
Авторское Право и Гарантия

Информация, содержащаяся в данном документе, не может быть изменена продавцом продукции без уведомления, так как он не несет ответственности за любые ошибки данного руководства.

Гарантия не распространяется на точность изложенной информации в данном документе или любой его части. Производитель не несет ответственности за прямой, косвенный, специфический, случайный или комбинированный ущерб от данного руководства или продукта.

Названия продуктов в этом руководстве предназначены для общего пользования, а торговые марки и фирменные знаки продуктов документа являются собственностью их уважаемых владельцев.

В данном документе содержатся материалы, защищенные Законами о Международном Авторском Праве. Все права защищены. Ни одна из частей данного руководства не может быть переиздана или опубликована без письменного разрешения производителя и авторов руководства.

Если вы не верно установите Графический Ускоритель, что вызовет поломку или неверное функционирование материнской платы, то мы никакой ответственности за это не несем.



SILURO MX200/MX400/T200/T400

Графический Ускоритель

Индекс

ЧАСТЬ 1. ВВЕДЕНИЕ.....	1-1
1-1. ОСОБЕННОСТИ	1-1
1-2. ДОСТУПНЫЕ МОДЕЛИ	1-1
1-3. СПЕЦИФИКАЦИИ.....	1-2
SILURO MX200:.....	1-2
SILURO T200:.....	1-3
SILURO MX400:.....	1-4
SILURO T400:.....	1-5
1-4. ХАРАКТЕРИСТИКИ И ПРЕИМУЩЕСТВА	1-6
1-5. ТАБЛИЦА РЕЖИМОВ РАБОТЫ ЭКРАНА	1-8
ЧАСТЬ 2. УСТАНОВКА ОБОРУДОВАНИЯ	2-1
2-1. УСТАНОВКА ПЛАТЫ	2-1
Новые Системы:	2-1
Системы с установленной VGA Платой:	2-1
2-2. РАЗЪЕМ VGA ВЫХОДА.....	2-2
2-3. РАЗЪЕМ VGA И TV ВЫХОДА	2-3
ЧАСТЬ 3. УСТАНОВКА ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ 3-1	3-1
3-1. WINDOWS 98/ME.....	3-1
Автоматическая установка с инсталляционного диска: ..	3-1
3-2. WINDOWS 2000	3-3
Установка Plug and Play:.....	3-3
Установка Звука:	3-6
ЧАСТЬ 4. УСТАНОВКА УТИЛИТ	4-1
4-1. НАСТРОЙКА СВОЙСТВ ЭКРАНА.....	4-1
Настройки	4-1
Расширенный Режим Рабочего Стола:.....	4-3
Общие	4-4
Адаптер	4-5
Монитор	4-5

Быстродействие.....	4-6
Управлением Цветом	4-7
GeForce2 MX	4-7
Опции 3D Антиблика:.....	4-8
Установки Direct3D:.....	4-9
Больше Direct3D:.....	4-10
Установки OpenGL:.....	4-11
Управление Выводом:.....	4-13
Управление Видеоизображением:	4-14
Опции Оборудования:	4-15
Утилиты Рабочего Стола:	4-16
Менеджер Рабочего Стола NVIDIA.....	4-17
Управлением Приложением:.....	4-17
Горячие Клавиши:	4-18
Глобальные Установки:	4-18
Масштаб:.....	4-19
TwinView	4-20
Для Windows 98/ME:	4-20
Для Windows 2000:	4-22
Установки Устройства.....	4-24
Выбор Устройства:	4-24
Выход на телевизор:	4-25
Коррекция Цветов:	4-26
Настройка Экрана:	4-27
Синхронизация экрана:.....	4-27
4-2. WINDVD.....	4-28
4-3. DIRECTX	4-31
4-4. GRAPHIC MAX.....	4-33
4-5. 3DEEP COLOR.....	4-37
4-6. ПОКАЗАТЬ ЗНАЧОК	4-43
4-7. УТИЛИТА ПРОШИВКИ BIOS.....	4-45

ПРИЛОЖЕНИЕ А. ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА.....А-1

Часть 1. Введение

1-1. Особенности

Благодарим за покупку Графической Платы ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400, самого перспективного решения в области графики.

Графические платы ABIT SILURO GF2 MX на основе графического процессора GeForce2 MX производства компании NVIDIA, оснащенные встроенной высокопроизводительной видеопамятью со скоростью пропускания до 2,7 Гбайт/с (MX400/T400), выполненные в соответствии с архитектурой TwinView, на сегодняшний день обеспечивают максимальную универсальность работы с графикой и зрительное совершенство.

Наряду с другими инновациями, такими как WinDVD, Graphic Max, 3Deep Color, SILURO MX200/MX400/T200/T400 удовлетворит все ваши потребности в области графики, а опциональная возможность TV-Out вам использовать широкий спектр приложений от 3D игр до HDTV, DVD, создания цифровых записей, редактирования и просмотра страниц в Интернете.

Благодаря Графической Плате ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400, вы не только увидите, но и побываете в динамических и реалистических трехмерных мирах.

1-2. Доступные Модели

SILURO MX200:

32MB Буфер фреймов + VGA

SILURO T200:

32MB Буфер фреймов + VGA + TV-Out

SILURO MX400:

64MB Буфер фреймов + VGA

SILURO T400:

64MB Буфер фреймов + VGA + TV-Out

1-3. Спецификации

SILURO MX200:

Графический Акселератор 2D и 3D NVIDIA GeForce2 MX200

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

Высококачественное воспроизведение DVD

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

SILURO T200:**Графический Акселератор 2D и 3D NVIDIA GeForce2 MX200**

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

TV-Выход (Только для модели T200)

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

Высококачественное воспроизведение DVD

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

SILURO MX400:**Графический Акселератор 2D и 3D NVIDIA GeForce2 MX400**

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

Высококачественное воспроизведение DVD

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

SILURO T400:

Графический Акселератор 2D и 3D NVIDIA GeForce2 MX400

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

ТВ-Выход (Только для модели T400)

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

Высококачественное воспроизведение DVD

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

1-4. Характеристики и преимущества

Single-Chip GPU (Graphics Processing Unit)

- Интеграция в чипе целого 3D конвейера (трансформация, освещение, расчет и рендеринг) позволяет максимально сократить затраты на компоненты и разработку плат.

Встроенный процессор Трансформации и Освещения

- Позволяет выводить в 2-4х раза больше треугольников для 2-4х кратного увеличения детализации в трехмерных сценах. Освобождает CPU для расчета физики и искусственного интеллекта (AI), что приводит к более реалистичным поведению объектов и анимации персонажей.

Независимый Конвейерный QuadEngine™

- Раздельные процессоры для трансформации, освещения, расчета и рендеринга обеспечивают мощную, высокоэффективную архитектуру, которая позволяет выводить 25 миллионов треугольников/сек. Дает возможность приложениям представлять 3D персонажи и окружение с максимально возможным уровнем сложности.

350 МГц RAMDAC

- Обеспечивает наиболее ясное, четкое, цельное изображение при разрешениях до 2048 x 1536 при 60 Гц.

Высокоскоростная полоса пропускания памяти

- Встроено 32/64 МБ высокоскоростной памяти с пропускной способностью до 2,7 ГБ/сек (MX400) и 1,3ГБ/сек (MX200).

256-битное ядро рендеринга

- Обеспечивает наилучшую производительность в 2D для быстрого обновления изображения при высоких разрешениях и 32-битной глубине цвета.

Поддержка и оптимизация для Microsoft® DirectX® и OpenGL®

- Обеспечивает наилучшую производительность и гарантирует совместимость со всеми существующими и будущими приложениями и играми.

Архитектура TwinView™

- Удваивает место на вашем рабочем столе, используя два монитора, экономящих свободное пространство. Вы можете расширить одно приложение на два дисплея, или запустить разные приложения на каждом экране.

Digital Vibrance Control™

- Делает изображения четкими и яркими.

Геометрический процессор трансформации и освещения (T & L) второго поколения.

- Создает наиболее мощную и сбалансированную платформу ПК, освобождая CPU от тяжелой нагрузки по расчету графики.

Растрезатор Затенений NVIDIA (NSR)

- Привносит в жизнь свойства естественных материалов с продвинутыми возможностями попиксельного затенения.

Видеопроцессор Высокой Четкости (HDPV)

- Превращает Ваш ПК в полномасштабный проигрыватель DVD, а также приемник/проигрыватель HDTV.

Поддержка AGP 2X /4X, AGP текстурирования, режима Fast Writes.

- Использует преимущества новых, более рациональных методов передачи информации, и позволяет разработчикам создавать высококачественные сцены с 32-битным цветом и большим количеством текстур.

ТВ-Выход

- Дает конечному пользователю возможность играть, а также использовать цифровую видеозапись и приложения для редактирования видео на большом экране.

1-5. Таблица Режимов Работы Экрана

Сводная таблица режимов работы экрана предназначена лишь для вашего ознакомления. Разрешение экрана меняется в зависимости от установленного типа монитора, поэтому возможны расхождения с этой таблицей.

Разрешение	Цвета	Вертикальная развертка
640 x 480	8/16/32 бит	от 60Гц до 240Гц
800 x 600	8/16/32 бит	от 60Гц до 240Гц
1024 x 768	8/16 бит	от 60Гц до 240Гц
1024 x 768	32 бит	от 60Гц до 200Гц
1152 x 864	8/16 бит	от 60Гц до 200Гц
1152 x 864	32 бит	от 60Гц до 170Гц
1280 x 960	8/16 бит	от 60Гц до 170Гц
1280 x 960	32 бит	от 60Гц до 150Гц
1280 x 1024	8/16 бит	от 60Гц до 170Гц
1280 x 1024	32 бит	от 60Гц до 150Гц
1600 x 900	8/16 бит	от 60Гц до 150Гц
1600 x 900	32 бит	от 60Гц до 120Гц
1600 x 1200	8/16 бит	от 60Гц до 120Гц
1600 x 1200	32 бит	от 60Гц до 100Гц
1920 x 1080	8/16 бит	от 60Гц до 100Гц
1920 x 1080	32 бит	от 60Гц до 85Гц
1920 x 1200	8/16 бит	от 60Гц до 100Гц
1920 x 1200	32 бит	от 60Гц до 85Гц
1920 x 1440	8/16 бит	от 60Гц до 85Гц
1920 x 1440	32 бит	от 60Гц до 75Гц
2048 x 1536	8/16 бит	от 60Гц до 75Гц
2048 x 1536	32 бит	60Гц

Часть 2. Установка Оборудования

2-1. Установка Платы

Данную графическую плату можно установить только в систему с AGP слотом. Пожалуйста, аккуратно обращайтесь с платой и, прежде чем ее устанавливать, убедитесь в том, что питание компьютера выключено.

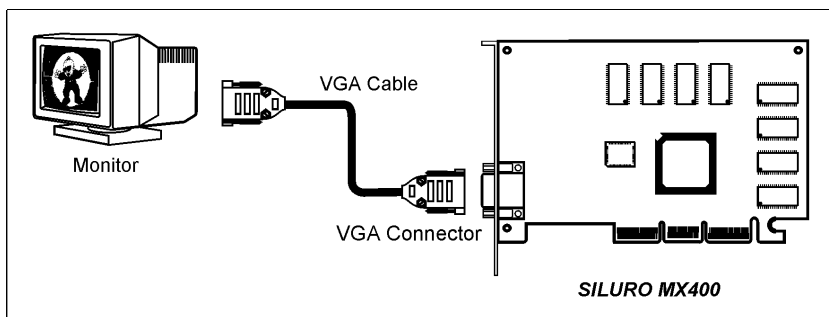
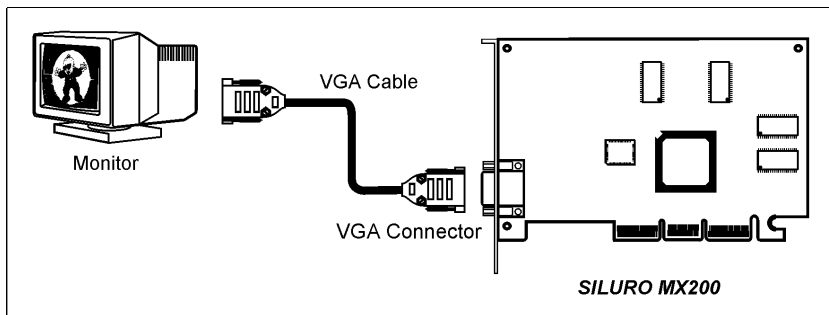
Новые Системы:

