
Copyright und Garantie

Die Information in diesem Dokument kann ohne vorherige Ankündigung geändert werden und stellt keine Verbindlichkeit oder Verantwortung seitens des Herstellers für mögliche Fehler in diesem Handbuch dar.

Hinsichtlich Qualität, Genauigkeit oder Eignung werden für keinen Teil dieses Dokuments direkte oder indirekte Garantien ausgegeben. In keinem Fall ist der Hersteller haftbar für direkte, indirekte, besondere, zufällige oder Folgeschäden aufgrund Defekten oder Fehlern dieses Handbuchs oder des Produkts.

In diesem Handbuch erscheinende Produktnamen dienen ausschließlich Identifikationszwecken. In diesem Dokument erscheinende Warenzeichen, Produktnamen oder Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Eigentümer.

Dieses Dokument enthält durch Kopierschutzgesetze geschützte Informationen. Alle Rechte sind vorbehalten. Kein Teil dieses Handbuchs darf ohne vorherige schriftliche Erlaubnis des Herstellers durch jegliche mechanische, elektronische oder andere Mittel vervielfältigt werden.

Bei falscher Einstellung der Soundkarte durch den Anwender, die zum Versagen des Soundkarte oder zu Störungen führen, sprechen wir uns jeglicher Verantwortung frei.



Siluro GF3 Vio Grafikbeschleuniger

Index

| | |
|--|------------|
| KAPITEL 1. EINLEITUNG..... | 1-1 |
| 1-1. EIGENSCHAFTEN..... | 1-1 |
| 1-2. TECHNISCHE DATEN..... | 1-2 |
| 1-3. EIGENSCHAFTEN UND VORZÜGE..... | 1-3 |
| 1-4. TABELLE DER ANZEIGEMODI..... | 1-5 |
| 1-5. WAS IST IN DER VERPACKUNG? (PACKLISTE)..... | 1-6 |
| KAPITEL 2. HARDWARE-SETUP..... | 2-1 |
| 2-1. INSTALLATION DER KARTE..... | 2-1 |
| 2-2. ANSCHLUSS DES VGA-AUSGANGS..... | 2-2 |
| KAPITEL 3. INSTALLATION DER ANZEIGETREIBER..... | 3-1 |
| 3-1. WINDOWS 98/ME..... | 3-1 |
| 3-2. WINDOWS 2000..... | 3-3 |
| KAPITEL 4. HILFSPROGRAMM-SETUP..... | 4-1 |
| 4-1. EINSTELLUNG DER ANZEIGEEIGENSCHAFTEN..... | 4-1 |
| 4-2. WINDVD..... | 4-15 |
| 4-3. DIRECTX..... | 4-18 |
| 4-4. GRAPHIC MAX..... | 4-20 |
| 4-5. 3DEEP COLOR..... | 4-24 |
| 4-6. VIDEOVIEW..... | 4-31 |
| 4-7. COOL 3D..... | 4-33 |
| 4-8. SYMBOL AUF DER ANZEIGELEISTE..... | 4-37 |
| 4-9. BIOS FLASHING HILFSPROGRAMM..... | 4-39 |
| ANHANG A. TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG..... | A-1 |

Kapitel 1. Einleitung

1-1. Eigenschaften

Vielen Dank für Ihren Kauf dieser ABIT Siluro GF3 Vio Grafikkarte, der modernsten Lösung für Grafikkenthusiasten.

Angetrieben von einer NVIDIA GeForce3™ Graphics Processing Unit (GPU) und der neuen nFiniteFX™-Engine sowie DDR (Double Data Rate)-Speicher mit Lightspeed Speicher-Architektur™, bietet die ABIT Siluro GF3 Vio nicht nur State-of-the-Art-Grafikperformance, sondern auch hohe Bildtreue ungeachtet der CPU (Central Processing Unit, Prozessor) in Ihrem Computer.

In Konstellation mit anderen Innovationen wie WinDVD, Graphic Max, 3Deep Color, VideoView und Cool 3D bedient die Siluro GF3 Vio all Ihre Grafikbedürfnisse, und bietet außerdem eingebaute Videoein- und -Ausgangsfunktion, was einen breiten Bereich von Anwendungen ermöglicht, von 3D-Spielen über HDTV, DVD und digitale Bearbeitung bis zu Editieren und Internetbrowsen.

Mit der ABIT Siluro GF3 Vio-Grafikkarte werden Sie dynamische und realistische 3D-Welten nicht nur sehen, sondern echt erleben.

1-2. Technische Daten

1. NVIDIA GeForce 3™ Grafikkbeschleuniger

- Angetrieben von NVidia® GeForce 3™ GPU
- NVidia® 256-Bit Hi-Performance 2D- und 3D-Beschleuniger-Engine
- nFiniteFX™-Engine für volle Programmierbarkeit
- 3.2 Milliarden Samples pro Sekunde Full-Scene Anti-Aliasing (FSAA) Füllrate
- High-Auflösungen Anti-Aliasing (HRAA) bietet beste visuelle Qualität und Leistung für alle Anwendungen
- Lightspeed Memory Architecture™ für unübertroffene Spielgeschwindigkeit selbst bei höchsten Auflösungen
- AGP 2X / 4X Support, AGP-Texturen
- Integriertes 350MHz RAMDAC, Auflösung bis zu 2048 x 1536 @75Hz
- 64MB 128-Bit Interface DDR Speicher mit 460MHz Takt
- 7.36GB/Sek. Speicherbandbreite
- Komplette Unterstützung für DirectX® 8, D3D und OpenGL® 1.2
- DVI-Ausgabe für Anzeige bei hohen Auflösungen auf digitalen Monitoren

2. Videoein-/ausgänge

- S-Video Video I/O-Modul. (S-Video zu Composite Adapterkabel beigelegt)
- Unterstützt Spielwiedergabe auf großen Bildschirmen, digitale VCR-Zeitverschiebung und Videobearbeitungsprogramme
- Vollversion von Ulead Video Studio 4.0 SE (Videobearbeitungssoftware) beigelegt
- Software MPEG-II-Aufnahme in Echtzeit

3. DVD-Wiedergabe bei hoher Qualität

- High-Definition Videoprozessor (HDVP) für Vollbild und Ganzbild-Videowiedergabe von HDTV- und DVD-Dateien
- Unabhängige Hardwarefarbregler für Videoüberlagerung
- Hardware-Farbumwandlung (Color-Space Conversion, YUV 4:2:2 und 4:2:0)
- Motion Compensation
- 5-Tap horizontal mal 3-Tap vertikal-Filter
- 8:1 Auf/Abskalierung
- Pro-Pixel-Farbschlüssel
- Mehrfache Videofenster für CSC und Filterung unterstützt
- DVD Sub-Picture Alpha-Blended Compositing

1-3. Eigenschaften und Vorzüge

| Eigenschaften | Vorzüge |
|--|---|
| Single-Chip GPU (Graphics Processing Unit) | On-Chip Integration der gesamten 3D-Pipeline (Transformation, Beleuchtung, Setup und Rendering) bietet die niedrigsten Komponenten- und Boarddesignkosten. |
| Lightspeed Memory Architecture™ | Macht die GeForce3 zur schnellsten je produzierten GPU und erzeugt die Power für grandiose Performance bei allen Auflösungen. |
| Hochgeschwindigkeits-Speich erbandbreite | 64MB Hochgeschwindigkeits-DDR RAM-Videospeicher mit bis zu 7.36GB/Sek. Bandbreite |
| Unterstützung für AGP 4X/2X und AGP Texturen | Nutzt neue Methoden zur Informationsübertragung effizienter und ermöglicht Inhaltentwicklern die Verwendung von qualitativ hochwertigen 32-Bit Farbtexturen und polygonreichen Szenen. |
| 350MHz RAMDAC | Bietet die klarste, schärfste und solideste Bildqualität bei 2048 x 1536 Auflösung und 75 Hz. |
| nFiniteFX™ Engine | Ermöglicht bahnbrechende, dynamische Effekte, welche den nächsten Sprung in Sachen 3D-Grafikrealismus bieten. Sie werden mittels der Enginekomponenten Vertex Shader und Pixel Shader eine buchstäblich unbegrenzte Anzahl von Spezialeffekten erleben. |
| Vertex Shader | Verleiht Figuren und Szenen eine Persönlichkeit, indem es den Figuren bewegliche Gesichtsausdrücke ermöglicht, das Strecken von Materialien erlaubt und Szenen somit ins Leben bringt. |
| Pixel Shader | Erzeugt Ambiente mit wirklichkeitsnahen Materialien und Oberflächen. Pixel Shader ändern Beleuchtungs- und Oberflächeneffekte, die künstliches, computerisiertes Aussehen mit organisch wirkenden Oberflächen ersetzt. |
| High-Resolution Antialiasing (HRAA) | Erzeugt die beste visuelle Qualität und Leistung für alle Anwendungen. HRAA bietet hohe Detailtreue und klare, scharfe Linien bei hohen Bildraten mittels des Quincunx AA-Modus. |

| | |
|--|--|
| High-Definition Video Processor (HDVP) | Verwandelt Ihren PC in einen DVD- und HDTV-Player mit allen Schikanen. |
| Microsoft® DirectX® 8 kompatibel | Stellt Kompatibilität mit der nächsten Generation von 3D-Anwendungen sicher. Die GeForce3 GPU unterstützt DirectX 8-Funktionen und Spezialeffekte für das ultimative 3D-Erlebnis. |
| Unified Driver Architecture | Garantiert zukünftige und rückwirkende Kompatibilität mit Softwaretreibern. Vereinfacht die Aufrüstung auf ein neues Nvidia-Produkt, weil alle NVidia Produkte mit derselben Treibersoftware arbeiten. |
| Module für TV-Ausgang und Video | Bietet dem Endanwender Optionen für Spielwiedergabe auf großen Bildschirmen, digitale VCR-Zeitverschiebung und Videobearbeitungsprogramme. |
| DVI-Ausgang | Unterstützt LCD-Ausgang mit DVI-Anschluss und LCD-Auflösung bis zu 1600 x 1200. |

1-4. Tabelle der Anzeigemodi

Die folgende Tabelle dient nur als Beispiel, die Anzeigen hängen von Ihrem Monitor ab, so dass die Werte in dieser Tabelle nicht identisch sein müssen.

| Auflösung | Farben | Vertikale Wiederholrate |
|------------------|---------------|--------------------------------|
| 640x480 | 8/16/32 Bits | 60Hz bis 240Hz |
| 800x600 | 8/16/32 Bits | 60Hz bis 240Hz |
| 1024x768 | 8/16 Bits | 60Hz bis 240Hz |
| 1024x768 | 32 Bits | 60Hz bis 200Hz |
| 1152x864 | 8/16 Bits | 60Hz bis 200Hz |
| 1152x864 | 32 Bits | 60Hz bis 170Hz |
| 1280x960 | 8/16 Bits | 60Hz bis 170Hz |
| 1280x960 | 32 Bits | 60Hz bis 150Hz |
| 1280x1024 | 8/16 Bits | 60Hz bis 170Hz |
| 1280x1024 | 32 Bits | 60Hz bis 150Hz |
| 1600x900 | 8/16 Bits | 60Hz bis 150Hz |
| 1600x900 | 32 Bits | 60Hz bis 120Hz |
| 1600x1200 | 8/16 Bits | 60Hz bis 120Hz |
| 1600x1200 | 32 Bits | 60Hz bis 100Hz |
| 1920x1080 | 8/16 Bits | 60Hz bis 100Hz |
| 1920x1080 | 32 Bits | 60Hz bis 85Hz |
| 1920x1200 | 8/16 Bits | 60Hz bis 100Hz |
| 1920x1200 | 32 Bits | 60Hz bis 85Hz |
| 1920x1440 | 8/16 Bits | 60Hz bis 85Hz |
| 1920x1440 | 32 Bits | 60Hz bis 75Hz |
| 2048x1536 | 8/16 Bits | 60Hz bis 75Hz |
| 2048x1536 | 32 Bits | 60Hz |

1-5. Was ist in der Verpackung? (Packliste)

- Siluro GF3 Vio 2D/3D Grafikbeschleuniger
- Dieses Handbuch
- Siluro GF3 Vio Installations-CD
- S-Video & Composite-Video I/O-Adapter
- S-Video-Kabel
- Composite (RCA)-Kabel
- Ulead VideoStudio 4.0 SE (Vollversion)

Kapitel 2. Hardware-Setup

2-1. Installation der Karte

Diese Grafikkarte kann nur in einem Motherboard mit AGP-Steckplatz installiert werden. Bitte behandeln Sie diese Karte vorsichtig und achten darauf, die Stromversorgung vor der Installation abzutrennen.

