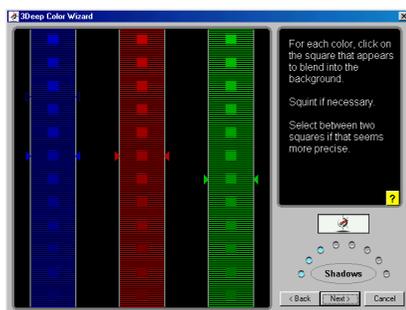
8. Появится 3Deep Color Wizard. Выберите на картинке тип Вашего монитора : CRT (ЭЛТ) или Flat Panel (ЖК).



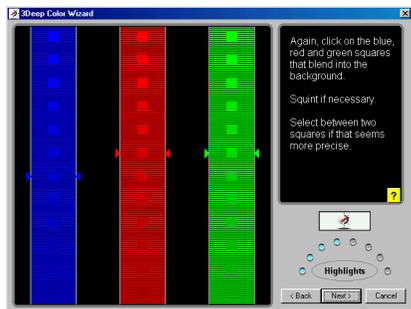
9. Установите яркость Вашего монитора на максимум, и затем начните уменьшать ее до тех пор, пока не исчезнет изображение самого дальнего монстра.



10. Нажмите на тот синий, красный и зеленый прямоугольники, который еще виден. Не изменяйте яркость монитора.



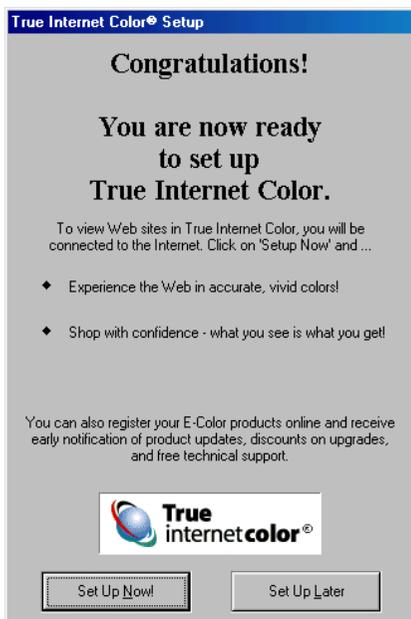
11. Нажмите на синий, красный и зеленый квадратики, которые сливаются с фоном.



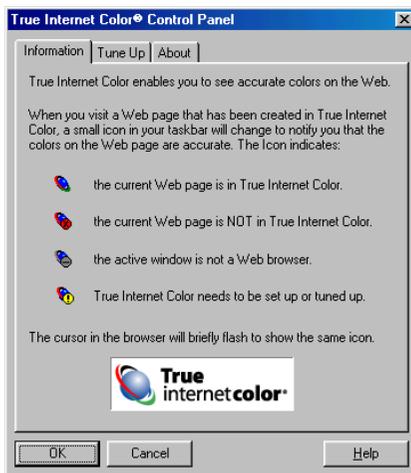
12. Нажмите на синий, красный и зеленый квадратики, которые сливаются с фоном.



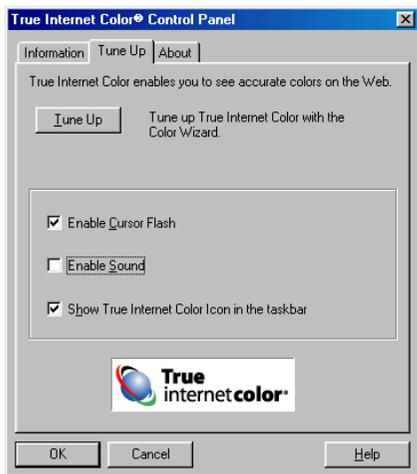
13. Нажмите “Завершить” (“Finish”) для завершения настройки утилиты 3Deep Color.



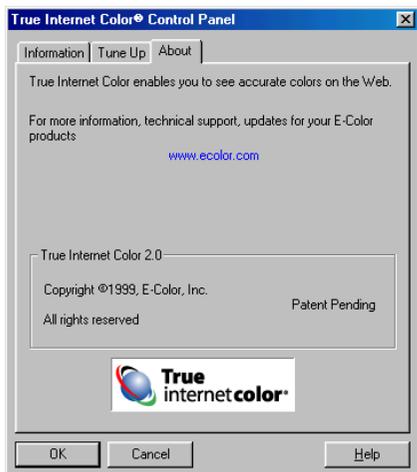
14. Нажмите “Установить сейчас!” (“Set Up Now!”) для настройки утилиты True Internet Color.