1. Отсоедините все провода питания компьютера.
 2. Откройте корпус компьютера.
 3. Найдите на материнской плате AGP слот.
 4. Удалите металлическую заглушку, относящуюся к AGP слоту. Сохраните винт.
 5. Примерьте плату к слоту AGP. Держа плату за края, вставьте ее в слот, не прилагая особых усилий и не нажимая ни на какие ее элементы. Убедитесь, что она плотно вошла в слот.
 6. Закрепите плату в задней части корпуса винтом от ранее удаленной металлической заглушки.
 7. Закройте корпус компьютера.
 8. Присоедините монитор ПК или любое другое устройство видео вывода к плате.
 9. Теперь необходимо установить программные драйвера и утилиты.
-

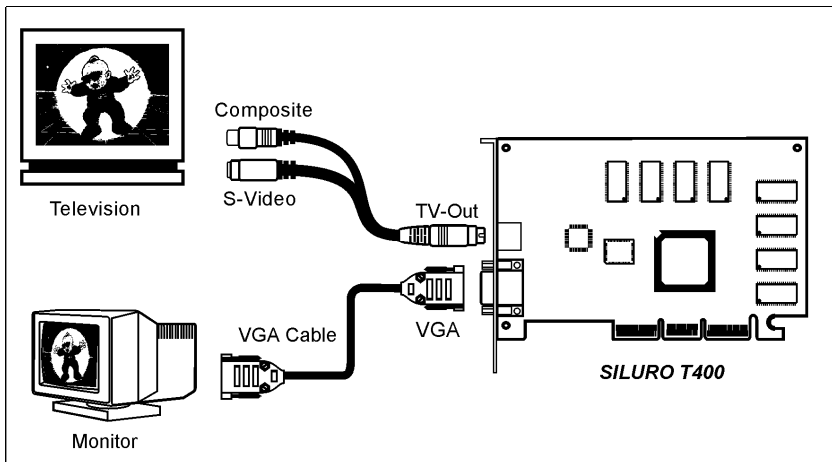
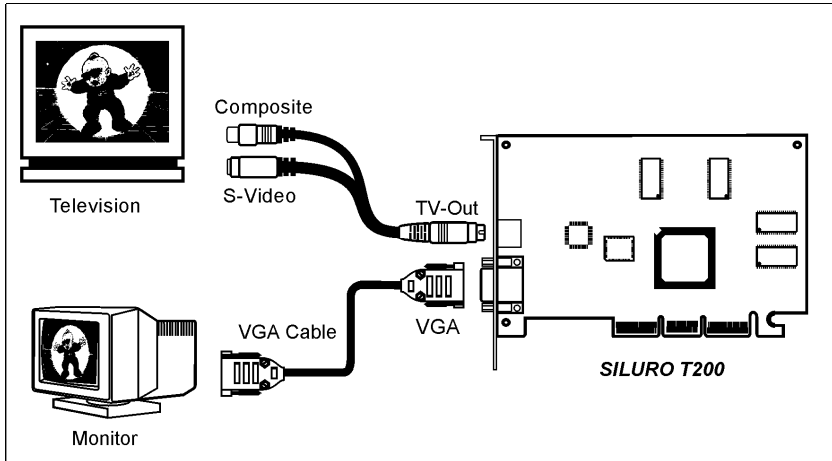
Системы с установленной VGA Платой:

1. Замените драйвер монитора на Standard VGA.
 2. Выключите компьютер и отсоедините все шнуры питания.
 3. Замените старую плату VGA на новую.
 4. Включите компьютер.
 5. Установите программное обеспечение.
-

2-2. Разъем VGA выхода



2-3. Разъем VGA и TV выхода





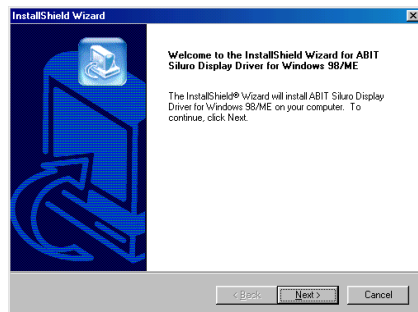
Часть 3. Установка программного обеспечения

Изображения, приведенные в данном руководстве, могут не в точности совпадать с тем, что появится на вашем экране. Состав Установочного CD, идущего в комплекте, может быть изменен в любое время без уведомления. Самый свежий драйвер для этой платы можно загрузить с нашего WEB сайта, расположенного по адресу <http://www.abit.com.tw>.

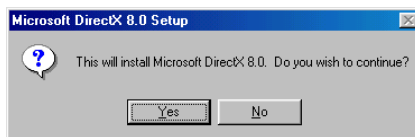
3-1. Windows 98/ME

Автоматическая установка с установочного диска:

1. Запустите Windows. Вставьте Установочный CD в CD-ROM и программа запустится автоматически. Если этого не произошло, запустите исполняемый файл в корневой директории Установочного CD вручную. После этого должен появиться экран установок. Для начала установки выберите пункт “Driver Install”.
2. Появится экран приветствия, для начала установки выберите “Next>”.



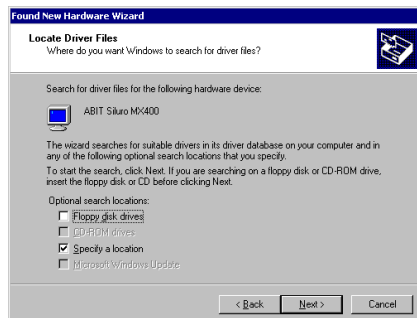
3. Если вы хотите установить DirectX, выберите “Yes”, в противном случае, выберите “No”.



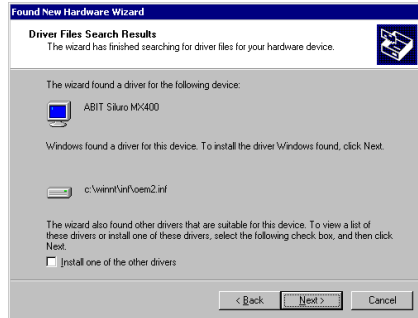
3-2. Windows 2000

Установка Plug and Play:

1. Запустите Windows. После определения графической платы SILURO GF3 Ti200/Ti200V/ Ti200DVI, появится диалоговое окно Found New Hardware Wizard. Выберите “Next>”.
2. Выберите “Search for a suitable driver for my device [recommended]”, нажмите кнопку “Next>”.
3. Выберите “Specify a location”, нажмите кнопку “Next>”.



4. Вставьте Установочный CD в CD-ROM. Для нахождения нужного драйвера, нажмите кнопку “**B**rowse...” или введите путь к драйверу “D:\Driver\Win2K”. D – буква вашего привода CD-ROM. Нажмите “**O**K” для продолжения.
5. Мастер обнаружит драйвер для этого устройства. Для продолжения нажмите “**N**ext>”.
6. Для продолжения нажми “**Y**es”.

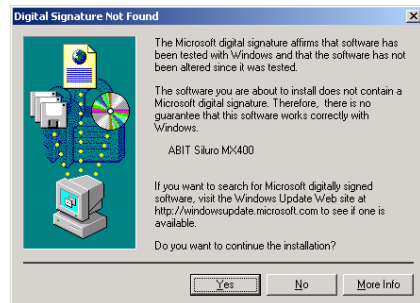
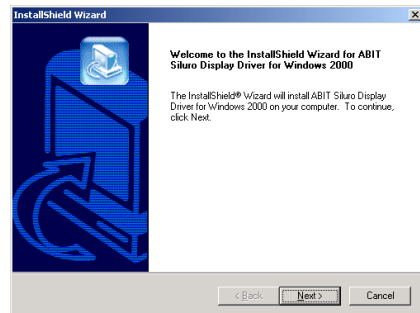


7. Windows закончил установку устройства. Для закрытия мастера нажмите **“Finish”**.

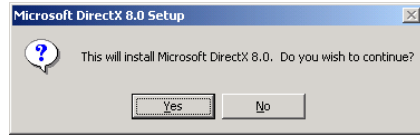


Установка Звука:

1. Запустите Windows. Вставьте Установочный CD в CD-ROM и программа запустится автоматически. Если этого не произошло, запустите исполняемый файл в корневой директории Установочного CD вручную. После этого должен появиться экран установок. Для начала установки выберите пункт “Driver Install”.
2. Появится экран приветствия, для начала установки выберите “Next>”.
3. Для продолжения нажмите “Yes”.



4. Если вы хотите установить DirectX, выберите “**Y**es” и следуйте дальнейшим указаниям для завершения установки. Выберите “**N**o”, если вы не хотите устанавливать DirectX, после этого перезагрузите компьютер.





Часть 4. Установка Утилит

4-1. Настройка Свойств Экрана

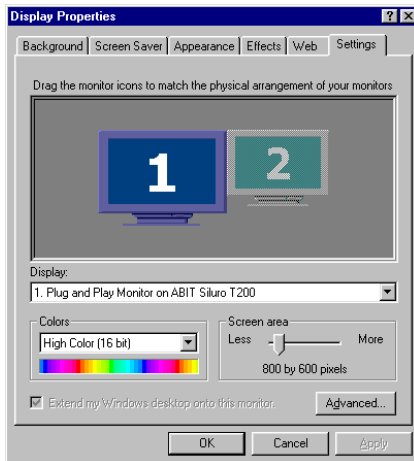
Свойства Экрана Windows – панель управления, помогающая настроить Плату, Монитор, Быстродействие, Цвета, Положение Экрана и функции TwinView.

Чтобы использовать Свойства Экрана Windows, щелкните правой кнопкой мыши по значку АВТ в панели программ и выберите Свойства Экрана Windows. Кроме того, можно щелкнуть правой кнопкой мыши на рабочем столе Windows 98/ME/2000, затем выбрать “Свойства” → “Установки” → “Дополнительно”.

Настройки

На закладке будут изображены два значка. Если появится более одного изображения, то щелкните по одному из них, чтобы ознакомиться со свойствами соответствующего монитора. Свойства выбранного монитора отобразятся в графах Дисплей, Цветовая палитра и Область экрана.

- **Дисплей:** Отображает все установленные видеоадаптеры PCI и AGP. В 1-м пункте указан адаптер основного монитора. Чтобы использовать дополнительный монитор, выберите его видеоадаптер, а затем установите флажок **Расширить рабочий стол на этот монитор**.
- **Цветовая палитра:** Текущая цветовая палитра монитора, видеоадаптер которого показывается в окне свойств Экран. Чтобы воспользоваться другой палитрой, щелкните кнопку со стрелкой и выберите нужные параметры.
- **Область экрана:** Текущая настройка области экрана монитора, видеоадаптер которого показывается в окне свойств Экран. Чтобы задать область экрана, перетащите бегунок регулятора в нужное положение. При большем числе точек на экране может быть отображено больше сведений.



- **Расширить рабочий стол Windows на этот монитор:** Выбор монитора, видеоадаптер которого показывается в окне свойств Экран. Этот флажок доступен только для видеоадаптеров в пункте 2 и более.
- **Дополнительно:** Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно Свойства для видеоадаптера, отображаемого в окне свойств Экран.

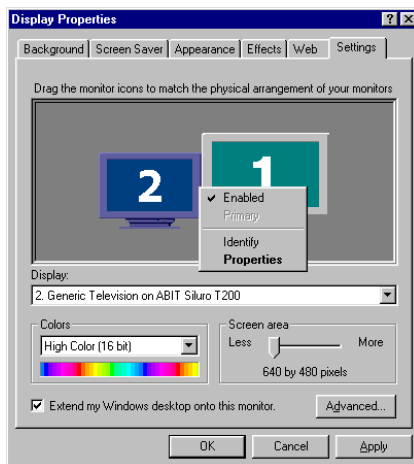
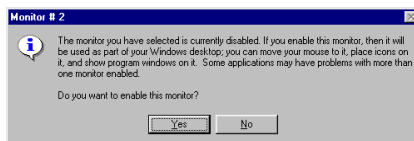
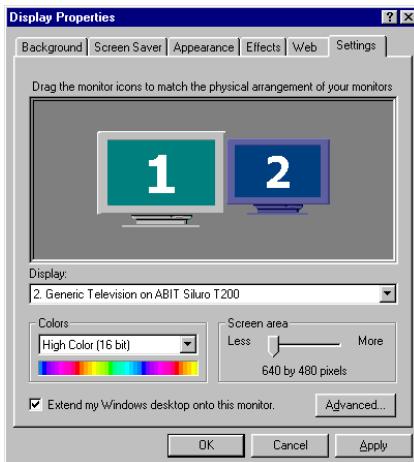
Расширенный Режим Рабочего Стола:

При появлении более одного значка, переместите их на нужные места – точно также как располагаются ваши мониторы. Например, если вы используете два монитора и хотите перемещать какие-либо элементы влево и вправо, то расположите значки мониторов рядом друг с другом. Чтобы перемещаться по мониторам вверх и вниз, расположите соответствующие значки один над другим. Расположение значков не должно обязательно согласовываться с физическим размещением мониторов. Вы можете установить значки один над другим, даже если мониторы стоят рядом.