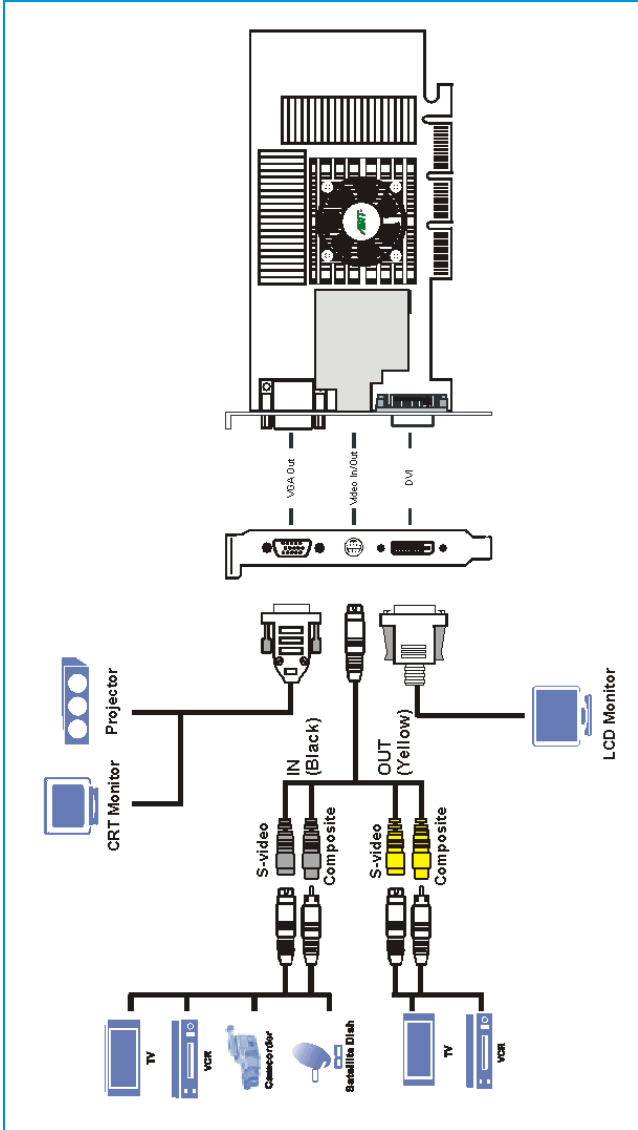
Neue Systeme

1. Trennen Sie alle Netzkabel von Ihrem Computer.
2. Nehmen Sie den Computergehäusedeckel ab.
3. Finden Sie den AGP-Steckplatz auf Ihrem Motherboard.
4. Entfernen Sie die Metallklammer des AGP-Steckplatzes. Bewahren Sie die Schraube gut auf.
5. Richten Sie die Karte mit dem AGP-Steckplatz aus. Halten Sie ihn an seinen Rändern fest und stecken die Karte in den Steckplatz, ohne Gewalt anzuwenden oder Druck auf Komponenten der Videokarte auszuüben. Achten Sie darauf, dass der Anschluss der Karte fest und ganz im Steckplatz sitzt.
6. Sichern Sie die Halteklammer der Karte mit der anfangs von der Metallklammer entfernten Schraube an der Rückwand des Computergehäuses.
7. Setzen Sie den Gehäusedeckel wieder auf.
8. Verbinden Sie den PC-Monitor und andere Anzeigergeräte an die Karte an.
9. Nun sind Sie bereit zur Installation der Softwaretreiber und Hilfsprogramme.

Systeme mit vorhandener VGA-Karte

1. Ändern Sie den Anzeigetreiber zu "Standard VGA".
2. Schalten Sie Ihren Computer aus und trennen alle Netzkabel ab.
3. Ersetzen Sie die bestehende VGA-Karte mit dieser neuen Karte.
4. Starten Sie Ihren Computer neu.
5. Installieren Sie die Softwaretreiber.

2-2. Anschluss des VGA-Ausgangs



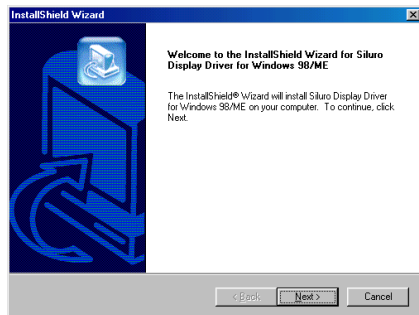
ABIT SILURO GF3 VIO

Kapitel 3. Installation der Anzeigetreiber

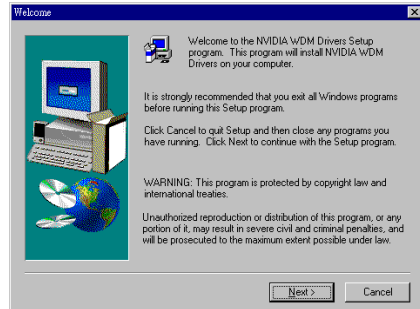
Sie können die Treiber in einem der folgenden Modi installieren. Die Bildschirmaufnahmen in diesem Handbuch könnten die Bildschirme auf Ihrem System eventuell nicht exakt wiedergeben. Der Inhalt der dieser Karte beigelegten Installations- und Utility-Disk (CD) kann jederzeit ohne Vorankündigung geändert werden. Die neuesten Treiber für dieses Board können Sie auch auf unserer Website unter <http://www.abit.com.tw> herunterladen.

3-1. Windows 98/ME

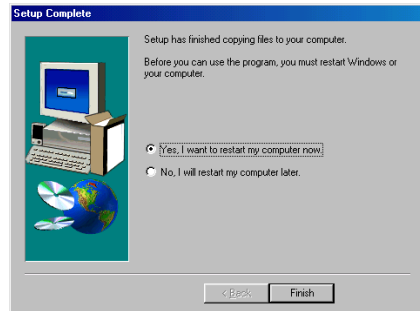
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“Driver Install”**, um die Installation.
2. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



3. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.

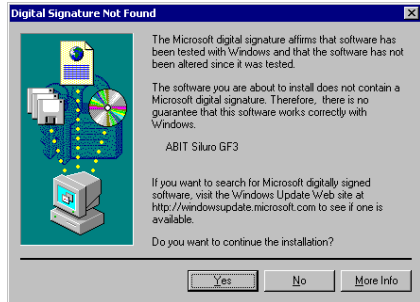
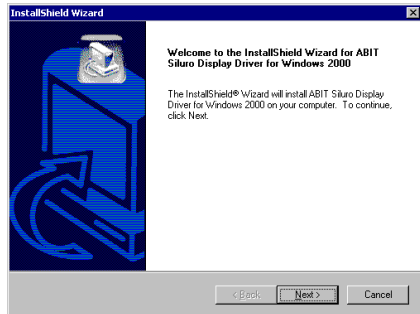


4. Wählen Sie **“Ja, ich möchte meinen Computer jetzt neu starten”** und klicken dann **“Beenden”**, um die Installation fertigzustellen.

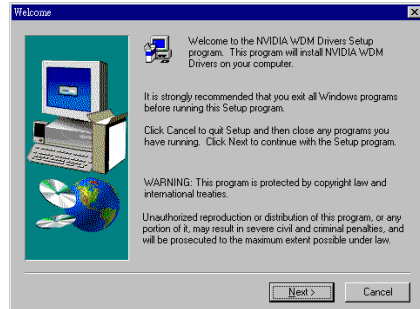


3-2. Windows 2000

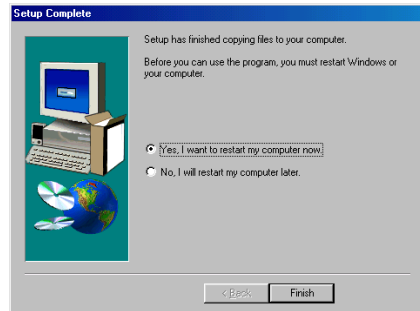
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“Driver Install”**, um die Installation.
2. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.
3. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



4. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



5. Wählen Sie **“Ja, ich möchte meinen Computer jetzt neu starten”** und klicken dann **“Beenden”**, um die Installation fertigzustellen.



Kapitel 4. Hilfsprogramm-Setup

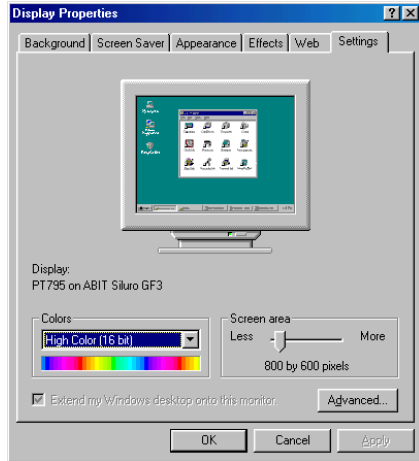
4-1. Einstellung der Anzeigeeigenschaften

Mit den Anzeigeeigenschaften können Sie das Monitorbild justieren.

Zum Aufrufen der Anzeigeeigenschaften klicken Sie das Symbol im Statusbereich der Task-Leiste und klicken dann die Windows-Anzeigeeigenschaften an. Oder Sie können auch auf dem Windows 98/ME/2000-Desktop rechtsklicken, klicken Sie dort dann **“Eigenschaften”** → **“Einstellungen”** → **“Erweitert”**.

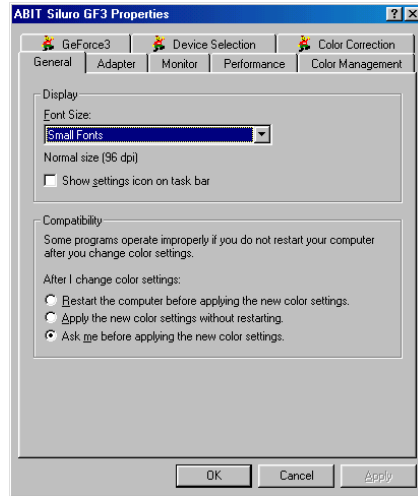
Einstellungen

Wählen Sie das Register **“Einstellungen”**. Klicken Sie **“Erweitert...”**, um das Dialogfeld „Eigenschaften“ für die Grafikkarte aufzurufen.