15. Эта закладка объясняет значение всех значков, которые могут появиться в панели задач.



16. На этой закладке настройте Internet Color.



17. На этой закладке отображены ссылка на веб – сайт E-Color, а также версия утилиты True Internet Color.

4-5. Отображение значка в панели задач

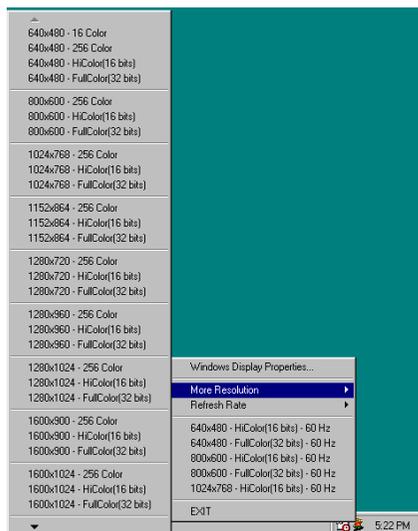
После установки драйвера видеоадаптера, в панели задач появится значок. Нажатие левой или правой кнопкой мышки откроет Display Tray – меню с ярлыками настроек данного графического акселератора.

Примечание

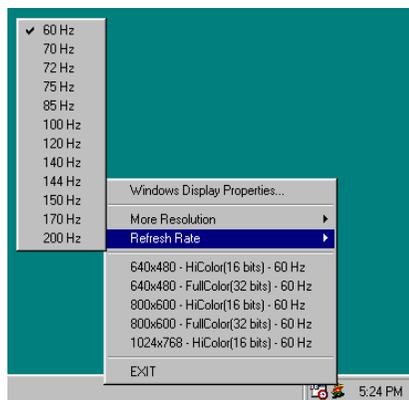
Для доступа к настройкам свойств дисплея, кроме нажатия на значок на панели задач, можно также щелкнуть правой кнопкой мышки на рабочем столе Windows, нажать **Свойства (Properties) → Настройки (Settings) → Дополнительно (Advanced)**, а затем выбрать соответствующую закладку для изменения настроек свойств дисплея.



1. Щелкните правой кнопкой мышки на этот значок в области статуса панели задач.



2. Появится всплывающее меню. Переместите курсор на пункт **“Все разрешения” (“More Resolution”)** для отображения списка всех доступных разрешений. Теперь Вы можете выбрать желаемое разрешение.



3. Если Вы хотите изменить частоту обновления видеоадаптера, переместите курсор на **“Частота регенерации” (“Refresh Rate”)**. Здесь Вы можете выставить желаемую частоту обновления.

Удостоверьтесь, что Ваш монитор поддерживает выбранную Вами частоту обновления; в противном случае он не сможет правильно выводить изображение. Обратитесь к «Руководству пользователя», от Вашего монитора для получения подробных характеристик.

Нажмите **“Свойства дисплея Windows...” (“Windows Display Properties...”)** для настройки свойств дисплея.

4. Выберите **“Выйти” (“Exit”)** для выхода из программы.

4-6. Утилита прошивки BIOS

Вы можете получить обновленные драйвера и BIOS от SILURO MX200/MX400/T200/T400 у Вашего продавца, либо загрузить их с нашего веб-сайта по адресу <http://www.abit.com.tw>.

Примечание

При работе утилиты во время прошивки BIOS, Ваш экран будет оставаться пустым на протяжении 20~25 секунд. Это нормальная ситуация, а не сбой. Не перезагружайте компьютер в этот момент, так как это может вызвать сбой прошивки.

Шаг 1. Перезагрузите компьютер в режиме DOS, либо откройте сеанс DOS в среде Windows® 95/98.

Шаг 2. Вставьте инсталляционный диск в привод CD-ROM.

Шаг 3. Создайте новую директорию и скопируйте туда файлы DOS4GW.EXE и NVFLASH.EXE из папки D:\NVFLASH (D: подразумевается как буква привода CD-ROM)

Шаг 4. Перепишите в новую директорию обновленный двоичный файл BIOS.

