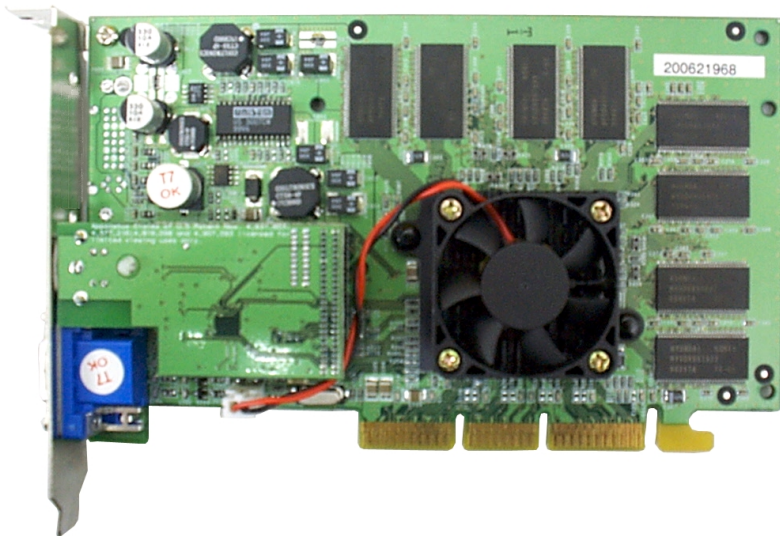


SILURO™ GF256 GTS

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 GTS

Grafikbeschleunigerkarte

Index

Kapitel 1. Erste Schritte


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

Kapitel 2. Die SILURO™ GF256 GTS

- 2-1. Einleitung 2-1
- 2-2. Haupteigenschaften 2-2
- 2-3. Merkmale und Vorteile 2-3
- 2-4. Layoutdiagramm 2-4
- 2-5. Hardwareinstallation 2-5
- 2-6. TV-Ausgang 2-5

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. Symbol auf Task-Leiste 3-21
- 3-4. Installation der VGA-Treiber für Windows® NT 4.0 Server/Workstation 3-22
- 3-5. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® NT 3-28
- 3-6. Installation der VGA-Treiber für Windows® 2000 3-32
- 3-7. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® 2000 3-39
- 3-8. Bevor Sie Graphic Max ausführen 3-48
- 3-9. Installation von AlbumView 3-50

3-10. Installation von InterVideo WinDVD	3-53
3-11. Installation von Microsoft® DirectX® 7	3-55
3-12. BIOS Flashing Hilfsprogramm	3-56
3-13. Aktualisierung von Treibern & BIOS für Produkte der SILURO™ GF256 GTS	3-58
<i>Kapitel 4. Tabelle der Anzeigemodi</i>	
Tabelle 4-1. Tabelle der Auflösungen	4-1
 Formblatt für technische Hilfe	4-3
<i>Anhang A Wo Sie Technische Hilfe finden</i>	<i>A-1</i>
<i>Anhang B Produkt FAQ</i>	<i>B-1</i>

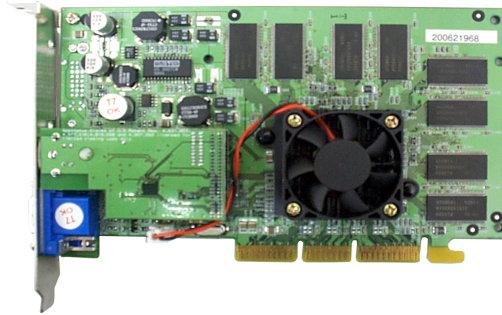
Kapitel 1. Erste Schritte

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 (je nachdem, welches Modell Sie erstanden haben)
- Ein Benutzerhandbuch
- Ein S-Video-Verlängerungskabel
- SILURO™ GF256 Installations-CD (enthält Windows® 95/98/SE/NT 4.0 Treiber, Microsoft® DirectX® 7-Treiber, GART-Treiber und WinDVD-Player) und Spiele-CD.



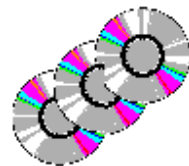
**Abb. 1-1. SILURO™ GF256 GTS
Grafikbeschleunigerkarte**



Abb. 1-2. User's Manual



Abb. 1-3. S- Videokabel



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

1-2. Anschlüsse

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

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

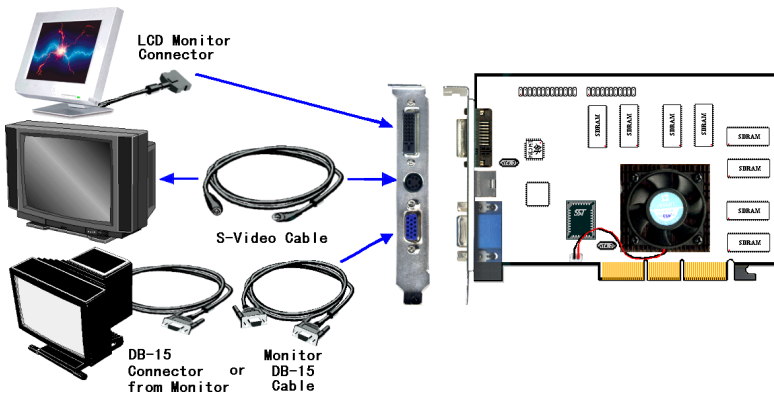


Abb. 1-5. Anschlussdiagramm von PC-Monitor, TV und Flachbildschirm

Schritt 2. Stecken Sie das freie Ende des PC-Monitorkabels in den weiblichen DB-15 PC-Monitoranschluss auf der Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256 GTS-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 GTS-TV-Ausgang.

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

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

Kapitel 2. Die SILURO™ GF256 GTS

Herzlichen Glückwunsch! Sie besitzen nun eine der leistungsstärksten 3D-Grafikbeschleunigerkarten auf dem Markt. Die SILURO™ GF256 GTS verwendet NVIDIAS™ GeForce2 GTS™ 256-Bit-Karte mit dem neuen 4x4 T&L-Architektur-Prozessorchip. Dieses Kapitel behandelt die Eigenschaften, Spezifikationen, das Layoutdiagramm und das Systemdiagramm.

2-1. Einleitung

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

GeForce2 GTS™ ist die erste Shading-GPU mit dem neuen NVIDIA Shading Rasterizer und einem High Definition Videoprozessor (HDVP). Mit einem radikal neuen pro-Pixel Shadingprozessor bringt die Bildqualität für interaktiven Inhalt zu nie zuvor gesehenen Höhen. Jede der vier Rasterungs-Pipelines verarbeitet jetzt zwei Texturen pro Pixel in lebensechte 32-Bit-Farben und bei voller Geschwindigkeit. Die „Transform and Lighting“-Architektur der zweiten Generation der GeForce2 GTS bringt Ihnen nun über 25 Millionen Dreiecke pro Sekunde transformiert und beleuchtet, was zu noch atemberaubend realistischen Szenen führt.

GeForce2 GTS' integrierter HDVP unterstützt alle ATSC-Auflösungen einschließlich 720p und 1080i bei ihren festgelegten Bildraten. In Kombination mit einem hochleistungsfähigen High-Level-Software-MPEG-2-Decoder und einem Empfänger für Digital TV bietet die GeForce2 GTS eine kostengünstige und qualitativ hochwertige Lösung für HDTV-Wiedergabe. Zusätzlich aktiviert die GeForce2 GTS bahnbrechende neue Anwendungsprogramme wie HD-Timeshifting und Funktionen für digitale Videorecorder.

GeForce2 GTS ist die umfassendste DX7-Hardwareanwendung und entspricht allen Anforderungen des Grafikmarktes für Mainstream-PC, einschließlich Microsofts Initiativen PC00, PC99 and PC99a .

GeForce2 GTS bietet die schnellste Direct3D- und OpenGL-Beschleunigung auf dem Markt und führt NVIDIAS Tradition fort, führende Einzelchips, integrierte VGA/2D/3D und Digitalvideo-Performance bei hoher Auflösung anzubieten. Dies ermöglicht eine breite Palette von Anwendungsprogrammen, von 3D-Spielen über HDTV, DVD und Erstellung digitaler Inhalte bis zu Internetbrowsen und allgemeiner Produktivität.

2-2. Haupteigenschaften

- NVIDIAs neuester GTS (Giga Texel Shading) GPU-Prozessor
- HyperTexel-Architektur bietet 1.6 GTexel und 800 MegaPixel/Sekunde.
- Schnelles und optimierter 64MB DDR(Double Data Rate) Speicher
- 8 Texturing-mapped, gefilterte, beleuchtete Texel pro Takt
- 200MHz Kerntakt, 333 MHz DDR Speichertakt, RAMDAC 350MHz
- 4X AGP mit Fast Writes/AGP 2X /1X kompatibel

QUAD-Engine-Architektur:

- 100% Hardwaredreieck-Setup: 25 Millionen Dreiecke/Sekunde
- Optimierte Direct 3D- und OpenGL-Beschleunigung
- Modernste Unterstützung für OpenGL und DirectX 7 und Beta DirectX 8
- Neue **3D**-Eigenschaften: pro-Pixel Shading und Lighting für satte, lebensechte Materialien und Filmeffekte

Hochleistungs-256-Bit 2D-Beschleunigung

- Auflösungen von bis zu 2048x1536 in 16 Millionen Farben mit 350MHz RAMDAC

Qualitativ hochwertige TV/Video-Ausgabe und DVD-Wiedergabe:

- Ausgabe von NTSC und PAL TV in 640x480 und 800x600
- High Definition Video Prozessor (HDVP) für Vollbild, Full-Frame Videowiedergabe aller HDTV- und DVD- Auflösungen

***1:** Die Standard 256-bit 3D-Prozessorkerntaktgeschwindigkeit für die SILURO™ GF256 GTS ist 200MHz, die Standard DDR RAM-Geschwindigkeit für die SILURO™ GF256 GTS ist 333MHz. Betriebsgeschwindigkeiten sind unterstützt, aber aufgrund der Spezifikationen für Grafikprozessor und DDR RAM nicht garantiert.

***2:** Spezifikationen und Informationen in diesem Handbuch können sich ohne Benachrichtigung ändern

Anmerkung

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

2-3. Merkmale und Vorteile

Merkmale	Vorteile
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
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
Qualitativ hochwertiger 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.
Hochgeschwindigkeits-Speicherinterface	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 und zusätzliche Kosten anwenden. Garantiert die beste „schlüsselfertige“ Lösung!

2-4. Layoutdiagramm

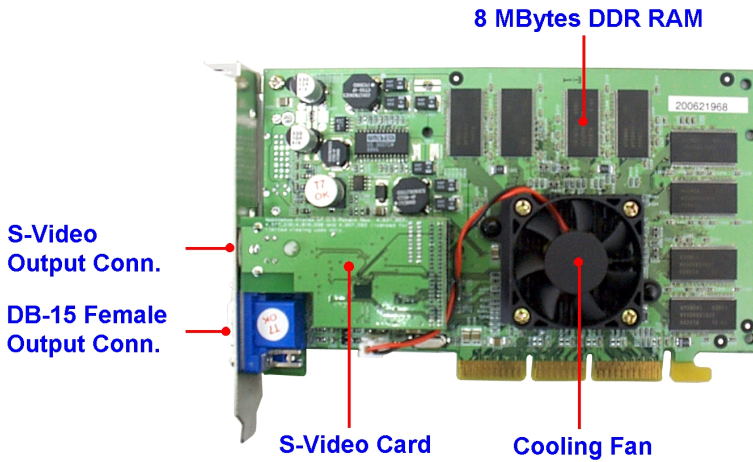


Abb. 2-2. Layoutdiagramm der SILURO™ GF256 GTS Grafikkarte.



Abb. 2-3. Rückwandlayout der SILURO™ GF256 GTS Grafikkarte.