General

- **Font Size:** Zeigt die aktuelle Schriftgröße für den ausgewählten Monitor an. Zur Wahl einer anderen Schriftgröße klicken Sie den Pfeil und dann die gewünschte Schriftgröße.
- **Restart the computer before applying the new color settings:** Dies startet Ihren Computer automatisch neu wenn Sie sie Farbeinstellungen des Sytems ändern.
- **Apply the new color settings without restarting:** Dies wendet die Änderungen an den System-Farbeinstellungen ohne Neustart an. Einige Programme könnten bestimmte Farben nicht korrekt anzeigen, bevor der Computer nach der Vornahme Ihrer Änderungen neu gestartet wird. Um dieses Problem zu umgehen, schließen Sie das Programm, ändern die Farbeinstellungen und rufen dann das Programm wieder auf.
- **Ask me before applying the new color settings:** Bestimmt, ob Windows Sie bei jeder Änderung der Farbeinstellungen um ihre Anwendung fragen soll.

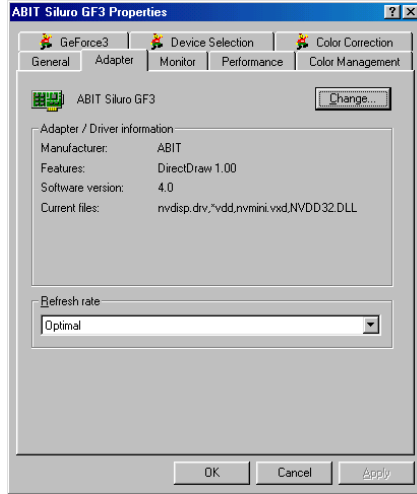


Adapter

Dieses Register zeigt an, welchen Grafikkarte Sie gerade verwenden. Zur Installation der Software für eine neue Grafikkarte klicken Sie „Change“.

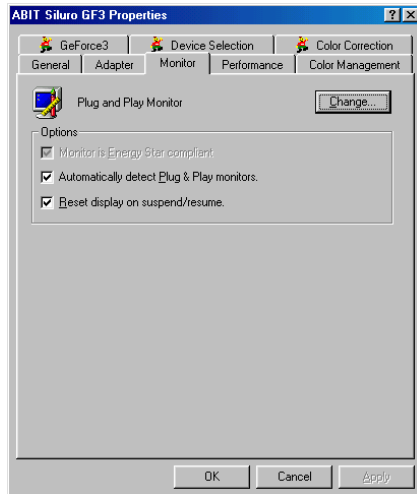
- **Change:** Klicken Sie hier, um die Software für eine neue Grafikkarte zu installieren.
- **Refresh rate:** Klicken Sie dies, um die Wiederholrate für Ihren Monitor zu ändern.

Die verfügbaren Elemente hängen von der Art Ihrer Grafikkarte ab. Diese Einstellung ist ursprünglich auf die voreingestellte Rate für Ihre Grafikkarte eingestellt.



Monitor

- **Change:** Klicken Sie hier, um die Software für einen neuen Monitor zu installieren.
- **Monitor is Energy Star compliant:** Dies zeigt an, dass Ihr Monitor in der Lage ist, seinen Stromverbrauch zu reduzieren. Damit Windows diese Funktion nutzen kann, muss der Monitor dem „VESA Display Power Management Signaling“ (DPMS) oder einem ähnlichen Standard zur Senkung des Stromverbrauchs entsprechen (wie z. B. die LCD-Bildschirme an tragbaren Computern). Wenn Ihr Monitor ein Energy Star-Emblem trägt, unterstützt er wahrscheinlich DPMS. Energy Star ist ein von der U.S.-Umweltschutzbehörde Environmental Protection Agency (EPA)



eingeführtes Programm zur Reduzierung der von PCs und Peripheriegeräten verbrauchten Stroms. Das Energy Star-Emblem repräsentiert keine Unterstützung jeglicher Produkte oder Dienstleistungen seitens der EPA.

Wenn die Information auf Ihrem Bildschirm verzerrt oder sonstwie ungewöhnlich erscheint, wenn Ihr Bildschirmschoner erscheint, entwählen Sie bitte dieses Kästchen.

- **Automatically detect Plug & Play Monitors:** Bestimmt, ob Windows automatisch die Plug & Play-Kompatibilität Ihres Monitors erkennen und die entsprechende Software dafür benutzen soll.

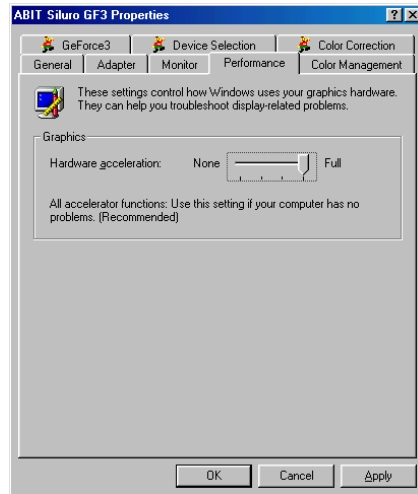
Einige Grafikkarten lassen den Bildschirm flackern, während der Monitor erkannt wird. Wenn dies passiert, sollten Sie dieses Kästchen entwählen.

- **Reset display on suspend/resume:** Bestimmt, ob Windows die Anzeige zurückstellen soll, nachdem Ihr Computer aus dem Suspend-Modus wieder aufgerufen wird.

Die meisten Grafikkarten lassen den Bildschirm flackern, während der Monitor erkannt wird. Wenn dies passiert, können Sie dieses Kästchen entwählen. Einige Karten erfordern aber die Wahl dieses Kästchen für korrekte Funktionen.

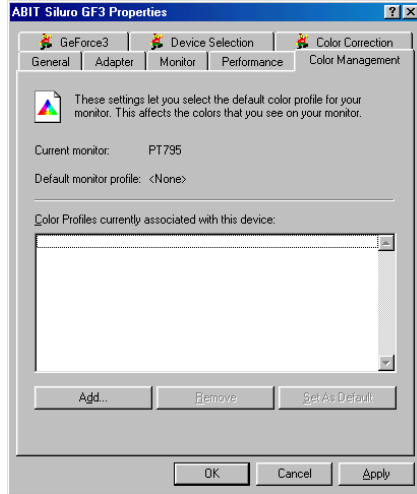
Leistung

- **Hardware-Beschleunigung:** Bestimmt den Grad der Beschleunigung, den Sie für Ihre Grafikhardware wünschen. Volle Beschleunigung ist am schnellsten und wird für die meisten Computer empfohlen. Wenn Ihr Computer Probleme aufwirft und Sie die Grafikbeschleunigung als den Grund vermuten, verwenden Sie die höchste Einstellung, bei der Sie keine Probleme haben.



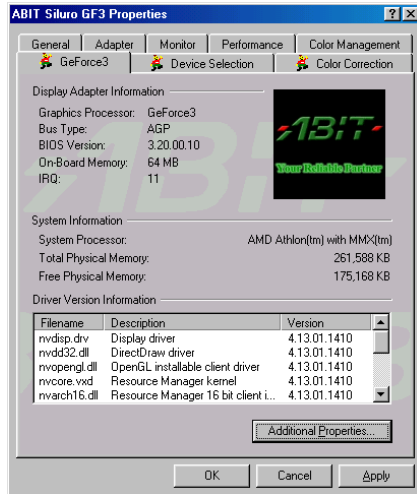
Farbverwaltung

Dieses Register listet alle Farbprofile auf, die momentan mit diesem Monitor assoziiert sind. Klicken Sie ein Profil, um es zum aktiven Profil zu machen. Ansonsten ist das voreingestellte Profil das aktive Profil.



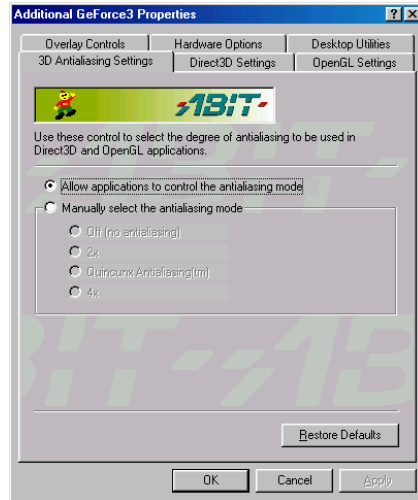
GeForce3

- **Display Adapter Information:** Diese Information beschreibt die Hardwaredetails der gerade ausgewählten Grafikkarte.
- **Driver Version Information:** Diese Tabelle ist eine Liste mit Dateien und zugehöriger Versionsinformation, die Ihre NVIDIA-basierte Grafikkarte gerade benutzt.
- **Additional Properties:** Klicken Sie hier, um zusätzliche Funktionen Ihrer NVIDIA-basierten Grafikkarte aufzurufen.



Einstellungen zu 3D Antialiasing:

- **Allow applications to control the antialiasing mode:** Diese Option aktiviert automatisch die optimalen Antialiasing-Einstellungen für 3D-Anwendungen, die Antialiasing unterstützen.
- **Manually select the antialiasing mode:** Mit dieser Option können Sie manuell den Antialiasing-Modus festlegen, der mit Ihren 3D-Anwendungen benutzt werden soll.



Direct3D-Einstellungen:

- **Enable fog table emulation:** Mit dieser Option können Sie die Fog Table Emulation an- oder ausschalten. Direct3D legt fest, daß eine Grafikkarte mit D3D-Hardwarebeschleunigung in der Lage sein sollte, entweder Vertex Fog oder Table Fog zu ermöglichen. Einige fragen die D3D-Hardwarefähigkeiten nicht korrekt ab und erwarten Unterstützung für Table Fog. Die Wahl dieser Option stellt sicher, daß solche Spiele auf dem Nvidia-Grafikprozessor korrekt laufen
- **Adjust Z-buffer 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 der aktuelle Hardwarekonfiguration entspricht.

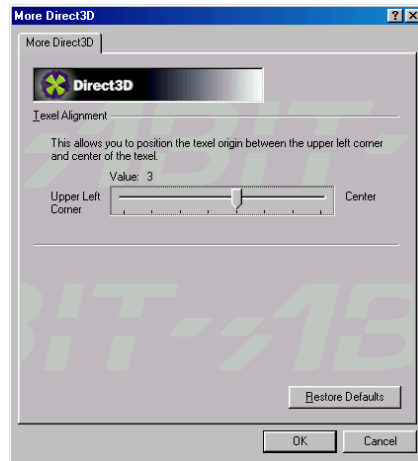


- **Enable alternate depth buffering technique:** Dies ermöglicht eine alternative Technik für Tiefenpuffer und erlaubt der Hardware die Anwendung eines anderen Mechanismus für Tiefenpufferung in 16-Bit-Anwendungsprogrammen. Die Aktivierung dieser Einstellung kann zu qualitativ hochwertiger Wiedergabe von 3D-Bildern führen
- **Display logo when running Direct3D application:** 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.
- **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.
- **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).