Шаг 5. Перейдите в новую директорию и наберите следующую команду: NVFLASH -F[Filename]. (Где [Filename] – имя обновленного двоичного файла BIOS.) Затем нажмите кнопку “Enter”. Программа начнет прошивку BIOS Вашего видеоадаптера.

Шаг 6. Когда прошивка будет завершена (на экране снова появится изображение), Вы должны будете перезагрузить компьютер, для того чтобы прошивка вступила в действие.

Для справки ниже указаны команды для утилиты программирования NVIDIA Flash ROM V3.18.

Список команд утилиты программирования NVIDIA Flash ROM V3.18:

Пример использования: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

-f<имя файла>	Прошить BIOS, используя <имя файла>, затем сравнить и запустить CRC32.
<имя файла>	То же самое, что и -f, но требует подтверждения.
-b<имя файла>	Прочитать содержимое ROM и сохранить его как <имя файла>.
-k<имя файла>	Прочитать содержимое ROM и сравнить его с <имя файла>.
-x<имя файла>	Перенести данные ТВ из файла в AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512.
-v<имя файла>	Отобразить версию файла и запустить CRC32 (если запускается без параметра имени файла, обращается к содержимому ROM).
-t	Отобразить 256 байт содержимого ROM, начиная со смещения C000h.
-e	Удалить содержимое ROM.
-d	Отобразить 256 байт содержимого ROM, начиная со смещения 0.
-c	Проверить, поддерживается ли EEPROM.
-l	Не включать светодиодные индикаторы на клавиатуре.
-p	Не прерывать, если ROMfile не соответствует chip PCI VenID, DevID.
-u	Не прерывать, если ROMfile не соответствует chip PCI subsystem ID.
-h	Перезагрузить ПК, когда остальные задания будут выполнены.

-w	Защитить содержимое ROM от перезаписи (работает только с некоторыми типами ROM).
-r	Убрать защиту от записи содержимого ROM. (работает только с некоторыми типами ROM).
-a	Вывести список индексов всех поддерживаемых устройств.
-g<индекс>	Работать с устройством с указанным индексом.
-i<идентификатор>	Работать с устройством с указанным идентификатором (использовать с командой -g).
-?	Отобразить данный экран.
-s#	Уровень громкости:
по умолчанию	Все сообщения в ходе процесса, все гудки.
#=1	Отключить сообщения в ходе процесса, отключить все гудки.
#=2	Отключить сообщения в ходе процесса, отключить гудки в ходе процесса.
#=3	Отключить сообщения в ходе процесса.
#=4	Отключить гудки в ходе процесса.
#=5	Отключить гудки.

NVFLASH поддерживает следующие типы EEPROM:

SST	29EE512	64Kx8	5.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(BF,5D)
SST	29LE/VE512	64Kx8	2.9,2.7B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(BF,3D)
SST	29EE010	128Kx8	5.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(BF,07)
SST	29LE/VE010	128Kx8	2.9,2.7B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(BF,08)
SST	39VF512	64Kx8	2.7-3.6B,	1B стр.,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D4)
SST	39VF010	128Kx8	2.7-3.6B,	1B стр.,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D5)
SST	39SF010	128Kx8	5.0B,	1B стр.,	4k blk,	Man,Dev=(BF,B5)
SST	29EE020	256Kx8	5.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(BF,10)
SST	29LE/VE020	256Kx8	2.9,2.7B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(BF,12)
SST	39VF020	256Kx8	2.7-3.6B,	1B стр.,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D6)
Atmel	29C512	64Kx8	5.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,5D)
Atmel	29C010A	128Kx8	5.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,D5)
Atmel	29LV512	64Kx8	3.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,3D)
Atmel	29LV/BV010A	128Kx8	3.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,35)
Atmel	49F512	64Kx8	5.0,3.0,2.7B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,03)
Atmel	49F001	128Kx8	5.0B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,05)
Atmel	49F001T	128Kx8	5.0B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,04)
Atmel	49F010	128Kx8	5.0B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,87)
Atmel	49(H)BV/LV01	128Kx8	2.7-3.6B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,17)
Atmel	49LV_BV002	256Kx8	3.0,2.7B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49LV_BV002T	256Kx8	3.0,2.7B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,0B)
Atmel	29F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(1F,BA)

