

---

---

## 版權及保證注意事項

---

本手冊受到國際版權法律的保護，本公司（陞技電腦股份有限公司）將保留所有權利，未經本公司書面同意，不得擅自複製、傳送、改編本手冊的內容。未經授權而使用本手冊之相關資料，會導致民事訴訟或刑事處分。

本公司若對使用手冊內容進行修改，恕不另行通知使用者。內容如有謬誤，懇請見諒，本公司恕不負責。

本公司恕不對手冊品質、精確性及適用性進行保證。因本手冊內容謬誤所引起的損害，無論是直接或間接損失，無論是單一或連續事件，本公司將不負任何責任，且不提供補償。

本手冊內容所出現的所有商標及產品名稱，其版權均為該合法註冊公司所有。

手冊內容將會因需要而更新，您可隨時至我們的網站下載最新版本的使用手冊，我們的網址為：  
<http://www.abit.com.tw/>

如果是因為您設定及使用不當而造成本產品損壞或是功能失常的話，我們將不提供任何保證服務。

---

---

---

---

---

---

# SILURO™ MX200/MX400/T200/T400

## 圖形加速卡

### 目錄

---

<b>第 1 章 簡介</b> .....	<b>1-1</b>
1-1. 特性.....	1-1
1-2. MX200/T200 規格.....	1-2
1-3. MX400/T400 規格.....	1-3
1-4. 功能與優點.....	1-4
1-5. 配置圖.....	1-5
<b>第 2 章 硬體設定</b> .....	<b>2-1</b>
2-1. 卡片安裝.....	2-1
2-2. VGA 輸出連接.....	2-2
2-3. TV 輸出連接（僅適用於 T200/T400）.....	2-2
2-4. VGA 與電視輸出連接（僅適用於 T200/T400）.....	2-3
<b>第 3 章 軟體設定</b> .....	<b>3-1</b>
3-1. 安裝 WINDOWS® 98 顯示驅動程式.....	3-1
3-2. 安裝 WINDOWS® 2000 顯示驅動程式.....	3-5
3-3. 安裝 WINDVD™ 2000.....	3-8
3-4. 安裝 DIRECTX.....	3-10
<b>第 4 章 公用程式設定</b> .....	<b>4-1</b>
4-1. 在 WINDOWS® 98 SE 中設定顯示內容.....	4-1
4-2. 在 WINDOWS® 2000 中設定顯示內容.....	4-9
4-3. GRAPHIC MAX.....	4-17
4-4. 3DEEP COLOR.....	4-19
4-5. 顯示列圖示.....	4-23
4-6. BIOS 快閃公用程式.....	4-24
<b>附錄 A. 顯示模式表</b>	
<b>附錄 B. 產品常見問答集</b>	
<b>附錄 C. 如何獲得技術支援</b>	



---

# 第 1 章 簡介

---

## 1-1. 特性

---

SILURO GF2 MX 系列圖形加速卡為您提供了威力強大的 3D 加速功能，並針對遊戲提供了最先進的 Direct3D/OpenGL 加速解決方案，另外還有專業的 2D/3D CAD/CAM 應用及 3D 繪圖應用功能。

SILURO GF2 MX 系列的技術使用了「數位震動控制」(Digital Vibrance Control, DVC) 功能，其可為所有的 2D、3D 與影像解決方案提供更清晰、更明亮的影像。SILURO 家族也將 first shading GPU 併入了全新的 Nvidia Shading Rasterizer (NSR) 及「高解析影像處理器」(High Definition Video Processor, HDVP)。GF2 MX 系列合併了基礎的新式 per-pixel shading 處理器，將互動式內容的影像品質提高到了前所未見的程度。四種全新的 rasterization pipelines 中，目前每一種都可以以 32 位元色的標準，每個圖素處理兩種材質。

SILURO 的第二代變形及光線架構目前可以每秒提供 2 千萬個以上的三角形，使影像呈現更為真實。整合過的 HDVP 支援在特定數據片段速率底下的所有 ATSC 解析度，包括 720p 在內。SILURO GF2 MX 系列還整合了高效能的 MPEG-2 軟體解碼器及數位電視接收器，所能提供之 HDTV 播放解析度品質相當高。SILURO GF2 MX 系列還提供了開創性的全新應用方式，例如 HD time-shifting 及數位 VCR 播放功能。

SILURO GF2 MX 系列圖形加速卡是 DX7 硬體的最完整建置裝置，其符合主流 PC 圖形之所有需求，包括 Microsoft 的 PC00、PC99 及 PC99a 之創新規格在內。

再加上其他例如 3Deep 之類的創新功能，並搭售了 WinDVD 之後，SILURO GF2 MX 系列圖形加速卡將可滿足您對圖形的所有需求。最新的 SILURO GF2 MX 系列所提供的是業界最快速的 Direct 3D 及 OpenGL 加速，再加上經整合之 VGA/2D/3D 與高解析度影像，從 3D 遊戲到 HDTV、DVD、數位創作、編輯到網際網路瀏覽，SILURO GF2 MX 系列都能夠提供更廣的應用。

SILURO GF2 MX 系列圖形加速卡目前擁有四種不同的卡型：

<b>SILURO MX200</b>	<b>32MB SDRAM</b>
<b>SILURO T200</b>	<b>32MB SDRAM + TV-Out</b>
<b>SILURO MX400</b>	<b>64MB SDRAM</b>
<b>SILURO T400</b>	<b>64MB SDRAM + TV-Out</b>

---

## 1-2. MX200/T200 規格

---

### 1. NVIDIA GeForce2 MX200 2D 及 3D 圖形加速卡

- 晶片組：NVIDIA GeForce 2 MX200
- 配備 NVIDIA 256 位元高效能 2D 及 3D 加速卡引擎
- 支援 AGP 2X /4X，AGP texturing，支援快速寫入
- 整合 350MHz RAMDAC，解析度最高可達 2048 x 1536 @75Hz
- 配備可以 166MHz 之速度執行的 32MB SDRAM 64 位元匯流排介面
- 175MHz 核心時脈，350 百萬圖素/秒，700 百萬 texel/秒 fill rate
- 1.3GB/秒之記憶體頻寬
- 第二代變形及光線（T & L）引擎
- DirectX 及 S3 材質壓縮
- 32 位元 Z/圖形緩衝
- 完全支援 DirectX 7.0 及 DirectX 6.0、DirectX 5.0

### 2. TV-Out（僅針對 T200）

- 整合式 NTSC/PAL 編碼器之數位影像輸出
- 完全支援 S-VHS 及 Composite 影像輸出連接埠

### 3. 高品質 DVD 播放

- 720p 及 DVD 解析度之全螢幕播放高解析度影像處理器（HDTV）
- 優先支援 DirectDraw
- 硬體色彩空間轉換（YUV 4:2:2 及 4:2:0）
- 5-tap 水平 x 3-tap 垂直篩選
- 8:1 比例放大及縮小
- Per-pixel 色彩嵌入
- 硬體彩色空間轉換及篩選之多重影像視窗
- DVD 子螢幕最初混和影像構成

---

## 1-3. MX400/T400 規格

---

### 1. NVIDIA GeForce2 MX400 2D 及 3D 圖形加速卡

- 晶片組：GeForce2 MX400
- 配備 NVIDIA 256 位元高效能 2D 及 3D 加速卡引擎
- 支援 AGP 2X /4X，AGP texturing，支援快速寫入
- 整合 350MHz RAMDAC，解析度最高可達 2048 x 1536 @75Hz
- 配備可以 166MHz 之速度執行的 64MB SDRAM 128 位元匯流排介面
- 200MHz 核心時脈，400 百萬圖素/秒，800 百萬 texel/秒 fill rate
- 2.7GB/秒之記憶體頻寬
- 第二代變形及光線（T & L）引擎
- DirectX、OpenGL 最佳化支援及 S3 材質壓縮
- 32 位元 Z/圖形緩衝
- 完全支援 DirectX 7.0 及 DirectX 6.0、DirectX 5.0

### 2. TV-Out（僅針對 T400）

- 整合式 NTSC/PAL 編碼器之數位影像輸出
- 完全支援 S-VHS 及 Composite 影像輸出連接埠

### 3. 高品質 DVD 播放

- 720p 及 DVD 解析度之全螢幕播放高解析度影像處理器（HDTV）
- 優先支援 DirectDraw
- 硬體色彩空間轉換（YUV 4:2:2 及 4:2:0）
- 5-tap 水平 x 3-tap 垂直篩選
- 8:1 比例放大及縮小
- Per-pixel 色彩嵌入
- 硬體彩色空間轉換及篩選之多重影像視窗
- DVD 子螢幕最初混和影像構成
- DirectShow、MPEG-1、MPEG-2 之圖形加速

## 1-4. 功能與優點

功能	優點
單一晶片 GPU (圖形處理單元)	完整 3D pipeline 之晶片內建整合 (變形、光線、設定及處理) 可反應出最低可能性之組件與卡片設計成本。
整合式變形與光線	可為 2-4 倍的更細緻 3D 影像提供 2-4 倍的 triangle rate。可為物理及人工智慧 (AI) 空出 CPU 頻寬, 使物件行為與角色動畫更為真實。
獨立 Pipelined QuadEngine™	變形、光線、設定及處理各有不同之引擎, 可提供非常具有威力及高效率化的架構, 每秒鐘可送出 25 百萬個三角形。另可讓應用程式以最高程度的複雜度來表現出 3D 角色及環境。
350MHz RAMDAC	可以 60Hz 之下的 2048 x 1536 解析度呈現出最清楚、最清晰、最實在的影像品質。
高速記憶體頻寬	以最高 2.7GB/秒 (MX400) 及 1.3GB/秒 (MX200) 的頻寬內建 64/32 MB 高速影像記憶體。
256 位元 2D Rendering 引擎	可在極高的螢幕刷新速度之下, 以高解析度與 32 位元之色彩深度提供業界最快速之 2D 效能。
Microsoft® DirectX® 及 OpenGL® 最佳化及支援	可為目前與未來所有之應用程式與遊戲提供最佳之效能與相容性保證。
TwinView™ 架構	可使用雙重空間節省顯示方式來加倍您的桌面工作空間。您可以將單一應用程式橫跨到兩個顯示螢幕上, 或在每一個螢幕上執行分別不同的應用程式。
Digital Vibrance Control™	可提供清晰、明亮的視覺效果。
第二代整合變形及光線 (T&L) 引擎	可藉由從 CPU 卸載圖形密集之工作負擔來提供更具威力及平衡度之 PC 平台。
NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)	可以進階式 pre-pixel shading 功能來達成生活上的自然物體表現。
高解析度影像處理器 (HDVP)	可將您的 PC 轉變為最高品質的 DVD 碟影機及 HDTV 接收器/播放器。
支援 AGP 4X/2X、AGP 材質處理及快速寫入	可更有效地利用全新的資訊轉換方式, 並允許內容開發商使用高品質、32 位元的色彩材質及高多邊形之景象。
電視輸出	讓一般使用者可以選擇玩大螢幕的遊戲、觀賞數位 timeshifting VCR 及使用影像編輯應用程式。