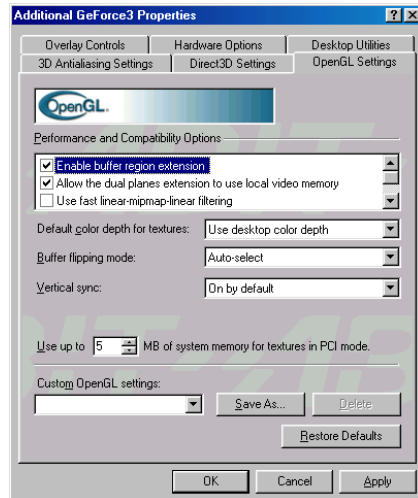
Anmerkung: Die maximale Menge an Systemspeicher, die für Texturspeicherung reserviert werden kann, basiert auf der Menge des physischen RAM, das in Ihrem Computer installiert ist. Je mehr System-RAM, desto höher der Wert, den Sie hier einstellen können. Diese Einstellung gilt nur für PCI-Grafikkarten (oder AGP-Grafikkarten, die im PCI-Kompatibilitätsmodus laufen).
- **Custom Direct3D Settings:** Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder "Tweaks"), die Sie gespeichert haben. Die Wahl eines Elements von der Liste aktiviert die Einstellung. Zum Anwenden der Einstellung wählen Sie "OK" oder "Apply".

More Direct3D:

- 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.

**OpenGL Einstellungen:**

- Enable buffer region extension:** Diese Option erlaubt den Treibern, die OpenGL-Erweiterung **GL_KTX_buffer_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 video memory:** Erlaubt die Verwendung von lokalem Videospeicher, wenn die Erweiterung **GL_KTX_buffer_region** aktiviert ist. Wenn allerdings weniger als 8MB lokaler



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

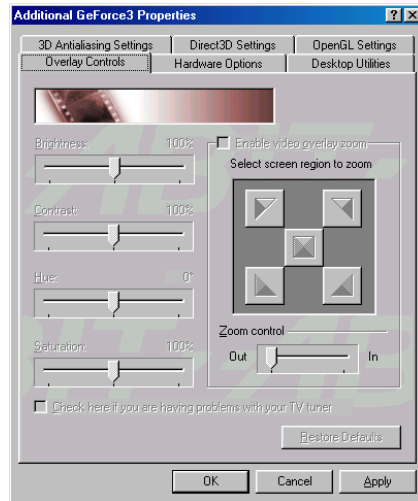
- **Use fast linear-mipmap-linear filtering:** Schnelle lineare Mipmap-Linearfilterung erhöht die Leistung von Anwendungsprogrammen auf Kosten einiger Bildqualität. In einigen Fällen macht sich verringerte Bildqualität nicht bemerkbar, daher können Sie die Extraleistung nutzen, die Ihnen diese Funktion bietet.
- **Enable anisotropic filtering:** Diese Option erlaubt OpenGL die Verwendung anisotropischer Filterung für bessere Bildqualität.
- **Disable support for 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. Mit dieser Option können Sie Unterstützung für diese zusätzlichen 3D-Anweisungen im Treiber deaktivieren. Dies kann sich positiv auf Leistungsvergleiche oder Fehlerbehebung auswirken.
- **Default color depth for texture:** Diese Option legt fest, ob Texturen einer bestimmten Farbtiefe als Voreinstellung OpenGL-Anwendungsprogrammen verwendet werden sollen. *Use desktop color depth* verwendet immer die Textur der Farbtiefe, auf die Ihr Windows-Desktop momentan eingestellt ist. Die Optionen *Always use 16 bpp* und *Always use 32 bpp* erzwingen die Verwendung von Texturen der festgelegten Farbtiefe, ungeachtet der Einstellungen Ihres Desktops.
- **Buffer flipping mode:** Diese Option legt den Buffer-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* deaktiviert Vertical Sync in allen OpenGL-Anwendungsprogrammen. *Off by default* hält Vertical Sync deaktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Aktivierung verlangt. *On by default* hält Vertical Sync aktiviert, bis ein Anwendungsprogramm spezifisch nach seiner Deaktivierung verlangt.
- **Use bis zu “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: 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..

- **Custom OpenGL settings:** Eine Liste der benutzerdefinierten Einstellungen (oder "Tweaks"), die Sie gespeichert haben. Die Wahl eines Elements von der Liste aktiviert die Einstellung. Zum Anwenden der Einstellung wählen Sie "OK" oder "Apply".

Overlay Controls:

- **Select screen region to zoom:** Hiermit können Sie den ausgewählten Bereich des Videowiedergabe-Bildschirms vergrößern und verkleinern.
- **Brightness, Contrast, Hue, Saturation:** 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.
- **Check here when you are having problems with your TV tuner:** Aktivierung dieser Option zwingt die Overlay-Software, Busmastering zu verwenden. Wir empfehlen, diese Option nicht auszuwählen, es sei denn, Sie haben Probleme mit der Videowiedergabe, wie z. B. Bildverzerrungen oder kein Videosignal.
- **Zoom control:** Hiermit können Sie den ausgewählten Bereich des Videowiedergabe-Bildschirms vergrößern und verkleinern.



Hardware Options:

Dieses Register zeigt Information zu den momentanen AGP-Einstellungen in Ihrem Computer.

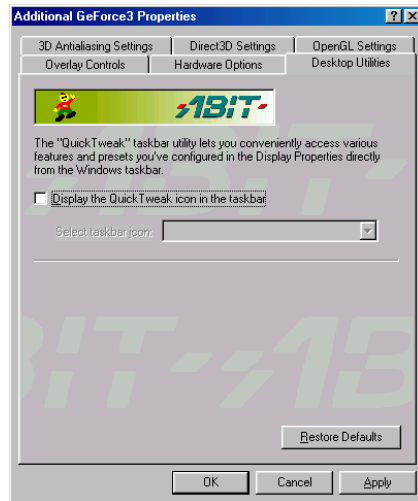
- Manually select your AGP rate:** Mit dieser Option können Sie die vom Grafik-Untersystem verwendete AGP-Rate manuell festlegen. Wenn Sie sich nicht sicher sind, welche AGP-Rate Sie einsetzen sollen, lassen Sie dieses Kästchen entwählt. Das System setzt dann automatisch die optimale AGP-Rate ein.
- AGP Rate:** Bewegen Sie den Schieberegler, um die AGP-Rate für das Grafik-Untersystem manuell einzustellen.



Desktop Utilities:

Mit diesem Register können Sie das NVIDIA QuickTweak Symbol auf die Windows-Task-Leiste setzen.

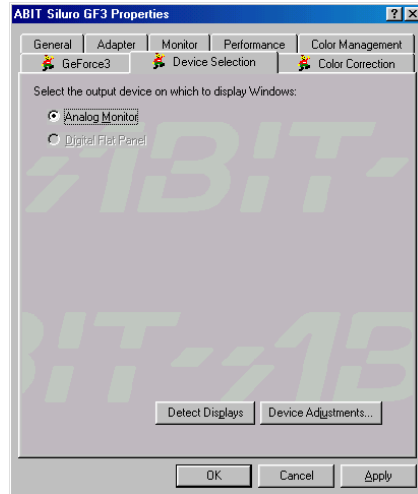
Über dieses Symbol können Sie alle benutzerdefinierten Direct3D-, OpenGL- oder Farbeinstellungen schnell und praktisch in einem Popup-Menü einstellen. Das Menü enthält auch Elemente zur Wiederherstellung von Voreinstellungen und zum Aufrufen des Dialogfelds "Anzeigeeigenschaften".



Device Selection

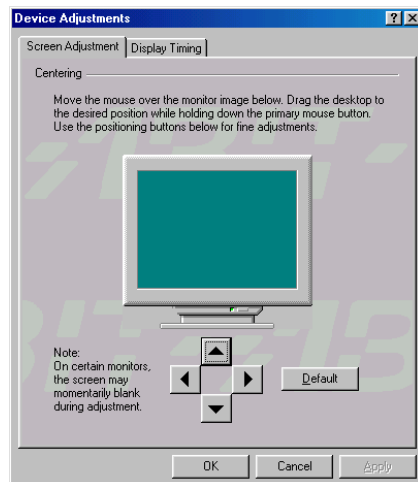
Mit diesem Register können Sie das Anzeigegerät (Monitor, digitaler Flachbildschirm oder Fernsehgerät, je nachdem, welche Geräte Ihre Grafikkarte unterstützt).

Klicken Sie **“Device Adjustments...”**, um ein Fenster aufzurufen, in dem Sie die Einstellungen für das aktive Anzeigegerät festlegen können.



Screen Adjustment:

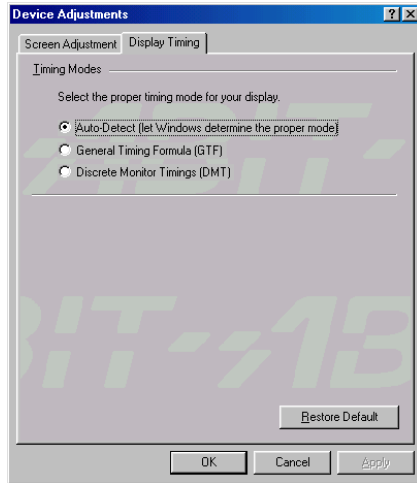
Stellen Sie die Position des Desktops auf Ihrem Monitor mit den Pfeiltasten ein.



Display Timing:

In diesem Register können Sie den Timingmodus Ihres Monitors aussuchen:

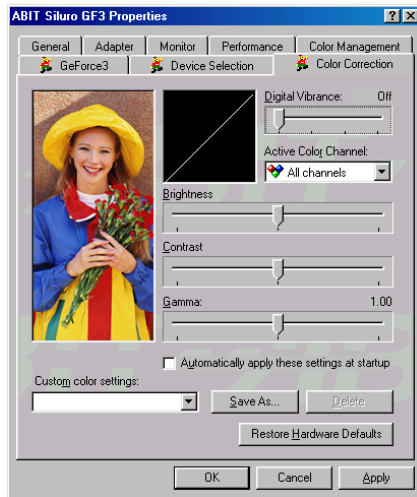
- **Auto-Detect** lässt Windows die korrekte Timing-Information direkt vom Monitor selbst holen. Dies ist die Voreinstellung. Beachten Sie, dass einige ältere Monitoren diese Funktion nicht unterstützen könnten.
- **General Timing Formula (GTF)** ist ein Standard, der von der meisten neuen Hardware verwendet wird.
- **Discrete Monitor Timings (DMT)** ist ein älterer Standard, der immer noch von einiger Hardware angewandt wird. Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Hardware DMT erfordert.



Aktivieren Sie diese Option, wenn Ihre Hardware DMT erfordert.

Color Correction

- **Digital Vibrance:** Digital Vibrance gibt Ihnen mehr Kontrolle über Farbtrennung und Intensität, was zu klareren, helleren Bildern in all Ihren Anwendungen führt.
- **Brightness, Contrast, Gamma:** Mit diesem Schieberegler können Sie die Werte für Helligkeit, Kontrast oder Gamma für den ausgewählten Farbkanal einstellen. Die Farbkorrekturregler helfen Ihnen, Variationen in der Luminanz zwischen einem Quellbild und seiner Wiedergabe auf einem Ausgabegerät auszugleichen. Dies ist nützlich bei der Arbeit mit



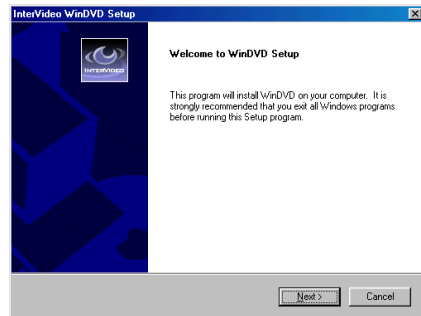
Bildbearbeitungsprogrammen, um akkuratere Farben von Bildern darzustellen (wie z. B. auf Fotos), wenn sie auf Ihrem Monitor angezeigt werden. Auch viele 3D-beschleunigte Spiele können zu dunkel erscheinen. Gleichsames Erhöhen der Helligkeit und/oder des Gammawertes über alle Kanäle hinweg lässt diese Spiele heller erscheinen und macht sie spielbarer.