AMD	29LV010	128Kx8	2.7B,	1B стр.,	16k blk,	Man,Dev=(01,6E)
AMD	29LV001T	128Kx8	2.7B,	1B стр.,	16k blk,	Man,Dev=(01,ED)
AMD	29LV001B	128Kx8	2.7B,	1B стр.,	16k blk,	Man,Dev=(01,6D)
MX	29F001T	128Kx8	5.0B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(C2,18)
MX	29F001B	128Kx8	5.0B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(C2,19)
ST	M29W512B	64Kx8	2.7-3.6B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(20,27)
WBond	W29EE512	64Kx8	5.0B,	128B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(DA,C8)
PMC	39LV512R	64Kx8	3.0-3.6B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1B)
PMC	39LV010R	128Kx8	3.0-3.6B,	1B стр.,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1C)
PMC	29F002	256Kx8	3.0-3.6B,	1B стр.,	4k blk,	Man,Dev=(9D,1D)

Приложение А. Режимы работы дисплея

Эта таблица приведена только для Вашей справки. Режимы работы дисплея отличаются в зависимости от конкретной модели монитора, и могут не совпадать с приведенными в этой таблице.

Разрешение	Глубина цвета	Частота вертикальной развертки
640x480	8/16/32 бита	от 60 Гц до 240 Гц
800x600	8/16/32 бита	от 60 Гц до 240 Гц
1024x768	8/16 бит	от 60 Гц до 240 Гц
1024x768	32 бита	от 60 Гц до 200 Гц
1152x864	8/16 бит	от 60 Гц до 200 Гц
1152x864	32 бита	от 60 Гц до 170 Гц
1280x960	8/16 бит	от 60 Гц до 170 Гц
1280x960	32 бита	от 60 Гц до 150 Гц
1280x1024	8/16 бит	от 60 Гц до 170 Гц
1280x1024	32 бита	от 60 Гц до 150 Гц
1600x900	8/16 бит	от 60 Гц до 150 Гц
1600x900	32 бита	от 60 Гц до 120 Гц
1600x1200	8/16 бит	от 60 Гц до 120 Гц
1600x1200	32 бита	от 60 Гц до 100 Гц
1920x1080	8/16 бит	от 60 Гц до 100 Гц
1920x1080	32 бита	от 60 Гц до 85 Гц
1920x1200	8/16 бит	от 60 Гц до 100 Гц
1920x1200	32 бита	от 60 Гц до 85 Гц
1920x1440	8/16 бит	от 60 Гц до 85 Гц
1920x1440	32 бита	от 60 Гц до 75 Гц
2048x1536	8/16 бит	от 60 Гц до 75 Гц
2048x1536	32 бита	60 Гц



Приложение В. Часто задаваемые вопросы

Мы собрали несколько здесь для Вашей справки несколько наиболее часто задаваемых вопросов и ответов на них; для получения дальнейшей помощи с Вашими проблемами и вопросами, обратитесь к «Как получить техническую поддержку» в Приложении С.

Q1. Какой драйвер мне использовать для моего акселератора SILURO GF2 MX ?

Вы можете вначале, для достижения максимальной производительности, установить драйвер, полученный от АВІТ вместе с Вашей картой. Вообще говоря, NVIDIA™ выкладывает обновленные драйвера (“Detonator”) на свой веб-сайт. Следует отметить, что NVIDIA™ не продает свою продукцию непосредственно потребителям, и у них нет команды технической поддержки, чтобы ответить на Ваши вопросы.

Q2. Какие API поддерживает SILURO GF2 MX ?

Поддерживаются стандартные для индустрии 2D и 3D API, которые включают: DirectX и OpenGL. Частные API не поддерживаются.

Q3. Что если приложение использует API, не поддерживаемое SILURO GF2 MX?

Это означает, что игра переключится в режим программного рендеринга вместо использования аппаратного ускорения.

Q4. Почему нельзя запускать Glide приложения на SILURO GF2 MX ?

Glide является частным API и поддерживается небольшим количеством игр. Более 90% разработчиков программного обеспечения работают в одном из стандартных API.

Q5. Что такое GPU?

GPU – сокращение от “graphics processing unit” (устройство обработки графики). GPU является однопиповым процессором с интегрированным ядром трансформации, освещения, рендеринга, расчета и отсеечения треугольников, с производительностью от 10 миллионов полигонов в секунду.

Q6. Каково значение GPU в индустрии ПК ?

GPU разрывает зависимость производительности от точности изображения, и навсегда вносит основательные изменения в индустрию ПК. 3D приложения больше не будут такими же.