### 1-5. 配置圖

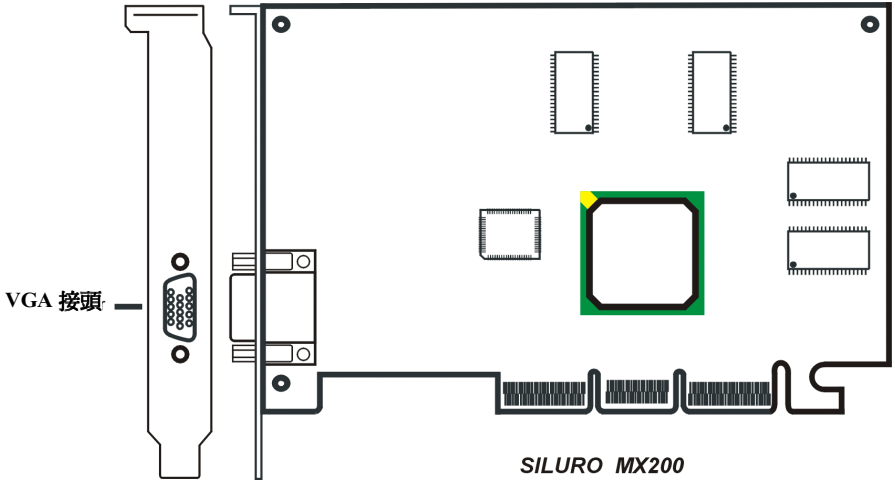


圖 1-1. SILURO™ MX200 32MB SDRAM 之純 VGA 配置圖

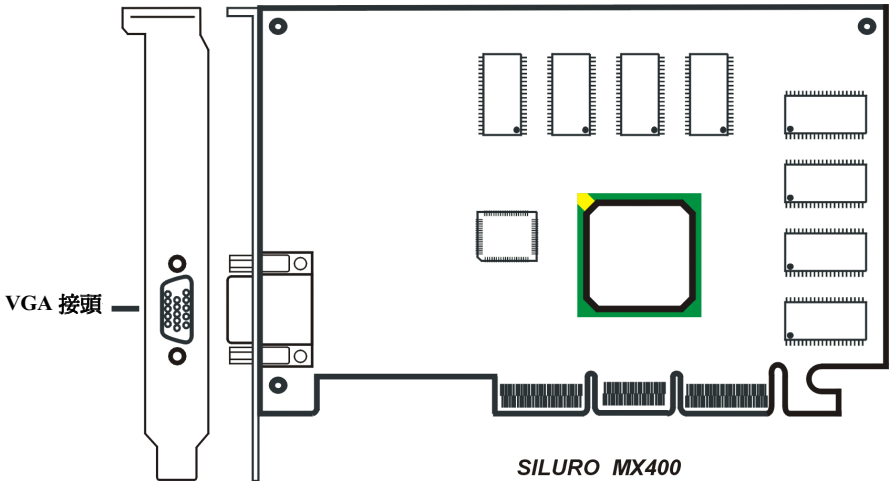


圖 1-2. SILURO™ MX400 64MB SDRAM 之純 VGA 配置圖

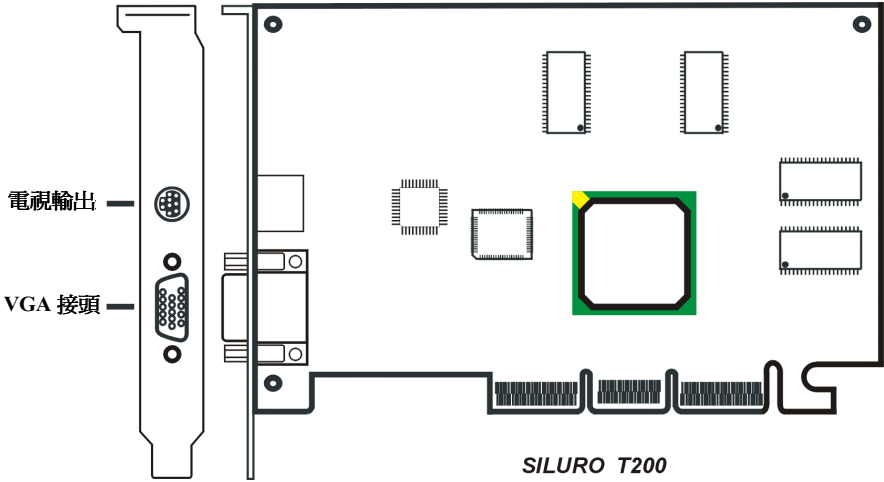


圖 1-3. SILURO™ T200 32MB SDRAM 之 VGA/TV 輸出配置圖

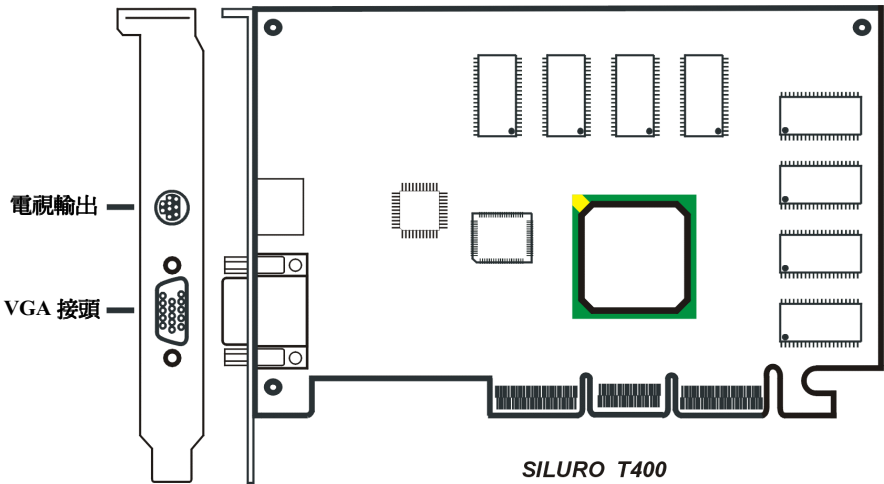


圖 1-4. SILURO™ T400 64MB SDRAM 之 VGA/TV 輸出配置圖

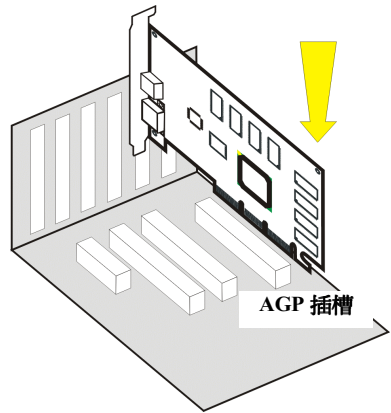
## 第 2 章 硬體設定

### 2-1. 卡片安裝

本圖形卡只能安裝於擁有 AGP 插槽之主機板上。請小心處理本卡片，在安裝之前，請務必確定已經拔下電源插頭。

#### 全新系統

- 步驟 1.** 拔下電腦的所有電源線。
- 步驟 2.** 拆下電腦機蓋。
- 步驟 3.** 找出主機板上的 AGP 插槽。
- 步驟 4.** 移除該 AGP 插槽之對應金屬蓋條。請保留好螺絲。
- 步驟 5.** 將本卡片與 AGP 插槽對齊好。握住卡片邊緣，將其插到插槽中，切忌用力過度，也不要按到卡片上的任何組件。請確定其已牢固並完全插入插槽當中。
- 步驟 6.** 用原來從固定槽上取下的螺絲將卡片鎖到固定槽上。
- 步驟 7.** 蓋回電腦機蓋。
- 步驟 8.** 將 PC 監視器或其他顯示裝置接回到本卡片上。
- 步驟 9.** 您現在可以繼續安裝軟體驅動程式與公用程式了。

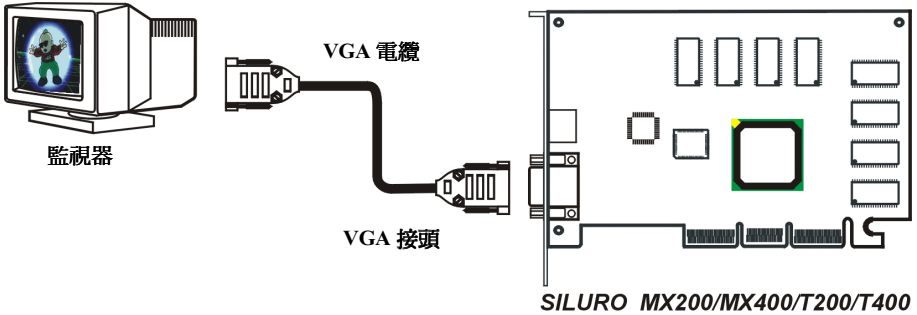


#### 現有 VGA 卡之系統

- 步驟 1.** 將顯示驅動程式變更為「標準 VGA」。
- 步驟 2.** 關閉電腦電源，並拔下所有電源線。
- 步驟 3.** 用新的卡片換掉現有的 VGA 卡。
- 步驟 4.** 重新啟動電腦。
- 步驟 5.** 安裝軟體驅動程式。

## 2-2. VGA 輸出連接

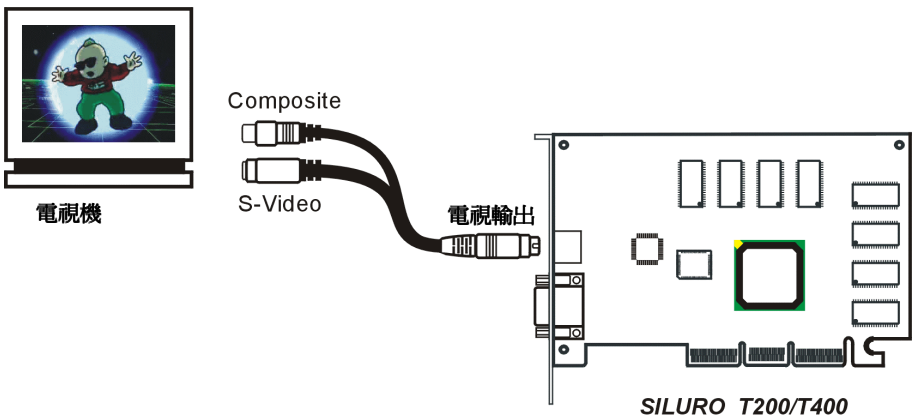
請使用監視器的 VGA 電纜來連接本卡片之 VGA 接頭。



## 2-3. TV 輸出連接（僅適用於 T200/T400）

SILURO T200/T400 並不只支援連接 PC 監視器之 VGA 輸出，也支援 S-Video 或電視機裝置之連接。

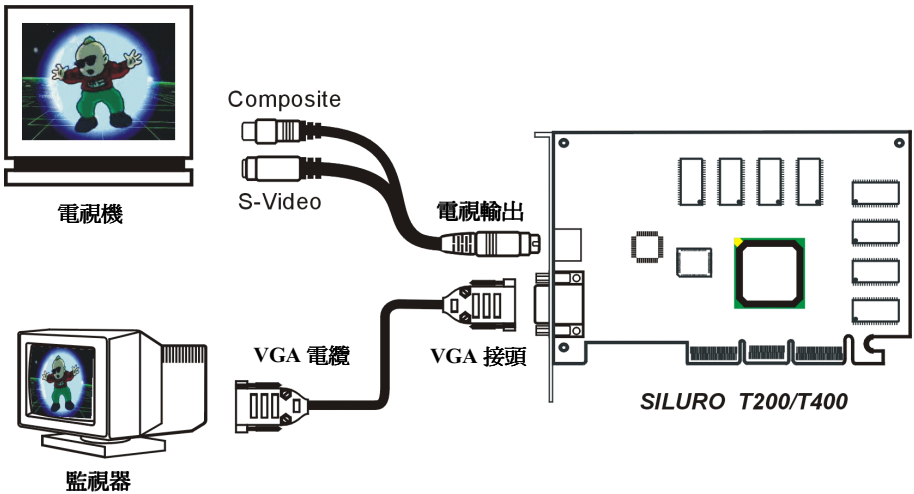
請使用 S-Video 電纜來從本卡片之 TV-Out 接頭連接到 S-Video 或電視機裝置上。在開機並安裝好本卡片之驅動程式之後，下一步要做的就是檢查 **“Display Properties (顯示內容)”** → **“TwinView”** → **“Output Device (輸出裝置)”** 標籤來設定 TV 輸出之顯示模式。



## 2-4. VGA 與電視輸出連接（僅適用於 T200/T400）

SILURO T200/T400 支援 VGA 與 S-Video 或電視裝置連接之 Twin-view 功能。

請使用監視器的 VGA 電纜來連接本卡片之 VGA 接頭。請使用 S-Video 電纜來從本卡片上的 TV-Out 接頭連接到 S-Video 或電視裝置上。在開機並安裝好本卡片之驅動程式之後，下一步要做的就是檢查“Display Properties (顯示內容)” → “TwinView” → “Output Device (輸出裝置)” 標籤來設定 TV 輸出之顯示模式。關於詳細內容，請參見第 4 章之「設定顯示內容...」說明。





## 第 3 章 軟體設定

您可以依照以下任一模式中所敘述的方法來安裝驅動程式。本手冊中所顯示的螢幕可能不會完全與螢幕上所看到的畫面相同。隨卡所附的「安裝與公用程式光碟」中的內容若有變更，恕不另行通知。本卡片的最新驅動程式亦可從我們的網站下載，網址是<http://www.abit.com.tw>。

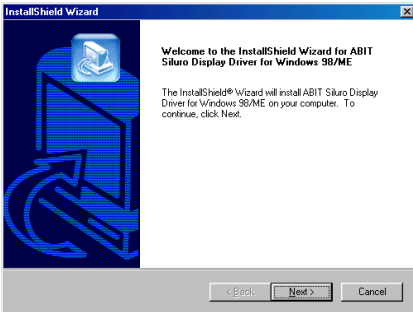
### 3-1. 安裝 Windows<sup>®</sup> 98 顯示驅動程式

#### 模式 1：透過安裝光碟來自動設定

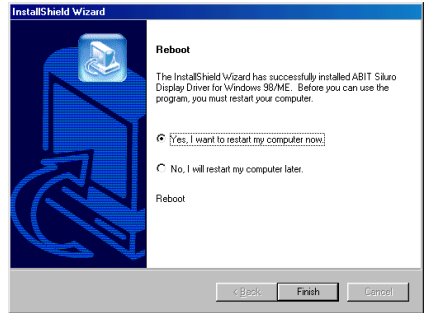
請重新啟動 Windows。將安裝光碟放進光碟機中。以下螢幕會顯示出來：



1. 按一下“Driver Install”（驅動程式安裝）。

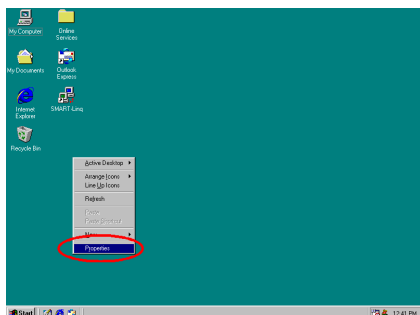


2. 「InstallShield 精靈」會顯示出來。按一下“Next>”（下一步>）。

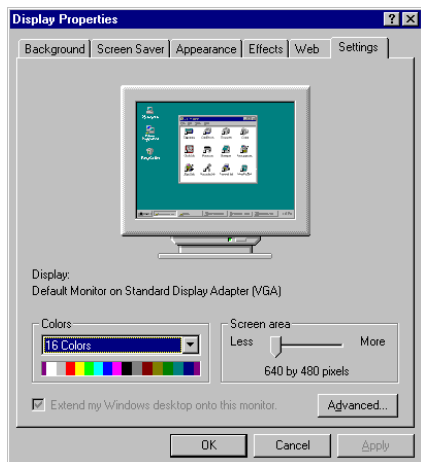


3. 按一下“Finish”（完成）以重新啟動電腦。

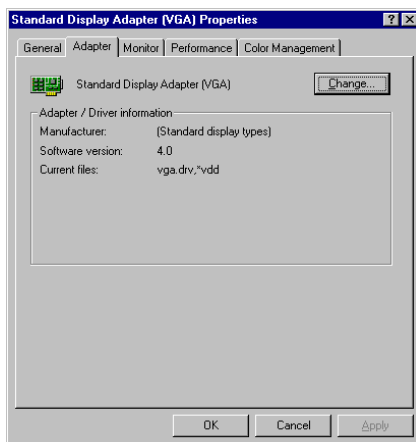
## 模式 2：顯示內容設定



1. 在桌面區域上按一下滑鼠右鍵，選擇“Properties”（內容）項目。



2. “Display Properties”（顯示內容）項目會顯示出來。請選擇“Settings”（設定值）標籤。



3. 按一下“Advanced...”（進階...）按鈕進入下一步。



4. 按一下“Next>”（下一步>）。

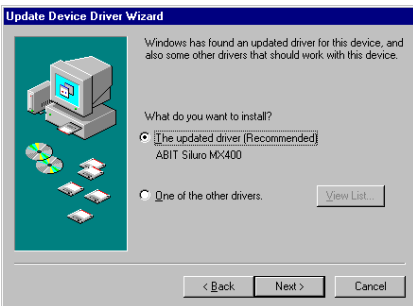




5. 按一下“**N**ext>”（下一步>）。



6. 在文字方塊中鍵入驅動程式路徑，或使用“**B**rowser”（瀏覽程式）按鈕來搜尋。按一下“**N**ext>”（下一步>）。



7. 按一下“**N**ext>”（下一步>）。



8. 按一下“**N**ext>”（下一步>）。



9. 按一下“**F**inish”（完成）。



10. 按一下“**Y**es”（是）來重新啟動電腦。

**模式 3：隨插即用**

---

1. 用這片新卡片更換安裝於您電腦中的舊 VGA 卡。
2. 重新啓動 Windows。
3. Windows 會自動偵測新安裝的裝置。「找到新硬體」對話方塊會顯示出來。
4. 請依照螢幕上的指示來安裝驅動程式。
5. 成功安裝驅動程式之後，請重新啓動 Windows。

## 3-2. 安裝 Windows® 2000 顯示驅動程式

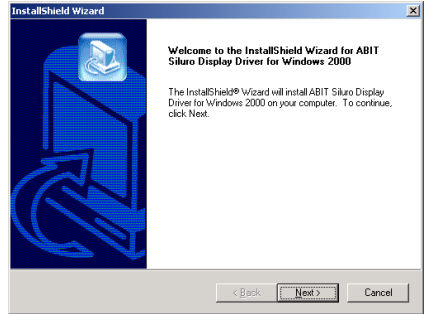
### 模式 1：透過安裝光碟來自動設定



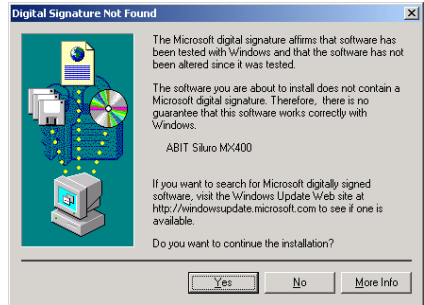
1. Windows 會自動偵測新的硬體。請按一下“Cancel”（取消）來結束精靈。



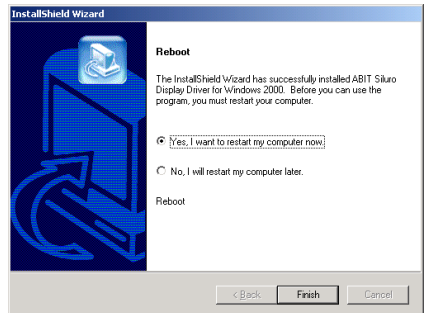
2. 將安裝光碟放進光碟機中。按一下“Driver Install”（驅動程式安裝）。