- **Custom color settings:** Eine Liste der benutzerdefinierten Farbeinstellungen, die Sie gespeichert haben. Die Wahl eines Elements von der Liste aktiviert diese Einstellung.

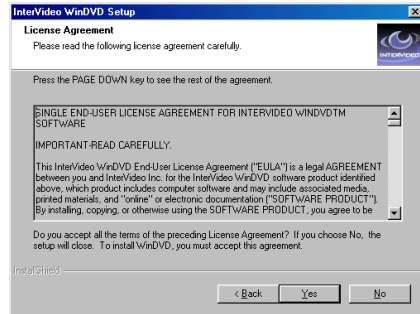
4-2. WinDVD

WinDVD ist ein einfach zu bedienender DVD-Player, der alle Funktionen vereint, die Sie in Standard-DVD-Playern finden, plus einige erweiterte Features wie z. B. volle Unterstützung für VCD 2.0, Präzisions-Videodekodierung sowie eine Reihe von Anwenderoberflächen und Optionen zur Videoanzeige. Sie können DVD-Titel oder Video-CDs abspielen - WinDVD erkennt automatisch die Art der Disc im DVD Laufwerk und wendet die korrekte Wiedergabemethode an.

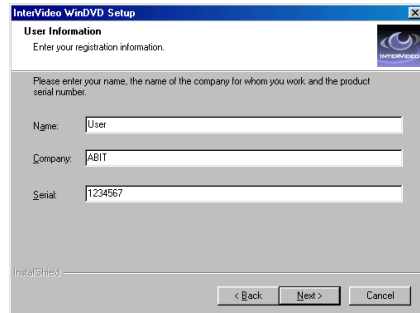
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“WinDVD”**, um die Installation.
2. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



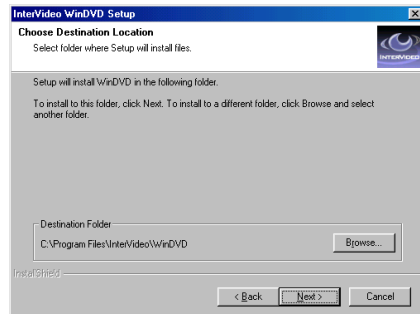
3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



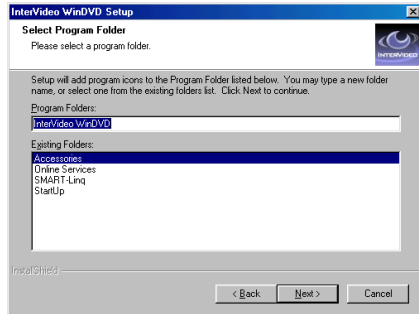
4. Geben Sie Ihren Namen, den Namen Ihrer Firma und die Seriennummer des Produkts ein. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



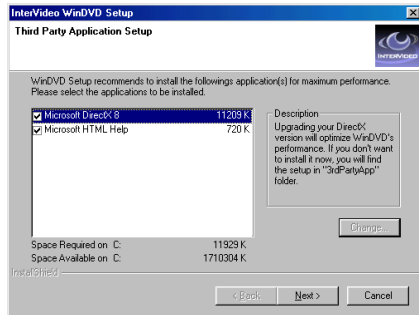
5. Setup installiert WinDVD im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



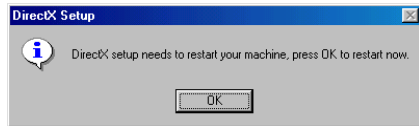
- 6. Geben Sie einen neuen Ordernamen ein oder wählen Sie einen aus der bestehenden Ordnerliste. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



- 7. Wählen Sie die Anwendung, die Sie installieren wollen und klicken dann **“Weiter>”**.



- 8. Nach beendeter Installation werden Sie gebeten, Ihren Computer neu zu starten. Klicken Sie **“OK”**, um die Installation fertigzustellen.



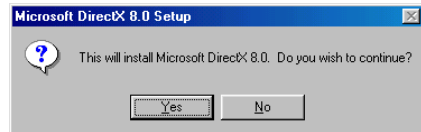
4-3. DirectX

Für beste Spieleleistung schlagen wir Ihnen vor, die neuesten DirectX-Treiber zu installieren. Einige neuere Spiele werden Sie auch bitten, die DirectX-Treiber zu installieren, bevor Sie mit dem Spielen beginnen können.

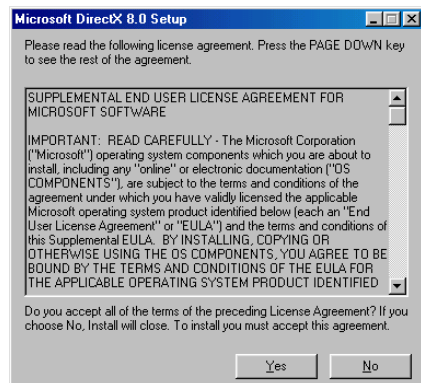
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“DirectX”**, um die Installation.



2. Klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



3. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



4. Nach beendeter Installation werden Sie gebeten, Ihren Computer neu zu starten. Klicken Sie **“OK”**, um die Installation fertigzustellen.

Anmerkung: Einige für ältere DirectX-Versionen geschriebene Spiele könnten unter DirectX 8.0 nicht korrekt laufen. Bitte achten Sie vor der Installation darauf, dass Ihre Anwendung DirectX 8.0 unterstützt. Beachten Sie auch bitte, dass DirectX 8.0 nicht auf normale Weise deinstalliert werden kann.

4-4. Graphic Max

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 Grafikprozessor und Grafikspeicher beschädigen können. Bitte lesen Sie sich das Folgende sorgfältig durch, bevor Sie ABIT Graphic Max anwenden!

Wichtige Warnung

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.

ABIT empfiehlt keine Übertaktungseinstellungen für Ihre Hardware. Übertaktung kann zu Überhitzung führen, was wiederum Chip beschädigen kann

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

Dieses Hilfsprogramm ist zur Feineinstellung Ihrer Grafikkarte gedacht, um maximale Systemstabilität zu erlangen. Es ist nur für Windows[®]98/ME konzipiert

Wählen Sie "Start → Programme → ABIT → Graphic Max" um GraphicMax aufzurufen.

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 Abgesicherten Modus Wiederherstellung" aus, um die vorhergehenden Einstellungen zu löschen.

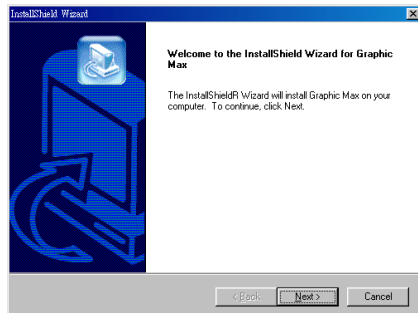
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“VGA Utility”**, um die Installation.



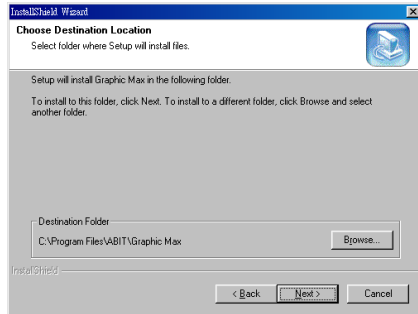
2. Klicken Sie **“Graphic Max”**.



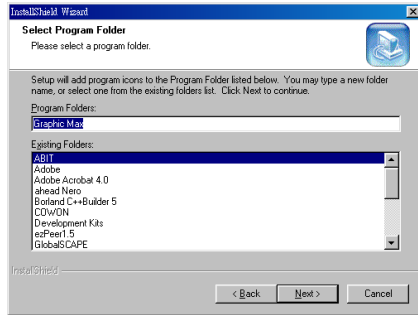
3. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



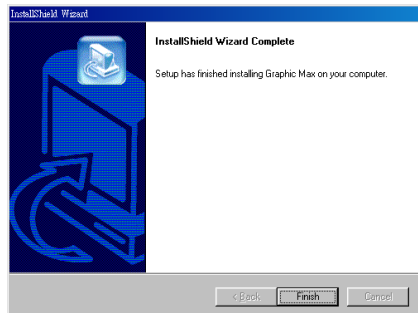
4. Setup installiert Graphic Max im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



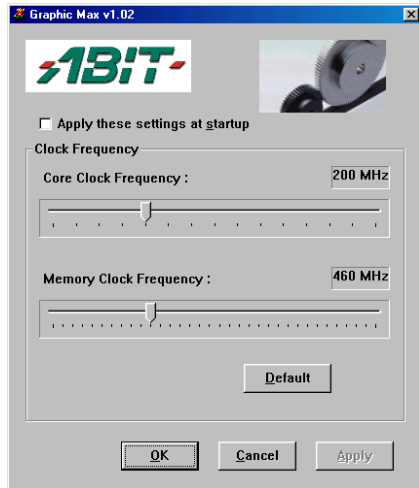
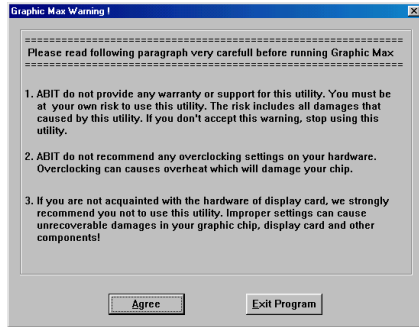
5. Geben Sie einen neuen Ordnernamen ein oder wählen Sie einen aus der bestehenden Ordnerliste. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



6. Klicken Sie **“Beenden”**, um das Setup abzuschließen.



7. Wählen Sie “Start → Programme → ABIT → Graphic Max”, um Graphic Max aufzurufen.
8. 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.
9. Wenn der Graphic Max Bildschirm erscheint, können Sie mit den beiden Schiebereglern die “**Core Clock Frequency**” (Kerntaktfrequenz) und die “**Memory Clock Frequency**” (Speichertaktfrequenz) einstellen. Bitte stellen Sie diese Werte sehr sorgfältig ein.



4-5. 3Deep Color

3Deep Color ist ein Software-Hilfsprogramm zur Korrektur von Beleuchtung, Schattierung und Farben für all Ihre 2D- und 3D-Spiele. Es sorgt für realistischere Grafiken und bessere Effekte, plus einen “see first, shoot first”-Vorteil gegenüber Ihren Onlinegegnern. Endlich können Sie Ihre Hände von Ihren Monitorreglern nehmen und dorthin tun, wo sie hingehören – auf den warmen Abzug Ihres Raketenwerfers.