2-5. Hardwareinstallation

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

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

2-6. TV-Ausgang

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

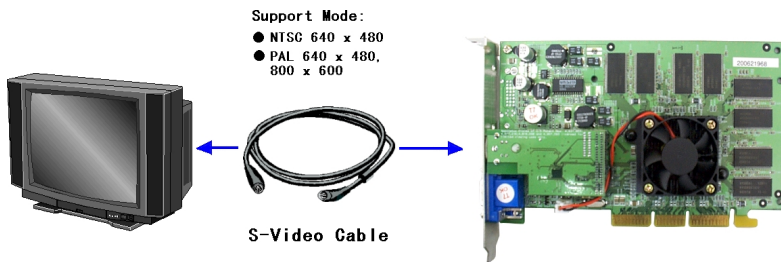


Abb. 2-4. Anschluss der SILURO™ GF256 GTS an ein Fernsehgerät



Kapitel 3. Softwareinstallation

Dieses Kapitel zeigt Ihnen die Installation der Software und Treiber für die 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarten der SILURO™ GF256 GTS. 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 GTS-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 GTS 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 GTS.

In der zweiten Situation gehen Sie bitte vor der Installation der 2D/3D-Grafikbeschleunigerkarte der SILURO™ GF256 GTS 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 GTS 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.

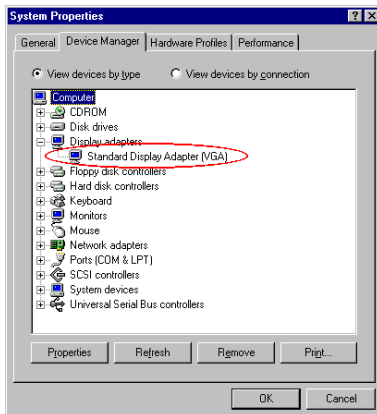
Anmerkung 3-1-1

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.
--

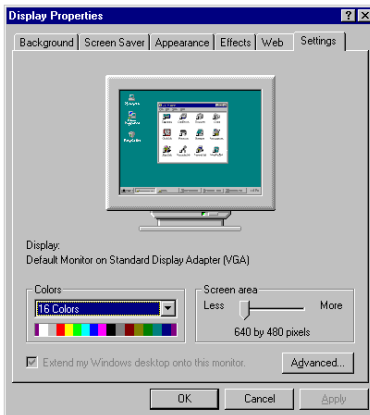
Anmerkung 3-1-2

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.



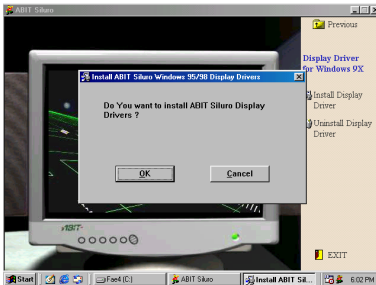
Klicken Sie "**Anzeigetreiber**" und gehen zum nächsten Bildschirm.



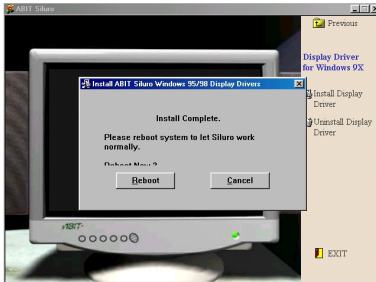
Klicken Sie "**Display Drivers for Windows 9X**" und fahren fort.



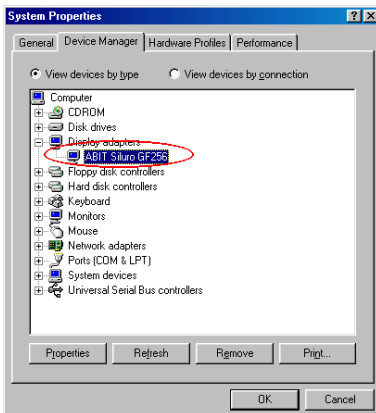
Klicken Sie "**Install Display Driver**". Das Programm installiert automatisch die notwendigen Treiber für die SILURO™ GF256 GTS-Grafikkarte.



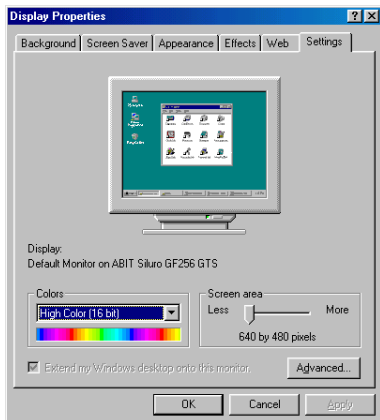
Ein Dialogfeld erscheint und fragt Sie, ob Sie die SILURO™ GF256 GTS-Treiber wirklich installieren wollen. Klicken Sie **“OK”**. Das Programm beginnt mit der Installation der Treiber und der Bildschirm zeigt an, daß die Dateien kopiert werden.



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



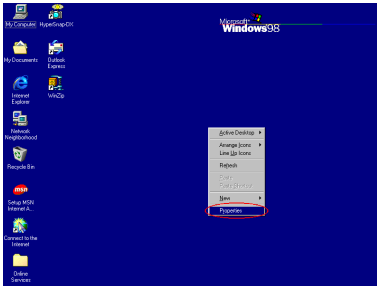
Gehen Sie zu **“Systemeigenschaften”** → **“Gerätemanager”** → **“Grafikkarten”**. Ihr System zeigt nun die **“ABIT Siluro GF256”**.



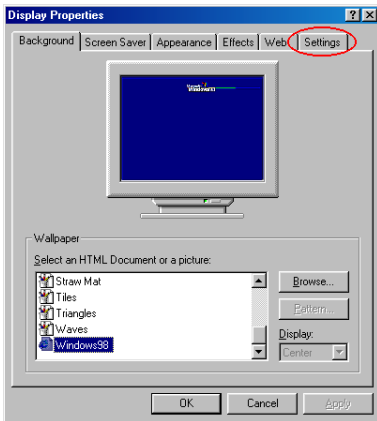
Prüfen Sie bitte auch Ihre Anzeigeeigenschaften, wie im Bild links gezeigt.

Dies bedeutet, daß Sie die Treiber erfolgreich installiert haben

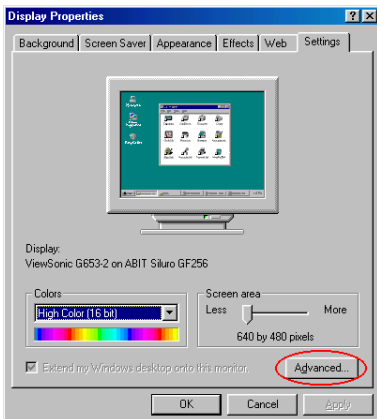
3-2. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® 98 SE



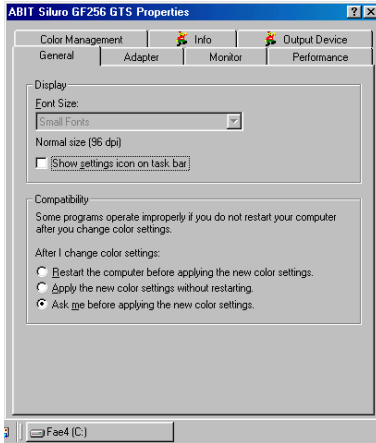
Schritt 1. Wenn Sie die Treiber für Windows® 98 SE korrekt installiert haben, rechtsklicken Sie im Desktop-Hintergrundbereich unter Windows® 95/98 und wählen das Element **“Eigenschaften”**.



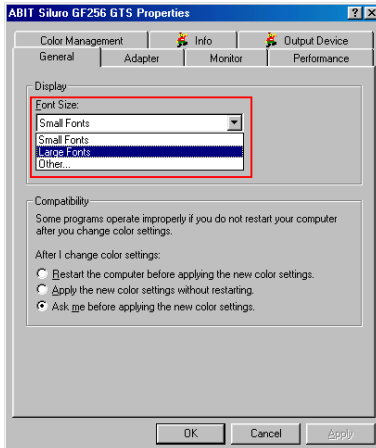
Schritt 2. Das Element **“Anzeigeeigenschaften”** erscheint auf Ihrem Bildschirm; wählen Sie den Ordner **“Einstellungen”**.



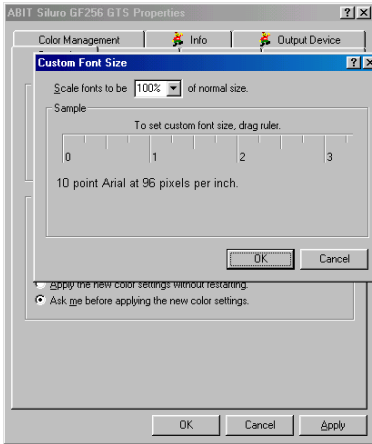
Schritt 3. Klicken Sie **“Weiter...”** und gehen zum nächsten Schritt.



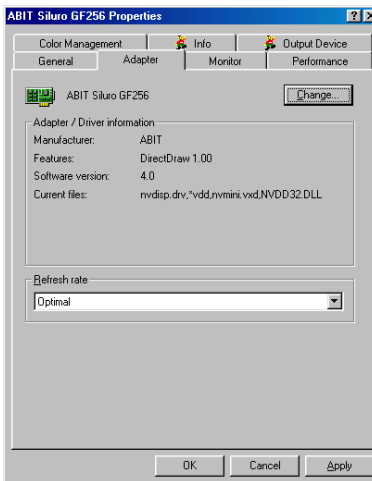
Schritt 4. Nun können Sie alle weiteren Funktionen der Anzeigekarte sehen. Detaillierte Information zu diesen Einstellungen folgt weiter unten. Sie sollten sich zuerst den Ordner **“General”** ansehen. Klicken Sie auf den Pfeil auf der rechten Seite am Element **“Font Size”** und wählen die gewünschte Schriftgröße.



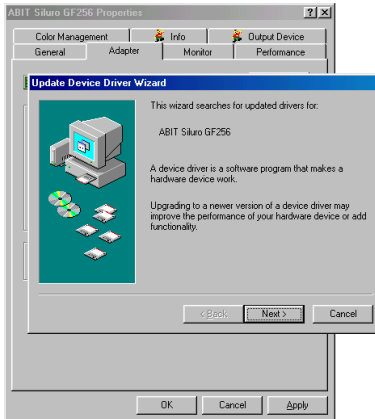
Schritt 5. Hier können Sie die Schriftgröße einstellen. Wenn Sie **“Other...”** wählen, erscheint das nächste Fenster.



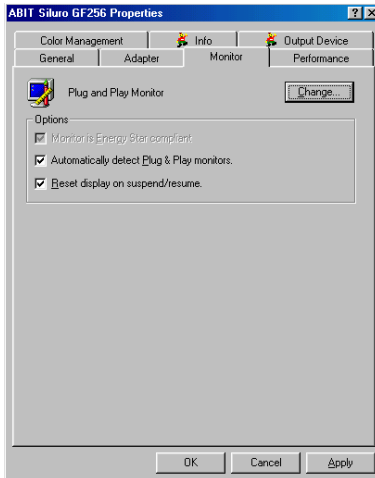
Schritt 6. Hier können Sie weitere Einstellungen an der Schriftgröße vornehmen, wie dieses Fenster zeigt.



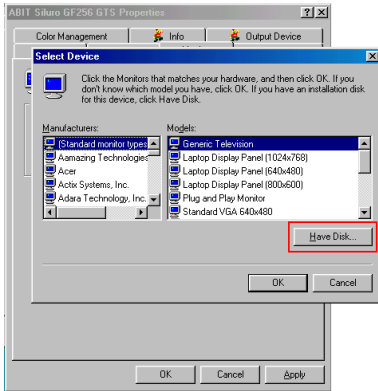
Schritt 7. Wenn Sie nun zum Ordner “**Adapter**” gehen, sehen Sie die aktuelle Anzeigetreiberinformation. Sie können hier den Treiber ändern. Wenn Sie auf “**Ändern...**” klicken, erscheint der nächste Bildschirm.