3. 按一下“Next>”（下一步）。



4. 按一下“Yes”（是）。

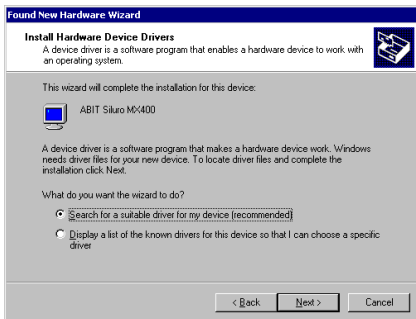


5. 按一下“Finish”（完成）以重新開機。

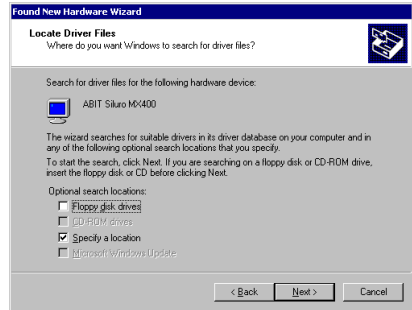
## 模式 2：隨插即用設定



1. Windows 會自動偵測新的硬體。請按一下“**Next>**”（下一步>）。



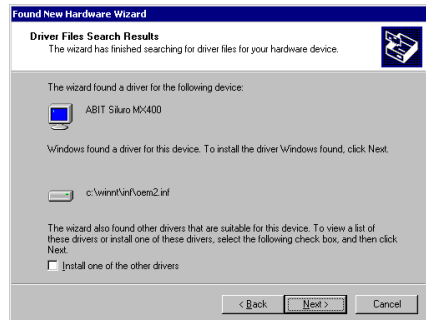
2. 按一下“**Search for a suitable driver for my device [recommended]**”（為我的裝置搜尋適當的驅動程式[建議]）選項，然後按一下“**Next>**”（下一步>）。



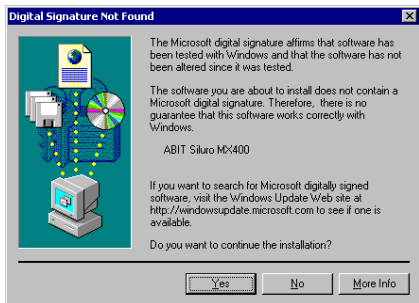
3. 按一下“**Specify a location**”（指定位置）選項，然後按一下“**Next>**”（下一步>）。



4. 將安裝光碟放進光碟機中。請使用“**Browse...**”（瀏覽...）按鈕來找尋驅動程式檔案，或在文字方塊中鍵入其路徑。按一下“**OK**”（確定）。



5. 按一下“**Next>**”（下一步>）。



6. 按一下“**Yes**”（是）。

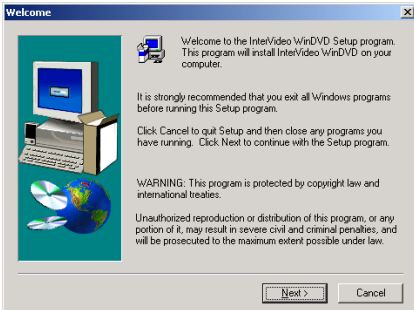


7. 按一下“**Finish**”（完成）以結束「尋找新硬體精靈」。請重新開機。

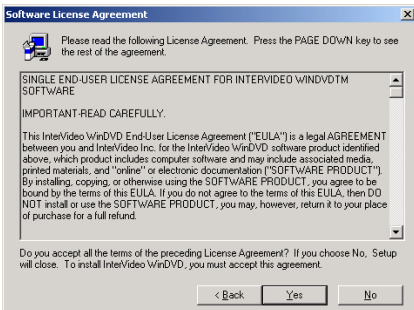
### 3-3. 安裝 WinDVD™ 2000



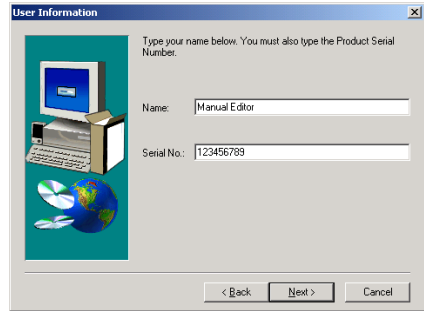
1. 將安裝光碟放進光碟機中。按一下“WinDVD 2000”。



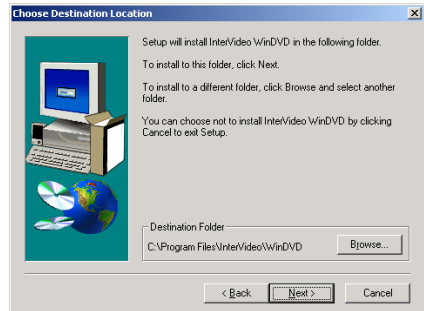
2. 按一下“Next>”（下一步>）。



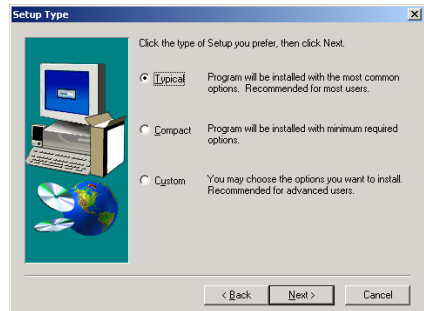
3. 按一下“Yes”（是）。



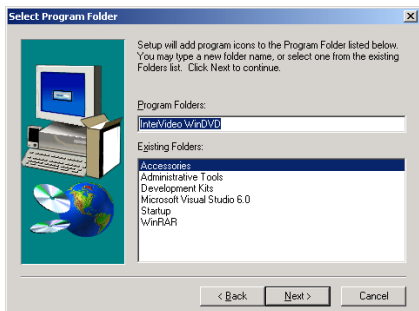
4. 在文字方塊中鍵入您的姓名與 WinDVD 2000 的序號，然後按一下“Next>”（下一步>）。



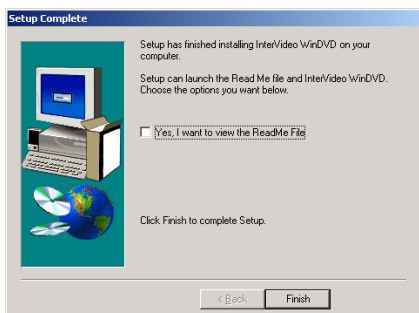
5. 按一下“Next>”（下一步>）。



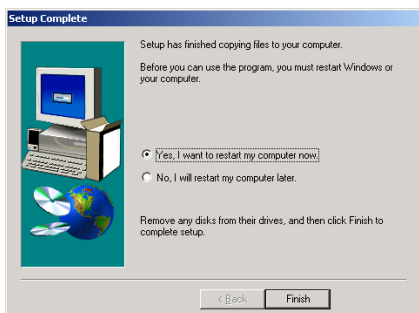
6. 按一下“Next>”（下一步>）。



7. 按一下“**Next>**”（下一步>）。



8. 按一下“**Finish**”（完成）來結束安裝。



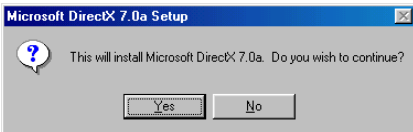
9. 按一下“**Finish**”（完成）來重新開機。

## 3-4. 安裝 DirectX

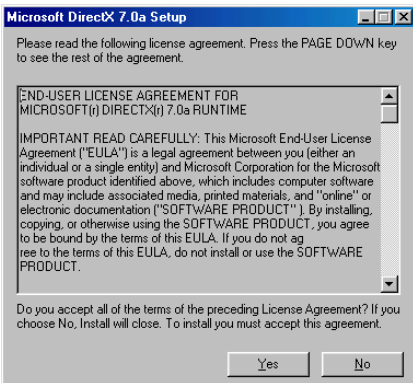
欲獲得最佳的遊戲效果，我們建議您安裝最新的 DirectX 驅動程式。某些叫新的遊戲也會要求您在開始遊戲之前先安裝 DirectX 驅動程式。



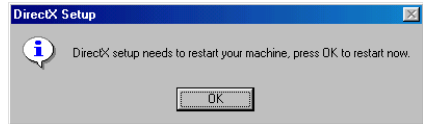
1. 將安裝磁片放進光碟機中。按一下“DirectX”。



2. 按一下“Yes”（是）。



3. 按一下“Yes”（是）。

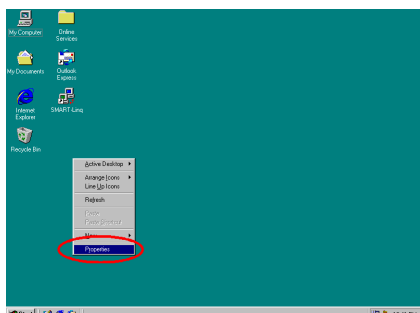


4. 按一下“**O**K”以重新開機。

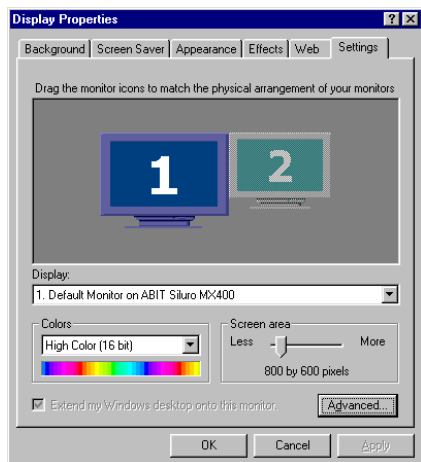


## 第 4 章 公用程式設定

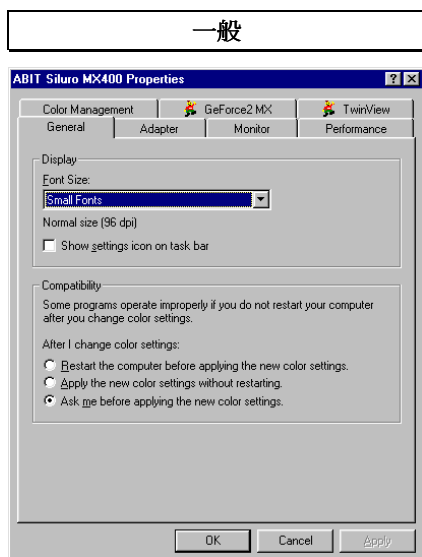
### 4-1. 在 Windows® 98 SE 中設定顯示內容



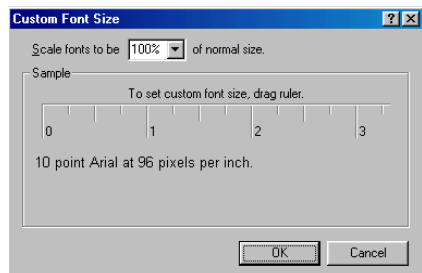
1. 啟動 Windows。在桌面區域上按一下滑鼠右鍵。選擇“**Properties**”（內容）項目來進入“**Display Properties**”（顯示內容）。



2. 選擇“**Settings**”（設定值）標籤。按一下“**Advanced...**”（進階...）按鈕以叫出所有進階控制功能表。

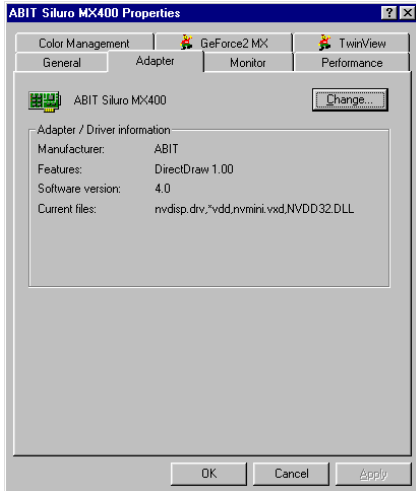


3. 您可以在這裡選擇小字型或大字型，或者也可以選擇“**Other...**”（其他...）以進入“**Custom Font Size**”（自訂字型大小）螢幕。



4. 請設定您要的字型大小。按一下“**OK**”（確定）可輸入設定值，並回到顯示內容。

## 配接卡

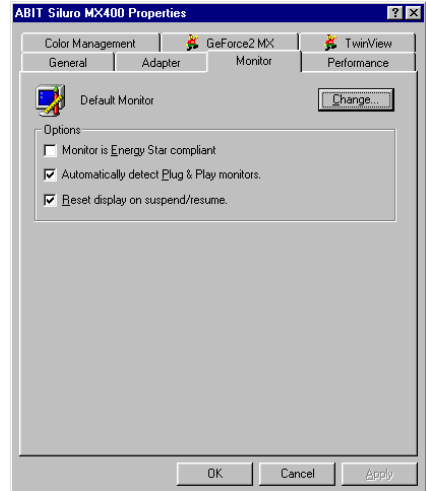


5. 此標籤顯示了目前的驅動程式資訊。如果您要變更驅動程式，請按一下“**Change...**”（變更...）。

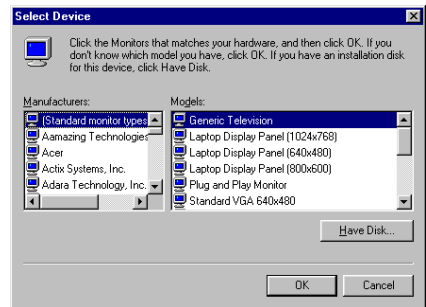


6. 請依照螢幕上的址是進行。請按一下“**Next>**”（下一步>）來更新驅動程式。

## 監視器

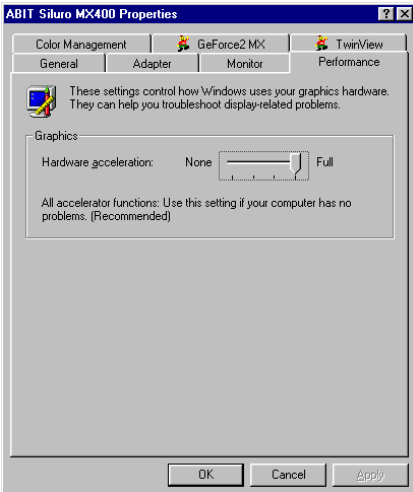


7. 現在 Windows 正使用預設的監視器。如果您要變更監視器類型，請按一下“**Change...**”（變更...）按鈕。



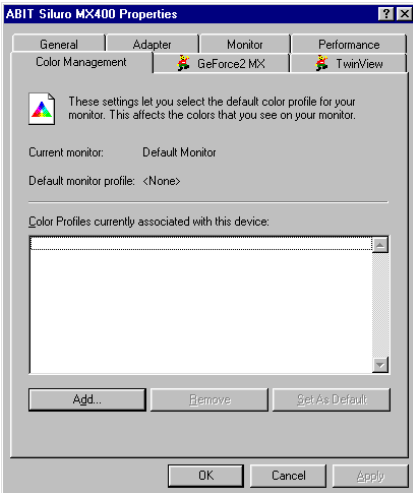
8. 按一下符合您監視器的類型，然後按一下“**OK**”（確定）。如果您要從磁碟機安裝新的驅動程式，請按一下“**Have Disk...**”（從磁片安裝...）。

## 效能



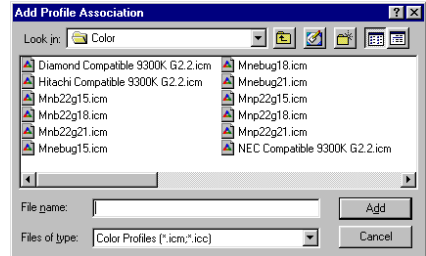
9. 此標籤控制了 Windows 要如何使用您的顯示配接卡的方式。當您要解決有關顯示的問題時，這裡是很有幫助的。