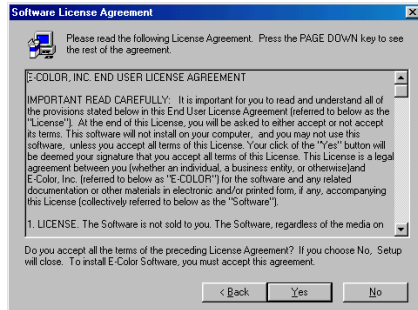
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf “VGA Utility”, um die Installation.
2. Klicken Sie “3Deep Color”.



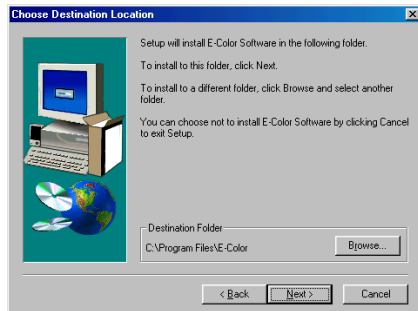
- Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



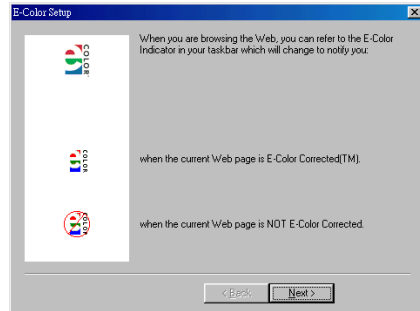
- Lesen Sie die Lizenzübereinkunft. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



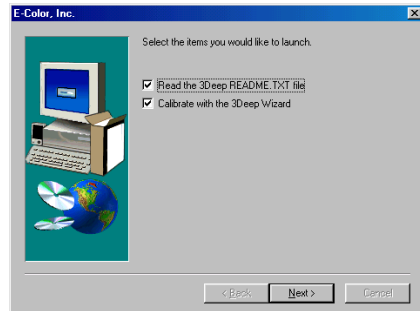
- Setup installiert E-Color im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



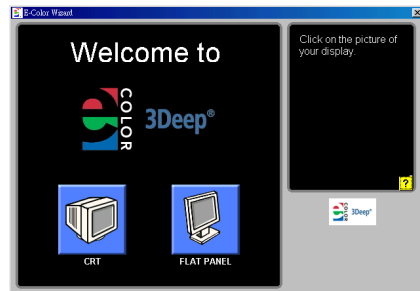
6. Klicken Sie **“Weiter>”**.



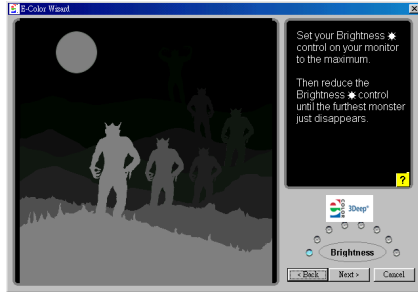
7. Klicken Sie **“Weiter>”**.



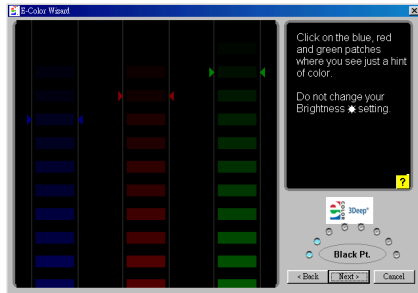
8. Der 3Deep Color-Wizard erscheint. Klicken Sie das Bild Ihres Anzeigergeräts (CRT oder Flachbildschirm).



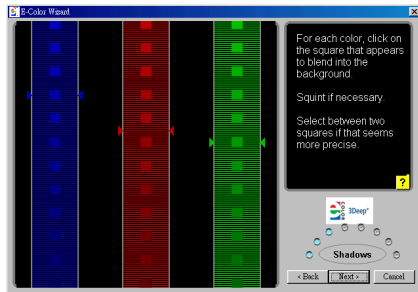
- 9. Drehen Sie die Helligkeit Ihres Monitors ganz auf und reduzieren dann die Helligkeit, bis das am weiteste entfernte Monster verschwindet.



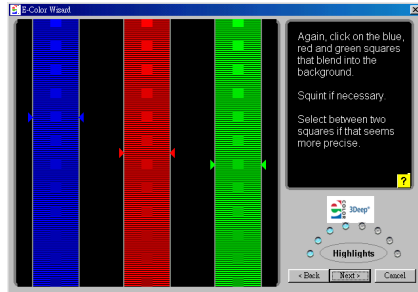
- 10. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Rechtecke, auf denen Sie gerade noch etwas Farbe erkennen können. Ändern Sie die Monitorhelligkeit jetzt noch nicht.



- 11. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Quadrate, die in den Hintergrund erscheinen.



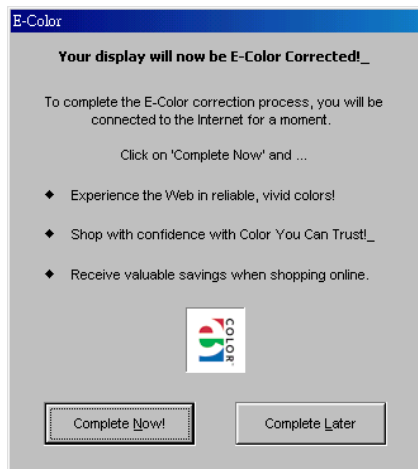
12. Klicken Sie auf die blauen, roten und grünen Quadrate, die in den Hintergrund eingeblendet erscheinen.



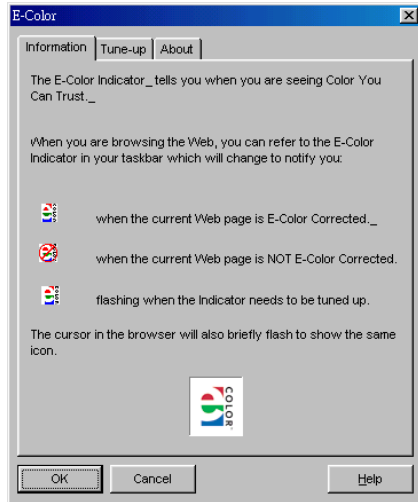
13. Klicken Sie “Beenden”, um das Setup von 3Deep Color zu beenden.



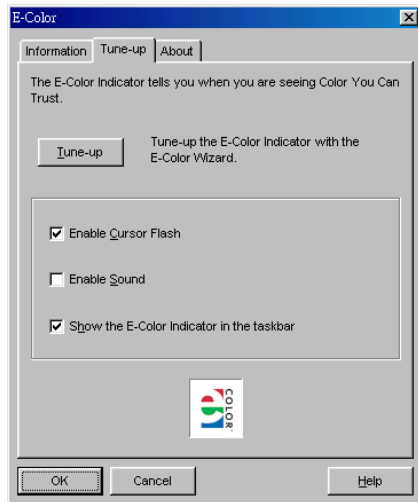
14. Klicken Sie “Complete Now!”, um True Internet Color einzurichten.



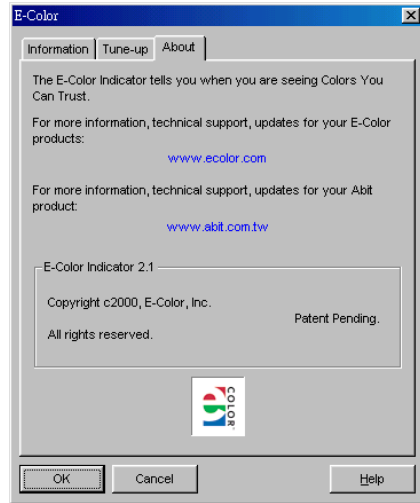
- 15. Dieses Register erklärt die Bedeutung der einzelnen Symbole und erscheint in der Task-Leiste.



- 16. Stellen Sie Internet Color in diesem Register ein.



17. Dieses Register zeigt Ihnen die Website von E-Color und die Version von True Internet Color.



4-6. VideoView

VideoView ist eine Anwendung zur Erfassung von Videobildern (mit oder ohne Ton) von an Ihr System angeschlossenen Videogeräten.

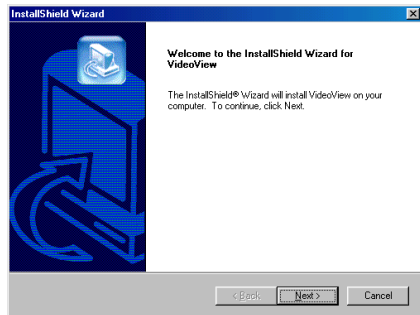
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“VGA Utility”**, um die Installation.



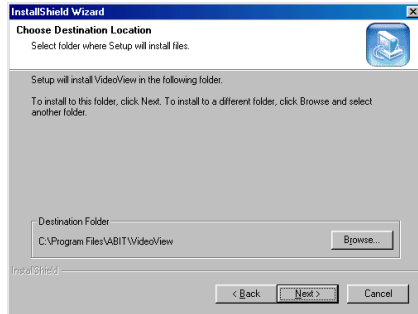
2. Klicken Sie **“VideoView”**.



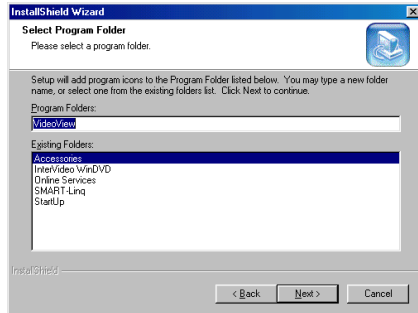
3. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



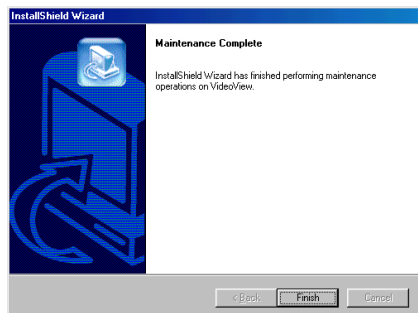
4. Setup installiert VideoView im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



5. Geben Sie einen neuen Ordernamen ein oder wählen Sie einen aus der bestehenden Ordnerliste. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



6. Klicken Sie **“Beenden”**, um das Setup abzuschließen.



4-7. Cool 3D

Ulead Cool 3D ist ein Programm, welches Ihnen Tools und Animationseffekte bietet, mit denen Sie phantastische Standbilder und animierte Titel erstellen können.

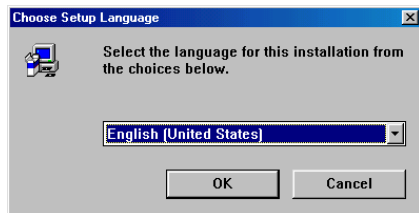
1. Starten Sie Windows. Legen Sie die Siluro GF3 Vio-Installations-CD ins CD-ROM-Laufwerk, und das Programm sollte automatisch ausgeführt werden. Wenn nicht, können Sie auf der CD die ausführbare Datei aus dem Hauptverzeichnis dieser CD suchen. Nach ihrer Ausführung erscheint der Setup-Bildschirm. Klicken Sie auf **“VGA Utility”**, um die Installation.



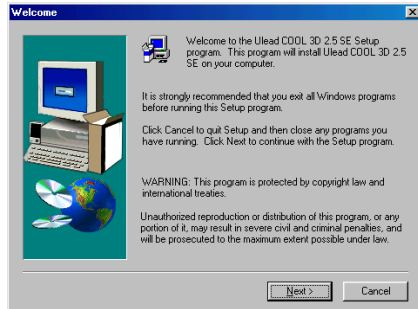
2. Klicken Sie **“Cool 3D”**.