Инициализация Расширенного Режима Рабочего Стола: Убедитесь в том, что первичный и вторичный мониторы правильно присоединены к графической плате. Выберите Монитор 2. Появится диалоговое окно с вопросом. Выберите “Yes”, а затем в меню Свойств Экрана нажмите “OK”.

Размещение второго монитора: Выберите Монитор 2 и перенесите его на любую сторону Монитора 1. Объект Windows, размещенный на стороне Монитора 1 около Монитора 2 теперь появится на Мониторе 2. Щелкните правой кнопкой мыши на Мониторе 2 для активизации его статуса.

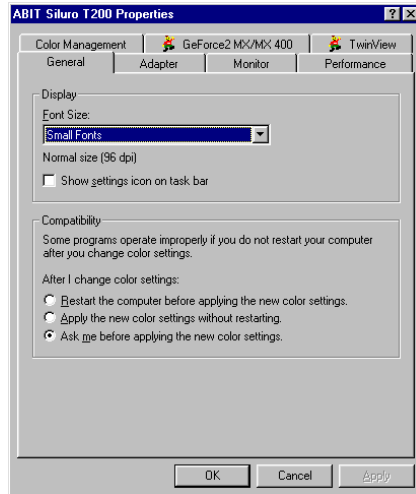
Отключение Расширенного Режима Рабочего Стола: Удалите галочку *Расширить рабочий стол Windows на этот монитор*. Нажмите “OK” и выйдите.



Замечание: Отключение **Режима Расширенного Рабочего Стола** следует произвести до включения какого-либо другого режима, например **Режима Клона**.

Общие

- **Размер Шрифта:** Отображает текущий размер шрифта для выбранного монитора. Чтобы указать другой шрифт, надо щелкнуть по стрелочке и выбрать нужный размер.
- **Перезагрузить компьютер с новыми настройками цвета:** Компьютер автоматически перезагрузится после принятия новых системных цветов.
- **Применить новые настройки цвета без перезагрузки:** Новые системные цвета будут приняты без перезагрузки компьютера. Некоторые программы могут некорректно отображать цвета без перезагрузки. Чтобы избежать этой проблемы, закройте ту или иную программу, измените настройки цвета и снова запустите эту программу.
- **Запрос перед изменением настроек цвета:** Windows будет предлагать перезагрузить компьютер при каждом новом изменении установок цветов.

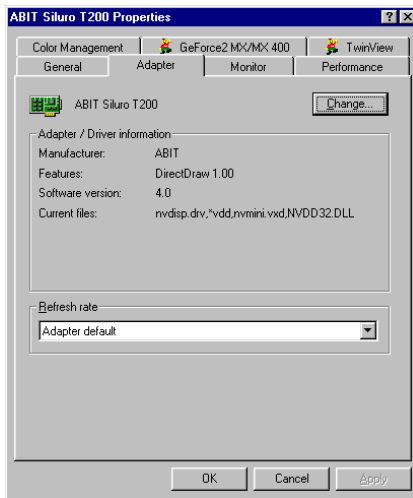


Адаптер

В этой вкладке можно определить тип текущего адаптера. Для установки нового адаптера выберите Изменить.

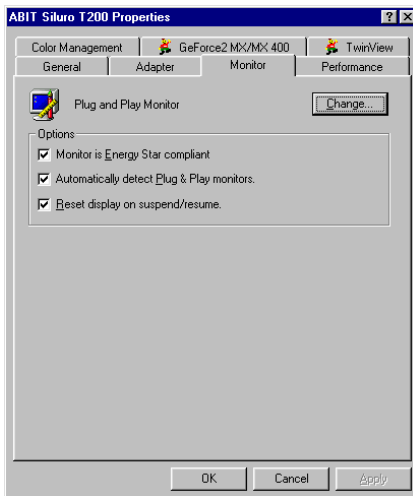
- **Изменить:** Можно установить программное обеспечение для нового видеоадаптера.
- **Частота обновления:** Можно изменить частоту монитора.

Выбор этих параметров зависит от конкретного типа вашего адаптера. Обычно эта опция устанавливается по умолчанию.



Монитор

- **Изменить:** Можно установить программное обеспечение для нового монитора.
- **Монитор совместим со стандартом Energy Star:** Это означает, что ваш монитор может использовать экономное потребление энергии. Чтобы в Windows можно было воспользоваться этой опцией, ваш монитор должен поддерживать спецификацию VESA Display Power Management Signaling (DPMS) или какой-либо другой метод понижения энергопотребления (например, LCD экраны на портативных компьютерах). Если на вашем мониторе есть эмблема Energy Star, то, скорее всего, он поддерживает DPMS.



Energy Star – программа, проводимая Агентством по Защите Окружающей Среды (EPA) для общего снижения энергопотребления персональных компьютеров и периферийных устройств. Эмблема Energy Star не означает того, что EPA занимается обслуживанием каких-либо продуктов.

Если во время появления экрана управления энергосбережением информация отображается на вашем экране в искаженном виде, то уберите данный флажок.

- **Автоматическое определение мониторов Plug & Play:** В этом пункте определяется, стоит ли Windows автоматически распознавать Plug and Play совместимый монитор и устанавливать для него соответствующее программное обеспечение.

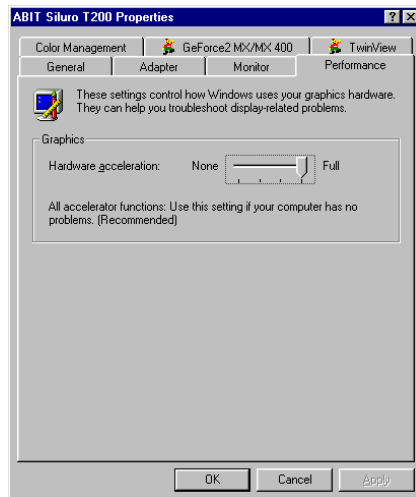
Некоторые видеоадаптеры вызывают мерцание экрана во время определения монитора. Если вы столкнетесь с подобной ситуацией, то можете убрать данный флажок.

- **Сброс при отключении/восстановлении:** Сброс параметров экрана при возобновлении работы системы после ее приостановки.

Большинство видеоадаптеров вызывает мерцание экрана при сбросе их параметров. Попробуйте устранить мерцание, сняв данный флажок. Однако для работы некоторых видеоадаптеров необходимо его установить.

Быстродействие

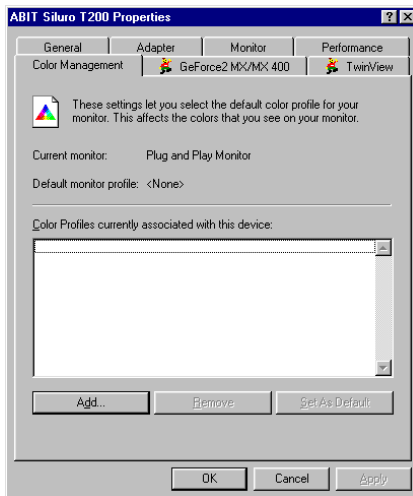
- **Аппаратное ускорение:** Задание режима аппаратного ускорения видеоадаптера. Для большинства компьютеров рекомендуется использовать полное ускорение. Если компьютер работает с ошибками, причиной которых может быть работа видеоадаптера, подберите ускорение, обеспечивающее их отсутствие.



Управлением Цветом

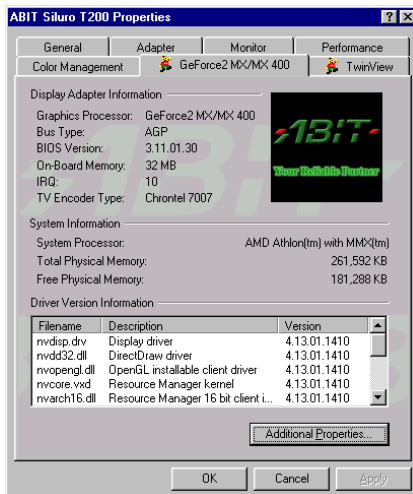
Список всех цветовых профилей, связанных в данное время с монитором.

Щелкните на профиль, который нужно сделать текущим. В противном случае, текущим является профиль используемый по умолчанию.



GeForce2 MX

- **Данные Видеоадаптера:** В разделе описаны аппаратные аспекты выбранного графического адаптера.
- **Версия Драйвера:** В таблице приведен список файлов и информация, связанная с данной версией графического адаптера на чипсете NVIDIA.
- **Кнопка Дополнительных Свойств:** Нажав на кнопку, вы получите доступ к специальным особенностям графического адаптера на чипсете NVIDIA.



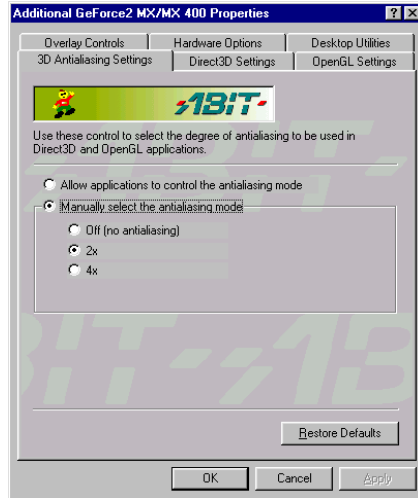
Опции 3D Антиблика:

- **Разрешить приложениям управлять режимом антиблика:** Эта опция автоматически будет устанавливать оптимальные параметры антиблика для 3D приложений, поддерживающих антиблик.
- **Выбирать режим антиблика вручную:** Эта опция позволяет выбрать ручную режим антиблика для 3D приложений.

Off (no antialiasing): Опция отключает функцию антиблика в 3D приложениях. Рекомендуется выбрать ее в том случае, если требуется максимальное быстродействие приложений.

2x: Опция включает функцию антиблика в режиме 2x. Она предоставляет более высокое качество и быстродействие в 3D приложениях.

4x: Опция включает функцию антиблика в режиме 4x. Она предоставляет наивысшее качество за счет снижения быстродействия 3D приложений.



Установки Direct3D:

- **Включить таблицу эмуляции:** Данная опция включает и выключает таблицу эмуляции. Direct3D определяет аппаратное ускорение D3D. Некоторые игры не совсем корректно используют аппаратные возможности D3D и требуют включение поддержки таблицы эмуляции. Если выбрать этот пункт, все подобные игры будут хорошо работать на графическом процессоре NVIDIA.
- **Глубина Z-буфера для глубины прорисовки:** Аппаратное ускорение подстраивает Z-буфер под требование приложения. Если вы не работаете со специальной глубиной Z-буфера, то можно включить эту опцию. При отключении данной опции, некоторые приложения могут не работать.
- **Включить альтернативную технику глубины буферизации:** Опция позволяет оборудованию использовать новый механизм глубины буферизации для 16 битных приложений. Включение этих опций позволяет добиться более качественной прорисовки 3D изображений.
- **Показать логотип при работе приложения Direct3D:** Включение логотипа NVIDIA в Direct3D. В левом нижнем углу экрана при работе приложений Direct3D появится логотип NVIDIA.
- **Уровень детализации Мипмеппинга:** Позволяет настроить LOD (Уровень Детализации) для мипмеппинга. Чем ниже показатель, тем качественнее изображение. При увеличении показателя – увеличивается быстродействие приложения. Можно выбрать одну из пяти установок: от “Лучшего Качества Изображения” до “Лучшей Производительности”.
- **Размер Памяти Текстур PCI:** Опция позволяет процессору использовать установленный объем системной памяти для хранения текстур (в добавление к памяти самого видеоадаптера).

Замечание: Максимальный размер выделяемой памяти для хранения текстур зависит от физического объема оперативной памяти



компьютера. Чем больше системной памяти RAM, тем большее значение можно установить.

Эта опция доступна лишь на PCI адаптерах (или видеоадаптерах AGP при работе в совместимом с PCI режиме).

- **Свои установки Direct3D:** Список настроек (или “доведение до ума”). Для включения опции, выберите какой-нибудь пункт из списка. Для принятия опции, нажмите кнопку “OK” или “Apply”.