## 色彩管理



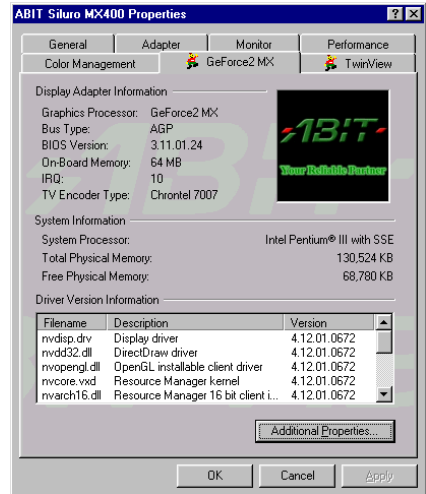
10. 請為您的監視器選擇預設色彩設定檔。這將會對您在監視器上看到的色彩有所影響。

某些高階或中階的監視器隨機提供了色彩設定檔，可讓色彩更精確地顯示在螢幕上。如果您擁有這種設定檔，請按一下“新增...”按鈕來新增檔案。

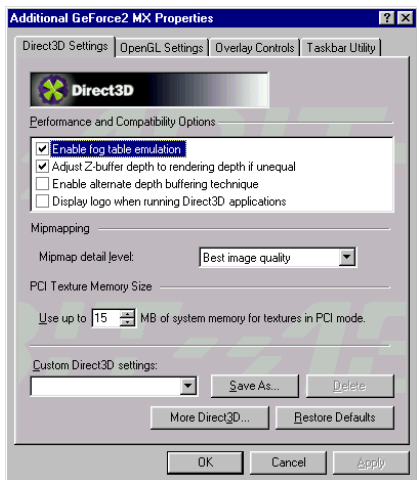


11. 色彩設定檔會顯示出來。如果您的監視器類型列於此處，請直接選擇它，或將磁片放進磁碟機中並按一下“新增”按鈕來安裝。

## GeForce2 MX



12. 此標籤顯示了有關圖形卡之所有詳細資訊。關於更進一步的設定，請按一下“其他內容...”。



### 13. “Direct3D 設定” 標籤：

#### ■ Enable fog table emulation (啓動 fog table 模擬)：

Direct3D 的規格是，一張擁有 D3D 硬體加速功能的顯示配接卡應具有 vertex fog 或 table fog 功能。某些遊戲並不會正確地查詢 D3D 硬體功能，也不會希望得到 table fog 的支援。選擇這個選項可以確保這些遊戲能夠在您的 NVIDIA 圖形處理器上正確地執行。

#### ■ Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal (調整 Z-buffer 深度以處理不均狀況時的深度)：

這將會使硬體自動調整 Z-buffer 的深度，將其調整到應用程式所要求的深度。

除非您的工作絕對需要特定的 Z-buffer 深度，否則請開啓此選項。如果此選項遭關閉，任何作用中 Z-buffer 深度與目前硬體組態不合的應用程式都將無法執行。

#### ■ Enable alternate depth buffering technique (啓動交替深度緩衝技術)：

此選項可啓動其他的深度緩衝技術。它允許硬體針對 16 位元應用程式中的深度緩衝使用不同的機制。啓動此項設定可產生較高的 3D 影像品質處理。

#### ■ Display logo when running Direct3D applications (於執行 Direct3D 應用程式時顯示標誌)：

啓動此選項將可於執行 Direct3D 應用程式時，在螢幕下方角落顯示 NVIDIA 的標誌。

#### ■ Automatically generate ..... mipmap levels (自動產生.....mipmap 程度)：

此選項可自動產生 mipmaps 以增加材質在匯流排之間的傳輸效率，並可為應用程式提供更高的效能。

#### ■ Auto-mipmap method (自動 mipmap 方法)：

選擇雙線性方法可獲得較佳的效能。選擇三線性方法可獲得較高的影像品質。

#### ■ Mipmap detail level (Mipmap 詳細程度)：

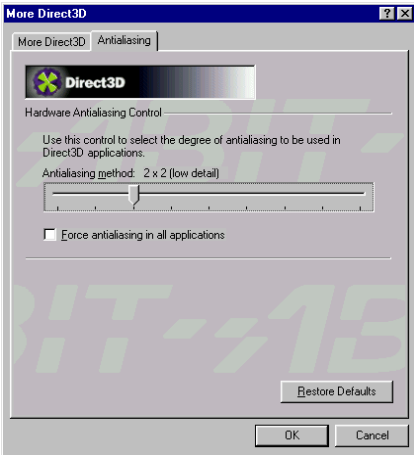
此選項可讓您調整 mipmaps 的詳細 (LOD) 斜紋程度。較低的斜紋可提供較佳的影像品質，而較高的斜紋將會增加應用程式的效能。您可以從 “Best image quality” (最佳影像品質) 到 “Best performance” (最佳效能) 之間來選擇五種預設的斜紋數值。

按一下 “More Direct3D...” (更多 Direct3D) 按鈕可叫出更多關於 Direct3D 及「柔化」的選項。

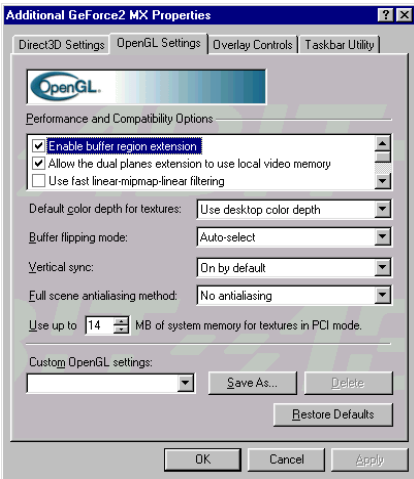


#### ■ Texel Alignment (Texel 對齊)：

此選項可修改 `texel` 的硬體材質位址架構（材質元素）。變更這些數值將可調整 `texel` 原始定義。預設值是符合 `Direct3D` 規格的。某些軟體會將材質原始值定義到其他地方。對於這些應用程式，重新定義材質原始值將可加強影像品質。您可以拖曳上方的滑棒來將 `texel` 原始值調整到 `texel` 的中央。



14. 選擇要在 `Direct3D` 中使用的柔化程度。



15. “`OpenGL Settings`”標籤可以讓您調整 `OpenGL` 應用程式中的影像材質品質。

#### ■ **Enabled buffer region extension (啟動的緩衝區延伸)：**

此選項可以讓驅動程式使用 `OpenGL extension - GL_KTX_buffer_region`。對於支援此 `extension` 的 3D 模組應用程式，它可以增加其應用效能。

#### ■ **Allow the dual planes extension to use local memory (允許 dual planes extension 使用本機記憶體)：**

當啟動 `GL_KTX_buffer_region extension` 時，其可允許使用本機影像記憶體。但是，如果可用的本機記憶體小於 8MB 時，`dual planes extension` 的支援將不會啟動。如果上方的“**Enable buffer region extension**”選項已被關閉，則此設定值無效。

#### ■ **Use fast linear-mipmap-linear filtering(使用快速 linear-mipmap-linear 篩選)：**

允許快速 `linear-mipmap-linear` 篩選將可提供更高的應用效能，但是必須犧牲部分影像品質。在許多情況下，這樣的影像品質損失可能感覺不到，所以您可能會選擇啟動此項功能來達到較高的效能。

#### ■ **Enable anisotropic filtering (啟動 anisotropic 篩選)：**

此選項可讓 `OpenGL` 使用 `anisotropic` 篩選來獲得更佳的影像品質。

#### ■ **Enable alternate depth buffering technique (啟動其他深度緩衝技術)：**

此選項可啟動其他的深度緩衝技術。它允許硬體針對 16 位元應用程式中的深度緩衝使用不同的機制。啟動此項設定可產生較高的 3D 影像品質處理。

#### ■ **Disable support for enhanced CPU instruction sets (關閉增強 CPU 指令集之支援)：**

選擇此選項可關閉對於部分 CPU 所使用的增強指令的驅動程式支援。部分支援額外 3D 指令的處理器可以增加其在 3D 遊戲或應用程式中的效能。Intel® MMX™ 系列及 AMD 3D NOW!™ 系列處理器就是其中的例子。如果這些 3D 遊戲及應用程式並未針對這些增強指令

予以最佳化，處理器就不會擁有額外的效果。顯示驅動程式也必須要支援這些功能。您可以關閉此一選項，這對於您要排解疑難或做效能比較時很有幫助。

#### ■ **Default color depth for textures (材質之預設色彩深度)：**

此選項決定了在 OpenGL 應用程式中，按照預設值，應使用何種特定色彩深度之材質。

**Use desktop color depth (使用桌面色彩深度)：** 此設定值將於執行您的 Windows 桌面時，始終使用色彩深度的材質。

**Always use 16 bpp or Always use 32 bpp (始終使用 16 bpp 或始終使用 32 bpp)：** 這兩個選項將會強迫使用特定色彩深度之材質，無論您的桌面設定值為何。

#### ■ **Buffer flipping mode(緩衝 flipping 模式)：**

這個選項決定了全螢幕 OpenGL 應用程式的緩衝 flipping 模式。您可以從區塊傳輸模式或 page flip 方法中來選擇，亦可自動選擇。自動選擇可讓驅動程式根據硬體組態來決定最佳方法。

#### ■ **Vertical sync (垂直同步)：**

此選項可以讓您指定垂直同步在 OpenGL 中應如何處理。

**Always off (始終關閉)：** 此設定值將始終關閉 OpenGL 應用程式中的垂直同步。

**Off by default (預設值為關閉)：** 此設定值將保持垂直同步關閉狀態，除非有應用程式特別要求將其開啓。

**On by default (預設值為開啓)：** 此設定值將保持垂直同步啓動狀態，除非有應用程式特別要求將其關閉。

#### ■ **Use up to “xx” MB of system memory for textures in PCI mode (針對 PCI 模式中的材質使用最多 “XX” MB 的系統記憶體)：**

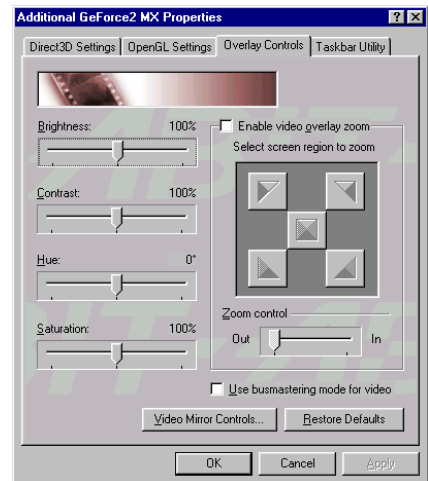
此項可允許圖形處理器針對材質儲存使用最高某一特定數量的系統記憶體(除了安裝於顯示卡本身之上的記憶體以外)。

可以為材質儲存所保留的最高系統記憶體量是根據您電腦中所安裝的實體 RAM 數量來決定的。系統的 RAM 越多，您可以設定的數值越高。

數值越高，某些 Direct3D 應用程式所能增強的效能越高。此設定值僅適用於 PCI 顯示卡。如果您使用的是 AGP 匯流排顯示配接卡，此選項將無法設定(當 AGP 顯示配接卡在 PCI 相容模式底下執行時除外)。

#### ■ **Custom OpenGL settings (自訂 OpenGL 設定值)：**

這是您所儲存的自訂設定值(或“tweaks”)清單。從清單中選擇一個項目將可啓動此設定值。欲套用設定值，請選擇“OK”或“Apply”。



#### 16. “Overlay Color Control”(重疊色彩控制)標籤：

使用這些控制項可以調整影像或 DVD 在監視器上播放的品質。

#### ■ **Brightness (亮度)：**

移動滑棒可設定亮度程度。

#### ■ **Contrast (對比)：**

移動滑棒可設定對比程度。

### ■ Hue (色度) :

移動滑棒可設定色度程度。

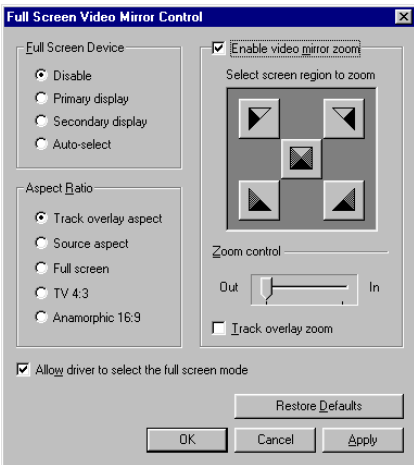
### ■ Saturation (飽和度) :

移動滑棒可設定飽和程度。

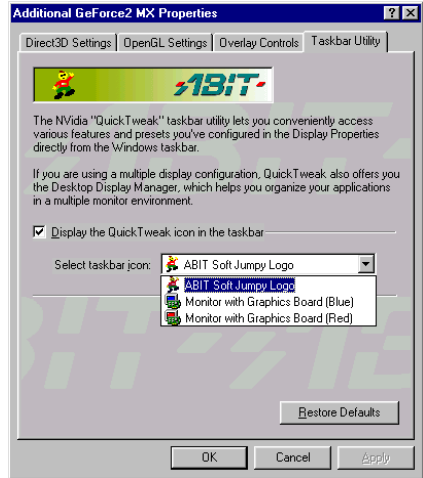
### ■ Enable video overlay zoom (啟動影像重複縮放) :

選擇要縮放的螢幕區域，然後移動“Zoom control”(縮放控制)中的滑棒來縮放重疊影像。

按一下“Video Mirror Controls...”(影像鏡射控制...)按鈕可進入“Full Screen Video Mirror Control”(全螢幕影像鏡射控制)。



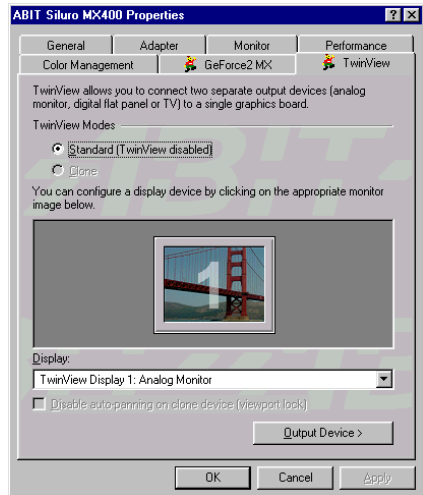
17. 您可以在此控制影像鏡射的全螢幕裝置、顯示比例及縮放控制。



### 18. “Tackbar Utility” 標籤。

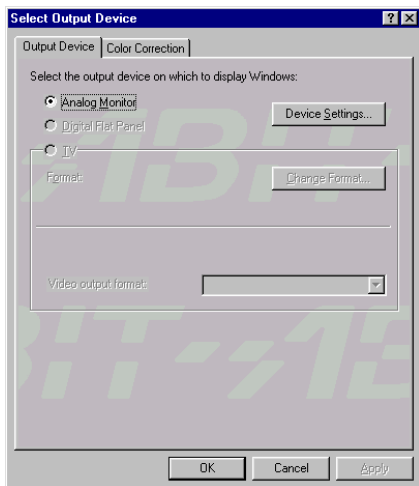
您可以從 Windows 工具列上直接方便地存取您在「顯示內容」中所設定的各種功能及預設值。