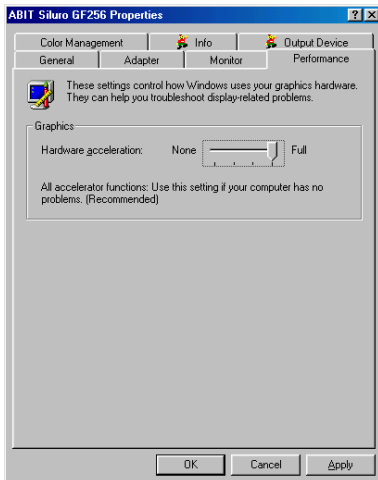
Schritt 8. Befolgen Sie die Anweisungen zur Installation der neuen Anzeigetreiber.



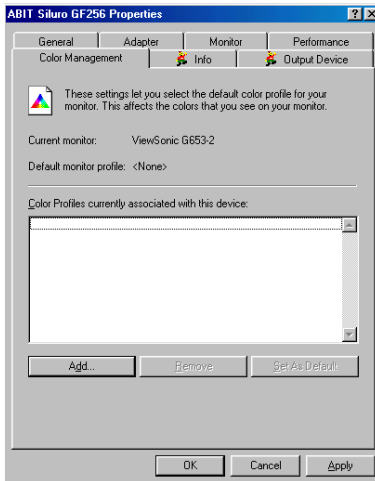
Schritt 9. Prüfen Sie nun den Inhalt des Ordners **“Monitor”**. Hier können Sie Ihr Monitormodell und entsprechende Einstellungen nachsehen und ändern. Sie können den Monitortyp durch Klicken auf **“Ändern...”** wechseln.



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.



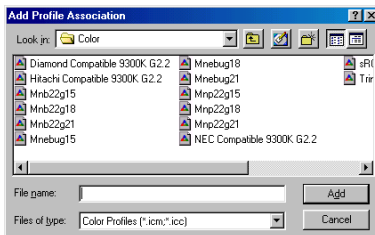
Schritt 11. Der Ordner **“Leistung”** zeigt an, wie Windows Ihre Grafikkarte verwendet. Dies kann bei der Lösung von Problemen hilfreich sein.



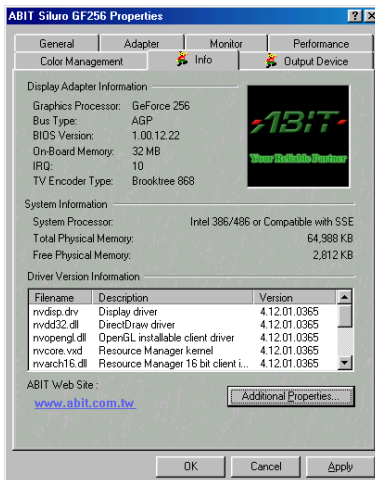
Schritt 12. Wenn Sie den Ordner **“Farbmanagement”** prüfen, sehen Sie darin sieben Ordner.

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...”**.

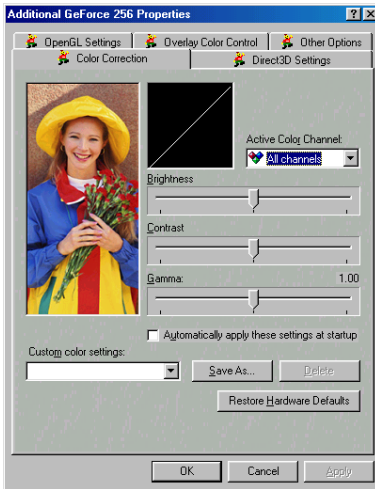


Schritt 13. Sie werden mehrere Profile im Fenster sehen. Wenn Ihr Monitortyp hier aufgelistet ist, wählen Sie ihn direkt. Ansonsten, legen Sie die Diskette ins Laufwerk und klicken **“Anfügen”**, um sie zu installieren.

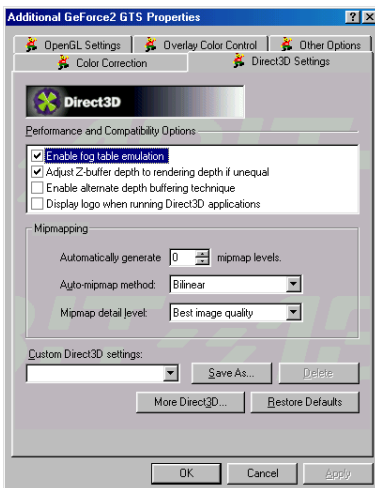


Schritt 14. Der Ordner **“Info”** zeigt Ihnen detaillierte Information zu Ihrer Grafikkarte.

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



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 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.

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 Grafikkprozessor 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:

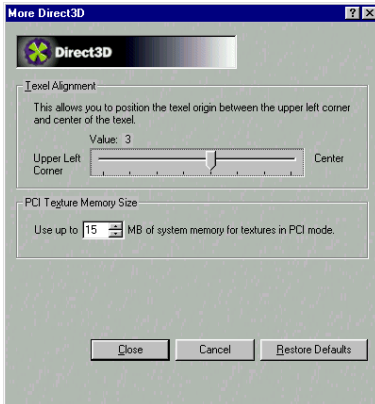
Hier können Sie zwischen bilinearem oder trilinearem Mipmapping auswählen, wobei die bilineare Methode im allgemeinen bessere Leistung bietet, und die trilineare Methode generell höhere Bildqualität bringt..

■ 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 Texels.

■ PCI Texture Memory Size:

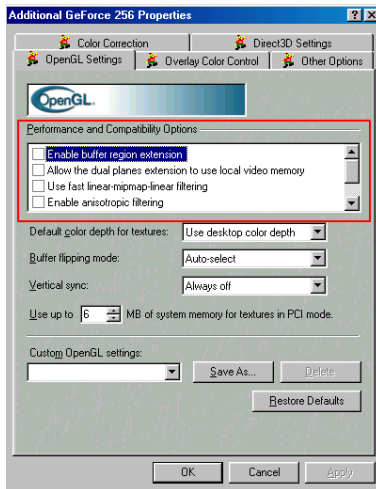
Diese Option erlaubt dem Grafikprozessor die Verwendung einer hier festgelegten Menge von Systemspeicher für Textur Speicherung (zusätzlich zum Speicher, der auf der Grafikkarte selbst installiert ist).

Anmerkung 3-2-1

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:**

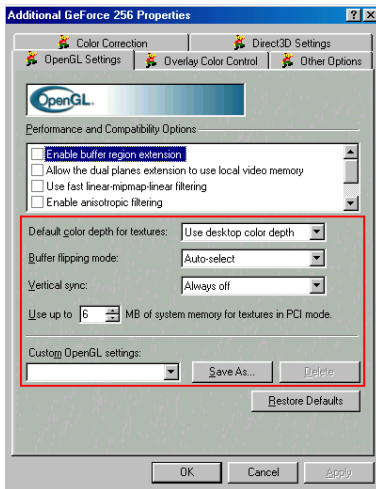
Diese Option erlaubt OpenGL die Verwendung anisotroper Filterung für bessere Bildqualität.

■ **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 oder 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).

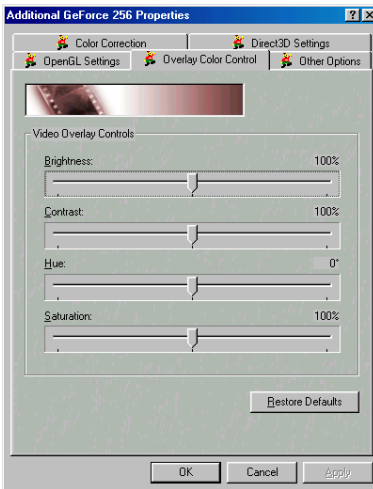
Anmerkung 3-2-2

Die maximale Menge an 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).

■ Custom OpenGL Einstellungen:

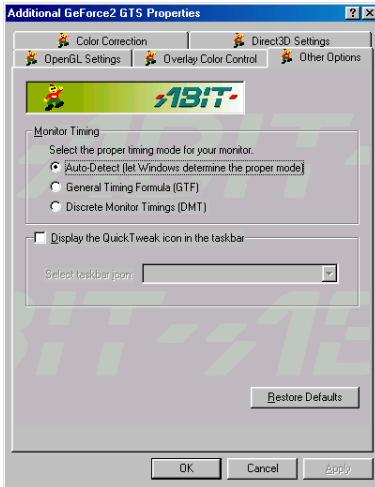
Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder “tweaks”), die Sie gespeichert haben. Wählen Sie einen Menüpunkt von der Liste, um es zu aktivieren. Zur Anwendung einer Einstellung wählen Sie die Schaltfläche “OK” oder “Apply”.



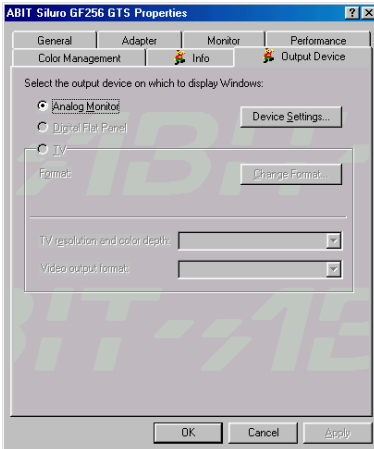
Schritt 20. “Overlay Color Control”:

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



einiger Hardware angewandt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Hardware DMT erfordert.



Step 21. “Other Options” :

■ Monitor Timing:

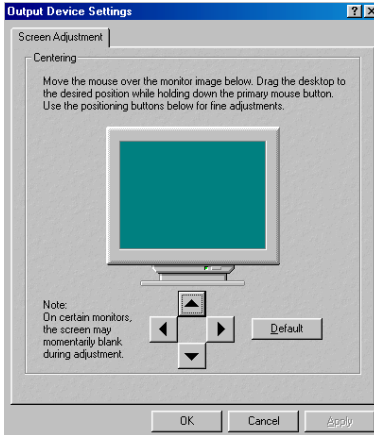
Hier können Sie den Timingmodus Ihres Monitors einstellen:

- **Auto-Detect** Läßt Windows die korrekte Timing-Information direkt vom Monitor selbst holen. Dies ist die Voreinstellung. Beachten Sie, daß einige ältere Monitore diese Funktion nicht unterstützen könnten
- **General Timing Formula** oder **GTF** ist ein Standard, der von der meisten neuen Hardware verwendet wird.
- **Discrete Monitor Timings** oder **DMT** ist ein älterer Standard, der immer noch von

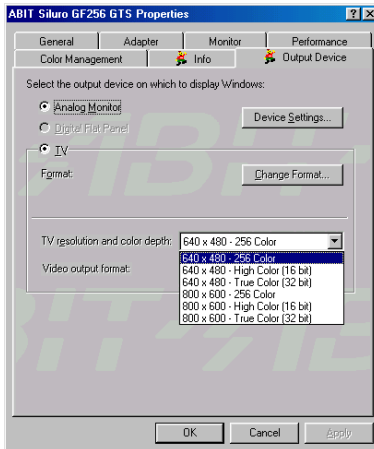
Schritt 22. “Output Device”:

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.

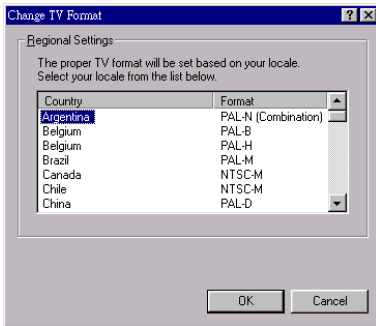


Schritt 23. Nach der Auswahl des Ausgabegerätes können Sie auf **“Device Settings...”** klicken, um die Zentrierung der Bildschirmanzeige einzustellen.