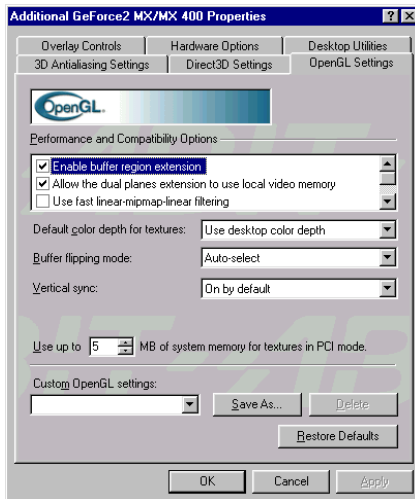
Больше Direct3D:

- **Расположение Текстеля:** Эта опция изменяет схему аппаратной адресации текстуры для текстелей (элементов текстур). Изменение этой опции повлечет за собой определение источника текстеля. По умолчанию, спецификация выбирает Direct3D. Некоторые программы требуют изменения источника, что приводит к улучшению качества. Вы можете передвигать ползунок.



Установки OpenGL:

- **Включение буферного распространения области:** Позволяет драйверам использовать расширение OpenGL `GL_KTX_buffer_region`. Этим можно увеличить производительность 3D приложений.
- **Разрешить двойное распространение плоскостей для использования локальной видеопамяти:** Опция позволяет использовать локальную видеопамять при включении `GL_KTX_buffer_region`. Однако, если доступно менее 8 МБ локальной видеопамяти, то эту опцию использовать нельзя. При отключении “Enable buffer region extension”, данная опция не эффективна.
- **Использовать быструю фильтрацию линейного-мипмепинга:** Опция позволяет использовать фильтрацию для увеличения быстродействия приложения с некоторой потерей качества изображения. Потеря качества изображения может быть незаметной, а быстродействие существенным.
- **Включить анизотропную фильтрацию:** Опция позволяет OpenGL использовать анизотропную фильтрацию для улучшения качества изображения.
- **Отключить поддержку расширенной инструкции процессора:** Отключение поддержки драйвером расширенных инструкций. Некоторые процессоры поддерживают дополнительные 3D инструкции, встроенные в графический процессор NVIDIA, что улучшает быстродействие 3D игр или приложений. Опция полезна для проведения сравнений по быстродействию или решению тех или иных проблем.
- **Глубина цвета текстуры по умолчанию:** Эта опция определяет целесообразность использования текстур с данной глубиной цвета для приложений OpenGL. Опция **Использование глубины цвета рабочего стола** позволит вам всегда использовать текстуры с глубиной цвета, используемой рабочем столом в Windows. Опции **Всегда использовать**



16 bpp и **Всегда использовать 32 bpp** будут всегда использовать текстуры заданной глубины цвета, независимо от установок рабочего стола.

- **Зеркальный буфер:** Определяет режим зеркального буфера для полноэкранных приложений OpenGL. Вы можете выбрать метод пересылки блока, зеркального отображения страницы или автоматического выбора. Автоматический выбор позволяет драйверу самостоятельно выбрать наилучший метод.
- **Вертикальная развертка:** Эта опция позволяет установить частоту вертикальной развертки для OpenGL. Опция **Всегда выключено** отключает частоту вертикальной развертки для всех приложений OpenGL. **Выключено по умолчанию** отключит частоту развертки за исключением тех случаев, когда этого потребует приложение. **По умолчанию** – включение вертикальной развертки за исключением тех случаев, когда приложение потребует выключения.
- **Использовать до “хх” МБ системной памяти для текстур в PCI режиме:** Опция позволяет графическому процессору использовать выделенный объем системной памяти для хранения текстур (в добавление к памяти самого видеоадаптера). Замечание: Максимальный размер выделяемой памяти зависит от объема оперативной памяти компьютера. Чем больше памяти RAM, тем больше можно выделить. Эта опция доступна лишь на PCI адаптерах (или видеоадаптерах AGP при работе в совместимом с PCI режиме).
- **Свои установки Direct3D:** Список настроек (или “доведение до ума”). Для включения опции, выберите какой-нибудь пункт из списка. Для принятия опции, нажмите кнопку “OK” или “Apply”.

Управление Выводом:

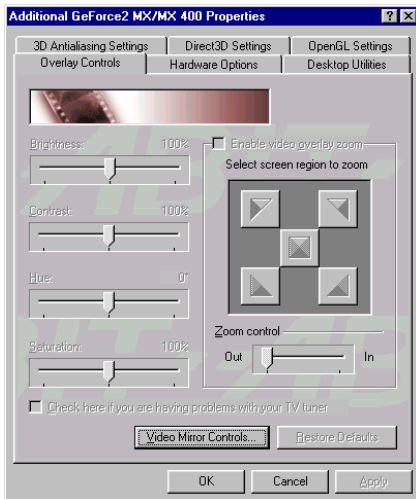
- **Выбор зоны для масштабирования:**

Изменение масштаба зоны просмотра видеоизображения.

- **Enable video overlay zoom:**

Опция позволяет изменять размеры просматриваемой области видео изображения.

Замечание: (при включении опции enabling overlay zoom): Некоторые видео плееры не могут определять наличие Video Mirror и не будут обновлять выбранную область.



- **Яркость, Контрастность, Оттенки, Насыщенность:** Установка качества проигрывания видео или DVD. Независимая настройка яркости, контрастности, оттенка и насыщенности для получения оптимального качества при проигрывания видео или DVD фильмов на компьютере.
- **Установите флажок, если есть проблемы с TV тюнером:** Опция позволяет использовать управление шиной. Не рекомендуется выбирать опцию, если нет проблем с проигрыванием видео.
- **Управление масштабом:** Опция позволяет изменить масштаб выбранного элемента экрана.
- **Video Mirror Controls:** Выбрав эту опцию, вы окажетесь в режиме Клона TwinView. Для доступа к этим опциям, режим Клона должен быть включен.

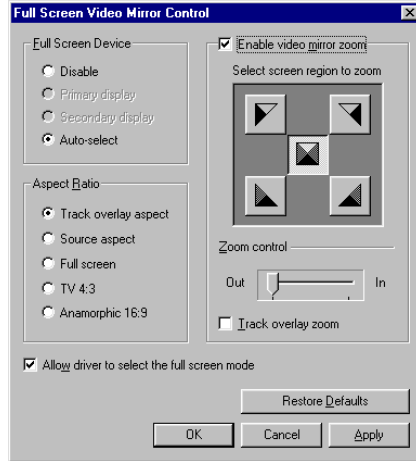
Замечание: Опция Overlay Controls доступна только в случае проигрывания видео, например AVI файлов или DVD.

Управление Видеоизображением:

Video Mirror – это опция TwinView, позволяющая проигрывать DVD на любом полноэкранном внешнем устройстве..

Замечание: Опция *Video Mirror* доступна как в Режиме Клона, так и в Режиме Расширенного Рабочего Стола.

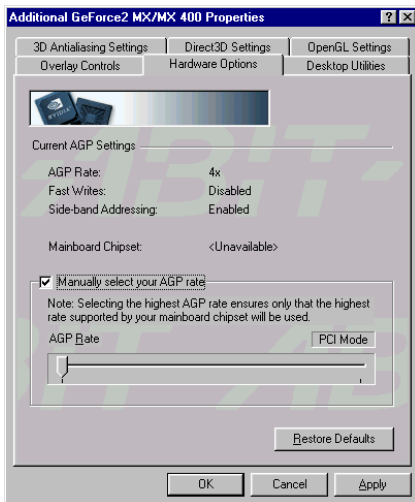
- **Full Screen Device:** Укажите устройство, на котором будет отображаться видеоизображение.
- **Aspect Ratio:** Выбор соотношения (горизонталь на вертикаль) при полноэкранном просмотре.
- **Allow driver to select the full screen mode:** Включение опции позволит драйверу определять оптимальное разрешение для проигрывания видеоизображения.
- **Enable video mirror zoom:** Включение управления изменением масштаба изображения.
- **Select screen region to zoom:** Можно выбрать тот или иной экран для изменения его масштаба. После этого, масштаб можно изменять передвигая ползунков.
- **Zoom control:** Изменение масштаба изображения.
- **Track overlay zoom:** Опция связывает управление масштабом на странице Overlay Controls с одновременным изменением опций для полноэкранного отображения.



Опции Оборудования:

В данной вкладке отображается информация относительно текущих установок AGP на компьютере.

- **Manually select your AGP rate:** Опция позволяет вручную установить частоту AGP, которую будет использовать графическая подсистема. Если вы не знаете какую частоту AGP надо установить, то уберите галочку из этого пункта. В таком случае, система автоматически выберет оптимальную частоту AGP.
- **AGP Rate:** Для того, чтобы выбрать частоту AGP вручную, передвиньте ползунок.

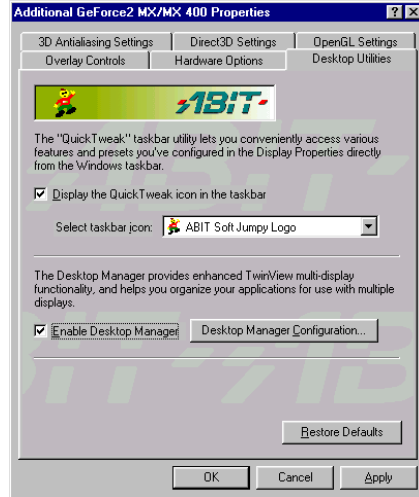


Утилиты Рабочего Стола:

- Display the QuickTweak icon in the taskbar:** Опция добавляет значок QuickTweak в панель задач Windows, что позволяет выбрать одну из опций Direct3D, OpenGL или настройку цвета “на лету” из удобного выпадающего меню. В меню есть возможность восстановить установки и попасть в диалоговое окно Свойства Экрана.

Замечание: В режиме Расширенного Рабочего Стола TwinView, в диалоговом окне Утилиты Рабочего стола появятся две дополнительные опции “Enable Desktop Manager” и “Desktop Manager Configuration”.

- Enable Desktop Manager:** Опция позволяет выбрать значок, который будет обозначать утилиту QuickTweak в панели задач Windows. Выберите значок, который вам нравится. После этого нажмите “ОК” или “Apply”.
- Desktop Manager Configuration:** Опция открывает диалоговое окно настройки NVIDIA Desktop Manager. Диалоговое окно настройки Desktop Manager обеспечивает управление функциями и опциями Менеджера Рабочего, например, центрирования, выбора горячих клавиш, опции по управлению приложением.

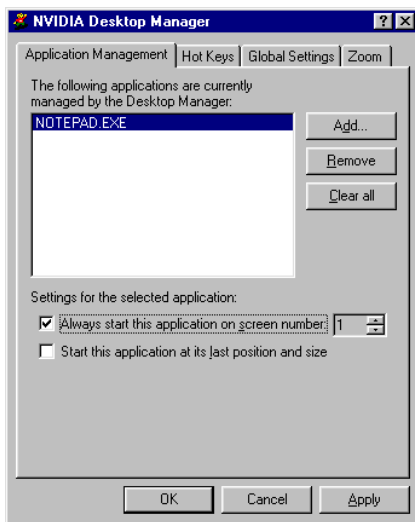
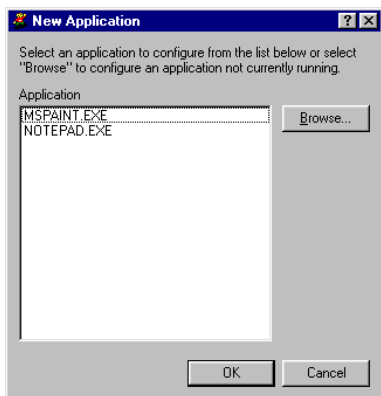
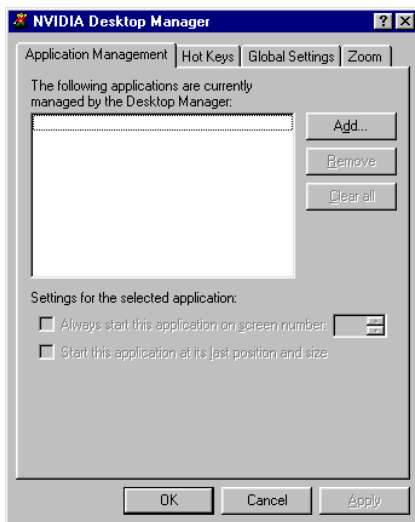


Менеджер Рабочего Стола NVIDIA

В Режиме Расширенного Рабочего Стола TwinView, Менеджер Рабочего Стола устанавливает приложение или приложения, которые будут работать на одном или обоих мониторах. Кроме того, можно назначить некоторые функции приложениям, которые позволят сохранить их окна в том состоянии, в котором вы закончили в них работу.

Управлением Приложением:

В данной вкладке можно добавить приложения в Менеджер Рабочего Стола. Нажмите кнопку “Add”. Открытые на данный момент приложения появятся в диалоговом окне New Application. Выберите программу для добавления и нажмите кнопку “OK”. Программа появится в окне Менеджера Рабочего Стола. Таким образом, можно добавить любое приложение.