工具列的圖示是 ABIT Soft Jumpy 標誌，分別是藍色螢幕的監視器以及紅色螢幕的監視器。

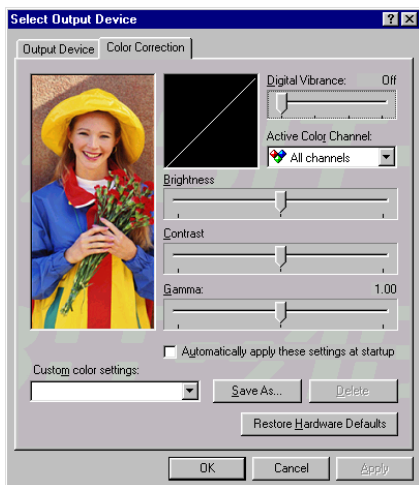


19. 此標籤可以讓您將兩部分別的輸出裝置(類比監視器、數位平面監視器或電視機)連接到單一的圖形卡上。

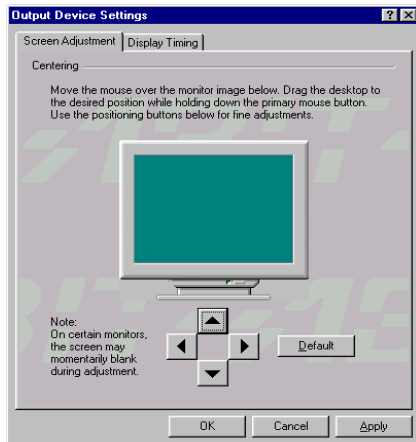
按一下“**Output Device >**”(輸出裝置>)按鈕可選擇更多的輸出裝置：



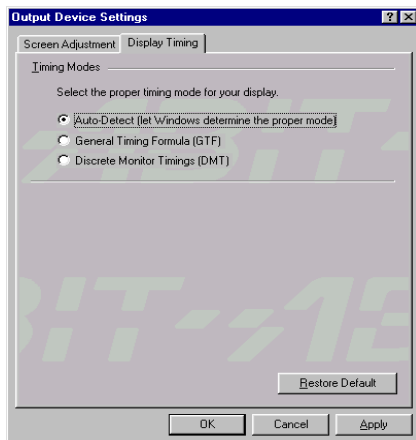
20. 請選擇要顯示 Windows 的輸出裝置。



21. 此標籤可以讓您更正亮度、對比及 gamma 數值。移動 Digital Vibrance Control (數位震動控制, DVC) 的滑棒可在螢幕上表現出更清晰、更明亮的影像。



22. 此選項可以讓您調整監視器影像的置中。



23. 此選項可以讓您選擇監視器的解析度模式：

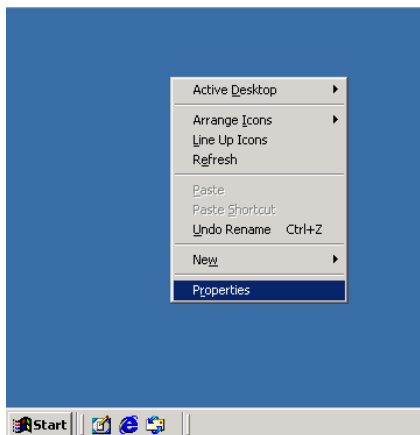
**Auto-Detect (自動偵測)**：可讓 Windows 直接從監視器本身接收正確的解析度資訊。這是預設值。請注意，某些較舊的監視器可能不支援此項選項。

**General Timing Formula (GTF) (一般解析度公式)**：這是大多數較新硬體所使用的標準。

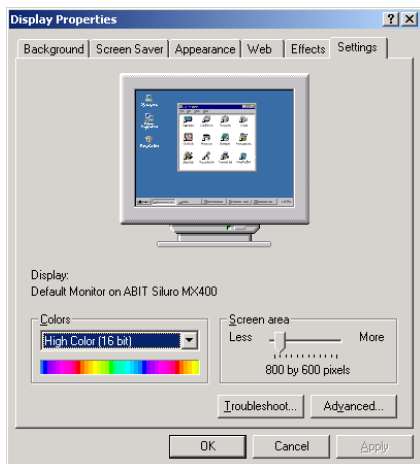
**Discrete Monitor Timings (DMT) (分離監視器解析度)**：這是某些硬體仍舊使用中的較舊標準。如果您的硬體需要 DMT，則請啓動此選項。



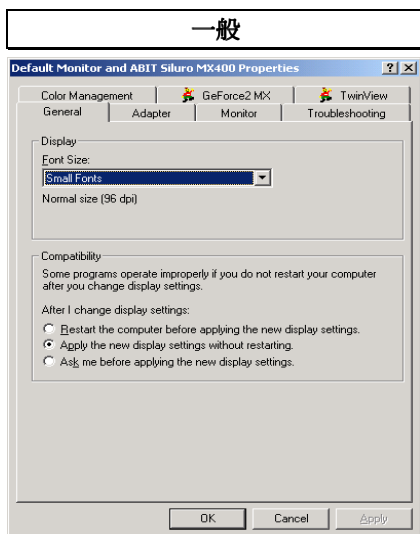
## 4-2. 在 Windows® 2000 中設定顯示內容



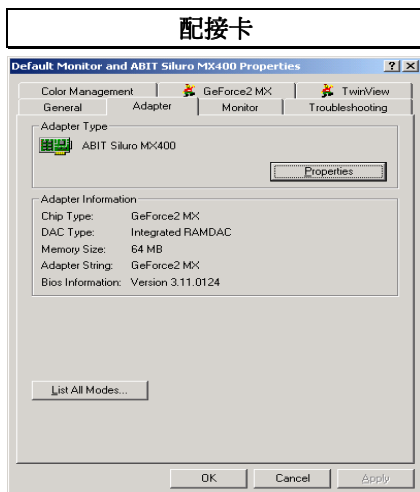
1. 啟動 Windows。在桌面上按一下滑鼠右鍵。選擇“內容”來進入“顯示內容”。



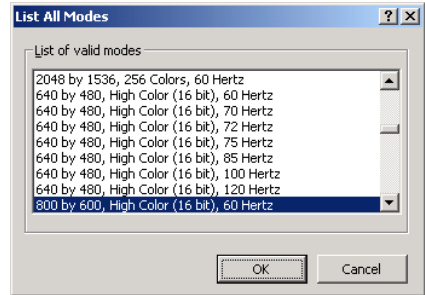
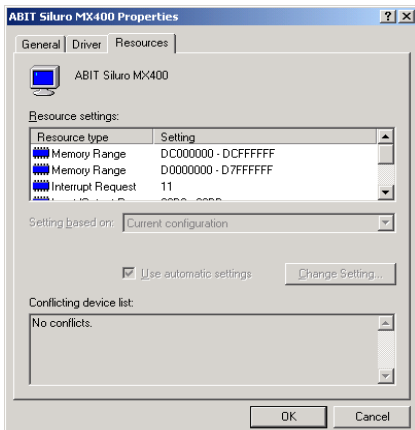
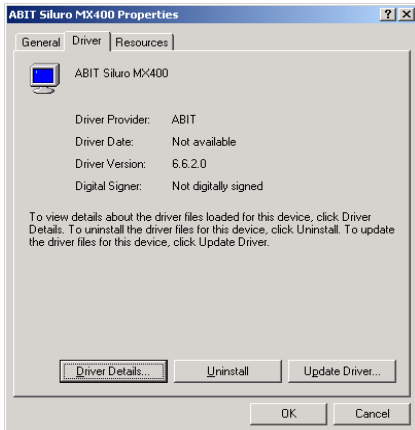
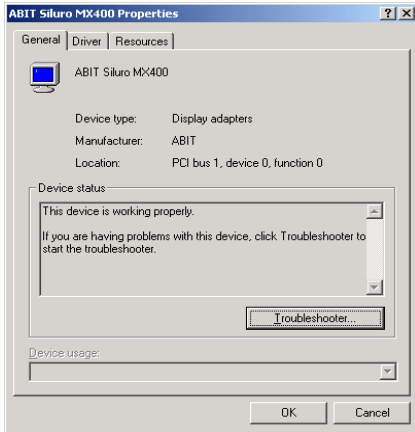
2. 選擇“設定值”標籤。按一下“進階...”按鈕。所有的進階控制功能表都會顯示出來。



3. 您可以在此變更顯示字型大小。

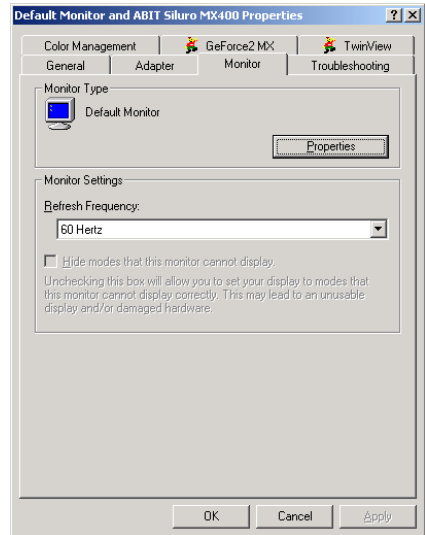


4. 關於本配接卡之「一般」、「驅動程式」及「資源」之更進一步資訊，請按一下“內容”。



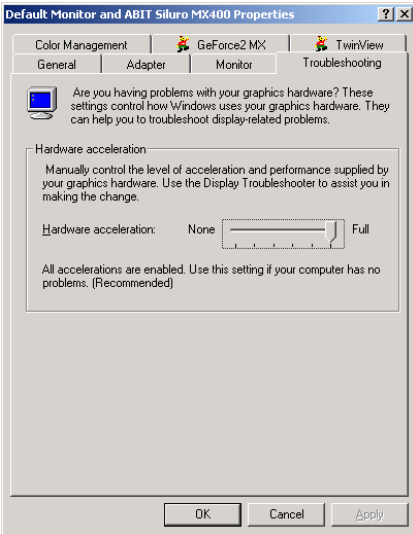
5. 或者按一下“列出所有模式...”可列出所有有效的顯示模式。

## Monitor



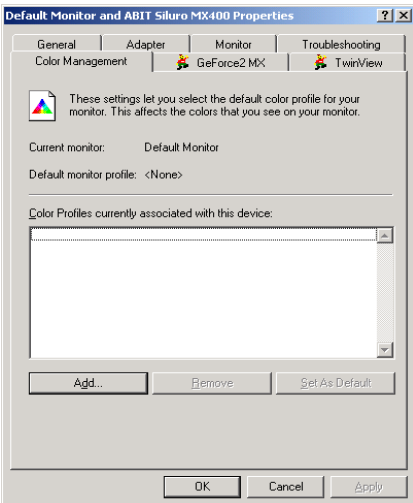
6. 選擇監視器刷新頻率。關於監視器的「一般」及「驅動程式」之更進一步資訊，請按一下“內容”。

### 疑難排解



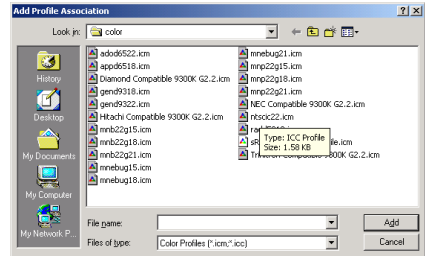
7. 請將硬體加速設定為全速。

### 色彩管理



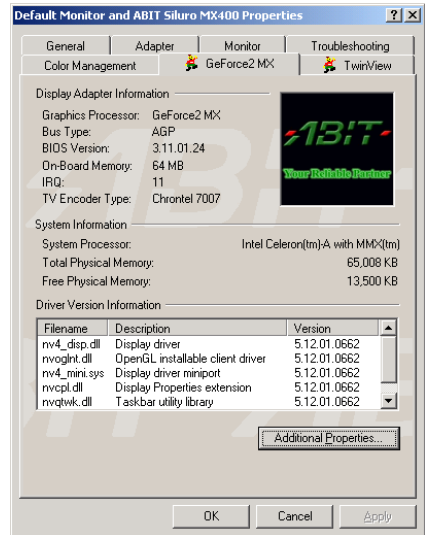
8. 請為您的監視器選擇預設色彩設定檔。這將會對您在監視器上看到的色彩有所影響。

某些高階或中階的監視器隨機提供了色彩設定檔，可讓色彩更精確地顯示在螢幕上。如果您擁有這種設定檔，請按一下“新增...”按鈕來新增檔案。

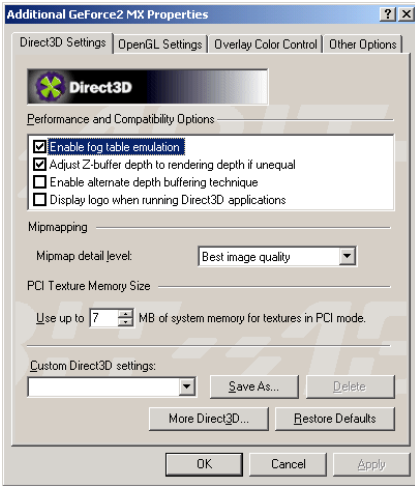


9. 色彩設定檔會顯示出來。如果您的監視器類型列於此處，請直接選擇它，或將磁片放進磁碟機中並按一下“新增”按鈕來安裝。

### GeForce2 MX



10. 此標籤顯示了有關圖形卡之所有詳細資訊。關於更進一步的設定，請按一下“其他內容...”。



#### 11. “Direct3D 設定” 標籤：

##### ■ Enable fog table emulation (啟動 fog table 模擬)：

Direct3D 的規格是，一張擁有 D3D 硬體加速功能的顯示配接卡應具有 vertex fog 或 table fog 功能。某些遊戲並不會正確地查詢 D3D 硬體功能，也不會希望得到 table fog 的支援。選擇這個選項可以確保這些遊戲能夠在您的 NVIDIA 圖形處理器上正確地執行。

##### ■ Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal (調整 Z-buffer 深度以處理不均狀況時的深度)：

這將會使硬體自動調整 Z-buffer 的深度，將其調整到應用程式所要求的深度。

除非您的工作絕對需要特定的 Z-buffer 深度，否則請開啓此選項。如果此選項遭關閉，任何作用中 Z-buffer 深度與目前硬體組態不合的應用程式都將無法執行。

##### ■ Enable alternate depth buffering technique (啟動其他深度緩衝技術)：

此選項可啟動其他的深度緩衝技術。它允許硬體針對 16 位元應用程式中的深度緩衝使用不同的機制。啟動此項設定可產生較高的 3D 影像品質處理。

##### ■ Display logo when running Direct3D applications (於執行 Direct3D 應用程式時顯示標誌)：

啓動此選項將可於執行 Direct3D 應用程式時，在螢幕下方角落顯示 NVIDIA 的標誌。

##### ■ Automatically generate ..... mipmap levels (自動產生.....mipmap 程度)：

此選項可自動產生 mipmaps 以增加材質在匯流排之間的傳輸效率，並可為應用程式提供更高的效能。

##### ■ Auto-mipmap method (自動 mipmap 方法)：

選擇雙線性方法可獲得較佳的效能。選擇三線性方法可獲得較高的影像品質。

##### ■ Mipmap detail level (Mipmap 詳細程度)：

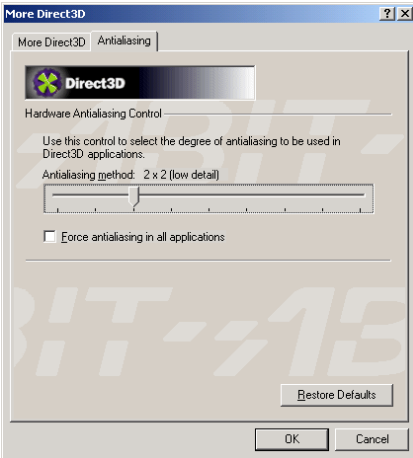
此選項可讓您調整 mipmaps 的詳細 (LOD) 斜紋程度。較低的斜紋可提供較佳的影像品質，而較高的斜紋將會增加應用程式的效能。您可以從 “Best image quality” (最佳影像品質) 到 “Best performance” (最佳效能) 之間來選擇五種預設的斜紋數值。