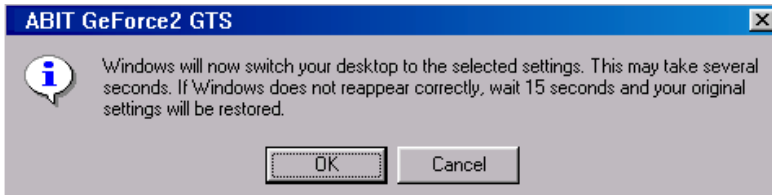
Schritt 24. Wenn Sie Ihr Videosignal auf einem Fernseher anzeigen wollen, wählen Sie die das Kontrollkästchen **“TV”**. Sie können hier die TV-Auflösung und Farbtiefe auswählen: drei Optionen stehen zur Verfügung - von 640 x 480 – 256 Farben bis 800 x 600 – True Color (32 Bit).

Wenn Sie eine auswählen, erscheint der folgende Bildschirm.

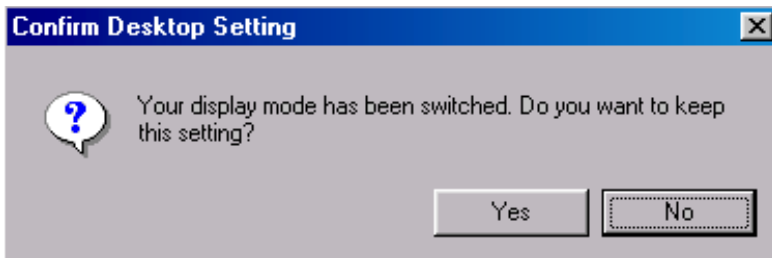


Schritt 25. Wenn Sie “Video output format” wählen, erscheint dieser Bildschirm. Bitte wählen Sie Ihr TV-Systemformat hier. Wenn Sie das falsche System wählen, könnten Bilder fehlen oder verzerrt angezeigt werden.

Schritt 26. Dieses Bild informiert Sie, dass Ihre Desktop-Einstellungen gemäß Ihrer Auswahl geändert wurden. Wählen Sie “OK”

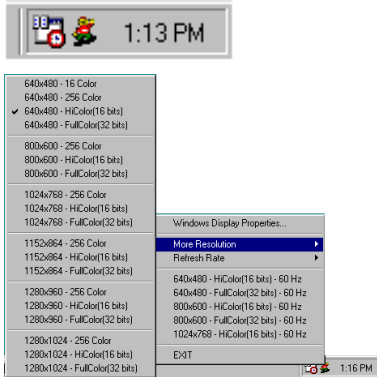


Schritt 27. Dieses Bild fragt, ob Sie die Einstellungen beibehalten wollen. Wenn die Darstellung ohne Probleme ist und Sie diese Einstellung beibehalten wünschen, wählen Sie bitte “Yes” um die Werte zu behalten.



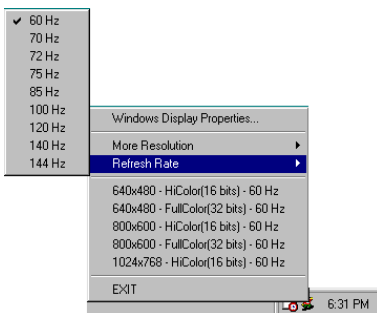
3-3. Symbol auf Task-Leiste

Nachdem Sie die VGA Treiber installiert haben, werden Sie das Symbol „Soft Jumpy“ 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”** vom Popup-Menü auf der linken Seite, wo Sie dann direkt die gewünschte Auffrischrate wählen können.



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 Eigenschaften...”** 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

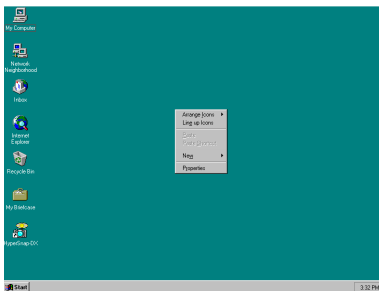
Details des Betriebssystems Windows® NT 4.0 Server/Workstation werden in diesem Handbuch nicht erwähnt. Wenn Sie Probleme mit der Installation, Betrieb und Einstellungen von Windows® NT 4.0 Server/Workstation haben, schauen Sie bitte in Ihrem Windows® 98 SE Handbuch oder anderen Datenbanken der Microsoft®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

Anmerkung 3-4-2

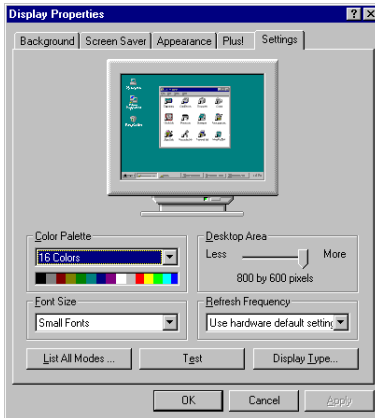
Unter Windows® NT 4.0 Server/Workstation brauchen Sie keine IDE-USB-Treiber zu installieren, aber Sie müssen zuerst Windows® NT 4.0 Service Pack 5 (oder die neueste Version) zuerst installieren.

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

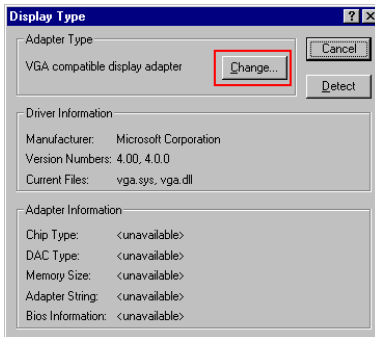
Schritt 2. Legen Sie die *ABIT SILURO™ Installation Disc* in Ihr CD-ROM-Laufwerk.



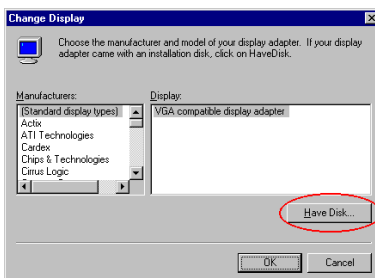
Schritt 3. Auf dem Windows NT 4.0 Desktop-Hintergrund klicken Sie die **rechte** Schaltfläche Ihrer Maus. Wählen Sie im Pop-Up-Menü mit der rechten Maustaste **“Eigenschaften”** und ein Fenster mit dem Titel **“Anzeigeeigenschaften”** erscheint auf Ihrem Bildschirm.



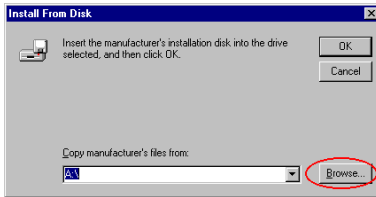
Schritt 4. Wählen Sie das Register “Einstellungen” im Fenster “Anzeigeeigenschaften”. Klicken Sie “Anzeigetyp...” und gehen zum nächsten Schritt weiter.



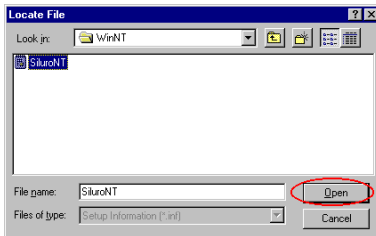
Schritt 5. Fenster mit dem Titel “Anzeigetyp” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “Ändern...”.



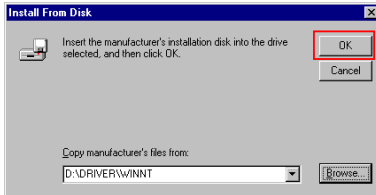
Schritt 6. ein Fenster mit dem Titel “Anzeige ändern” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “Diskette...”.



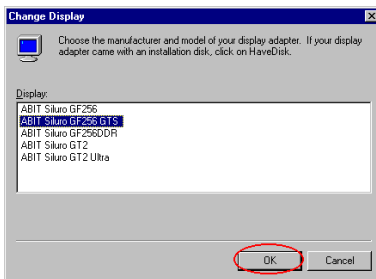
Schritt 7. Ein Fenster mit dem Titel “**Installieren von Diskette**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Blättern...**”.



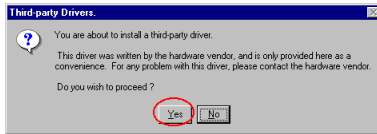
Schritt 8. Ein Fenster mit dem Titel “**Datei suchen**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie den Pfad “**D:\Treiber\Winnt**” und klicken “**Öffnen**”.



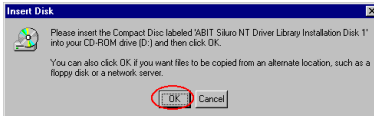
Schritt 9. Ein Fenster mit dem Titel “**Installieren von Diskette**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**OK**”.



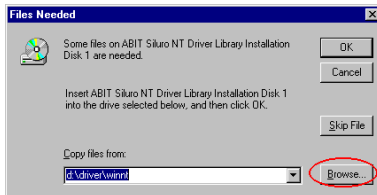
Schritt 10. Ein Fenster mit dem Titel “**Anzeige ändern**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Wählen Sie die korrekte Grafikkarte und klicken “**OK**”.



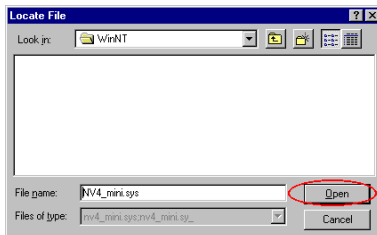
Schritt 11. Ein Fenster mit dem Titel “**Treiber von Drittherstellern**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Ja**”.



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



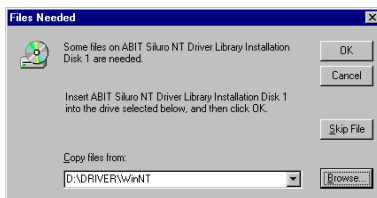
Schritt 13. Ein Fenster mit dem Titel “**Erforderliche Dateien**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Blättern...**”.



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

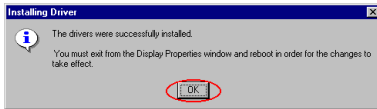
Computersystem installiert sind. Hier ist er als D:\ gezeigt.



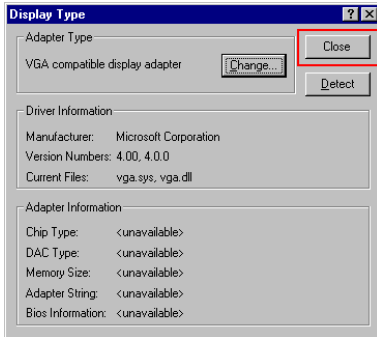
Schritt 15. Ein Fenster mit dem Titel “**Erforderliche Dateien**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**OK**”, um fortzufahren.

Anmerkung: Diese Situation kann öfter auftreten, bitte wählen Sie zur

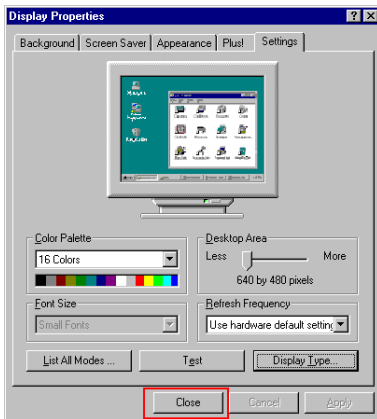
Treiberinstallation immer denselben Pfad.



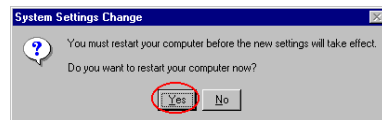
Schritt 16. Ein Fenster mit dem Titel “**Treiberinstallation**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**OK**”.



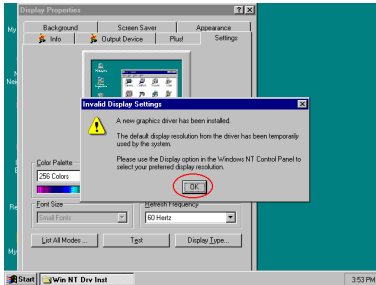
Schritt 17. Ein Fenster mit dem Titel “**Anzeigetyp**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Beenden**”.