Горячие Клавиши:

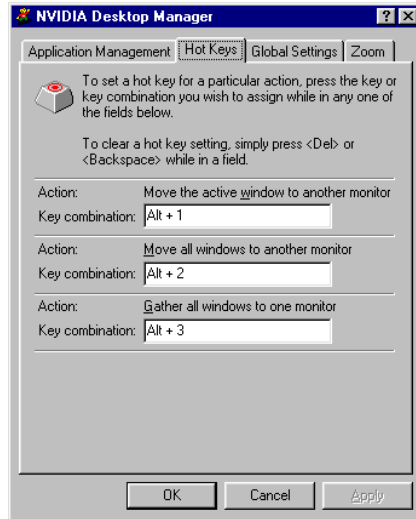
В данной вкладке, для каждого действия можно установить комбинацию горячих клавиш.

Следующие комбинации устанавливаются по умолчанию:

ALT + 1: Переместить активное окно на другой монитор.

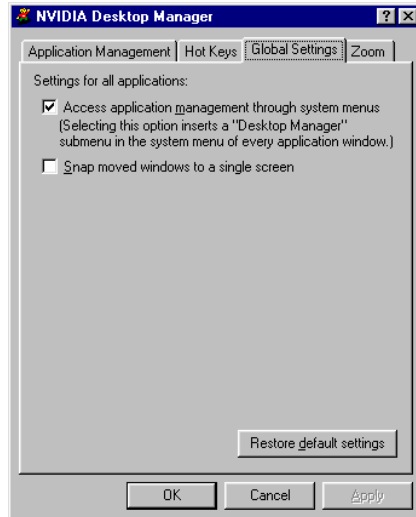
ALT + 2: Переместить все окна на другой монитор.

ALT + 3: Собрать все окна на одном мониторе.



Глобальные Установки:

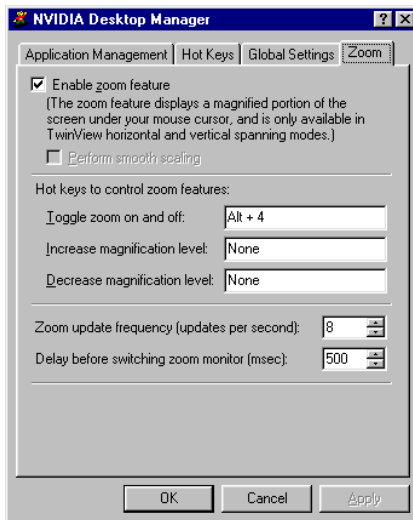
В данной вкладке можно выбрать опции, которые будут относиться ко всем приложениям, работающим под Управлением Рабочего Стола.



Масштаб:

В данной вкладке можно увеличить ту или иную область экрана курсором мыши (доступно лишь в горизонтальном и вертикальном режимах TwinView).

- **Enable zoom feature:** Включается опция изменения масштаба.
- **Hot keys to control zoom features:** Назначаются специальные комбинации горячих клавиш для управления масштабом.
- **Zoom update frequency (updates per second):** Опция обновляет частоту за определенное число секунд.
- **Delay before switching zoom monitor (msec):** Опция устанавливает время задержки в миллисекундах до того, как произойдет переключение между мониторами.



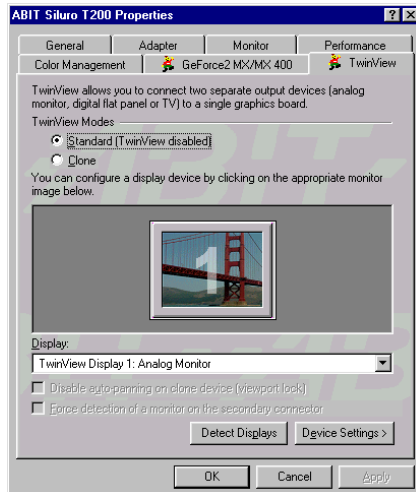
TwinView

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

Для Windows 98/ME:

- **Стандартный TwinView отключен):**

Режим (TwinView отключен):
 Опция используется в том случае, если к видеокарте АБИТ присоединено несколько мониторов.

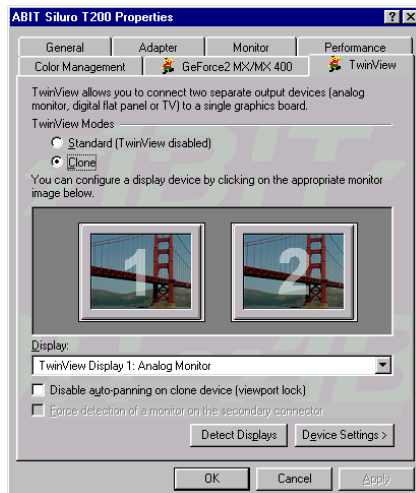


- **Режим Клона TwinView:**

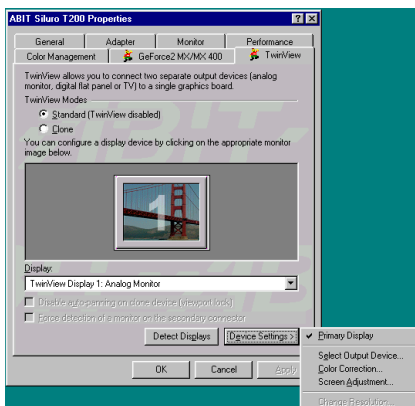
 Опция позволяет вывести одно и то же изображение на оба монитора.

Чтобы включить Режим Клона, выберите Clone Mode и нажмите ОК или Apply. Теперь изображение на обоих мониторах будет одинаковым.

Для отключения этого режима, выберите опцию Standard Mode и нажмите ОК или Apply.



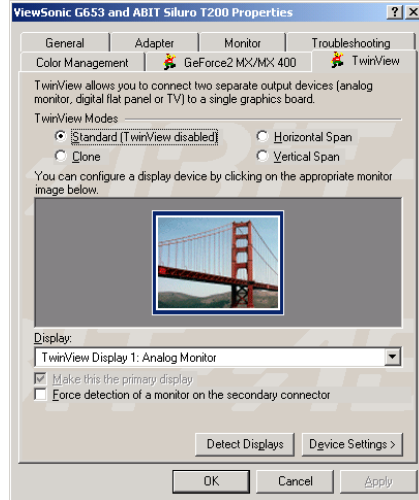
- **Display:** Показать все текущие экраны TwinView. Если присоединено больше одного устройства, а вам необходимо переключиться в Стандартный режим, то здесь можно выбрать текущий монитор. Кроме того, можно просто выбрать то или иное графическое изображение монитора.
- **Disable auto-panning on clone device (viewport lock):** Включение этой опции позволит закрепить текущее положение выбранного экрана. Так вы можете “замораживать” виртуальный рабочий стол в нужном положении. Опция полезна для презентаций или других приложений.
- **Force detection of a monitor on the secondary connector:** Установите галочку, если второй монитор не определился. Опция может пригодиться для старых мониторов, присоединяемых через разъемы BNC.
- **Device Settings:** Нажмите эту кнопку или измените опцию вывода данного монитора.



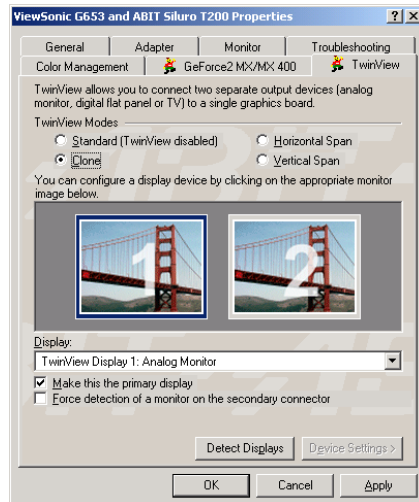
Для Windows 2000:

Функции TwinView под Windows 2000 очень похожи на случай с Windows 98/ME за исключением того, что Режим Расширенного Рабочего Стола подразделяется на две секции управления: *Горизонтальное и Вертикальное Закрепление*.

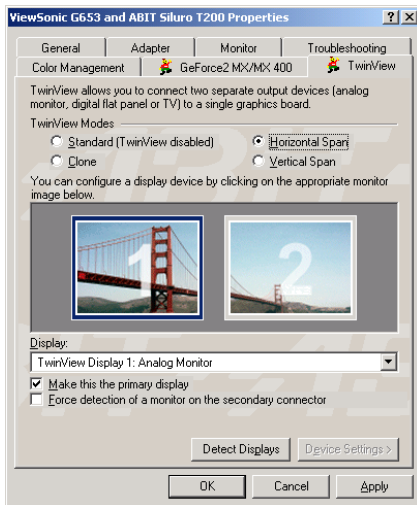
- Стандартный Режим TwinView (TwinView отключен):** Опция используется в том случае, если к видеокарте АВIT присоединено несколько мониторов.



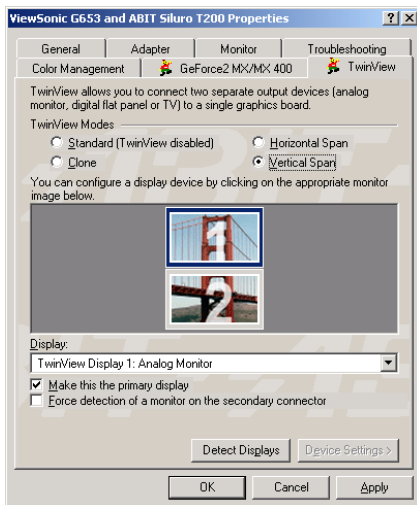
- Режим Клона TwinView:** Опция позволяет вывести одно и то же изображение на оба монитора.



- **Горизонтальное Закрепление:** Данный режим позволяет расширить рабочий стол Windows по горизонтали на два экрана. В этом случае, оба экрана формируют один большой рабочий стол.



- **Вертикальное Закрепление:** Данный режим позволяет расширить рабочий стол Windows по вертикали на два экрана. В этом случае, оба экрана формируют один большой рабочий стол.



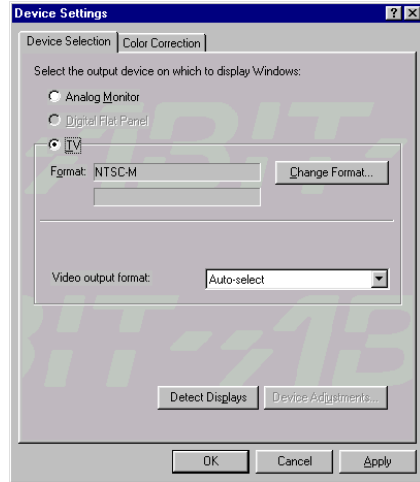
Установки Устройства

Выбор Устройства:

В Режиме Расширенного Рабочего Стола, вкладка *TwinView* в меню *Advanced* будет заменена на две новые: *Device Selection* и *Color Correction*.

Данная вкладка позволяет вам выбрать устройство вывода (аналоговый монитор, цифровая жидкокристаллическая панель или телевизор, в зависимости от того, какие устройства поддерживает ваш видеоадаптер).

- **Format:** Опция отображает текущий формат и установки региона для телевизора.
- **Change Format:** Открывается окно, в котором можно выбрать конкретный тип выхода телевизора.
- **Video output format:** Опция позволяет установить формат вывода сигнала на телевизор. Если у вас есть верный шнур присоединения, то S-Video выходи автоматически сгенерирует сигнал оптимального качества. Если вы не уверены в типе нужного вам сигнала, оставьте опцию Auto-select.
- **Device Adjustment:** Открывается окно, в котором можно настроить опции для устройства активного экрана.

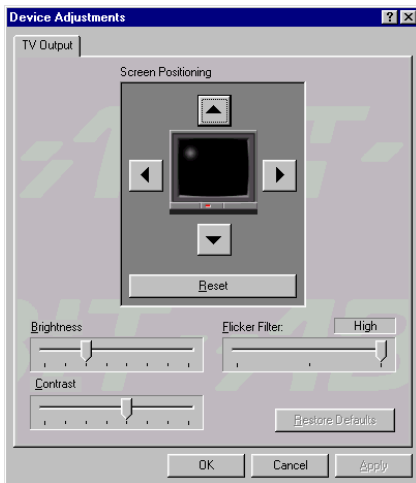


Выход на телевизор:

- **Screen Positioning:** Курсорами можно настроить расположение рабочего стола на телевизоре.

Замечание: Если изображение на телевизоре будет испорченным или вообще ничего не будет показываться, то подождите 10 секунд. Изображение автоматически вернется в исходный режим. После этого его можно снова начать настраивать. Когда вы установите рабочий стол в нужное положение, необходимо будет нажать кнопку “OK” или “Apply” для сохранения, причем, уложиться в 10-секундный интервал.