按一下 “More Direct3D...” (更多 Direct3D) 按鈕可叫出更多關於 Direct3D 及「柔化」的選項。

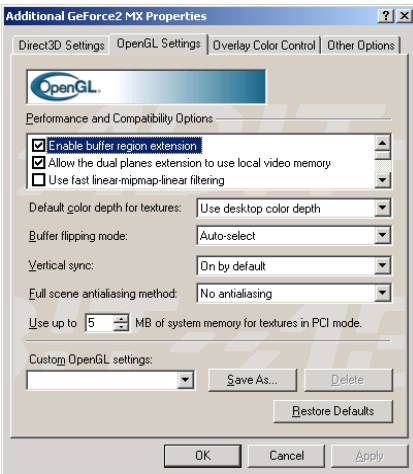


##### ■ Texel Alignment (Texel 對齊)：

此選項可修改 `texel` 的硬體材質位址架構（材質元素）。變更這些數值將可調整 `texel` 原始定義。預設值是符合 `Direct3D` 規格的。某些軟體會將材質原始值定義到其他地方。對於這些應用程式，重新定義材質原始值將可加強影像品質。您可以拖曳上方的滑棒來將 `texel` 原始值調整到 `texel` 的中央。



12. 選擇要在 `Direct3D` 中使用的柔化程度。



13. “`OpenGL Settings`”標籤可以讓您調整 `OpenGL` 應用程式中的影像材質品質。

#### ■ **Enabled buffer region extension (啟動的緩衝區延伸)：**

此選項可以讓驅動程式使用 `OpenGL extension - GL_KTX_buffer_region`。對於支援此 `extension` 的 3D 模組應用程式，它可以增加其應用效能。

#### ■ **Allow the dual planes extension to use local memory (允許 dual planes extension 使用本機記憶體)：**

當啟動 `GL_KTX_buffer_region extension` 時，其可允許使用本機影像記憶體。但是，如果可用的本機記憶體小於 8MB 時，`dual planes extension` 的支援將不會啟動。如果上方的“**Enable buffer region extension**”選項已被關閉，則此設定值無效。

#### ■ **Use fast linear-mipmap-linear filtering(使用快速 linear-mipmap-linear 篩選)：**

允許快速 `linear-mipmap-linear` 篩選將可提供更高的應用效能，但是必須犧牲部分影像品質。在許多情況下，這樣的影像品質損失可能感覺不到，所以您可能會選擇啟動此項功能來達到較高的效能。

#### ■ **Enable anisotropic filtering (啟動 anisotropic 篩選)：**

此選項可讓 `OpenGL` 使用 `anisotropic` 篩選來獲得更佳的影像品質。

#### ■ **Enable alternate depth buffering technique (啟動交替深度緩衝技術)：**

其可啟動深度緩衝之交替技術。這可以讓硬體針對 16 位元應用程式中的深度緩衝來使用不同的機制。啟動此設定值將可為 3D 影像處理產生較高的品質。

#### ■ **Disable support for enhanced CPU instruction sets (關閉增強 CPU 指令集之支援)：**

選擇此選項可關閉對於部分 CPU 所使用的增強指令的驅動程式支援。部分支援額外 3D 指令的處理器可以增加其在 3D 遊戲或應用程式中的效能。Intel<sup>®</sup> MMX™ 系列及 AMD 3D NOW!™ 系列處理器就是其中的例子。如果這些 3D 遊戲及應用程式並未針對這些增強指令

予以最佳化，處理器就不會擁有額外的效果。顯示驅動程式也必須要支援這些功能。您可以關閉此一選項，這對於您要排解疑難或做效能比較時很有幫助。

■ **Default color depth for textures (材質的預設色彩深度)：**

此選項可決定特定色彩深度之材質是否應該由預設的 OpenGL 應用程式使用。

**Use desktop color depth (使用桌面色彩深度)：** 此設定值將於執行您的 Windows 桌面時，始終使用色彩深度的材質。

**Always use 16 bpp or Always use 32 bpp (始終使用 16 bpp 或始終使用 32 bpp)：** 這兩個選項將會強迫使用特定色彩深度之材質，無論您的桌面設定值為何。

■ **Buffer flipping mode(緩衝 flipping 模式)：**

這個選項決定了全螢幕 OpenGL 應用程式的緩衝 flipping 模式。您可以從區塊傳輸模式或 page flip 方法中來選擇，亦可自動選擇。自動選擇可讓驅動程式根據硬體組態來決定最佳方法。

■ **Vertical sync (垂直同步)：**

此選項可以讓您指定垂直同步在 OpenGL 中應如何處理。

**Always off (始終關閉)：** 此設定值將始終關閉 OpenGL 應用程式中的垂直同步。

**Off by default (預設值為關閉)：** 此設定值將保持垂直同步關閉狀態，除非有應用程式特別要求將其開啓。

**On by default (預設值為開啓)：** 此設定值將保持垂直同步開啓狀態，除非有應用程式特別要求將其關閉。

■ **Use up to “XX” MB of system memory for textures in PCI mode (針對 PCI 模式中的材質使用最多 “XX” MB 的系統記憶體)：**

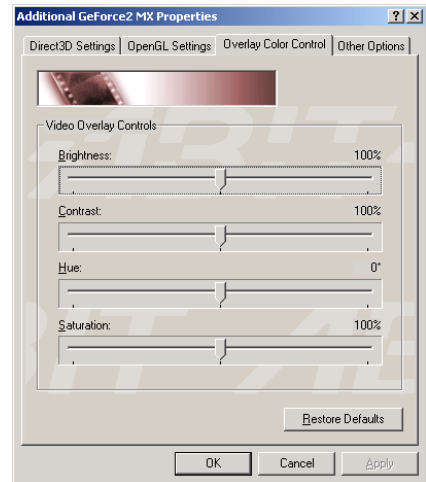
此項可允許圖形處理器針對材質儲存使用最高某一特定數量的系統記憶體(除了安裝於顯示卡本身之上的記憶體以外)。

可以為材質儲存所保留的最高系統記憶體量是根據您電腦中所安裝的實體 RAM 數量來決定的。系統的 RAM 越多，您可以設定的數值越高。

數值越高，某些 Direct3D 應用程式所能增強的效能越高。此設定值僅適用於 PCI 顯示卡。如果您使用的是 AGP 匯流排顯示配接卡，此選項將無法設定(當 AGP 顯示配接卡在 PCI 相容模式底下執行時除外)。

■ **Custom OpenGL settings (自訂 OpenGL 設定值)：**

這是您所儲存的自訂設定值(或“tweaks”)清單。從清單中選擇一個項目將可啓動此設定值。欲套用設定值，請選擇“OK”或“Apply”。



14. **“Overlay Color Control”(重疊色彩控制)標籤：**

使用這些控制項可以調整影像或 DVD 在監視器上播放的品質。

■ **Brightness (亮度)：**

移動滑棒可設定亮度程度。

■ **Contrast (對比)：**

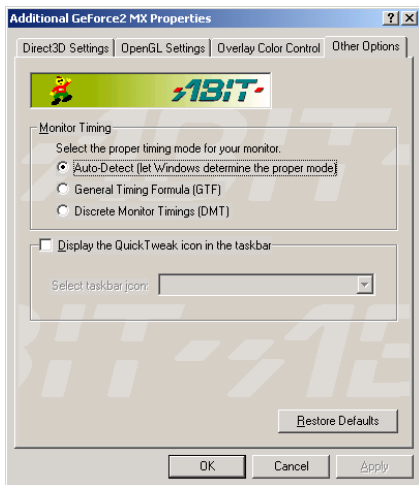
移動滑棒可設定對比程度。

### ■ Hue (色度) :

移動滑棒可設定色度程度。

### ■ Saturation (飽和度) :

移動滑棒可設定飽和程度。



### 15. “Other Options” (其他選項) 標籤：

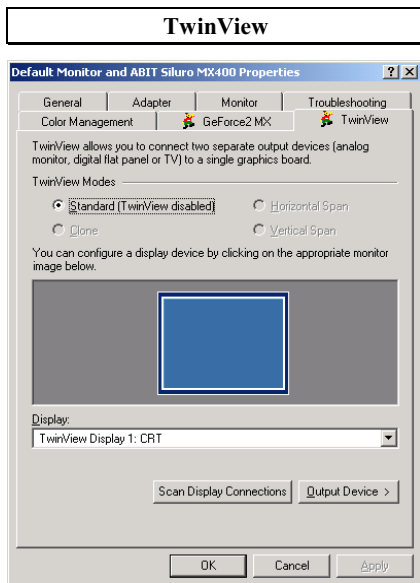
#### ■ Monitor Timing (監視器解析度)：

此選項可以讓您選擇監視器的解析度模式：

**Auto-Detect (自動偵測)：**可以讓 Windows 直接從監視器來接收正確的解析度資訊。這是此設定之預設值。請注意，有些較舊的監視器可能無法支援。

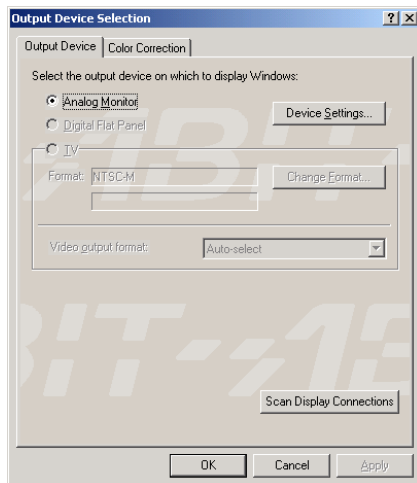
**General Timing Formula (GTF) (一般解析度公式)：**這是大多數較新硬體所使用的標準。

**Discrete Monitor Timings (DMT) (分離監視器解析度)：**這是某些硬體仍舊使用中的較舊標準。如果您的硬體需要 DMT，則請啟動此選項。

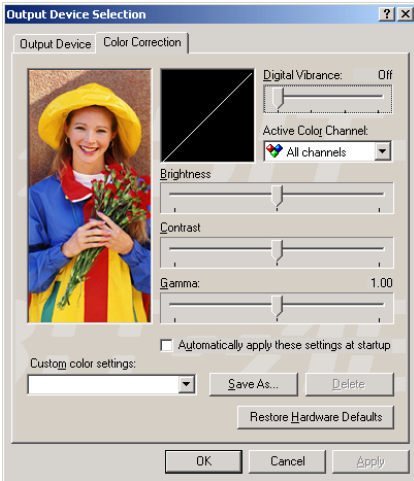


16. 此 TwinView 標籤可以讓您將兩部分別的輸出裝置 (類比監視器、數位平面監視器或電視機)。連接到單一的圖形卡上。

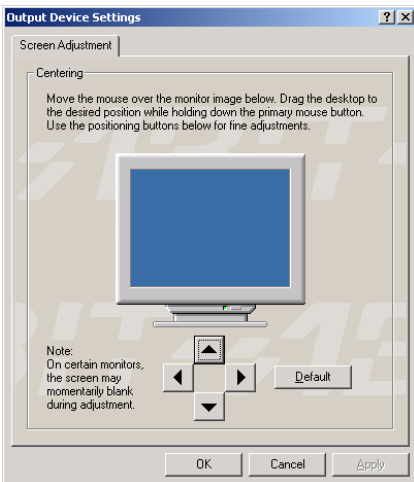
請按一下 “Output Device >” (輸出裝置) 按鈕來叫出更多的輸出裝置選擇：



17. 請選擇要在 Windows 上顯示的輸出裝置。



18. 此標籤可以讓您更正亮度、對比及 gamma 數值。移動 Digital Vibrance Control (DVC，數位震動控制) 滑棒可以直接在螢幕上顯示出更清晰、更明亮的影像。



19. 此選項可以讓您調整監視器影像的置中程度。



### 4-3. Graphic Max

我們為您提供了一套可以用來調整圖形處理器的工作速度以及圖形記憶體速度的工具。請記住，如果您使用了錯誤的設定值，可能會同時導致圖形處理器與圖形記憶體的損毀。在您要執行 Graphic Max 之前，請先仔細閱讀以下說明！

#### 重要警告訊息

ABIT 不對本公用程式提供任何保證或支援。使用本公用程式的風險必須自負。其風險包括了所有因使用本公用程式所導致的損毀情形。如果您不接受警告，請勿使用本公用程式。

ABIT 不建議對您的硬體做任何超頻之設定。超頻會導致過熱，將使您的晶片受損。

如果您對顯示卡硬體不熟悉，我們強烈建議您不要使用本公用程式。錯誤的設定將會對您的圖形晶片、顯示卡及其他組件導致無法復原的損毀情形！

#### 應用程式注意事項

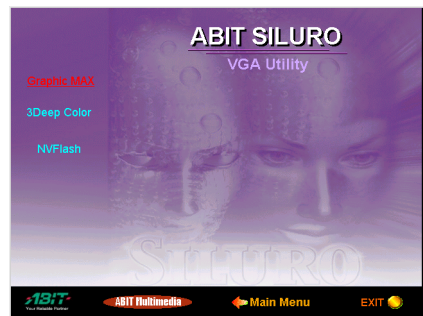
本公用程式的功能在於為您微調顯示卡，使其在您系統上能夠保持最佳的穩定性。這套程式僅供 Windows® 98/ME 使用。

請選擇“開始 → 程式集 → ABIT Graphic Max → Graphic Max”來啟動 Graphic Max。

如果您調整過了 Graphic Max 設定值，而在重新開機之後遇到了問題，您可以再重新開機進入「Windows 安全模式」，然後再執行“開始 → 程式集 → ABIT Graphic Max → Graphic Max Safe Mode Recovery”來清除之前的設定值。