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



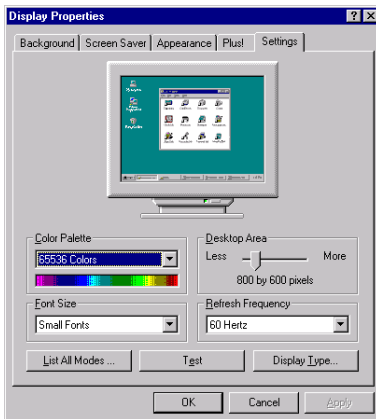
Schritt 19. Ein Fenster mit dem Titel “**Systemeinstellungen ändern**” erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie “**Ja**”, um Ihren Computer neu zu starten.



Schritt 20. Wenn das System neu geladen hat, geben Sie im Lademenu **“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

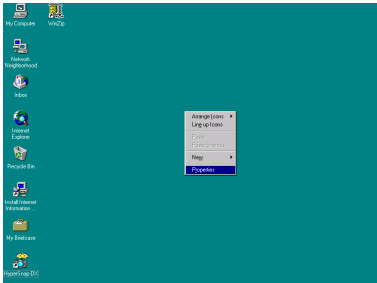
Das Fenster **“Ungültige Anzeigeeinstellungen”** erscheint nur, wenn Sie neue Anzeigetreiber zum ersten Mal verwenden..



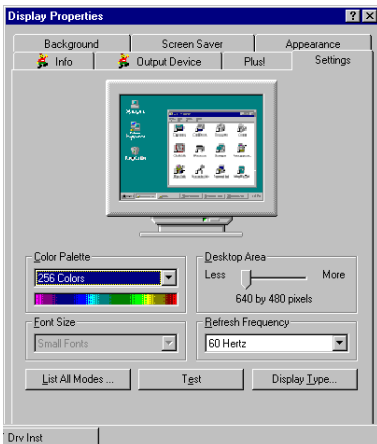
Schritt 21. Sie sehen, daß die Farbpalette nun auf 256 Farben gestellt ist. Sie können hier die neuen Einstellungen für Ihre Grafikkarte zurückstellen.

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

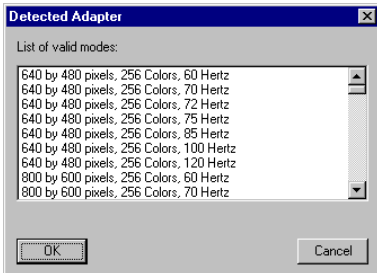
3-5. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® NT



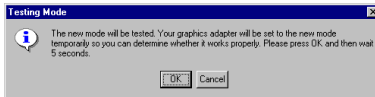
Schritt 1. Nach erfolgreicher Treiberinstallation rechtsklicken Sie auf den WinNT Desktop im Hintergrundbereich und wählen **“Eigenschaften”**.



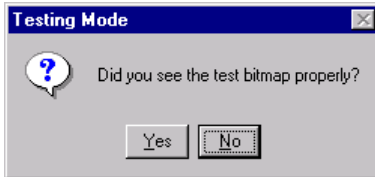
Schritt 2. Das Element **“Anzeigeeigenschaften”** erscheint auf Ihrem Bildschirm; wählen Sie den Ordner **“Einstellungen”**.



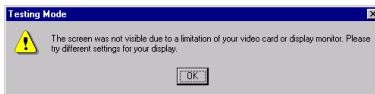
Schritt 3. Klicken Sie **“Alle Modi anzeigen...”**. Ein Fenster mit dem Titel **“Erkannte Grafikkarte”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Alle für Ihre Grafikkarte zur Verfügung stehenden Modi sind in diesem Fenster aufgelistet. Treffen Sie die gewünschte Wahl und klicken **“OK”**, um sie zu aktivieren.



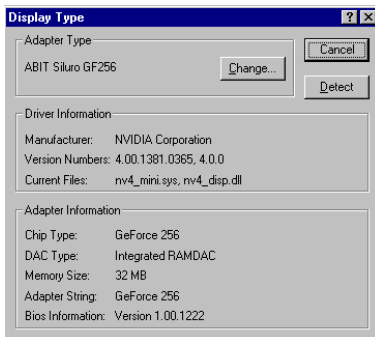
Schritt 4. Klicken Sie **“Test”**. Ein Fenster mit dem Titel **“Testergebnis”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“OK”**, um Ihre Grafikkarte zu testen. Sie sehen das Testdiagramm auf Ihrem Bildschirm.



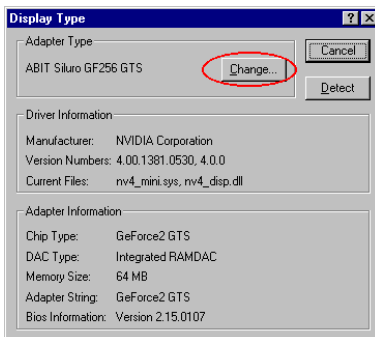
Wenn die Ergebnisse korrekt angezeigt sind, klicken Sie **“Ja”**.



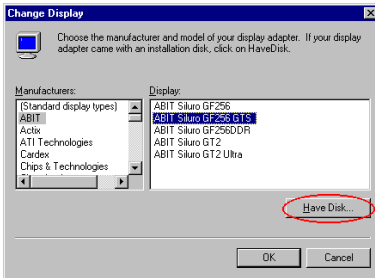
Wenn die Testergebnisse unpassend sind, bittet dieses Dialogfeld Sie, die Einstellungen für Ihre Grafikkarte zu ändern.



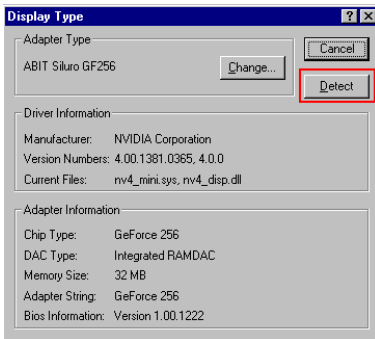
Schritt 5. Klicken Sie **“Anzeigetyp...”**. Ein Fenster mit dem Titel **“Anzeigetyp”** erscheint auf Ihrem Bildschirm. Klicken Sie **“OK”**, um Ihre Grafikkarte zu testen. Sie sehen das Testdiagramm auf Ihrem Bildschirm.



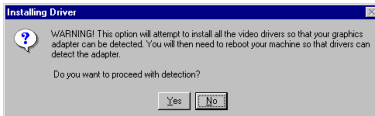
Wenn Sie Ihren Anzeigetreiber wechseln wollen, klicken Sie **“Ändern...”**. Das Fenster **“Anzeige ändern”** erscheint.



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.

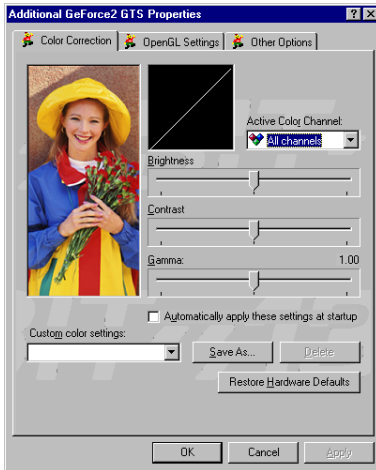


Wenn ein Treiber gefunden wurde, erscheint eine Warnmeldung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.

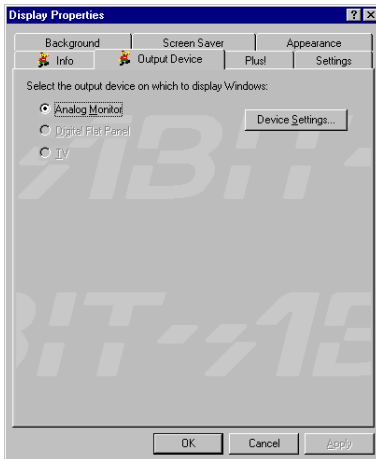


Im Register **“Info”** finden Sie detaillierte Information zu Ihrer Grafikkarte.

Wenn Sie mehr Einstellungen für Ihre Grafikkarte möchten, klicken Sie bitte **“Additional Properties...”**, um zum nächsten Bildschirm zu gehen.



Dort finden Sie drei weitere Register zur Auswahl. Diese sind dieselben wie in Kapitel 3-2 auf Seite 3-12 beschrieben. Schauen Sie hierzu auf den dortigen Seiten nach.



Im Register **“Output Device”** können Sie das Ausgabegerät aussuchen, auf dem Sie Ihre Bildanzeige ausgeben wollen.

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. Installation der VGA-Treiber für Windows® 2000

Dieser Abschnitt zeigt Ihnen, wie Sie die VGA-Treiber in Ihr Windows® 98 SE Betriebssystem installieren. Alle Bildschirmfotos stammen aus Windows® 2000, Professional Version.

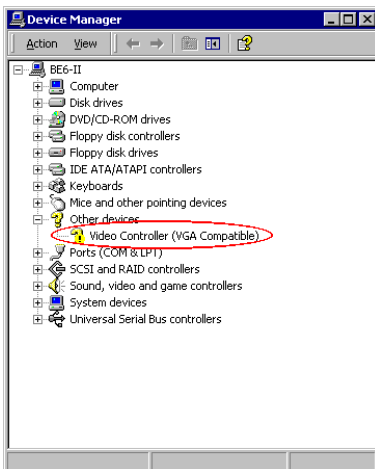
Anmerkung 3-6-1

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.

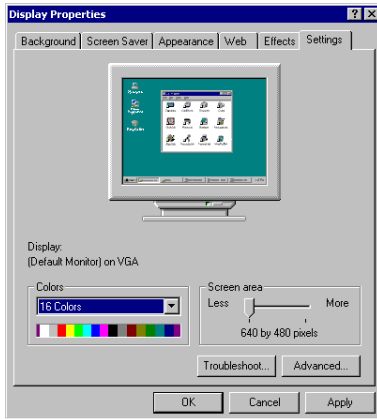
Anmerkung 3-6-2

Details des Windows® 98 SE Betriebssystem werden in diesem Handbuch nicht erwähnt. Wenn Sie Probleme mit der Installation, Betrieb und Einstellungen von Windows® 2000 haben, schauen Sie bitte in Ihrem Windows® 2000 Handbuch oder anderen Datenbanken der Microsoft® Corporation nach.

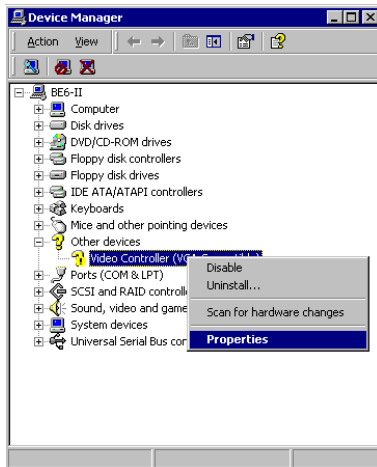
Die Installationsvorgänge für die Windows® 2000-Familie ähneln sich sehr, aber es können kleine Unterschiede zwischen ihnen bestehen. Wenn Sie die Anweisungen im Installationsvorgang befolgen, sollte die Installation der Treiber sehr einfach sein.



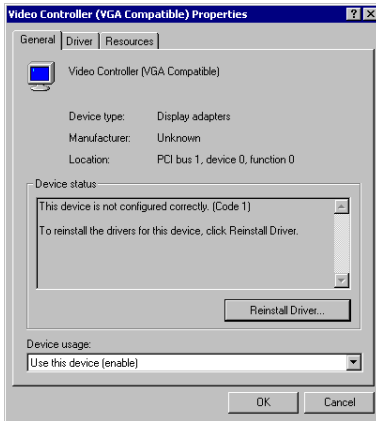
Gehen Sie zuerst zum “Gerätemanager”. Sie werden sehen, daß vor dem Videocontroller ein Fragezeichen steht.