Q7. Увижу ли разницу в производительности при запуске существующих игр на SILURO GF2 MX ?

ДА! Существующие игры и приложения получают преимущества от высокого уровня заполнения, обеспечиваемого SILURO GF2 MX, особенно в разрешениях 1024x768 и выше.

Q8. Зависит ли производительность SILURO GF2 MX от CPU ?

SILURO GF2 MX обеспечивает высокую производительность в графике с любым CPU. К тому же, блоки трансформации и освещения, интегрированные в SILURO GF2 MX, позволяют разработчикам увеличивать сложность геометрии сцен безо всякого падения производительности. Разработчики теперь могут полностью использовать мощность CPU для создания более реалистичной физики, искусственного интеллекта, и сюжета игры.

Q9. Могут ли встроенные в SILURO GF2 MX блоки T&L использоваться с Microsoft® DirectX® 7?

Да. SILURO GF2 MX и DirectX® 7 разрабатывались объединенно, поэтому должна быть получена максимальная производительность и совместимость.

- Q10. Если SILURO GF2 MX разгружает CPU от расчета T&L, что же остается CPU ?**
CPU, освобожденный от вычислений, связанных с расчетом T&L, теперь имеет достаточную пропускную способность, чтобы кардинально поднять уровень физики, искусственного интеллекта и анимации персонажей.
- Q11. Необходим ли DirectX® 7 для получения преимуществ блока T&L SILURO GF2 MX ?**
Нет. Аппаратный T&L может быть использован как с OpenGL®, так и с DirectX® 7.
- Q12. Поддерживается сжатие текстур?**
Да. SILURO GF2 MX поддерживает все пять форматов сжатия текстур DX6.
- Q13. Какие виды bump mapping (отображение шероховатостей текстур) поддерживает SILURO GF2 MX ?**
SILURO GF2 MX поддерживает однопроходное рельефное и точечное отображение. С мощностью встроенного блока T&L, SILURO GF2 MX позволяет использовать гораздо более реалистичные эффекты “неровностей”, без ухудшения производительности.
- Q14. Почему мой проигрыватель формата MPEG показывает изображения с плохим качеством ?**
Во-первых, необходимо проверить, установлен ли DirectX® 6 (либо более поздняя версия), чтобы Ваш проигрыватель смог использовать преимущества режима аппаратного ускорения (DirectDraw).
Во-вторых, попробуйте уменьшить разрешение, глубину цвета, или частоту обновления. Возможно, это позволит проигрывателю использовать режим аппаратного ускорения.
В-третьих, переключите режим дисплея на VGA или TV, затем проверьте, какой из них лучше.
- Q15. Мои игры или приложения сообщают “Не найдено устройство 3D акселерации” (“No 3d acceleration hardware found”).**
Обычно, 3D режим работает только в 16-ти или 32-х битном цвете. Измените глубину цвета на 16-ти битную (high color). Также проверьте, полностью ли установлены библиотеки DirectX или OpenGL, попробуйте уменьшить разрешение.
- Q16. DirectX или приложения сообщают “AGP память недоступна” (“No AGP memory available”).**
У Вас Windows® 95 версии не OSR2.1 или более поздней, либо DirectX версии не 6.0 или более поздней. Для некоторые AGP чипсетов необходимо установить соответствующие драйверы, иначе они не будут правильно работать. Также проверьте BIOS Вашей материнской платы на размер AGP aperture size; должно поддерживаться как минимум 64 МБ.
- Q17. Как получить техническую поддержку**
Если Вы столкнулись с любыми проблемами и нуждаетесь в поддержке нашего технического персонала, уделите несколько минут для заполнения Technical Support Form (Форма для технической поддержки) и отправьте ее Вашему продавцу или нашей группе технической поддержки. Адрес почтового ящика: technical@abit.com.tw. Мы постараемся решить Вашу проблему как можно быстрее. Вы должны предоставить некоторую информацию о Вашем оборудовании. Также, подробно опишите проблему, с которой Вы столкнулись. Это поможет нашим техникам быстрее проанализировать проблему.
Информация в полях, помеченных звездочкой “*” на Technical Support Form, является обязательной для заполнения.