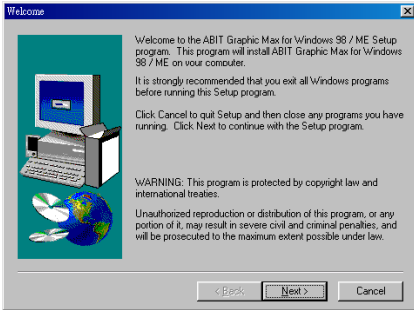


1. 將安裝光碟插入光碟機中。按一下“VGA Utility”（VGA 公用程式）。

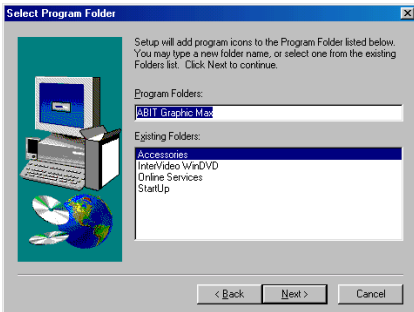


2. 按一下“Graphic Max”。

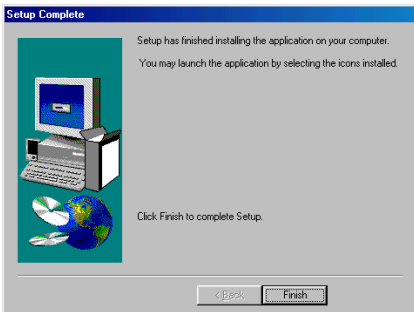
請依照螢幕上所顯示的安裝程序進行。只要依照程序進行，安裝將可輕易完成。



3. 按一下“Next>”（下一步）。

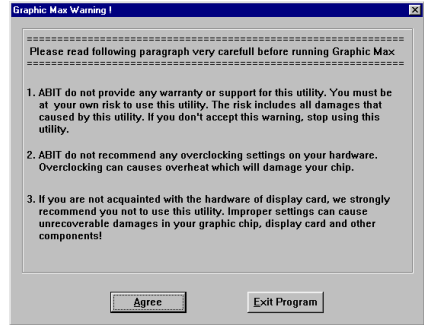


4. 按一下“Next>”（下一步）。

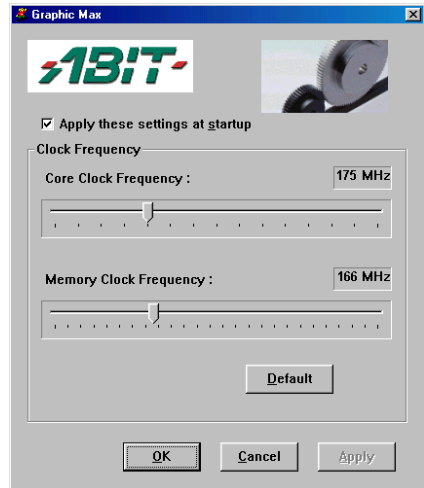


5. 按一下“Finish”（完成）以完成設定。

選擇“開始 → 程式集 → ABIT Graphic Max → Graphic Max”來啓動 Graphic Max。



6. 每次當您執行程式時，您都會看見這個警告訊息。請完整閱讀其內容，然後按一下“Agree”（同意）繼續。



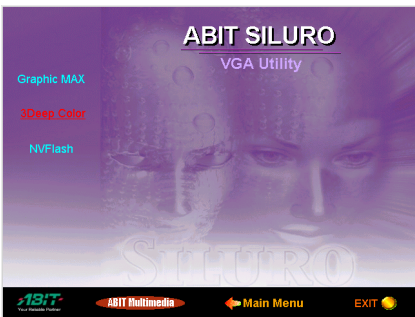
7. 當 Graphic Max 螢幕顯示出來之後，您可以使用這兩個滑棒來調整“Core Clock Frequency”（核心時脈頻率）及“Memory Clock Frequency”（記憶體時脈頻率）。請非常小心地調整這些數值。

## 4-4. 3Deep Color

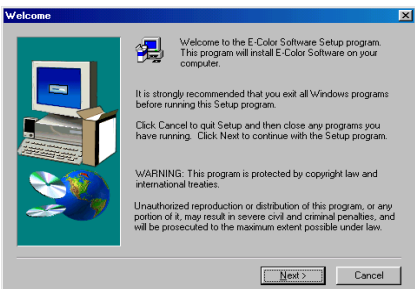
3Deep Color 是一套用來為您所有的 2D 及 3D 遊戲更正光線、陰影及色彩的軟體公用程式。您可以獲得更真實的圖形及更棒的效果，另外在線上遊戲中，還可以佔有「先看到，先射擊」的優勢。最後，您還可以不用把雙手放在監視器的控制鈕上，您終於可以讓雙手回到他們原來應該存在的地方了 – 也就是您的雷射火箭發射器的扳機上！



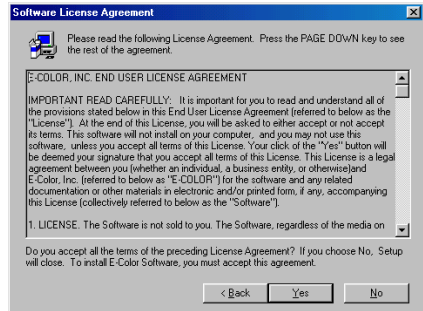
1. 將安裝光碟放進光碟機中。按一下“VGA Utility”（VGA 公用程式）。



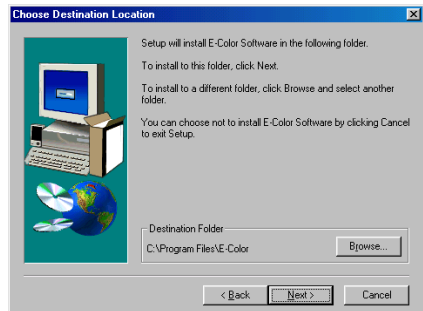
2. 按一下“3Deep Color”。



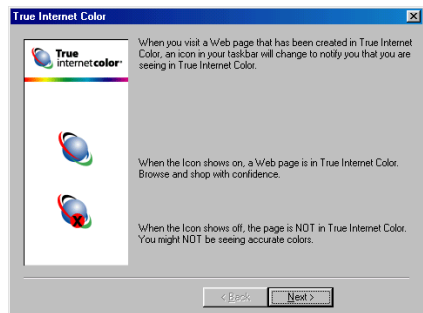
3. 按一下“Next>”（下一步）。



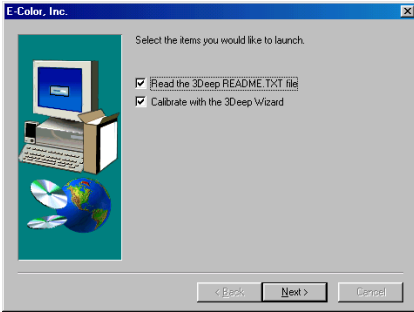
4. 按一下“Yes”（是）。



5. 按一下“Next>”（下一步）。



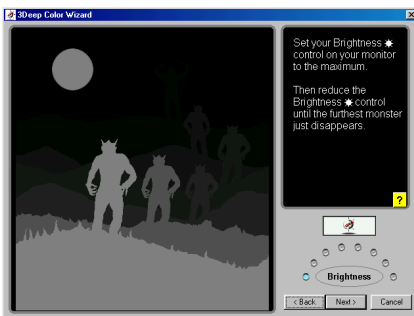
6. 按一下“Next>”（下一步）。



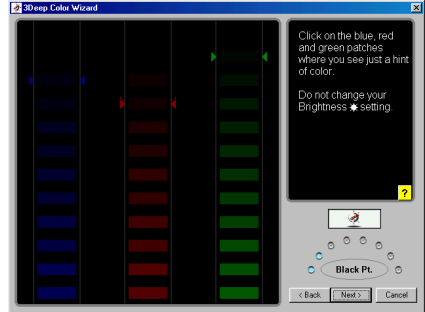
7. 按一下“Next>”（下一步）。



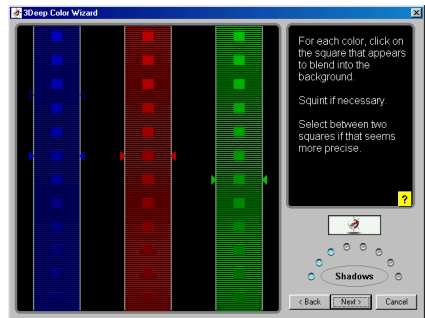
8. 3Deep Color 精靈會顯示出來。請就您的監視器類型來選擇是 CRT 或平面監視器。



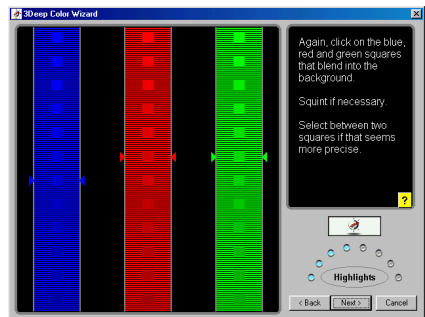
9. 請將監視器的亮度控制設定為最強，然後慢慢降低亮度，直到最遠的怪物影像看不見為止。



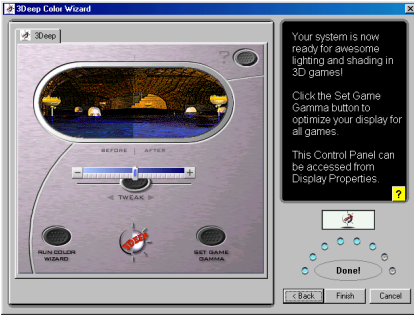
10. 按一下藍色、紅色與綠色有斑點提示的地方。現在先不要變更亮度。



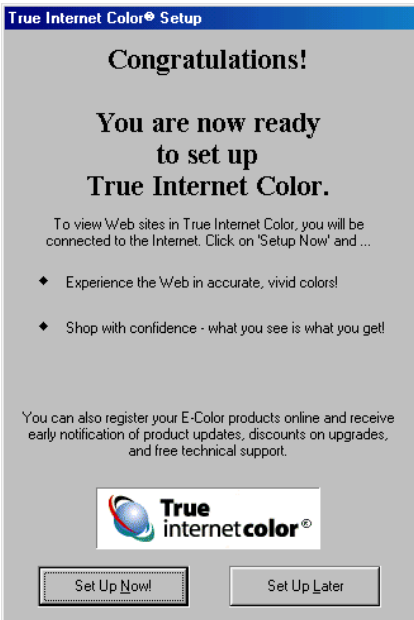
11. 按一下幾乎要與背景合而為一的藍色、紅色與綠色方塊。



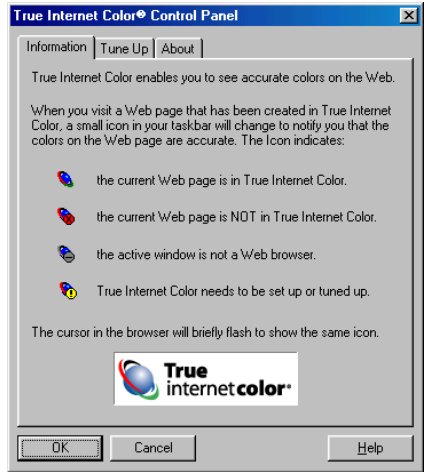
12. 按一下幾乎要與背景合而為一的藍色、紅色與綠色方塊。



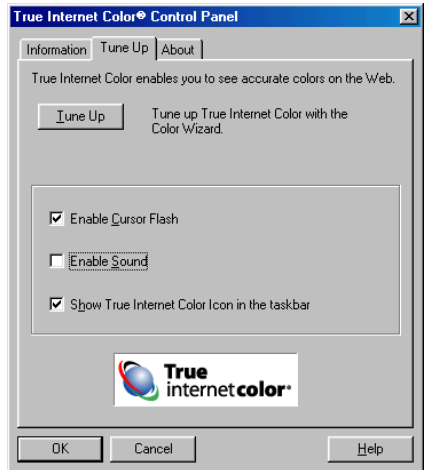
13. 按一下“**Finish**”（完成）來結束 3Deep Color 設定。



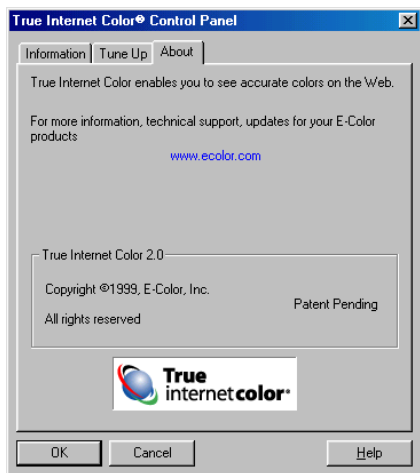
14. 按一下“**Set Up Now!**”（立即設定）來設定 True Internet Color。



15. 此標籤解釋了每一個顯示於工作列上的不同圖示。



16. 您可以在此標籤中調整 True Internet Color。



17. 此標籤列出了 E-Color 的網址以及 True Internet Color 的版本。

## 4-5. 顯示列圖示

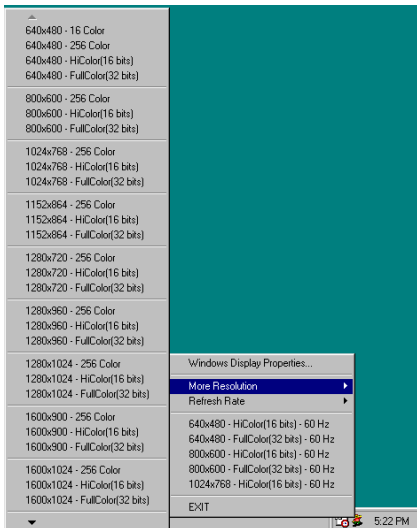
在安裝了顯示驅動程式之後，您會在工作列的狀態區上看見顯示列圖示。請在圖示上按一下滑鼠左鍵或右鍵來開啓「顯示列」，這是本圖形加速卡的功能捷徑。

### 注意

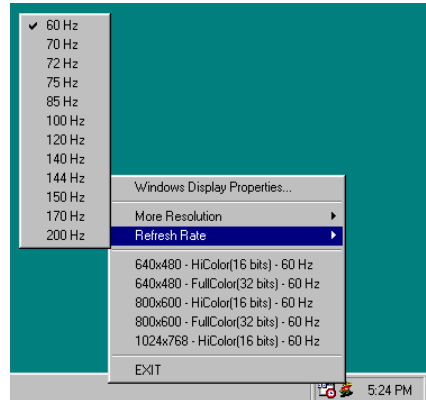
除了按一下此顯示列圖示可以控制顯示內容以外，另一種方法是在 Windows 桌面上按一下滑鼠右鍵，然後按一下 **內容** → **設定值** → **進階**，然後按一下正確的標籤來更改顯示設定值。



1. 在工作列狀態區中的顯示列圖示上按一下滑鼠右鍵。



2. 會有一功能表跳出。請將游標移到“**More Resolution**”（其他解析度）項目來叫出完整的解析度表。您可以直接在此選擇您要的顯示解析度。



3. 如果您要變更顯示配接卡的刷新速率，則請將游標移到“**Refresh Rate**”（刷新速率），您可以在此直接選擇您要的刷新速率。

請確定您的顯示監視器支援您所選擇的較高刷新速率，否則您的監視器可能無法正確顯示。關於更詳細的規格，請參考顯示器的使用者手冊。

請按一下「**Windows 顯示器內容...**」來設定顯示器的內容。

4. 選擇“**Exit**”（結束）可結束本程式。

## 4-6. BIOS 快閃公用程式

您可以從經銷商處更新最新的 SILURO™ MX200/MX400/T200/T400 驅動程式或 BIOS 檔案，或者直接從我們的網頁上下載，網址是：<http://www.abit.com.tw>。

### 注意

當您使用快閃公用程式來 flash BIOS 時，螢幕將會持續閃爍約 20~25 秒。這事正常的現象，並非故障情形。在這段期間之內，請勿重新開機，否則將會導致快閃記憶體故障。

- 步驟 1.** 於您的電腦開機時進入 DOS 環境之下，或者在 Windows® 95/98 底下開啓 DOS 視窗。
  - 步驟 2.** 將安裝光碟放進光碟機中。
  - 步驟 3.** 從 D:\NVFLASH (D:代表光碟機代號) 將 DOS4GW.EXE 與 NVFLASH.EXE 複製到新的目錄底下。
  - 步驟 4.** 將新的 BIOS 二進位檔案複製到新的目錄底下。
  - 步驟 5.** 移到新的目錄底下，並鍵入以下指令：  
NVFLASH -F[Filename] ([Filename]指 BIOS 二進位檔案的檔名。) 然後請按下“Enter”鍵。程式將會開始 flash 您的顯示卡 BIOS。
  - 步驟 6.** 當 flash 完畢之後(螢幕將會再度顯示影像)，您必須重新啓動您的電腦系統，使 flash 生效。
- 以下指令是 NVIDIA Flash ROM 公用程式 V3.18 的指令，僅供參考。