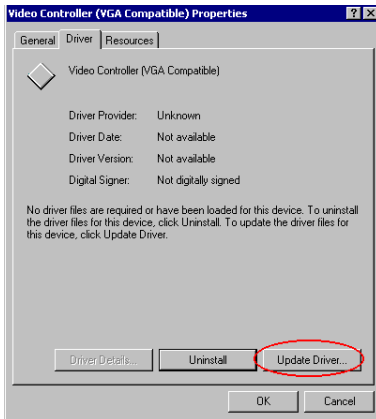
Prüfen Sie auch Ihre Anzeigeeigenschaften (s. Bild links). Wenn Sie Ihre alte VGA-Karte mit einer Siluro Grafikkarte ersetzen wollen, müssen Sie den Anzeigetyp zuerst auf **“Standard PCI Grafikkarte [VGA]”** stellen und dann den Computer neu starten, um die Karte in Aktion treten zu lassen, Ansonsten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



Klicken Sie auf den Videocontroller und rechtsklicken dann die Maus. Wählen Sie **“Eigenschaften”** und linksklicken, um zum nächsten Bildschirm zu gehen.



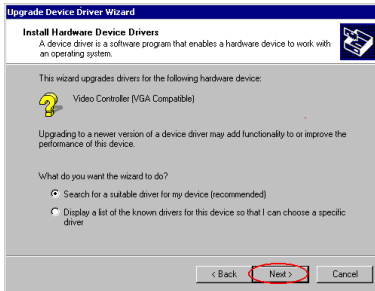
Klicken Sie im Bildschirm **“Allgemein”** auf **“Treiber”**, um fortzufahren.



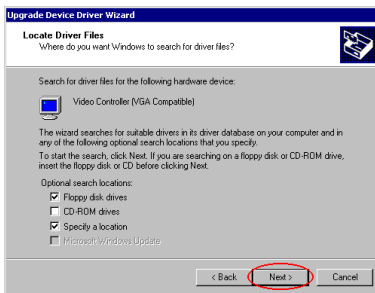
Klicken Sie **“Treiber aktualisieren...”**, um den Treiber der Siluro™ GF256 GTS zu aktualisieren.



Der Aktualisierungsassistent erscheint, klicken Sie **“Weiter”**, um fortzufahren.



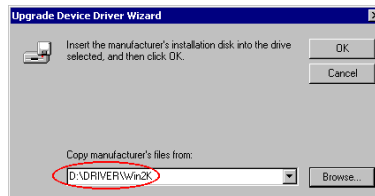
Klicken Sie **“Weiter”**.



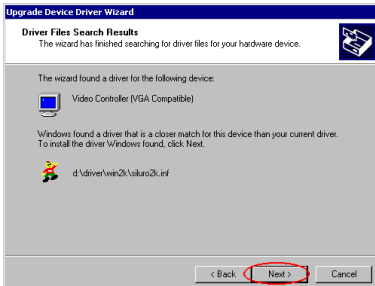
Wählen Sie den Ort des Treibers und klicken dann **“Weiter”**, um fortzufahren.



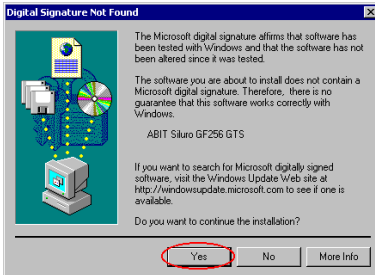
Wählen Sie **“Blättern...”**, um fortzufahren.



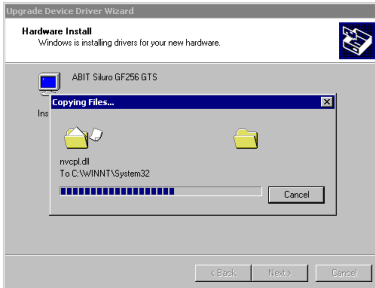
Finden Sie den Ort des Treibers; z. B. D:\DRIVER\Win2K.



Das Programm findet den passenden Treiber für Ihre Grafikkarte, klicken Sie **“Weiter”**, um fortzufahren.



Das Fenster mit der digitalen Unterschrift erscheint. Klicken Sie **“Ja“**, um fortzufahren.



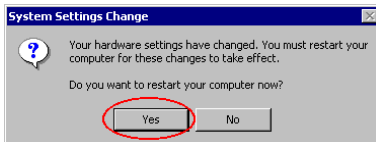
Das Programm beginnt, Dateien auf Ihre Festplatte zu kopieren.



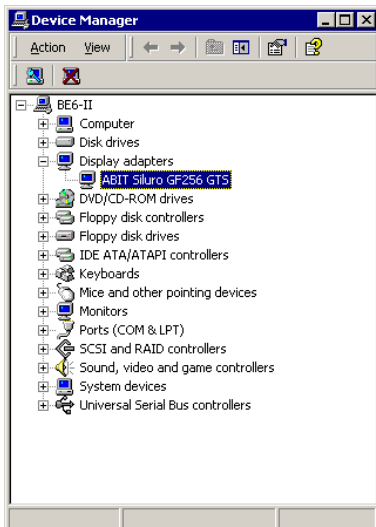
Wenn die Treiberaktualisierung beendet ist, klicken Sie **“Beenden”**.



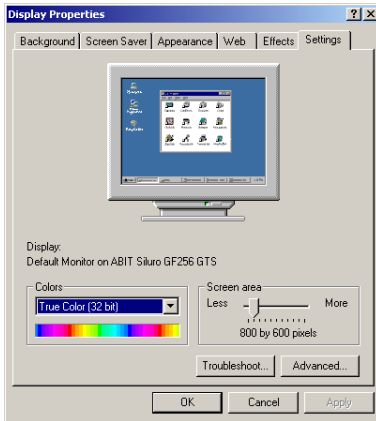
Kehren Sie zum Register **“Treiber”** zurück und klicken **“Schließen”**, um fortzufahren.



Klicken Sie dann **“Ja”**, um den Computer neu zu starten.



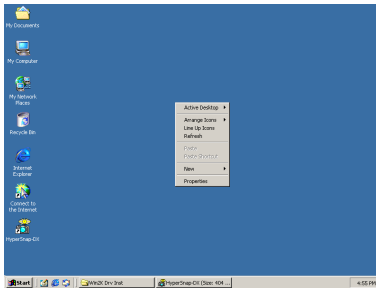
Schauen Sie erneut im **“Gerätemanager”** nach, und Sie werden sehen, daß **“Grafikkarten”** nun zu **“ABIT Siluro GF256 GTS”** geändert wurde.



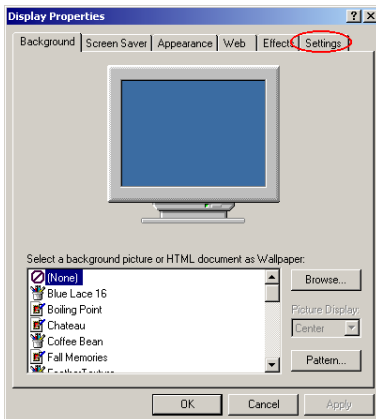
Prüfen Sie bitte auch Ihre Anzeigeeigenschaften, wie im Bild links gezeigt.

Dies bedeutet, daß Sie die Treiber erfolgreich installiert haben.

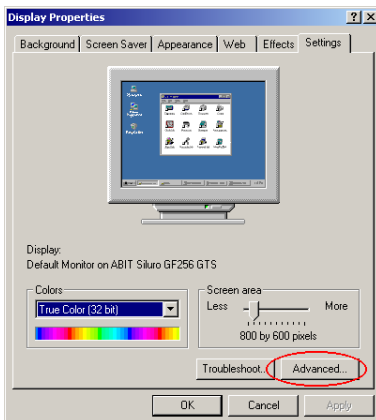
3-7. Verwendung der Einstellungen der Anzeigeeigenschaften in Windows® 2000



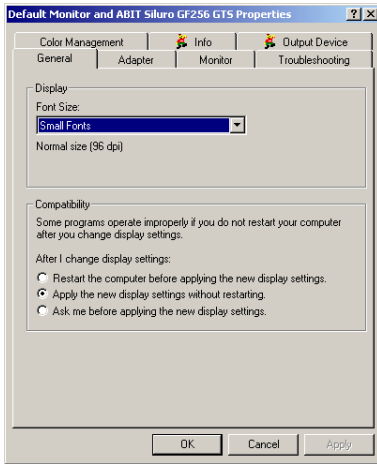
Schritt 1. Wenn Sie die Treiber für Windows® 2000 korrekt installiert haben, rechtsklicken Sie im Desktop-Hintergrundbereich unter Windows® 2000 und wählen das Element **“Eigenschaften”**.



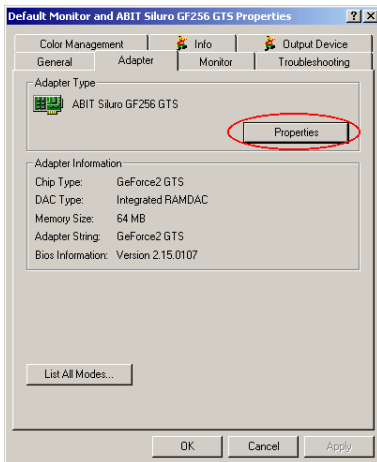
Wählen Sie **“Einstellungen”**, um fortzufahren.



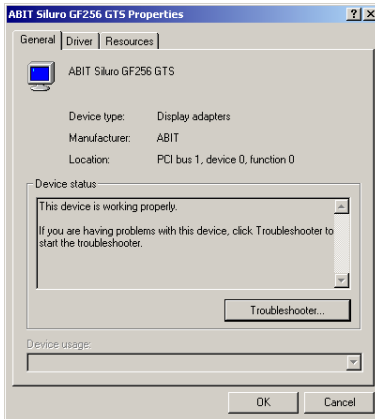
Klicken Sie **“Erweitert...”** für weitere Einstellungen.



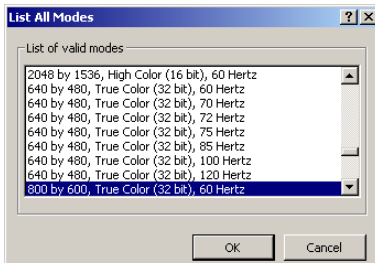
Für das Register “**Allgemein**” schauen Sie bitte in Kapitel 3-2 auf den Seiten 3-7 nach.



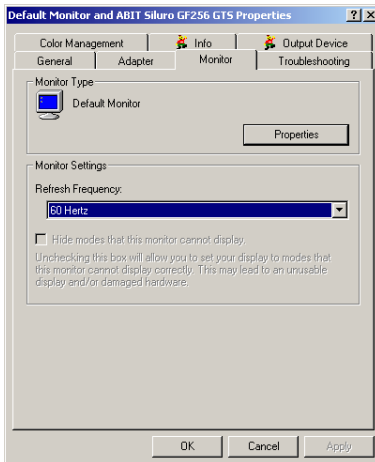
Wenn Sie nun zum Ordner “**Adapter**” gehen, sehen Sie die aktuelle Anzeigetreiberinformation. Sie können hier den Treiber ändern. Wenn Sie auf “**Ändern...**” klicken, erscheint der nächste Bildschirm.



Das Register **“Eigenschaften”**.



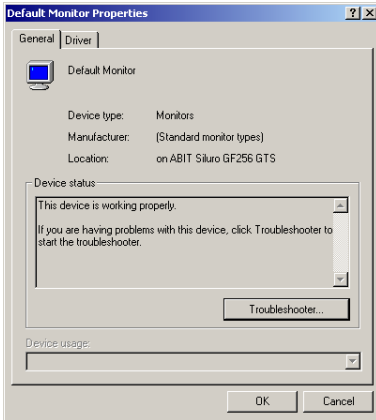
Klicken Sie auf **“Alle Modi“**, und dieses Fenster erscheint.



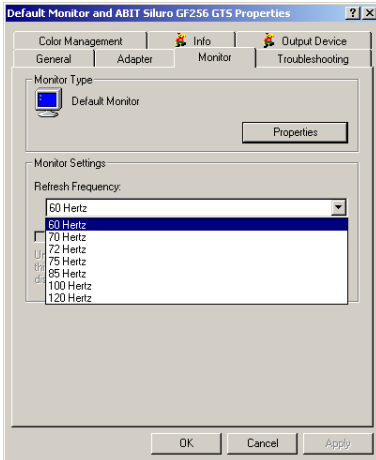
Nun gehen wir zum Register **“Monitor”**.