- **Reset:** Сброс рабочего стола в исходное состояние по умолчанию.
- **Brightness, Contrast:** Настройка яркости и контраста изображения телевизора.
- **Flicker Filter:** Настройка фильтра для телевизионного сигнала. При проигрывании DVD фильма с аппаратного декодера, эту опцию рекомендуется отключить.



Коррекция Цветов:

- **Цифровая Вибрация:**

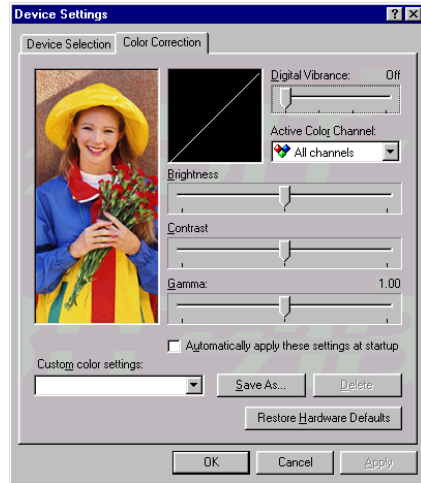
Позволяет управлять цветами, их интенсивностью, делая изображение чище во всех приложениях.

- **Active Color Channel:** Опция позволяет настроить ползунками выбранный цветовой канал. Настроить можно красный, зеленый, синий каналы как по отдельности, так и все три вместе.

- **Яркость, Контрастность, Гамма:** Передвигая ползунок, можно настроить яркость, контрастность или цветовую гамму для выбранного канала

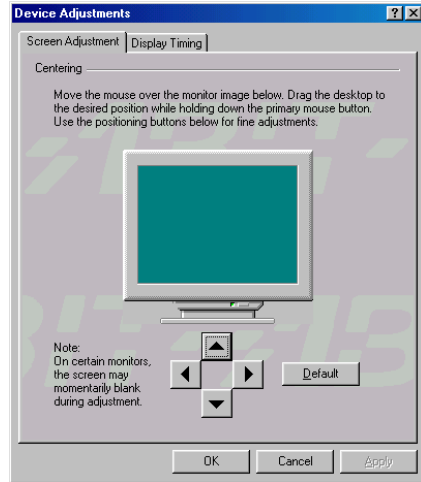
цвета. Коррекция цветов позволяет устранить дефекты между оригинальным изображением и тем, что выводится на экран. Опция полезна для тех приложений, в которых нужно точно настроить передачу цветов (например, в фотографиях). Кроме того, игры под управлением 3D ускорителя могут быть немного затемненными. Увеличение яркости и/или значения цветовой гаммы позволит исправить это недоразумение.

- **Настройки цвета:** Список опций, которые можно настроить вручную.



Настройка Экрана:

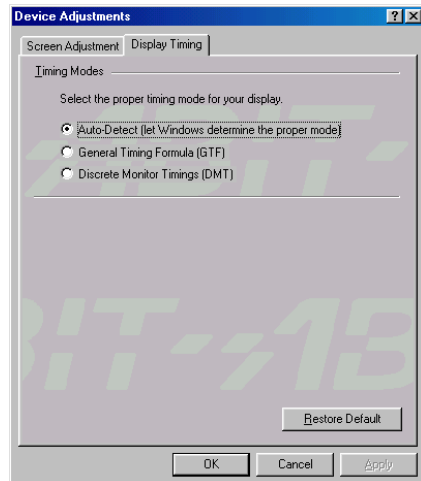
Кнопки управления курсором позволяют настроить местоположение рабочего стола на мониторе.



Синхронизация экрана:

В этой закладке можно выбрать тип синхронизации монитора:

- **Автоопределение** позволяет Windows получать данные относительно синхронизации от самого монитора. Опция установлена по умолчанию. Некоторые старые мониторы ее не поддерживают.
- **Формула Общей Синхронизации (GTF)** стандарт большинства нового оборудования.
- **Дискретная Синхронизация Монитора (DMT)** – более старая опция. Оборудование должно поддерживать DMT.



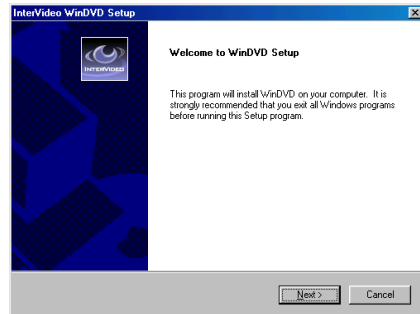
4-2. WinDVD

WinDVD – простой DVD проигрыватель, который может идти в комплекте со стандартным DVD плеером. Он обладает полной поддержкой VCD 2.0, декодирования видео, выбором интерфейсов, опциями видеозображения. Вы можете просматривать DVD или Video CD - WinDVD автоматически определяет тип диска, установленного в DVD проигрыватель.

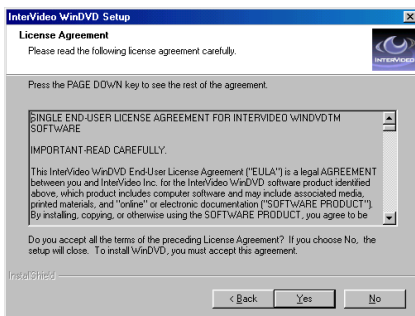
1. Запустите Windows. Вставьте Установочный CD в CD-ROM и программа запустится автоматически. Если этого не произошло, запустите исполняемый файл в корневой директории Установочного CD вручную. После этого должен появиться экран установок. Для начала установки выберите пункт “WinDVD”.



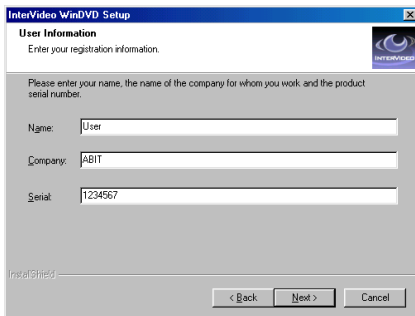
2. Появится экран приветствия, для начала установки выберите “Next>”.



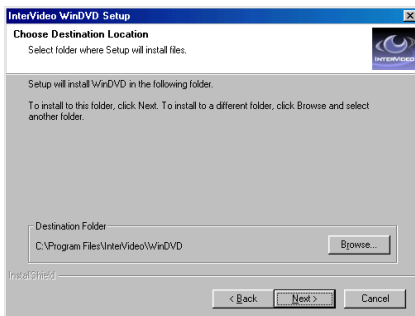
3. Прочитайте лицензионное соглашение. Для продолжения выберите “**Yes**”.



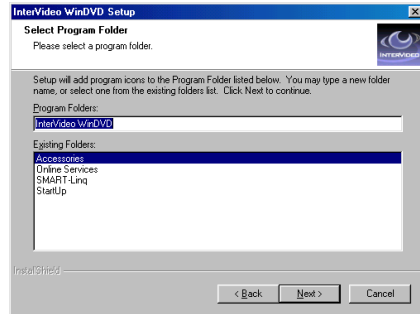
4. Введите свое имя, название компании, в которой вы работаете, и серийный номер продукта. Для продолжения нажмите “**Next>**”.



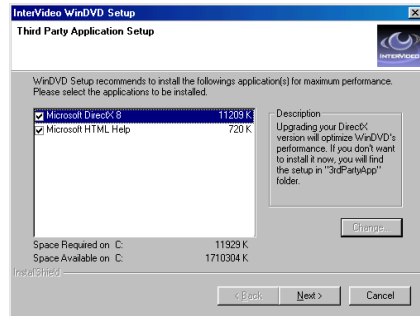
5. В данную папку будет установлена программа WinDVD. Если вы согласны, нажмите “**Next>**”. Для установки в другую папку, нажмите “**Browse...**” и укажите новый путь.



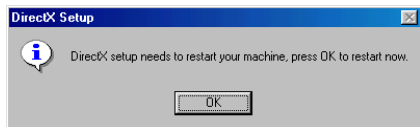
6. Впишите название новой папки или выберите одну из уже имеющихся. Для продолжения нажмите кнопку **“Next>”**.



7. Выберите приложение, которое вы хотите установить и нажмите кнопку **“Next>”**.



8. После завершения всех необходимых установок, программа попросит перезагрузить компьютер. Выберите **“OK”** для окончания установки.



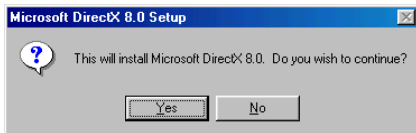
4-3. DirectX

Для увеличения производительности игр при 3D аппаратном ускорении, выберите установку новейшего драйвера DirectX. Для запуска некоторых новых игр потребуется установить драйвер DirectX.

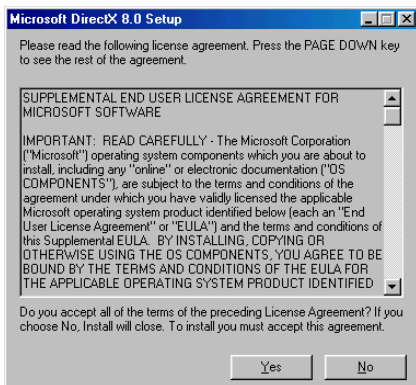
1. Запустите Windows. Вставьте Установочный CD в CD-ROM и программа запустится автоматически. Если этого не произошло, запустите исполняемый файл в корневой директории Установочного CD вручную. После этого должен появиться экран установок. Для начала установки выберите пункт **“DirectX”**.



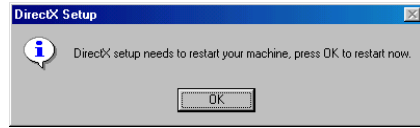
2. Для начала установки выберите **“Yes”**.



3. Прочитайте лицензионное соглашение. Для продолжения выберите **“Yes”**.



4. После завершения всех необходимых установок, программа попросит перезагрузить компьютер. Выберите “ОК” для окончания установки.



***Замечание:** Некоторые игры, написанные для более старых версий DirectX, могут не совсем корректно работать под DirectX 8.0. До установки убедитесь, что приложение поддерживает DirectX 8.0. Имейте в виду, что DirectX 8.0 нельзя удалить из системы стандартным способом.*

4-4. Graphic Max

Мы предлагаем вам инструмент для настройки скорости работы графического процессора и памяти. Будьте внимательны, установка неверных параметров может повлечь за собой порчу графического процессора или памяти. Прежде чем запустить Graphic Max, обязательно прочитайте следующие инструкции!

Важное Предупреждение

Компания ABIT не гарантирует и не поддерживает данную утилиту. Используйте ее на свой страх и риск. Утилита может испортить оборудование. Если вы не согласны с предупреждением, не используйте ее.

ABIT не рекомендует разгонять оборудование, это может повлечь порчу чипа.

Если вы не уверены в оборудовании, то мы настоятельно не рекомендуем использовать утилиту, так как это может вызывать повреждение графического чипа, видеокарты и других компонентов!

Приложение

Утилита предназначена для настройки видеокарты наряду с устойчивостью системы. Только для Windows® 98/ME.

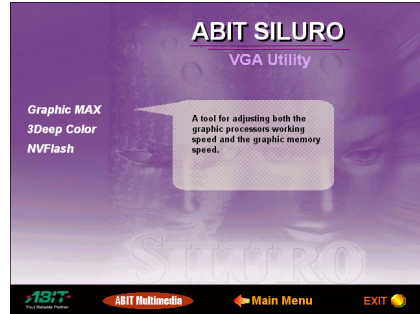
Выберите “Start → Programs → ABIT → Graphic Max” для запуска Graphic Max.

При возникновении проблем после загрузки, вы можете выбрать “Windows Safe Mode” и запустить “Start → Programs → ABIT → Graphic Max Safe Mode Recovery” для восстановления предыдущих параметров.

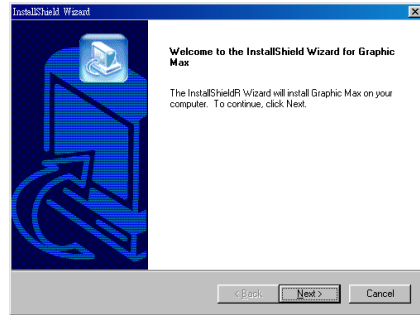
1. Запустите Windows. Вставьте Установочный CD в CD-ROM и программа запустится автоматически. Если этого не произошло, запустите исполняемый файл в корневой директории Установочного CD вручную. После этого должен появиться экран установок. Для начала установки выберите пункт “VGA Utility”.