NVIDIA Flash ROM 公用程式 v03.18 指令清單：

### 使用範例：NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

- f<filename> 使用<filename>來 flash ROM，然後進行比對與~CRC32。
- <filename> 與-f 同，但強迫確認。
- b<filename> 讀取 ROM 並儲存為<filename>。
- k<filename> 讀取 ROM 並與<filename>做比較。
- x<filename> Xfer TV 資料。從檔案至 AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512。
- v<filename> 顯示檔案版本及~CRC32 (如無檔名，則對 ROM 做動作)。
- t 於 offset C000h 顯示 ROM 的 256 位元組。
- e 刪除 ROM。
- d 於 offset 0 顯示 ROM 的 256 位元組。
- c 檢查受支援的 EEPROM。
- l 不亮鍵盤 LED 燈。
- p 如果 ROMfile 與晶片 PCI VenID、DevID 不符，也不暫停。
- u 如果 ROMfile 與晶片 PCI 子系統 ID 不符，也不暫停。
- h 在其他工作都完成之後重新啓動 PC。



- w ROM 防寫（僅適用於某些 ROM 上）。
- r 移除 ROM 寫入保護（僅適用於相同的 ROM）。
- a 列出所有支援的裝置索引。
- g<deviceid> 強迫特定裝置索引。
- i<instance> 強迫特定裝置 instance（配合-g 使用）。
- ? 顯示此螢幕。
- s# 安靜程度：
  - default 所有的進度訊息，全部發出嗶聲。
  - #=1 不產生進度訊息，不發出嗶聲。
  - #=2 不產生進度訊息，不發出進度嗶聲。
  - #=3 不產生進度訊息。
  - #=4 不產生進度嗶聲。
  - #=5 不產生嗶聲。

#### NVFLASH 支援以下 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)

## 附錄 A. 顯示模式表

下表僅供參考。顯示模式將會依特定監視器之不同而有所不同，而顯示結果也可能與本表有所不同。

解析度	色彩	垂直刷新速率
640x480	8/16/32 位元	60Hz 至 240Hz
800x600	8/16/32 位元	60Hz 至 240Hz
1024x768	8/16 位元	60Hz 至 240Hz
1024x768	32 位元	60Hz 至 200Hz
1152x864	8/16 位元	60Hz 至 200Hz
1152x864	32 位元	60Hz 至 170Hz
1280x960	8/16 位元	60Hz 至 170Hz
1280x960	32 位元	60Hz 至 150Hz
1280x1024	8/16 位元	60Hz 至 170Hz
1280x1024	32 位元	60Hz 至 150Hz
1600x900	8/16 位元	60Hz 至 150Hz
1600x900	32 位元	60Hz 至 120Hz
1600x1200	8/16 位元	60Hz 至 120Hz
1600x1200	32 位元	60Hz 至 100Hz
1920x1080	8/16 位元	60Hz 至 100Hz
1920x1080	32 位元	60Hz 至 85Hz
1920x1200	8/16 位元	60Hz 至 100Hz
1920x1200	32 位元	60Hz 至 85Hz
1920x1440	8/16 位元	60Hz 至 85Hz
1920x1440	32 位元	60Hz 至 75Hz
2048x1536	8/16 位元	60Hz 至 75Hz
2048x1536	32 位元	60Hz



---

## 附錄 B. 產品常見問答集

---

我們蒐集了一些常見的問題與答覆可以供您參考，關於某些問題的更進一步說明，請參見附錄 C「如核取得技術支援」。

### Q1. 我的 SILURO™ GF2 MX 產品應該使用哪一個驅動程式？

您可以使用包裝盒中隨卡所附的 ABIT 驅動程式，這個驅動程式可以為您的卡片達到最高的效能。但是，NVIDIA™ 也在其網站上提供了最新的參考驅動程式（“Detonator”驅動程式）。請注意，由於 NVIDIA™ 並不直接銷售產品給消費者，因此他們並沒有設置一組專為消費者解答問題的客服人員。

### Q2. SILURO™ GF2 MX 支援哪一些 API？

它支援 2D 及 3D 的業界標準 API，其中包括了：DirectX 與 OpenGL。它不支援其他私人撰寫的 API。

### Q3. 如果我的應用程式使用的 API 並不受到 SILURO™ GF2 MX 的支援怎麼辦？

這就表示遊戲將會切換到軟體處理模式，而不會利用硬體的加速功能。

### Q4. 為什麼我的 SILURO™ GF2 MX 產品無法執行 Glide？

Glide 是一種私人寫的 API，僅適用於一小部分的遊戲而已。90% 的軟體開發商都將針對業界標準的 API 來開發產品。

### Q5. 何為 GPU？

GPU 是「圖形處理單元」（graphics processing unit）的縮寫。GPU 是一個單一晶片的處理器，其整合了變形、光線、三角形設定/修剪與處理引擎等功能，其可以每秒 1 千萬個的速度產生多邊形。

### Q6. GPU 對 PC 產業的衝擊為何？

GPU 大量地中斷了效能與影像傳真度，並將永遠本地改變 PC 產業。3D 應用將永遠不可能相同。

### Q7. 當 SILURO™ GF2 MX 執行現有遊戲時，我會在效能上看到任何不同之處嗎？

會的！目前的遊戲與應用程式都將因 SILURO™ GF2 MX 的較高 fill rate 而獲益，特別是在 1024 x 768 及更高的解析度之上。

### Q8. SILURO™ GF2 MX 的效能必須視 CPU 而定嗎？

無論配合任何的 CPU，SILURO™ GF2 MX 都能提供高效能的圖形。此外，SILURO™ GF2 MX 經整合過的變形與光線引擎也能夠讓開發商增加幾何圖形的複雜度，而不必犧牲效能。開發商現在已經可以完全地利用 CPU 的馬力來應用出更真實的物理、人工智慧與遊戲精彩度。

### Q9. SILURO™ GF2 MX 經整合的 T&L 引擎可以配合 Microsoft® DirectX® 7 使用嗎？

是的。SILURO™ GF2 MX 與 DirectX® 7 是被設計為可以搭配使用的。如此才能達到最佳的效能與相容性。

**Q10. 如果 SILURO™ GF2 MX 從 T&L 計算的效能來卸載主 CPU，CPU 還會剩下什麼？**

藉由卸載 T&L 計算，CPU 將會擁有可以顯著增加物理、人工智慧及人物動畫品質的頻寬。

**Q11. 如果要利用 SILURO™ GF2 MX 的 T&L 引擎，請問 DirectX® 7 是必要的嗎？**

不。硬體 T&L 可以配合 OpenGL® 或 DirectX® 7 使用。

**Q12. 請問它支援材質壓縮嗎？**

是的。SILURO™ GF2 MX 支援 DX6 材質壓縮的全部五種格式。

**Q13. SILURO™ GF2 MX 支援哪一種 bump mapping？**

SILURO™ GF2 MX 支援 single-pass emboss 與 dot-product bump mapping。在整合了 T&L 幾何能力之後，不需要犧牲效能，SILURO™ GF2 MX 也將能夠提供更具彈性的“bump”效果。

**Q14. 我的 MPEG 播放程式的影像顯示品質很差，為什麼會這樣呢？**

首先，您必須先檢查您的系統是否已經安裝了 DirectX® 6 或更新的版本，這樣您的 MPEG 播放程式才能夠妥善利用硬體加速模式（DirectDraw）。

其次，您可以嘗試降低您的顯示解析度、色彩深度或刷新速率。因為這個原因，才可以讓您的 MPEG 播放程式使用硬體加速模式。

第三，請將您的顯示模式切換為 VGA 或 TV，然後看看何者的影像品質較佳。

**Q15. 我的遊戲或應用程式顯示「找不到 3D 加速硬體」的訊息。**

在正常狀況下，3D 模式只能在 16 位元或 32 位元的色彩深度底下執行。請將您的色彩深度變更為 16 位元（高彩）。也請檢查一下 DirectX 或 OpenGL 程式庫是否已經完全安裝，或者您也可以嘗試更改為較低的顯示解析度。

**Q16. DirectX 或應用程式顯示「AGP 記憶體不足」的訊息。**

您的 Windows® 95 並非 OSR2.1 或更新的版本，或者您的 DirectX 版本並非 6.0 或更新的版本。某些 AGP 晶片組必須要安裝正確的驅動程式，否則無法正常使用的。也請檢查一下您主機板 BIOS 的 AGP aperture 大小，它必須要支援至少 64MB 的 AGP aperture 大小。

**Q17. 請問要如何取得技術支援？**

如果您遇到任何問題，需要技術人員的協助，請先花一點時間填好「技術支援表格」，並將其寄給您的經銷商或寄給我們的技術支援信箱。信箱地址為：technical@abit.com.tw。我們將盡快為您解決您的問題。您必須將您的配備資訊提供給我們。另外也請您詳細記錄您所遇到的問題狀況。這對我們很有幫助，可以讓我們的技術人員更快速地分析出您的問題所在。

在「技術支援表格」上標有星號「\*」的項目，表示是一定要填上的資訊。







---

## 附錄 C. 如何獲得技術支援

---

(從我們的網站) <http://www.abit.com.tw>

(北美地區) <http://www.abit-usa.com>

(歐洲地區) <http://www.abit.nl>

感謝您選擇 ABIT 產品。ABIT 透過代理商、經銷商及系統整合商來銷售我們所有的產品，我們不直接面對一般使用者。如果您需要任何的服務，在您發電子郵件尋求技術支援之前，請先洽您的經銷商或整合商，他們是將系統銷售給您的負責人，他們應該最知道如何處理問題，他們對您的服務可以做為您日後是否繼續購買我們的產品的最佳依據。

我們感謝所有的客戶，並期望能夠為您提供最佳的服務。為客戶提供最快速的服務，是我們的優先處理要務。但是，我們從世界各地接到無數的電話與電子郵件。就目前狀況來講，我們不可能對每一個個別的詢問提供回應。因此，如果您發電子郵件給我們，您很可能會收不到答覆。我們對我們的產品做過許多的相容性測試與可靠性測試，希望確保我們的產品擁有最佳的品質與相容性。如果您需要服務或技術上的支援，請您瞭解我們所受到的限制，**並請您先與將產品銷售給您的經銷商聯繫。**

為了加速我們的服務，我們建議您在與我們聯繫之前先按照以下的程序處理。在您的協助之下，我們將能夠滿足我們對您的承諾，為**絕大多數的 ABIT 客戶**提供最佳的服務：

1. **查閱手冊。**這一點聽起來很簡單，不過我們也在手冊的撰寫上下了很大的功夫。有許多資訊不只是與主機板有關。隨主機板出售的光碟機也有其專用的手冊與驅動程式。如果您缺少任何一個項目，請到我們網站中的「程式下載區」或到我們的 FTP 伺服器下載，FTP 網址是：  
<http://www.abit.com.tw/download/index.htm>
2. **下載最新的 BIOS、軟體或驅動程式。**請到我們網站上的「程式下載區」，看看我們是否提供了最新的 BIOS。我們花了许多時間開發最新的 BIOS，希望能夠修正錯誤或不相容的地方。**同時，亦請確定從您的介面卡製造商處取得最新的驅動程式！**
3. **到我們的網站上查閱 ABIT 技術名詞指南與常見問答集。**我們試圖讓我們的常見問答集不斷的擴充，使其中的資訊更豐富、更有幫助。如果您有任何的建議，請通知我們。關於主題的部分，請查閱我們的「熱門常見問答集」！

4. **網際網路新聞群組。**這裡有豐富的資訊來源，並也有許多人可以為您提供協助。ABIT 的網際網路新聞群組在 [alt.comp.peripherals.mainboard.abit](http://alt.comp.peripherals.mainboard.abit)，這是一個讓大家交換資訊、討論有關 ABIT 產品經驗的好地方。您常會發現，您所提出的問題，以前已經被提出許多次了。這是一個公開的網際網路新聞群組，並且提供自由的討論。

以下是一些較受歡迎的新聞群組清單：

[alt.comp.peripherals.mainboard.abit](http://alt.comp.peripherals.mainboard.abit)

[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](http://comp.sys.ibm.pc.hardware.chips)

[alt.comp.hardware.overclocking](http://alt.comp.hardware.overclocking)

[alt.comp.hardware.homebuilt](http://alt.comp.hardware.homebuilt)

[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](http://alt.comp.hardware.pc-homebuilt)

5. **詢問您的經銷商。**您的 ABIT 授權代理商應該能夠以最快的速度為您提供有關技術方面問題的解決方案。我們透過代理商來銷售我們的產品，代理商再透過經銷商及店家來銷售。您的經銷商應對您的系統組態非常熟悉，並且可以比我們更有效率地來解決問題。總結來講，您的經銷商會將您視為可能會購買更多產品，也可能會介紹親朋好友向他購買的重要客戶。他們負責將系統整合好並銷售給您。他們最瞭解您的系統組態，也最清楚您的問題所在。他們也會擁有合理的退貨或退費政策。他們對您提供的服務也可以做為您未來是否繼續購買的重要參考依據。
6. **聯絡 ABIT。**如果您覺得有必要直接與 ABIT 聯繫，您可以發電子郵件給 ABIT 的技術支援部門。首先，請與您最近的分公司的支援小組聯繫。他們對您當地的地理環境及問題最為熟悉，並且會對哪家經銷商提供了什麼樣的產品與服務最瞭解。鑑於每日湧進的大量電子郵件及其他因素，例如重複產生問題所需的時間等，我們可能無法答覆所有的電子郵件。請您諒解，我們是透過代理商的通路來銷售產品，所以沒有足夠的資源可以服務每一位使用者。但是，我們會盡力協助每一位客戶。同時也請您瞭解，我們的每一個技術支援小組都以英文做為第二語言，如果您所提出的問題可以馬上獲得瞭解，您得到協助答覆的機率便會提高。請務必使用非常簡單、精確的語言來清楚陳述您的問題，避免使用不著邊際或過多修飾的表達方式，並請記得務必列出您的系統組件。以下是我們所有分公司的聯絡資訊：

北美洲與南美洲的客戶，請聯絡：

**ABIT Computer (USA) Corporation**

46808 Lakeview Blvd.

Fremont, California 94538 U.S.A.

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

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

電話：1-510-623-0500

傳真：1-510-623-1092

英國及愛爾蘭的客戶，請聯絡：

**ABIT Computer Corporation Ltd.**

Unit 3, 24-26 Boulton Road

Stevenage, Herts SG1 4QX, UK

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

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

電話：44-1438-228888

傳真：44-1438-226333

德國及荷比盧三國（荷蘭、比利時、盧森堡），請聯絡：

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

Van Coehoornstraat 7,

5916 PH Venlo, The Netherlands

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

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

電話：31-77-3204428

傳真：31-77-3204420

不包含在以上地區的國家，請聯絡：

**台灣總公司**

當您與我們聯絡時，請注意，我們位於台灣，我們的時區是 8+ GMT 時間。此外，我們的假日也可能與貴國假日不同。

**陞技電腦股份有限公司**

台北縣汐止市新台五路一段 79 號三樓之七

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

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

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

電話：886-2-2698-1888

傳真：886-2-2698-1811

7. **RMA 服務。**如果您的系統之前是正常的，但突然無法使用了，而您最近也沒有安裝任何新軟體或新硬體，那麼您可能有某項組件故障了。請與您購買產品的經銷商聯繫。您可以從經銷商處獲得 RMA 服務。
8. **向 ABIT 報告相容性問題。**由於我們每日會收到無法計數的電子郵件，我們必須將某些類型的信件列為優先處理信件。因為這個原因，任何提供給我們的相容性報告，如過記載了詳細的系統組態資訊及錯誤狀況，我們會將這類信件列為優先處理信件。對於其他的問題，很抱歉，我們無法直接答覆。不過您的問題將會被刊載到網際網路新聞群組上，讓大部分的使用者都能藉由您的資訊而獲益。請時常查閱新聞群組。

陞技電腦股份有限公司感謝您

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