Wenn Sie **“Eigenschaften”** wählen, erscheint das nächste Fenster.

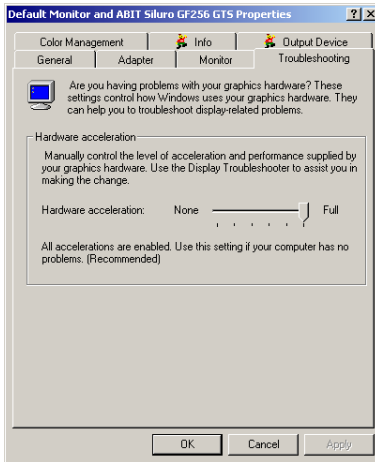
Ansonsten können Sie hier die Auffrischfrequenz für Ihren Monitor einstellen.



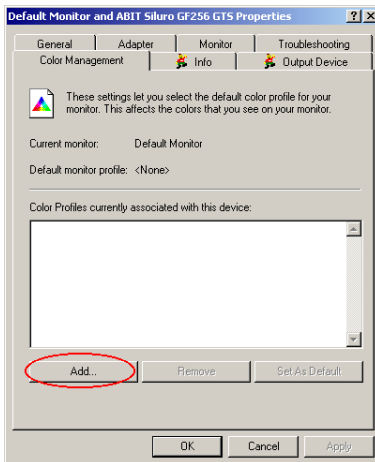
Das Register "Eigenschaften".



Das Register "Auffrischfrequenz".

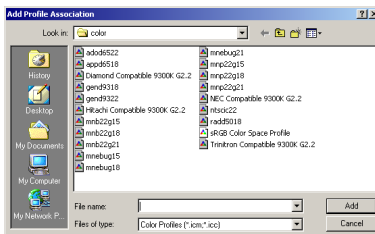


Das Register **“Troubleshooting”**. Hier können Sie die Hardwarebeschleunigung einstellen, um etwaige hardwarebedingte Probleme zu lösen.

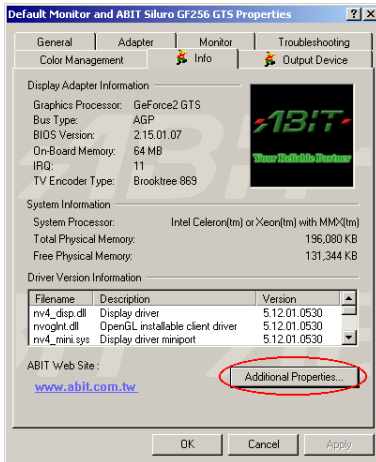


Das Register **“Color Management”**. Mit diesen Einstellungen können Sie das Standard-Farbprofil für Ihren Monitor wählen. Diese beeinflusst die Farben, die Sie auf Ihrem Monitor sehen.

Sie können die Profile über die Schaltfläche **“Add...”** aussuchen.

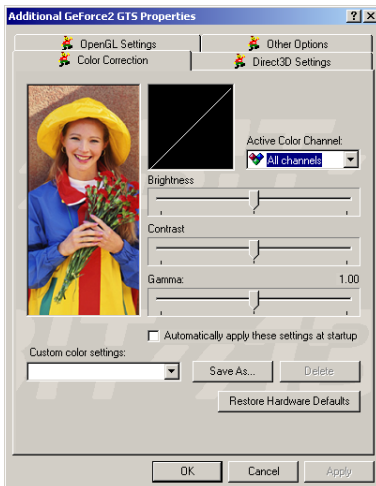


Hier links sehen Sie die Farbprofile.

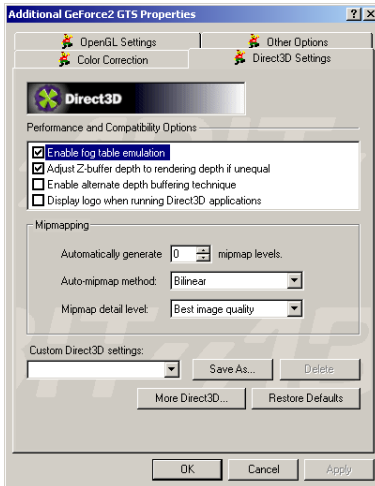


Der Ordner "Info" zeigt Ihnen detaillierte Information zu Ihrer Grafikkarte.

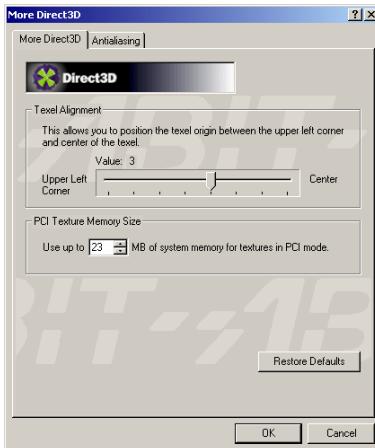
Wenn Sie mehr Einstellungen für Ihre Grafikkarte sehen möchten, klicken Sie "Zusätzliche **Eigenschaften...**" um zum nächsten Bildschirm zu gehen.



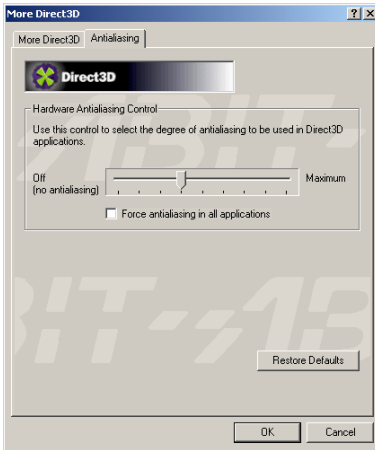
Vier weitere Ordner stehen Ihnen zur Verfügung. Für detailliertere Beschreibungen sehen Sie bitte Kapitel 3-2 auf den Seiten 3-12.



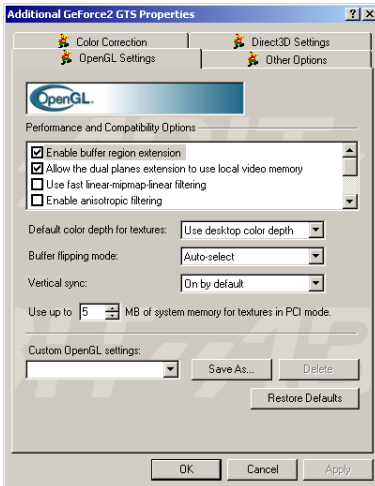
Verlassen Sie den Ordner „**Color Correction**“ und wählen Ordner „**Direct3D Settings**“. Für detailliertere Beschreibungen lesen Sie bitte Kapitel 3-2 auf den Seiten 3-12.



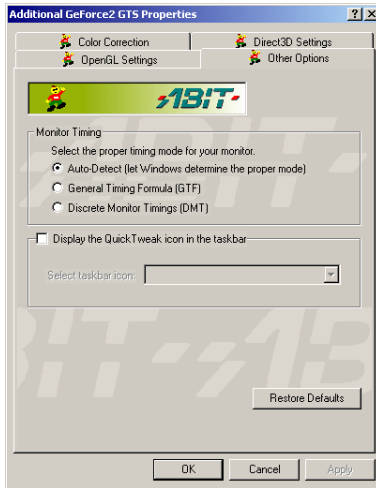
Wenn Sie „**More Direct3D...**“ klicken, erscheint dieses Fenster. Für detailliertere Beschreibungen lesen Sie bitte Kapitel 3-2 auf den Seiten 3-14, Schritt 17.



Unter “**Antialiasing**” können Sie den Grad des Antialiasing einstellen, der in Direct3D verwendet werden soll.



Für detailliertere Beschreibungen lesen Sie bitte Kapitel 3-2 auf den Seiten 3-15, Schritt 18.



Für detailliertere Beschreibungen lesen Sie bitte Kapitel 3-2 auf den Seiten 3-18, Schritt 21.

Dies sind Anzeigeeinstellungen in Windows® 2000. 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.

3-8. 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 GTS-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!

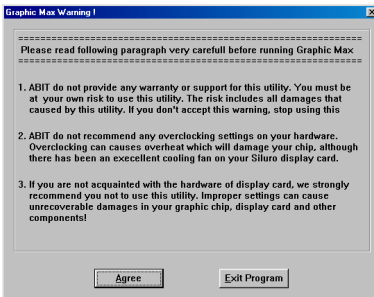
Anmerkungen zum Anwendungsprogramm

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 Wiederherstellung" aus, um die vorhergehenden Einstellungen zu löschen.



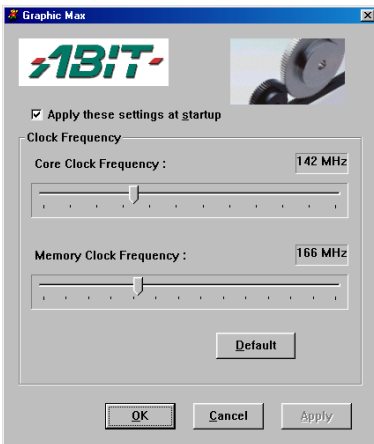
Gehen Sie zu "Install Graphic Max" und klicken Sie darauf. Das Graphic Max Programm wird automatisch installiert werden.

Der Graphic Max Bildschirm erscheint wie unten gezeigt.



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

Nachdem Sie die 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 auf der vorigen Seite gelesen haben.

3-9. Installation von AlbumView

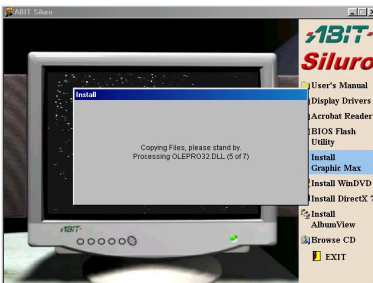
Die Siluro™-Installations-CD beinhaltet die Software *AlbumView*. Diese Software dient zur Ansicht verschiedener Grafikformate. Wir hoffen, Sie haben Spaß damit!

Das Folgende beschreibt den Installationsvorgang für diese Software.

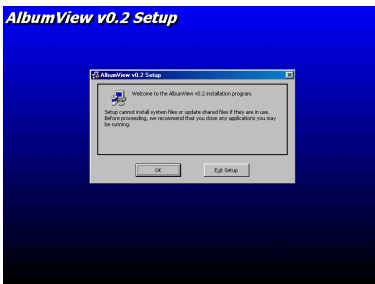


Bewegen Sie den Cursor auf "Install AlbumView" und klicken darauf.

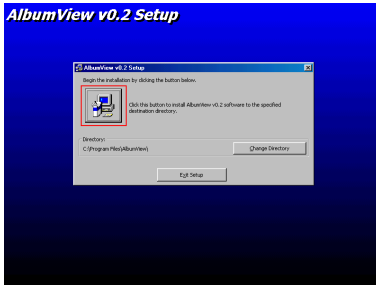
Anmerkung: Befolgen Sie jeden Installationsschritt auf dem Bildschirm, um die Software ganz leicht zu installieren.



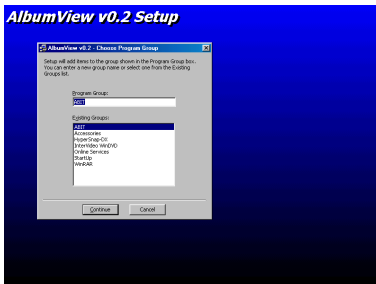
Das Programm beginnt, die notwendigen Dateien zu kopieren.



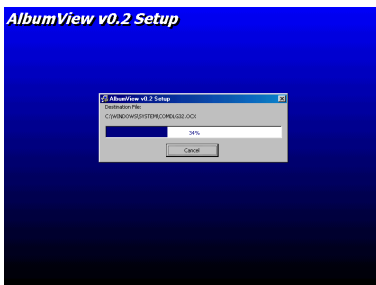
Der Willkommensfenster erscheint. Klicken Sie "OK", um fortzufahren.