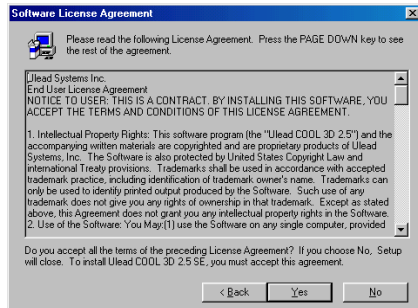
3. Wählen Sie die Sprache für diese Installation. Klicken Sie **“OK”**, um fortzufahren.



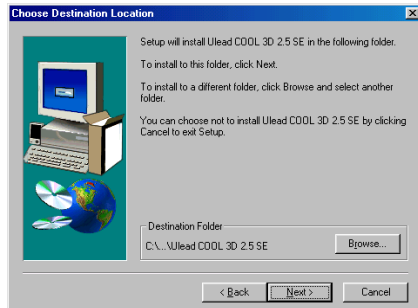
4. Der Willkommensbildschirm erscheint, klicken Sie **“Weiter>”**, um die Installation zu starten.



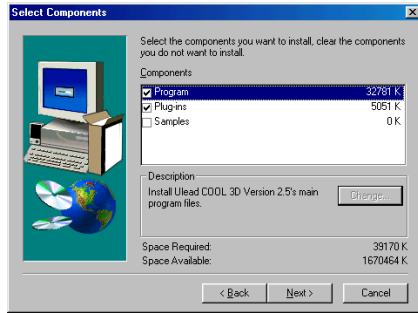
5. Lesen Sie die Lizenzvereinbarung. Klicken Sie **“Ja”**, um fortzufahren.



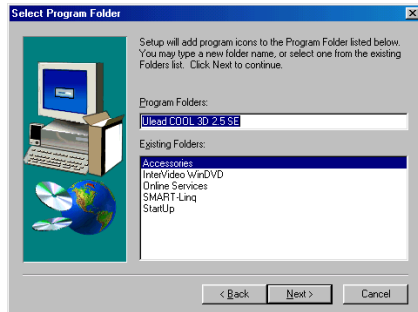
6. Setup installiert Ulead Cool 3D 2.5 SE im folgenden Ordner. Zur Installation in diesem Ordner klicken Sie **“Weiter>”**. Zur Installation in einem anderen Ordner klicken Sie **“Browse...”** und wählen einen anderen Ordner.



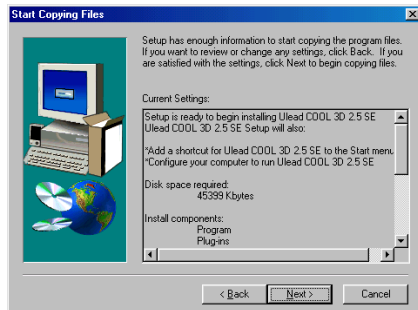
7. Wählen Sie die Komponenten, die Sie installieren möchten, oder entwählen Sie die Komponenten, die Sie installieren wollen. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



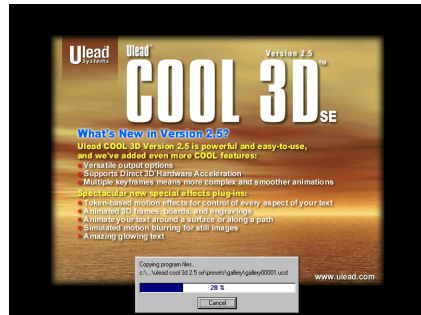
8. Setup fügt Programmsymbole an den unten angezeigten Programmordner. Sie können einen neuen Ordnernamen eingeben oder einen aus der bestehenden Ordnerliste auswählen. Klicken Sie **“Weiter>”**, um fortzufahren.



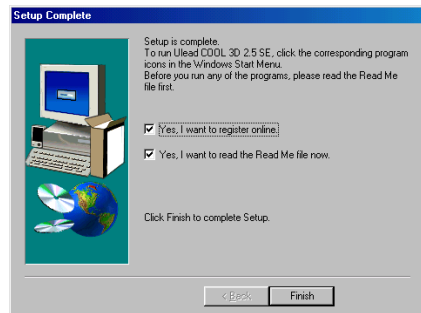
9. Klicken Sie **“Weiter>”**, um mit dem Kopieren der Dateien zu beginnen.



10. Der Bildschirm zeigt den Prozentsatz den des Installationsfortschritts.



11. Klicken Sie “Beenden”, um das Setup abzuschließen.



4-8. Symbol auf der Anzeigeleiste

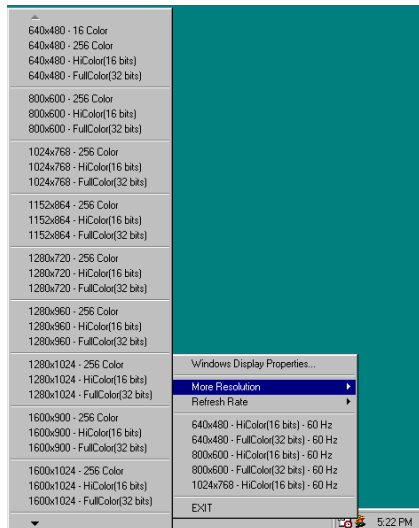
Nach der Installation der Anzeigetreiber finden Sie ein Anzeigeleiste Symbol im Statusbereich der Task-Leiste. Klicken oder Rechtsklicken dieses Symbols öffnet die Anzeigeleiste, eine Verknüpfung zu Funktionen dieses Grafikbeschleunigers.

*Anmerkung: Neben Klicken und Rechtsklicken dieses Anzeigeleisten-Symbols können Sie die Anzeigeeigenschaften auch durch Rechtsklicken im Windows-Desktopbereich aufrufen. Klicken Sie **Eigenschaften** → **Einstellungen** → **Erweitert** und klicken dann das entsprechende Register, um Ihre Anzeigeeinstellungen zu ändern.*

1. Rechtsklicken Sie dieses Anzeigeleisten-Symbol im Statusbereich der Task-Leiste.

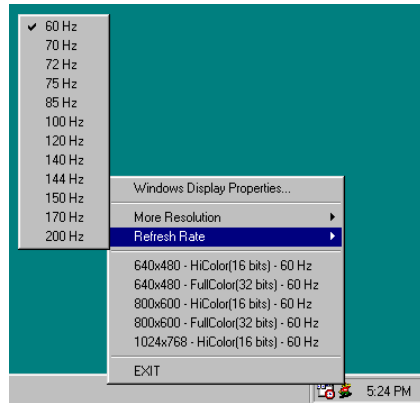


2. Ein Menü erscheint. Bewegen Sie den Cursor auf “**More Resolution**”, um die Tabelle mit allen Auflösungen zu sehen. Hier können Sie die gewünschte Anzeigeauflösung direkt auswählen.



3. Wenn Sie die Wiederholrate der Grafikkarte ändern möchten, bewegen Sie den Cursor auf **“Refresh Rate”**. Hier können Sie die gewünschte Wiederholrate direkt auswählen.

Anmerkung: Achten Sie darauf, dass Ihr Monitor die gewählte Wiederholrate unterstützt; ansonsten könnte er nicht korrekt funktionieren. Bitte schauen Sie im Handbuch Ihres Monitor nach detaillierten technische Daten.



4. Klicken Sie **“Windows Anzeigeeigenschaften...”**, um mit der Einrichtung der Anzeigeeigenschaften zu beginnen.
5. Wählen Sie **“Beenden”**, um dieses Programm zu verlassen.

4-9. BIOS Flashing Hilfsprogramm

Sie können die neuesten Treiber und oder BIOS-Dateien für Siluro GF3 Vio bei Ihrem Händler erhalten oder sie direkt von unserer Website unter <http://www.abit.com.tw> herunterladen.

Anmerkung: Wenn Sie mit dem Flash-Hilfsprogramm das BIOS aktualisieren, wird der Bildschirm für ca. 10 Sekunden schwarz. Dies ist normal, keine Fehlfunktion. Starten Sie Ihren Computer während dieses Vorgangs nicht neu, ansonsten kann die Aktualisierung fehlschlagen.

1. Starten Sie Ihren Computer unter DOS oder öffnen ein Windows® 95/98-Fenster mit dem DOS-Prompt.
2. Legen Sie die Installations-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Kopieren Sie DOS4GW.EXE und NVFLASH.EXE vom Pfad D:\NVFLASH aus in ein neues Verzeichnis. (D: bezeichnet den CD-ROM-Laufwerksbuchstaben)
4. Kopieren Sie die neue BIOS-Binärdatei in das neue Verzeichnis.
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 Eingabetaste. Das Programm beginnt mit der Aktualisierung des BIOS Ihrer Grafikkarte.
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 v3.18 gedacht und hier für Ihre Referenz aufgeführt.

Befehlsliste für NVIDIA Flash ROM Hilfsprogramm v03.18:

Anwendungsbeispiel: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

- f<Dateiname> Flasht das ROM mit <Dateiname> und führt dann Vergleich und ~CRC32 aus.
- <Dateiname> Wie -f, aber erzwingt Bestätigung.
- 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.
- u Keine Pause, wenn ROM-Datei & Chip PCI Subsystem ID 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<deviceid> Erzwingt einen bestimmten Geräteindex.
- i<instance> Erzwingt eine bestimmte Geräteinstanz (verwendet mit -g).
- ? Zeigt Hilfe (dieser Bildschirm)
- s# Stillegrad:
 - Voreinstellung Alle Fortschrittsmeldungen, alle Piepstöne.
 - #=1 Keine Fortschrittsmeldungen, keine Piepstöne.
 - #=2 Keine Fortschrittsmeldungen, keine Fortschritts-Piepstöne.
 - #=3 Keine Fortschrittsmeldungen.
 - #=4 Keine Fortschritts-Piepstöne.
 - #=5 Keine Piepstöne.