Форма для обращения в службу технической поддержки

 **Название компании:**

 **Телефон:**

 **Контактное лицо:**

 **Факс:**

 **Адрес электронной почты:**

Название видеоадаптера	*	Версия BIOS видеоадаптера	*
Производитель материнской платы, название модели и тип чипсета	*	Версия драйвера видеоадаптера	*
Операционная система	*	Производитель монитора и название модели	*
Название устройства	Тип	Характеристики	
Тип и скорость CPU	*		
Жесткий диск <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
Привод CD-ROM <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
Объем оперативной памяти (SDRAM)	*		
Платы расширения	*		

Описание проблемы:





Приложение С. Как получить тех. поддержку

(С нашего веб-сайта) <http://www.abit.com.tw>

(В Северной Америке) <http://www.abit-usa.com>

(В Европе) <http://www.abit.nl>

Благодарим Вас за выбор продукции компании АВИТ. Компания АВИТ реализует свою продукцию через сеть дистрибьюторов, реселлеров и системных интеграторов, мы не осуществляем продажи напрямую конечным пользователям. Прежде, чем отправить электронное письмо в службу технической поддержки, удостоверьтесь вместе с Вашим продавцом, что Вы нуждаетесь в обслуживании, поскольку тот, кто продал Вам Ваш компьютер, должен лучше знать, что можно сделать. Обеспечиваемый уровень обслуживания может стать хорошей предпосылкой для дальнейших покупок.

Мы признательны каждому покупателю, и хотим обеспечить Вас наилучшим уровнем обслуживания. Обеспечение быстрого обслуживания наших клиентов является нашей самой важной задачей. Впрочем, мы получаем много телефонных звонков и огромное количество писем со всего мира. В настоящее время нам представляется невозможным ответить на каждый отдельный запрос. Поэтому вполне возможно не получить ответ на посланное нам письмо.

Мы провели множество тестов на надежность и совместимость, для того, чтобы убедиться в качестве нашей продукции. Если вы нуждаетесь в обслуживании или технической поддержке, пожалуйста, примите во внимание нашу загруженность и **всегда в первую очередь обращайтесь к продавцу, у которого Вы приобрели нашу продукцию.**

Для оперативного обслуживания, мы рекомендуем Вам следовать процедурам, описанным далее, перед тем, как обратиться к нам. С вашей помощью, мы можем выполнить наше обязательство по обеспечению наилучшего обслуживания **наибольшего числа клиентов компании АВИТ:**

1. Обратитесь к Руководству пользователя. Это звучит просто, но мы позаботились о написании хорошо написанного и подробного руководства. Оно содержит информацию, которая имеет отношение не только к материнским платам. CD-ROM, поставляемый вместе с платой, содержит руководство, равно как и драйверы. В случае его отсутствия Вы можете перейти в Program Download Area нашего веб-сайта или ftp-сервера :

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

2. Загрузка последних версий BIOS, драйверов и программного обеспечения. Перейдите в Program Download Area нашего веб-сайта, чтобы удостовериться, что у Вас установлена последняя версия BIOS. Они разрабатываются время от времени для исправления ошибок или разрешения проблем с совместимостью с другими устройствами. **Также убедитесь, что у Вас установлены последние драйверы от производителей Ваших периферийных устройств.**

3. Посмотрите Руководство по техническим терминам и FAQ (Часто задаваемые вопросы)

АВІТ на нашем веб-сайте. Мы пытаемся расширить FAQ и сделать его более полезным и насыщенным информацией. Если у Вас есть какие-либо предложения, дайте нам знать. Если Вас интересуют наиболее популярные темы обсуждений, посетите наш HOT FAQ!

- 4. Группы новостей в интернете.** Они являются отличным источником информации, и множество людей там могут предложить Вам свою помощь. Группа новостей АВІТ, alt.comp.periphs.mainboard.abit является идеальным форумом для обмена информацией и обсуждения ситуаций, связанных с продукцией компании АВІТ. Почти наверняка Вы увидите, что Ваш вопрос уже задавался ранее. Это общедоступная группа новостей и она зарезервирована для свободных обсуждений. Вот список нескольких наиболее популярных из них:

alt.comp.periphs.mainboard.abit

comp.sys.ibm.pc.hardware.chips

alt.comp.hardware.overclocking

alt.comp.hardware.homebuilt

alt.comp.hardware.pc-homebuilt

- 5. Обратитесь к Вашему реселлеру.** Ваш официальный дистрибьютор продукции компании АВІТ должен быть в силах обеспечить скорейшее решение Вашей технической проблемы. Мы реализуем нашу продукцию через дистрибьюторов, которые поставляют ее реселлерам и в магазины. Ваш реселлер должен быть хорошо знаком с конфигурацией Вашего компьютера, и может решить Вашу проблему гораздо более эффективно, чем мы. Кроме этого, Ваш реселлер относится к Вам, как к своему клиенту, который может в дальнейшем покупать у них другие продукты, или порекомендовать их своим знакомым. Они собрали Ваш компьютер и продали его Вам. Они должны лучше всех конфигурацию Вашей системы и в чем заключается Ваша проблема. Они должны иметь приемлемые условия обмена или возврата продукции. То, как они обслуживают Вас, может стать хорошей предпосылкой для Вашей следующей покупки.
- 6. Связь с компанией АВІТ.** Если Вы чувствуете, что Вам необходимо напрямую связаться с компанией АВІТ, Вы можете послать письмо в отдел технической поддержки. Во-первых, обращайтесь в группу поддержки ближайшего к Вам филиала. Они должны быть лучше ознакомлены с местными условиями и проблемами, а также лучше разбираются, какие продукты и услуги предлагаются местными реселлерами. Из-за огромного количества писем, получаемых каждый день, и по другим причинам (таким как решение каждой проблемы требует некоторое время), мы не в состоянии ответить на каждое письмо. Имейте в виду, что мы продаем продукцию через дистрибьюторские каналы и не имеем возможности обслуживать каждого конечного пользователя. Впрочем, мы пытаемся сделать все, что в наших силах, чтобы помочь каждому покупателю. Также не забывайте, что для многих из нашей службы технической поддержки английский язык не является родным, и у Вас будет больше шансов получить полезный совет, если Ваш вопрос понятен. Используйте простой, сжатый стиль, который четко описывает проблему, избегайте несвязного или пышного слога. Контактная информация наших филиалов:

В Северной и Южной Америке обращайтесь в:

ABIT Computer (USA) Corporation

46808 Lakeview Blvd.
Fremont, California 94538, U.S.A.

sales@abit-usa.com

technical@abit-usa.com

Тел: 1-510-623-0500

Факс: 1-510-623-1092

В Великобритании и Ирландии:

ABIT Computer Corporation Ltd.

Unit 3, 24-26 Boulton Road
Stevenage, Herts SG1 4QX, UK

abituksales@compuserve.com

abitektech@compuserve.com

Тел: 44-1438-228888

Факс: 44-1438-226333

В Германии и странах Бенилюкса (Бельгия, Голландия, Люксембург):

AMOR Computer B.V. (ABIT's European Office)

Van Coehoornstraat 7,
5916 PH Venlo, The Netherlands

sales@abit.nl

technical@abit.nl

Тел: 31-77-3204428

Факс: 31-77-3204420

Во всех других странах обращайтесь в:

Центральный офис (Тайвань)

При обращении в наш центральный офис помните, что мы расположены на Тайване, где разница во времени +8 часов по отношению к GMT (Гринвич). Кроме того, у нас могут быть праздники, которые не совпадают по времени с праздниками в Вашей стране.

ABIT Computer Corporation

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

Hsi Chi, Taipei Hsien, Taiwan

sales@abit.com.tw

market@abit.com.tw

technical@abit.com.tw

Тел: 886-2-2698-1888

Факс: 886-2-2698-1811

7. **RMA Сервис.** Если Ваш компьютер вдруг перестал работать, хотя Вы не устанавливали перед этим никакое новое аппаратное или программное обеспечение, наиболее вероятно, что в Вашем компьютере неисправно какое-то устройство. Обратитесь к реселлеру, у которого Вы купили этот продукт. Там Вы можете получить RMA сервис.
8. Сообщение о проблемах совместимости в ABIT. Вследствие потрясающего количества писем, получаемых нами каждый день, нам приходится давать письмам некоторых типов больший приоритет, чем остальным. Поэтому, любой проблеме совместимости с подробным описанием конфигурации компьютера и ошибок, полученной нами, присваивается высочайший приоритет. Для других вопросов, мы сожалеем, что можем не ответить напрямую. Но Ваши вопросы могут быть пересланы в группы новостей в интернете из-за того, что большое количество пользователей имеет преимущество большего объема информации. Иногда обращайтесь в группы новостей.

Благодарим Вас, ABIT Computer Corporation
<http://www.abit.com.tw>