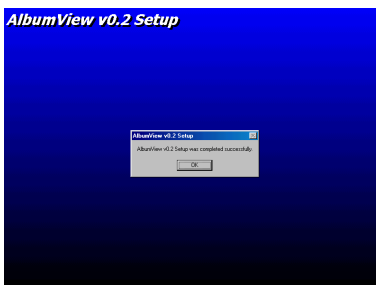
Sie können den Installationspfad ändern oder direkt auf das Symbol klicken, um die Installation zu beginnen.



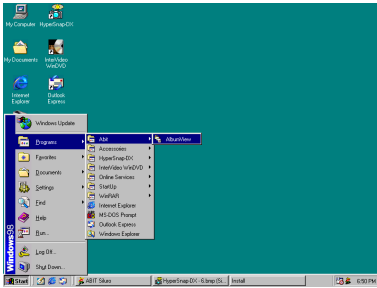
Wählen Sie den Namen der gewünschten Programmgruppe, wir empfehlen die Verwendung der Voreinstellung. Klicken Sie **“Continue”**, um fortzufahren.



Sie sehen den Prozentsatz der installierten Dateien auf dem Bildschirm.

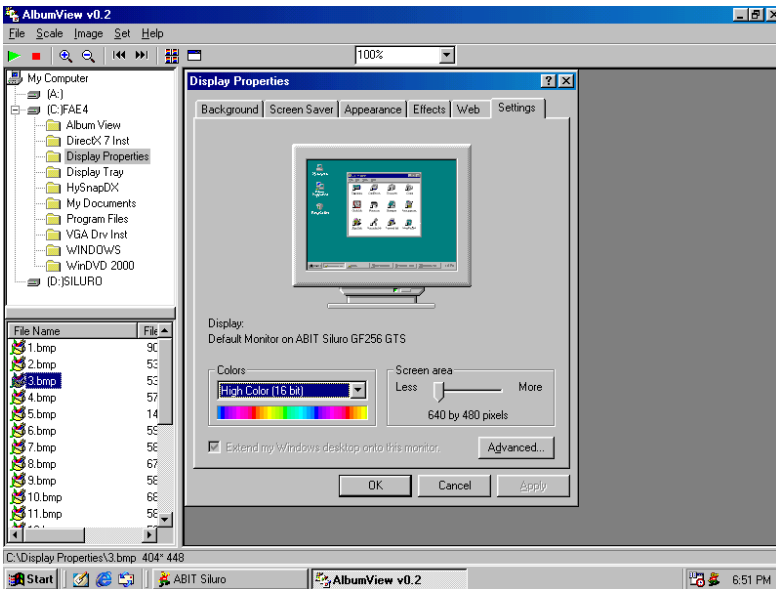


Nach beendeter Installation klicken Sie **“OK”**, um das Installationsprogramm zu verlassen.



Wählen Sie "Start -> Programme -> Abit -> AlbumView", um AlbumView aufzurufen.

Nun erscheint das folgende Fenster:



3-10. 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.

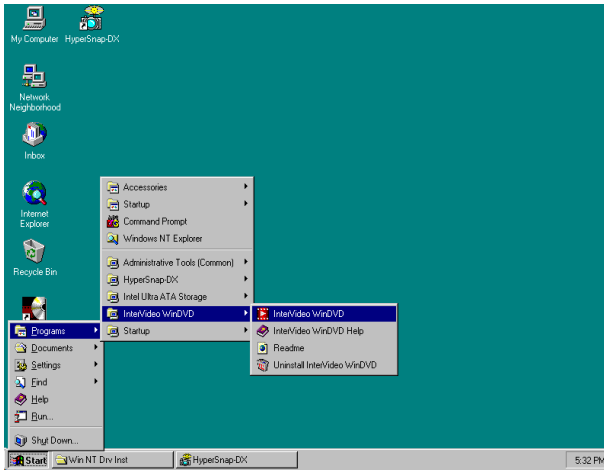
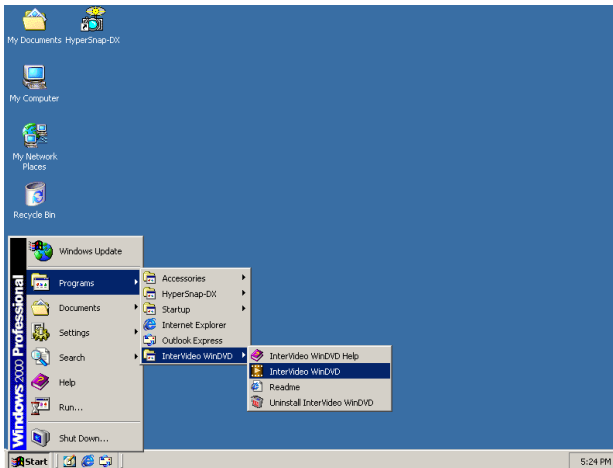
Nach beendeter Installation erscheint ein Dialogfeld und bittet Sie, Ihren Computer neu zu starten. Nach dem Neustart gehen Sie zu **"Start" → "Programm" → "InterVideo WinDVD" → "InterVideo WinDVD."** Ansonsten, können Sie das Programm auch starten, indem Sie das WinDVD-Symbol auf Ihrem Desktop anklicken.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



WinDVD 2000 für Windows® NT:**WinDVD 2000 für Windows® 2000:**

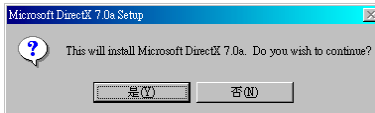
3-11. Installation von Microsoft® DirectX® 7

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.

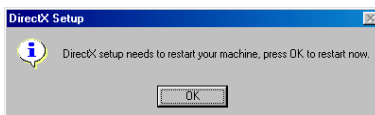
Die Installation von Microsoft® DirectX® 7 ist sehr einfach. Legen Sie die *ABIT SILURO™ Installation Disc* ins CD-ROM-Laufwerk. Das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung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



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



Das 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.

3-12. 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 GTS.

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 GTS 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-F [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 v3.12 gedacht und hier für Ihre Referenz aufgeführt.

Nvidia Flash ROM Programmiersprogramm V3.12; Befehlsliste:
Befehle:

Anwendungsbeispiel: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

-
- f<Dateiname> Flasht das ROM mit <Dateiname> und führt dann Vergleich und ~CRC32 aus.
 - b<Dateiname> Liest ROM und speichert zu <Dateiname>.
 - k<Dateiname> Liest ROM und vergleicht mit <Dateiname>.
 - x<Dateiname> Transferiert TV-Daten von Datei zu AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512.
 - v<Dateiname> Zeigt Dateiversion und ~CRC32 (wenn kein Dateiname, dann auf ROM).
 - t Zeigt 256 Bytes ROM, bei Offset C000h
 - e Löscht ROM.
 - d Zeigt 256 Bytes ROM, bei Offset 0.
 - c Sucht nach unterstütztem EEPROM.
 - l Tastatur-LEDs leuchten nicht.
 - p Keine Pause, wenn ROM-Datei & Chip PCI VenID, DevID nicht passen.
 - h Startet PC nach Beendigung anderer Aufgaben neu.
 - w ROM-Schreibschutz (funktioniert nur mit einigen ROMs).
 - r Entfernt ROM-Schreibschutz (funktioniert nur mit einigen ROMs).
 - a Listet alle unterstützten Geräteindizes.
 - m Aktiviert Macintosh (FCode)-kompatiblen Modus.
 - g<Geräte-ID> Erzwingt einen bestimmten Geräteindex.
 - i<Instanz> Erzwingt eine bestimmte Geräteinstanz (verwendet mit -g).
 - ? Zeigt Hilfe
 - s# Stillegrad:
- default Alle Fortschrittmeldungen, alle Piepstöne.
- #=1 Keine Fortschrittmeldungen, keine Piepstöne.
 - #=2 Keine Fortschrittmeldungen, keine Fortschritts-Piepstöne.
 - #=3 Keine Fortschrittmeldungen.
 - #=4 Keine Fortschritts-Piepstöne.
 - #=5 Keine Piepstöne.

3-13. Aktualisierung von Treibern & BIOS für Produkte der SILURO™ GF256 GTS

Sie können die neuesten Treiber und BIOS-Dateien für Produkte der SILURO™ GF256 GTS 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. Tabelle 4-1. Tabelle der Auflösungen.

Tabelle 4-1. Tabelle der Auflösungen


	Bits per Pixel	Memory Req. (MB)	Refresh Rates (Hz)*												
			60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
320x200	8	1MB		70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
320x240	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
400x300	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
480x360	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
512x384	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
640x400	8	1MB		70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
640x480	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
800x600	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	32	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
960x720	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120						
	16	2MB	60	70	72	75	85	100	120						
	32	4MB	60	70	72	75	85	100	120						
1024x768	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	240
	16	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	
	32	4MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170		
1152x864	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170	200	
	16	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170		
	32	4MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150			
1280x960	8	1MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170		
	16	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150			
	32	4MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150	170		
1280x1024	8	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150			
	16	4MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150			
	32	8MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150			
1600x900	8	2MB	60	70	72	75	85	100	120	140	144	150			
	16	4MB	60	70	72	75	85	100	120						
	32	8MB	60	70	72	75	85	100	120						
1600x1200	8	2MB	60	70	72	75	85	100	120						
	16	4MB	60	70	72	75	85	100	120						
	32	8MB	60	70	72	75	85	100	120						

	Bits per Pixel	Memory Req. (MB)	Refresh Rates (Hz)*											
			60	70	72	75	85	100						
1920×1080	8	2MB	60	70	72	75	85	100						
	16	4MB	60	70	72	75	85	100						
	32	8MB	60	70	72	75	85							
1920×1200	8	4MB	60	70	72	75	85	100						
	16	8MB	60	70	72	75	85							
	32	16MB	60	70	72	75	85							
1920 × 1440	8	2MB	60	70	72	75	85							
	16	4MB	60	70	72	75								
	32	8MB	60	70	72	75								
2048 × 1536	8	2MB	60	70	72	75								
	16	4MB	60	70	72	75								
	32	8MB	60											


* **Bold** indicates support for video overlay


Formblatt für technische Hilfe

 **Firmenname:**

 **Telefonnummer:**

 **Kontaktperson:**

 **Faxnummer:**

 **E-mail-Adresse:**

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



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. 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-Newsgroup und für freie Diskussionen gedacht. Hier eine Liste einiger der gebräuchlicheren Newsgroups:

alt.comp.periphs.mainboard.abit
alt.comp.periphs.mainboard
comp.sys.ibm.pc.hardware.chips
alt.comp.hardware.overclocking
alt.comp.hardware.homebuilt
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.

- **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 Emails, 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.comtechnical@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

abitksales@compuserve.comabituktech@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.nltechnical@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

market@abit.com.tw

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.

- **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 GTS 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 GTS 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 GTS unerstützt werden?

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

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

A: Glide ist geschützte und wird nur von wenigen Spielen 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..

Q: Wie wirkt sich die GPU auf die PC-Industrie aus?

A: Die GPU bringt einen gewaltigen Sprung in punkto Leistung und Bildtreue und wird die PC-Industrie für immer grundlegend ändern. 3D-Anwendungsprogramme werden nie mehr wie früher aussehen.

Q: Werde ich Leistungsunterschiede sehen, wenn die SILURO™ GF256 GTS momentane Spiele antreibt?

A: JA! Momentane Spiele und Anwendungsprogramme ziehen Nutzen aus der höheren Füllrate der SILURO™ GF256 GTS, besonders bei Auflösungen von 1024 x 768 und höher.

Hängt die Leistung der SILURO™ GF256 GTS von der CPU ab?

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

F: Wenn die SILURO™ GF256 GTS 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 GTS'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 GTS unterstützt alle 5 Formate der DX6 Texturkompression.

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

A: SILURO™ GF256 GTS unterstützt Single-pass Emboss und Dot-product Bump Mapping. Durch die integrierte T&L Geometrieleistung kann die SILURO™ GF256 GTS 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.