NVFLASH unterstützt diese EEPROMs:

| | | | | | | |
|-------|--------------|--------|---------------|------------|----------|-----------------|
| SST | 29EE512 | 64Kx8 | 5.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(BF,5D) |
| SST | 29LE/VE512 | 64Kx8 | 2.9,2.7V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(BF,3D) |
| SST | 29EE010 | 128Kx8 | 5.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(BF,07) |
| SST | 29LE/VE010 | 128Kx8 | 2.9,2.7V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(BF,08) |
| SST | 39VF512 | 64Kx8 | 2.7-3.6V, | 1B page, | 4k blk, | Man,Dev=(BF,D4) |
| SST | 39VF010 | 128Kx8 | 2.7-3.6V, | 1B page, | 4k blk, | Man,Dev=(BF,D5) |
| SST | 39SF010 | 128Kx8 | 5.0V, | 1B page, | 4k blk, | Man,Dev=(BF,B5) |
| SST | 29EE020 | 256Kx8 | 5.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(BF,10) |
| SST | 29LE/VE020 | 256Kx8 | 2.9,2.7V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(BF,12) |
| SST | 39VF020 | 256Kx8 | 2.7-3.6V, | 1B page, | 4k blk, | Man,Dev=(BF,D6) |
| Atmel | 29C512 | 64Kx8 | 5.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,5D) |
| Atmel | 29C010A | 128Kx8 | 5.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,D5) |
| Atmel | 29LV512 | 64Kx8 | 3.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,3D) |
| Atmel | 29LV/BV010A | 128Kx8 | 3.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,35) |
| Atmel | 49F512 | 64Kx8 | 5.0,3.0,2.7V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,03) |
| Atmel | 49F001 | 128Kx8 | 5.0V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,05) |
| Atmel | 49F001T | 128Kx8 | 5.0V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,04) |
| Atmel | 49F010 | 128Kx8 | 5.0V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,87) |
| Atmel | 49(H)BV/LV01 | 128Kx8 | 2.7-3.6V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,17) |
| Atmel | 49LV_BV002 | 256Kx8 | 3.0,2.7V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,07) |
| Atmel | 49LV_BV002T | 256Kx8 | 3.0,2.7V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,07) |
| Atmel | 49F_LV_BV020 | 256Kx8 | 5.0,3.0,2.7V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,0B) |
| Atmel | 29F_LV_BV020 | 256Kx8 | 5.0,3.0,2.7V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(1F,BA) |
| AMD | 29LV010 | 128Kx8 | 2.7vV, | 1B page, | 16k blk, | Man,Dev=(01,6E) |
| AMD | 29LV001T | 128Kx8 | 2.7vV, | 1B page, | 16k blk, | Man,Dev=(01,ED) |
| AMD | 29LV001B | 128Kx8 | 2.7vV, | 1B page, | 16k blk, | Man,Dev=(01,6D) |
| MX | 29F001T | 128Kx8 | 5.0V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(C2,18) |
| MX | 29F001B | 128Kx8 | 5.0V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(C2,19) |
| ST | M29W512B | 64Kx8 | 2.7-3.6V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(20,27) |
| WBond | W29EE512 | 64Kx8 | 5.0V, | 128B page, | 0k blk, | Man,Dev=(DA,C8) |
| PMC | 39LV512R | 64Kx8 | 3.0-3.6V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(9D,1B) |
| PMC | 39LV010R | 128Kx8 | 3.0-3.6V, | 1B page, | 0k blk, | Man,Dev=(9D,1C) |
| PMC | 29F002 | 256Kx8 | 3.0-3.6V, | 1B page, | 4k blk, | Man,Dev=(9D,1D) |



Anhang A. Technische Unterstützung

(Von unserer Webseite) <http://www.abit.com.tw>

(In den USA) <http://www.abit-usa.com>

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

Vielen Dank für den Kauf eines ABIT-Produkts. Der Verkauf jeglicher ABIT-Produkten erfolgt nur über Verteiler, Händler und Systemintegrierer. Es gibt keinen Direktverkauf an Kunden. Bevor Sie unser Abteilung für technische Unterstützung eine Email schicken, sollten Sie sich zuerst an Ihren Händler oder Integrierer wenden. Sie sollten wissen, wie das Problem zu lösen ist. Die Qualität des Service ist für Sie auch ein guter Anhaltspunkt für zukünftige Käufe.

Wir freuen uns über jeden Kunden und möchten Ihnen den bestmöglichen Service bieten. Schnellster Kundenservice ist unsere höchste Priorität. Da uns jedoch viele Telefonanrufe und zahlreiche Emails aus aller Welt erreichen, ist es uns momentan unmöglich, auf jede einzelne Frage zu antworten. Deshalb ist es sehr wahrscheinlich, dass Sie uns eine Email schicken, die nicht beantwortet wird.

Wir haben viele Test bezüglich der Kompatibilität und Verlässlichkeit unser Produkte durchgeführt, um beste Qualität und Kompatibilität sicherzustellen. Bitte verstehen Sie unsere Situation und **wenden sich im Problemfall immer zuerst an den Händler, der Ihnen das Produkt verkauft hat.**

Führen Sie die folgenden Schritte durch, bevor Sie sich an uns wenden, um den Service zu beschleunigen. Mit ihrer Hilfe können wir unserer Bestrebung nachkommen, **der größtmöglichen Zahl ABIT-Kunden den bestmöglichen Service zu bieten.**

- 1. Überprüfen Sie das Handbuch.** Es hört sich vielleicht einfach an, doch wir haben beim Erstellen eines gutgeschriebenen und gründlichen Handbuchs keine Mühen gescheut. Es enthält viele Informationen, die nicht nur Motherboards betreffen. Das CD-ROM, die zusammen mit Ihrem Board geliefert wird, enthält sowohl das Handbuch, als auch Treiber. Gehen Sie zum Downloadbereich unserer Webseite, falls Sie weder Handbuch noch CD-ROM haben oder benutzen unseren FTP-Server bei: <http://www.abit.com.tw/download/index.htm>
- 2. Laden Sie sich die neueste BIOS-Version, Software oder Treiber herunter.** Bitte gehen Sie zum Downloadbereich unserer Webseite und überprüfen, ob Sie über die neueste BIOS-Version verfügen. Neue BIOS-Versionen werden in periodischen Zeitabständen entwickelt, um Fehler oder Inkompatibilitätsprobleme zu beheben. **Versichern Sie sich ebenso, dass Sie über die neuesten Treiber Ihrer Zusatzkarten verfügen!**

3. **Lesen Sie die ABIT-Einführung in technische Begriffe und die FAQs auf unserer Webseite.** Wir versuchen die FAQs zu erweitern, um Ihren Informationsgehalt und Ihre Nützlichkeit zu steigern. Wir sind für jeden Vorschlag dankbar. Lesen Sie unsere HOT FAQ zu aktuellen Themen!
4. **Internet Newsgroups.** Die Newsgroups sind eine große Informationsquelle und viele Teilnehmer können Hilfe anbieten. Die ABIT-Newsgroup alt.comp.periphs.mainboard.abit stellt ein ideales öffentliches Forum zum Austausch von Informationen und Erfahrungen in Bezug auf ABIT-Produkte dar. Sehr oft wurden Ihre Fragen bereits in der Newsgroup beantwortet. Sie ist eine öffentliche Newsgroup und für offene Diskussionen vorbehalten. Besuchen Sie auch eine der folgenden populären 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. **Wenden Sie sich an Ihren Händler.** Ihr ABIT-Vertragshändler sollte Ihr technisches Problem am schnellsten lösen können. Wir vertreiben unsere Produkte über Verteiler, die weiter an Händler und Geschäfte verkaufen. Ihr Händler sollte mit Ihrer Systemkonfiguration sehr vertraut sein. Er wird Ihr Problem sicher effizienter lösen können als wir. Ihr Händler sieht Sie als wichtigen Kunden und potentiellen Käufer weiterer Produkte an, der eventuell sogar noch für Mundpropaganda sorgt. Der Händler hat Ihnen das System verkauft und sollte am besten mit Ihrem Problem umgehen können. Er sollte akzeptable Rückgabe- und Rückzahlungskonditionen anbieten. Die Qualität des Service ist für Sie auch ein guter Anhaltspunkt für zukünftige Käufe.
6. **Wenden Sie sich an ABIT.** Wenn Sie der Meinung sind, dass Sie sich direkt an ABIT wenden müssen, können Sie unserer Abteilung für technische Unterstützung eine Email schicken. Wenden Sie sich bitte an das am Nächsten gelegene Serviceteam. Es ist vertrauter mit den örtlichen Bedingungen und Problemen und hat einen besseren Einblick auf Produkt- und Serviceangebot des jeweiligen Händlers. Aus Gründen der enormen Anzahl täglicher Emails und der damit verbundenen Problemerkennung können wir nicht jede Email beantworten. Bitte verstehen Sie, dass wir unsere Produkte über Verteilerkanäle verkaufen und nicht über die Mittel verfügen, uns um jeden Kunden zu kümmern. Trotzdem versuchen wir, jedem Kunden bestmöglich zu helfen. Beachten Sie außerdem, dass der Großteil unseres Servicepersonals Englisch als Zweitsprache spricht. Sie haben bessere Aussichten auf sofortige Lösung Ihres Problems, wenn Ihre Frage sofort verstanden wird. Bitte verwenden Sie sehr einfache und präzise Wörter, die Ihr Problem klar beschreiben. Vermeiden Sie blumige Wörter und schweifen nicht vom Thema ab. Geben Sie immer Ihre Systemkomponenten an. Die Kontaktinformationen unser Zweigstellen lauten:

Bitte wenden Sie sich in den USA und in Südamerika an:

ABIT Computer (USA) Corporation
46808 Lakeview Blvd.
Fremont, California 94538 U.S.A.
sales@abit-usa.com
technical@abit-usa.com
Tel: 1-510-623-0500
Fax: 1-510-623-1092

In England und Irland:

ABIT Computer Corporation Ltd.
Unit 3, 24-26 Boulton Road
Stevenage, Herts SG1 4QX, UK
abituksales@compuserve.com
abitektech@compuserve.com
Tel: 44-1438-228888
Fax: 44-1438-226333

In Deutschland und Beneluxländern (Belgien, Holland, Luxemburg):

AMOR Computer B.V. (ABIT's Europahauptstelle)
Van Coehoornstraat 7,
5916 PH Venlo, Niederlande
sales@abit.nl
technical@abit.nl
Tel: 31-77-3204428
Fax: 31-77-3204420

Für alle anderen hier nicht aufgeführten Gegenden:

Zentrale Taiwan


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


ABIT Computer Corporation

3F-7, No. 79, Sec. 1, Hsin Tai Wu Rd.
Hsi Chi, Taipei Hsien, Taiwan
sales@abit.com.tw
market@abit.com.tw
technical@abit.com.tw
Tel: 886-2-2698-1888
Fax: 886-2-2698-1811


7. **RMA-Service.** Wenn Ihr System abrupt stoppt, Sie aber kürzlich keine neue Hardware oder neue Software installiert haben, liegt das Problem wahrscheinlich an einer defekten Komponente. Bitte wenden Sie sich an den Händler, von dem Sie das Produkt erworben haben. Er sollte Ihnen RMA-Service anbieten können.
8. **Setzen Sie ABIT von Inkompatibilitätsproblemen in Kenntnis.** Da wir täglich eine enorme Anzahl an Emails erhalten, sind wir gezwungen, Emails mit bestimmten Themen anderen vorzuziehen. Aus diesem Grund wird Emails bezüglich Inkompatibilitätsproblemen, denen detaillierte Informationen über die Systemkonfiguration und Fehlersymptome beigefügt sind, größte Bedeutung zugestanden. Wie bedauern, dass wir andere Fragen nicht direkt beantworten können. Wahrscheinlich erscheinen Ihre Fragen in der Newsgroup, so dass eine große Anzahl von Anwendern von den Informationen profitieren kann. Bitte besuchen Sie die Newsgroup von Zeit zu Zeit.
9. **Wie Sie technische Hilfe finden:** 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 Information 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. Die mit einem Sternchen "*" gekennzeichnete Information auf dem Formblatt für technische Hilfe ist erforderlich.

 **Technical Support-Formblatt**

 **Firmenname:**

 **Telefonnummer:**

 **Kontaktperson:**

 **Faxnummer:**

 **Email-Adresse:**

| | | | |
|---|------------|------------------------------------|---|
| Bezeichnung | * | Software und Treiberversion | * |
| Motherboard-Hersteller, Modellname und Chipsatztyp | * | | * |
| Typ des Betriebssystems | * | | * |
| | | | |
| Bez. der 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 | | | |
| System-Speichergröße (SDRAM) | * | | |
| Zusatzkarten | * | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Beschreibung des Problems:



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