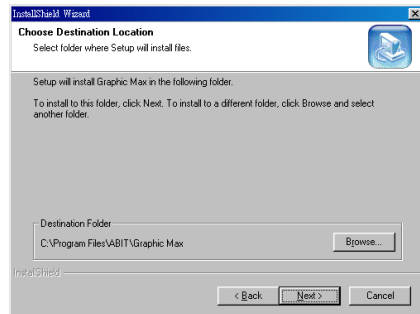
2. Выберите “**Graphic Max**”.



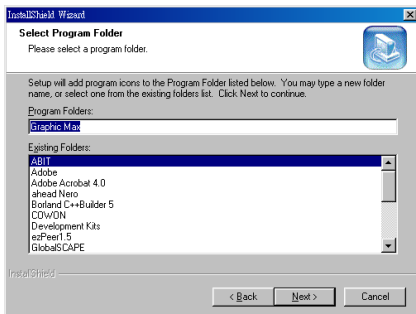
3. Появится экран приветствия, для начала установки выберите “**Next>**”.



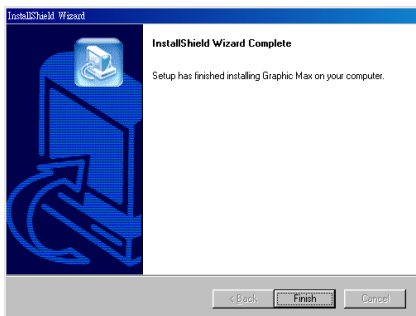
4. В данную папку будет установлена программа Graphic Max. Если вы согласны, нажмите “**Next>**”. Для установки в другую папку, нажмите “**Browse...**” и укажите новый путь.



5. Впишите название новой папки или выберите одну из уже имеющихся. Для продолжения нажмите кнопку “Next>”.

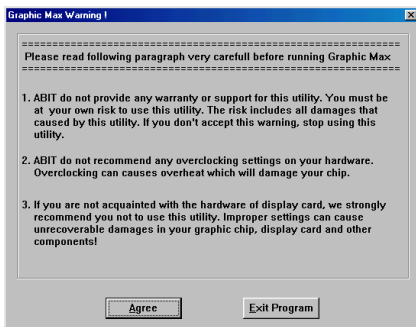


6. Для завершения установки, выберите “Finish”.

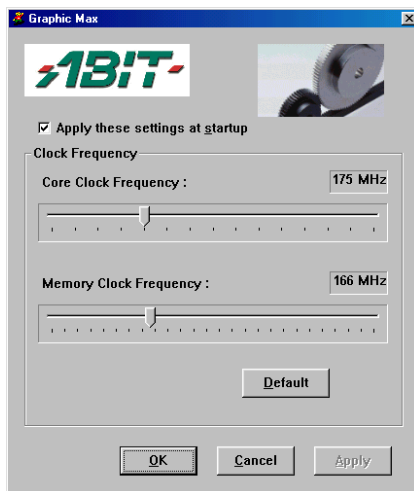


7. Для запуска Graphic Max выберите “Start → Programs → ABIT → Graphic Max”.

8. Каждый раз при запуске программы, на экран будет выводиться подобное сообщение. Прочитайте его и нажмите “Agree” для продолжения.



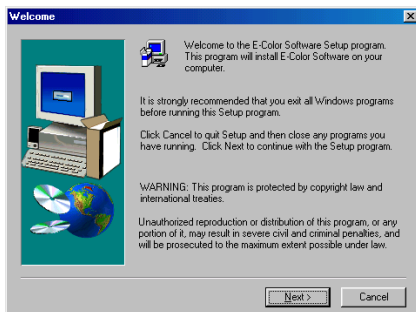
9. Когда появится экран Graphic, можно будет использовать опции “Core Clock Frequency” и “Memory Clock Frequency”. Будьте, пожалуйста, осторожны.



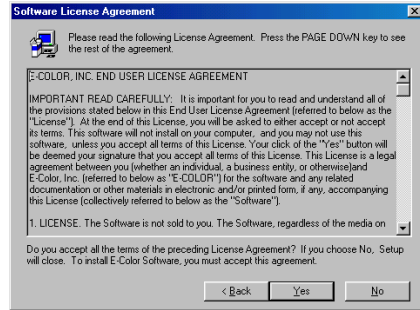
4-5. 3Deep Color

3Deep Color – приложение для корректировки освещения, затенения и цвета для 2D и 3D игр. Графика и эффекты будут более реалистичными, к тому же, у вас будет преимущество перед онлайн-соперниками “первый увидел, первый выстрелил”. И, наконец, вы сможете перестать заниматься настройкой цвета и положить руки на теплый спусковой курок ракетомета.

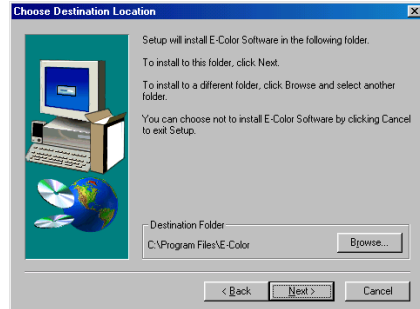
1. Запустите Windows. Вставьте Установочный CD в CD-ROM и программа запустится автоматически. Если этого не произошло, запустите исполняемый файл в корневой директории Установочного CD вручную. После этого должен появиться экран установок. Для начала установки выберите пункт “VGA Utility”.
2. Выберите “3Deep Color”.
3. Появится экран приветствия, для начала установки выберите “Next>”.



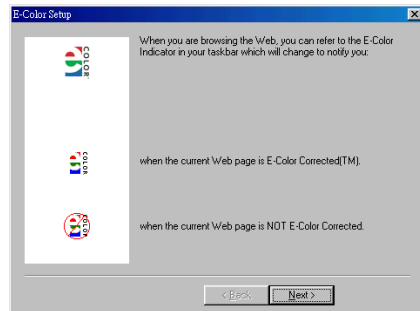
4. Прочитайте лицензионное соглашение и нажмите “**Yes**” для продолжения.



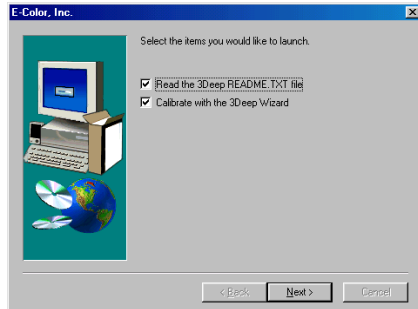
5. В данную папку будет установлена программа E-Color Software. Если вы согласны, нажмите “**Next>**”. Для установки в другую папку, нажмите “**Browse...**” и укажите новый путь.



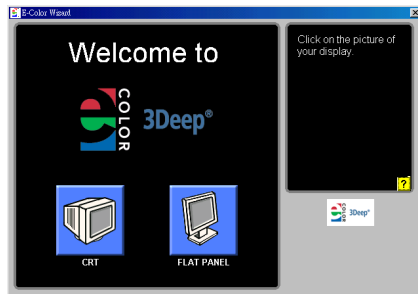
6. Нажмите “**Next**”.



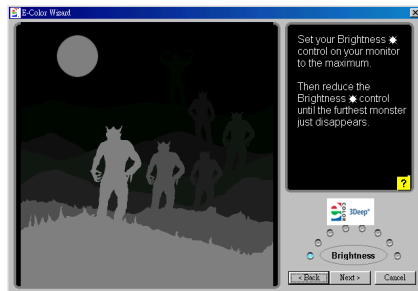
7. Выберите нужный пункт для запуска и нажмите “**N**ext” для продолжения.



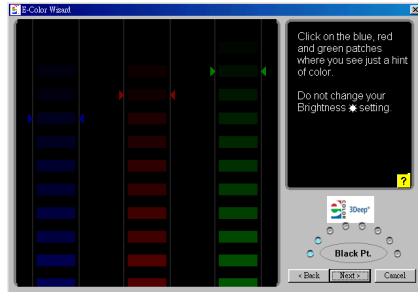
8. Появится Мастер 3Deep Color. Выберите значок вашего монитора - CRT или Flat Panel.



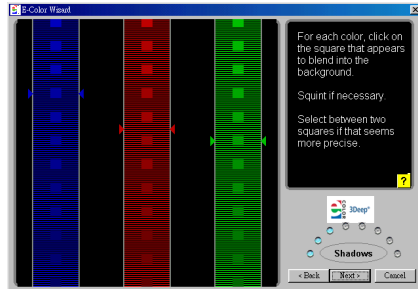
9. Установите яркость монитора на максимум, а потом понизьте ее, чтобы изображение чудовища было наилучшим.



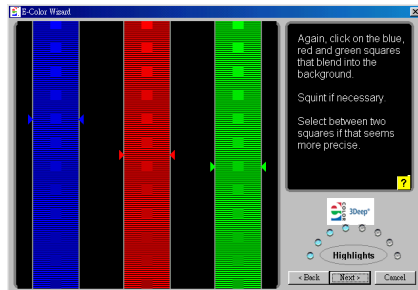
10. Выберите синий, красный и зеленый цвет. Не изменяйте яркость монитора.



11. Щелкните по синему, красному и зеленому квадрату для настройки заднего фона.



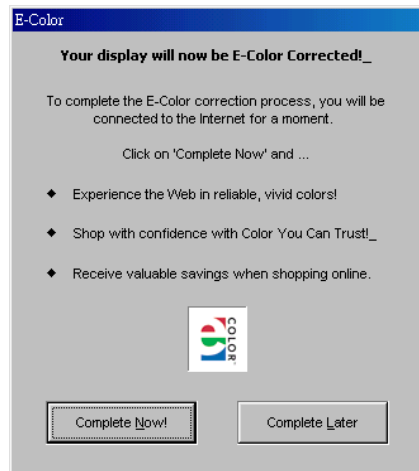
12. Выберите синий, красный и зеленый квадрат для настройки заднего фона.



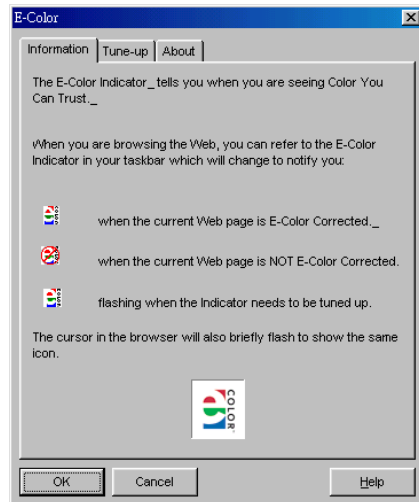
13. Выберите “Finish” для окончания установок 3Deep Color.



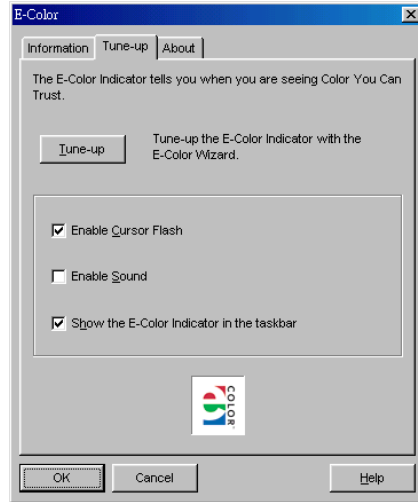
14. Выберите “**Complete Now!**” для настройки True Internet Color.



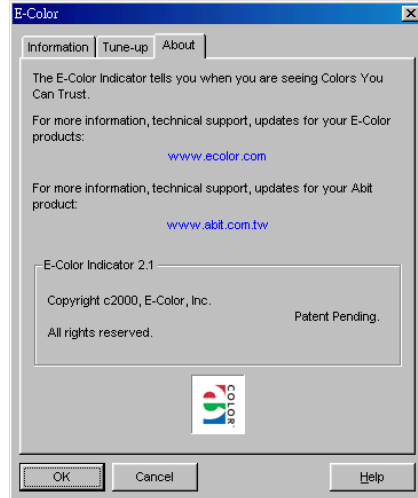
15. Эта вкладка объясняет значение каждого значка в панели задач.



16. В этой вкладке настраивается Internet Color.



17. Эта вкладка показывает адрес WEB сайта E-Color и текущую версию True Internet Color.



4-6. Показать Значок

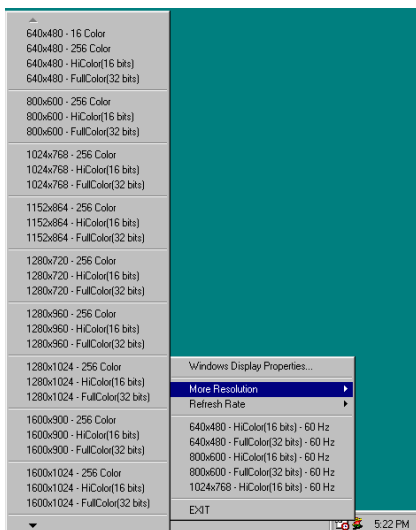
После установки драйверов экрана, в панели задач появится новый значок. Нажав на него, вы увидите меню с рядом расширенных функций.

***Замечание:** Кроме использования этого способа доступа к свойствам экрана, можно щелкнуть правой кнопкой мыши на рабочем столе Windows и выбрать **Свойства** → **Настройки** → **Дополнительно**, после чего, выберите нужную вкладку для изменения свойств.*

1. Щелкните правой кнопкой мыши на значке.

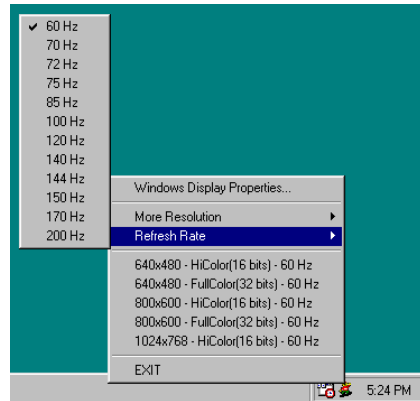


2. Появится выпадающее меню. Чтобы просмотреть весь список разрешений, передвиньте курсор на пункт **“More Resolution”**. Тут можно выбрать нужное разрешение.



3. Если вы хотите изменить частоту развертки видеоадаптера, переместите курсор на пункт “**Refresh Rate**” и выберите нужную позицию.

Замечание: Убедитесь в том, что ваш монитор поддерживает выбираемую частоту развертки; в противном случае, монитор не будет работать как нужно. За подробными спецификациями обратитесь к руководству монитора.



4. Чтобы начать установку опций экрана, выберите “**Windows Display Properties...**”.
5. Чтобы выйти из этой программы, выберите “**Exit**”.

4-7. Утилита Прошивки BIOS

Вы можете получить самые свежие драйвера для SILURO MX200/MX400/T200/T400 или файлы BIOS у ближайшего дилера или напрямую, загрузив их с нашего WEB сайта, расположенного по адресу <http://www.abit.com.tw>.

***Замечание:** При использовании утилиты прошивки BIOS, экран будет пустым примерно 10 секунд. Это вполне обыкновенная ситуация, а вовсе не поломка. Не перезагружайте свой компьютер в это время, так как процесс прошивки может сорваться.*

1. Перезагрузите свой компьютер в окружении DOS или откройте Windows[®] 95/98 в режиме DOS.
2. Вставьте Установочный CD в свой CD-ROM.
3. Перекопируйте DOS4GW.EXE и NVFLASH.EXE в новую директорию из D:\NVFLASH. (D: означает букву CD-ROM)
4. Перекопируйте новый бинарный файл BIOS-а в новую директорию.
5. Перейдите в новую директорию и введите следующую команду:
NVFLASH -F[Имя Файла]. ([Имя Файла] – это имя бинарного файла BIOS-а.)
После этого нажмите кнопку “Enter”. Программа начнет прошивать BIOS видеоадаптера.
6. После окончания процесса прошивки (на экране снова появится изображение), необходимо перезагрузить компьютер.

Команды NVIDIA Flash ROM V3.18 для вашего ознакомления.

Список Команд Утилиты NVIDIA Flash ROM v03.18:

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

-f<имя файла>	Прошить ROM прошивкой <имя файла>, после этого сравнить с ~CRC32.
<имя файла>	Как и -f, но требует подтверждения.
-b<имя файла>	Считать ROM и сохранить в <имя файла>.
-k<имя файла>	Считать ROM и сравнить с <имя файла>.
-x<имя файла>	Xfer TV данные из файла в AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512.
-v<имя файла>	Показать версию файла и ~CRC32 (если нет имени файла, работать с ROM).
-t	Показать 256 байт ROM, с позиции C000h
-e	Очистить ROM.
-d	Показать 256 байт ROM, с позиции 0.
-c	Проверить поддерживаемый EEPROM.
-l	Не включать индикаторы клавиатуры.
-p	Отключить паузу, если ROMfile & чип PCI VenID, DevID не совпадают.
-u	Отключить паузу, если ROMfile & чип PCI подсистемы ID не совпадают.
-h	Перезагрузить ПК после окончания выполнения задач.
-w	Защитить ROM от записи (работает лишь на некоторых ROM-ах).
-r	Удалить функцию защиты ROM от записи. (работает лишь на некоторых ROM-ах).
-a	Список индексов поддерживаемых устройств.
-g<устройство>	Выбрать конкретный индекс устройства.
-i<исключение>	Установить исключение индекса устройства (использовать с -g).
-?	Показать экран.
-s#	Громкость звука:
default	Все сообщения, все звуковые сигналы.
#=1	Без сообщений, без звуковых сигналов.
#=2	Без сообщений, без звуковых сигналов.
#=3	Без сообщений.
#=4	Без звуковых сигналов.
#=5	Без сигналов.

NVFLASH поддерживает следующие EEPROM-ы:

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)



Приложение А. Техническая Поддержка

(На нашем веб-сайта) <http://www.abit.com.tw>

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

(В Европе) <http://www.abit.nl>

Благодарим Вас за то, что Вы выбираете продукцию компании АВІТ. АВІТ распространяет свою продукцию среди множества дистрибьюторов, реселлеров и системных интеграторов; мы не осуществляем прямых продаж конечным пользователям. Прежде чем отправлять письмо в службу поддержки, пожалуйста, свяжитесь с продавцом или системным интегратором, так как тот, кто продает продукцию, скорее всего, лучше всех знает, что нужно предпринимать в том или ином случае.

Мы с уважением относимся ко всем клиентам и с удовольствием предоставим Вам самое лучшее обслуживание. Быстрое обслуживание клиентов – наш наивысший приоритет. Однако ежедневно мы получаем очень много писем и телефонных звонков со всего мира. На данный момент, мы не в состоянии ответить на каждый полученный запрос. Поэтому, если Вы отправляете нам письмо, то ответа можете и не получить.

Мы проводим множество тестов на совместимость и надежность, чтобы добиться максимального качества и совместимости наших продуктов. Если Вам нужна техническая поддержка, пожалуйста, поймите нас и **всегда, прежде всего, связывайтесь с реселлером, который продал Вам продукт.**

Для оптимизации службы поддержки, мы рекомендуем воспользоваться следующими процедурами. С Вашей помощью, мы сможем обеспечить наилучшее обслуживание **большого числа клиентов АВІТ:**

- 1. Руководство.** Мы очень многое вкладываем в руководства наших продуктов, в которых представлены полные описания. На CD-ROM, идущем в комплекте с продуктом, есть руководство и драйверы. Если у Вас его не оказалось, то обратитесь в раздел Program Download на вебсайте или FTP.
- 2. Загрузите BIOS, программу или драйверы.** Обратитесь в раздел Program Download Вебсайта и проверьте свою версию BIOS. Время от времени они изменяются и дорабатываются. **Убедитесь в установке новейших драйверов своих устройств!**
- 3. Обратитесь к АВІТ Technical Terms Guide и FAQ на Вебсайте.** Мы пытаемся расширить FAQ и сделать его более удобным и информативным. Если есть предложения – обращайтесь.

4. Новостные группы в Интернете. В них содержится много полезной информации и многие пользователи могут предложить Вам свою помощь. Новостная Интернет группа AVIT, alt.comp.periphs.mainboard.abit, является идеальным форумом для обмена информацией и обсуждения тех или иных продуктов компании AVIT. Скорее всего, Ваш вопрос уже ранее обсуждался. Публичные новостные группы предназначены для свободного общения. Вот список некоторых популярных групп:

alt.comp.periphs.mainboard.abit

comp.sys.ibm.pc.hardware.chips

alt.comp.hardware.overclocking

alt.comp.hardware.homebuilt

alt.comp.hardware.pc-homebuilt

5. Обратитесь к реселлеру. Официальный дистрибьютор AVIT, должно быть, сможет предложить Вам самое быстрое решение технической проблемы. Мы продаем свою продукцию дистрибьюторам, которые распространяют ее по реселлерам и магазинам. Ваш реселлер должен быть очень хорошо осведомлен о продукте и может более эффективно решить проблему по сравнению с нами. Кроме того, реселлер уважает Вас как клиента, который будет приобретать у него другую продукцию и с радостью Вам поможет. Они собирают систему и продают ее Вам. Только они лучше всех знают, в чем может возникнуть проблема. По качеству обслуживания можно делать выводы относительно дальнейших покупок.

6. Свяжитесь с AVIT. Если Вы считаете, что лучше всего связаться с AVIT напрямую, то отправьте письмо по электронной почте в департамент технической поддержки AVIT. Прежде всего, пожалуйста, свяжитесь с ближайшим к Вам филиалом компании. Он будет наилучшим образом осведомлен о местных условиях и проблемах, а также лучше знаком с реселлерами, предлагающими продукты и услуги. Из-за большого числа ежедневной электронной корреспонденции, мы не можем отвечать на каждую просьбу. Поймите нас правильно, мы реализуем свою продукцию через дистрибьюторские каналы и у нас не хватает ресурсов для обслуживания каждого покупателя. Кроме того, имейте в виду, что для наших филиалов, английский язык является вторым, поэтому самый высокий шанс получить полезный ответ на вопрос будет у тех, кто сможет четко обозначить проблему, а также привести список компонентов системы. Информация о наших филиалах:

Северная и Южная Америка:

ABIT Computer (USA) Corporation

46808 Lakeview Blvd.

Fremont, California 94538, U.S.A.

sales@abit-usa.com

technical@abit-usa.com

Телефон: 1-510-623-0500

Факс: 1-510-623-1092

Великобритания и Ирландия:

ABIT Computer Corporation Ltd.

Unit 3, 24-26 Boulton Road

Stevenage, Herts SG1 4QX, UK

abituksales@compuserve.com

abituktech@compuserve.com

Телефон: 44-1438-228888

Факс: 44-1438-226333

Германия и страны Бенелюкс (Бельгия, Нидерланды, Люксембург):

AMOR Computer B.V. (Европейский Офис компании ABIT)

Van Coehoornstraat 7,

5916 PH Venlo, The Netherlands

sales@abit.nl

technical@abit.nl

Телефон: 31-77-3204428

Факс: 31-77-3204420

Все остальные территории и страны:

Центральный Офис в Тайване

При связи с нашим центральным офисом имейте, пожалуйста, в виду то, что мы расположены в Тайване и наше время по Гринвичу составляет 8+ GMT.

Кроме того, у нас есть праздники и выходные дни, которые могут отличаться от Вашей страны.

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

Телефон: 886-2-2698-1888


Факс: 886-2-2698-1811

- 7. Служба RMA.** Если Ваша система работала, а потом вдруг перестала, но Вы не устанавливали никакого дополнительного программного обеспечения или оборудования, то, возможно, Вам попался бракованный продукт. Свяжитесь со своим реселлером. Вы можете обратиться в службу RMA.
- 8. Сообщение АВГТ о Проблемах с Совместимостью.** Из-за большого потока электронной корреспонденции, мы вынуждены расставлять приоритеты посланий. На данный момент, наивысший приоритет получают сообщения о несовместимости устройств с приведенным полным списком компонентов системы. К сожалению, на остальные вопросы мы иногда не можем ответить. Но Ваш вопрос может быть опубликован в группе новостей, где очень много специалистов, обладающих разнообразной полезной информацией. Следите, время от времени за новостными группами.
- 9. Как Получить Техническую Поддержку:** Если у Вас возникла потребность в помощи нашего технического персонала, заполните, пожалуйста, Форму Технической Поддержки и отправьте ее своему дилеру или в почтовый ящик команды технической поддержки. Адрес следующий: technical@abit.com.tw1. Мы попытаемся решить проблему как можно скорее. Вы должны точно описать компоненты своей системы. Кроме того, подробно распишите свою проблему. Это иногда значительно облегчает работу наших сотрудников.

В Форме Технической Поддержки обязательные поля отмечены знаком “*”.


 **Форма Технической Поддержки**

 **Компания:**

 **Телефон:**

 **Контактное Лицо:**

 **Факс:**

 **E-mail:**

Название VGA Платы	*	Версия BIOS Платы	*
Производитель Материнской платы, Модель и тип Чипсета	*	Версия Программы и Драйвера VGA Платы	*
Тип Операционной Системы	*	Изготовитель и Модель Монитора	*
Оборудование		Тип	Спецификация
Тип Процессора и Скорость		*	
HDD	IDE1 IDE2		
CD-ROM	IDE1 IDE2		
Объем Оперативной Памяти (SDRAM)		*	
Дополнительные Платы		*	

Описание Проблемы:



**Благодарим Вас,
ABIT Computer Corporation**

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



