

---

---

## **Notice sur la garantie et les droits d'auteur**

---

Les informations contenues dans ce document peuvent être sujets à des modifications sans notification au préalable et n'engagent pas la responsabilité du vendeur au cas où des erreurs apparaîtraient dans ce document.

Aucun engagement ou garantie, explicite ou implicite, n'est faite quant à la justesse, la qualité et la précision des informations contenues dans ce document. En aucun cas, la responsabilité du constructeur ne pourra être engagée dans le cas de dommages directs, indirects et accidentels de toutes déficiences des produits ou d'erreurs pouvant se trouver dans ce document.

Les noms de produits apparaissant dans ce manuel ne sont là que dans un but d'identification et les marques déposées, noms de produits et marques de produits présents dans ce document ont été déposés et appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Ce document contient des matériaux protégés par la loi internationale des droits de propriétés. Tout droits réservés. Aucune partie de ce manuel ne pourra être reproduite, transmis ou transcrite sans la permission écrite et exprimée du constructeur et des auteurs de ce manuel.

Si vous ne configurez pas correctement la carte graphique, causant ainsi son dysfonctionnement ou son endommagement, nous ne pouvons en aucun cas endosser la responsabilité.

---

---



---

---

# Cartes Accélératrices SILURO

## MX200/MX400/T200/T400

---

### Index

<b>CHAPITRE 1. INTRODUCTION.....</b>	<b>1-1</b>
1-1. CARACTÉRISTIQUES.....	1-1
1-2. MODÈLES DISPONIBLES.....	1-2
1-3. SPÉCIFICATIONS.....	1-3
SILURO MX200:.....	1-3
SILURO T200:.....	1-4
SILURO MX400:.....	1-5
SILURO T400:.....	1-6
1-4. FONCTIONS ET BÉNÉFICES.....	1-7
1-5. TABLEAU DES MODES D’AFFICHAGE.....	1-9
<b>CHAPITRE 2. CONFIGURATION MATÉRIELLE.....</b>	<b>2-1</b>
2-1. INSTALLATION DE LA CARTE.....	2-1
Nouveaux Systèmes:.....	2-1
Systèmes avec déjà une carte VGA:.....	2-1
2-2. BRANCHEMENT DE LA SORTIE VGA.....	2-2
2-3. BRANCHEMENT DES SORTIES VGA ET TV.....	2-3
<b>CHAPITRE 3. INSTALLATION DES PILOTES.....</b>	<b>3-1</b>
3-1. WINDOWS 98/ME.....	3-1
Installation automatique via le CD d’installation:.....	3-1
3-2. WINDOWS 2000.....	3-3
Configuration Plug and Play:.....	3-3
Installation automatique via le CD d’installation:.....	3-5
<b>CHAPITRE 4. CONFIGURATION DES UTILITAIRES.....</b>	<b>4-1</b>
4-1. REGLER LES PROPRIETES D’AFFICHAGE.....	4-1
Paramètres.....	4-1
Mode Bureau Etendu:.....	4-2
Général (General).....	4-3
Adaptateur (Adapter).....	4-5
Moniteur(Monitor).....	4-5

---

Performances (Performance).....	4-7
Gestion Couleur (Color Management).....	4-7
GeForce2 MX .....	4-8
Réglage de l'Antialiasing 3D (3D Antialiasing Settings): .....	4-8
Réglages Direct3D (Direct3D Settings): .....	4-9
Plus de Direct3D: .....	4-11
Réglage OpenGL (OpenGL Settings): .....	4-11
Contrôles Overlay (Overlay Controls): .....	4-13
Contrôles Vidéo Miroir: .....	4-14
Options Matérielles: .....	4-15
Utilitaires du Bureau:.....	4-16
Gestionnaire de Bureau NVIDIA.....	4-17
Gestion d'application: .....	4-17
Touches de Raccourcis:.....	4-18
Paramètres Globaux:.....	4-18
Zoom: .....	4-19
TwinView.....	4-20
Pour Windows 98/ME:.....	4-20
Pour Windows 2000: .....	4-22
Paramètres du Périphérique .....	4-24
Sélection du Périphérique:.....	4-24
Sortie TV:.....	4-25
Correction des Couleurs (Color Correction): .....	4-26
Réglage de l'écran (Screen Adjustment):.....	4-27
Synchronisation de l'écran (Display Timing):.....	4-27
4-2. WINDVD.....	4-29
4-3. DIRECTX .....	4-32
4-4. GRAPHIC MAX.....	4-34
4-5. 3DEEP COLOR.....	4-38
4-6. L'ICÔNE D'AFFICHAGE.....	4-45
4-7. UTILITAIRE DE MISE À JOUR DU BIOS.....	4-47

**APPENDICE A. COMMENT OBTENIR DU SUPPORT TECHNIQUE**  
.....A-1

## **Chapitre 1. Introduction**

---

### **1-1. Caractéristiques**

---

Merci d'avoir acheté la Carte Graphiques SILURO MX200/MX400/T200/T400 ABIT, la solution la plus avancée pour les passionnés de graphiques.

Alimenté par l'Unité de Calculs Graphiques (GPU) NVIDIA GeForce2 MX, la mémoire vidéo intégrée à haute vitesse avec une bande passante allant jusqu'à 2.7GB/Sec (MX400/T400), et l'architecture TwinView, la carte graphique ABIT SILURO GF2 MX vous apporte l'expérience graphique la plus visuellement convaincante et la plus aboutie actuellement.

Combinée avec d'autres innovations telles WinDVD, Graphic Max, 3Deep Color, la SILURO MX200/MX400/T200/T400 pourvoit tous vos besoins graphiques, avec en plus des possibilités d'extension TV-Out, et permet un grand nombre d'applications, des jeux 3D aux HDTV, DVD, Création Numérique, édition, et Navigation Internet.

Grâce à cette Carte Graphique SILURO MX200/MX400/T200/T400 ABIT, vous ne verrez pas seulement le monde 3D dynamique et réaliste mais vous le vivrez aussi.

## **1-2. Modèles Disponibles**

---

**SILURO MX200:**

32MB Frame Buffer + VGA

**SILURO T200:**

32MB Frame Buffer + VGA + TV-Out

**SILURO MX400:**

64MB Frame Buffer + VGA

**SILURO T400:**

64MB Frame Buffer + VGA + TV-Out

---

## 1-3. Spécifications

---

---

### **SILURO MX200:**

#### **Accélérateur Graphique 2D et 3D NVIDIA GeForce2 MX200**

- Chipset: NVIDIA GeForce 2 MX200
- Engin accélérateur 2D et 3D NVIDIA 256-bits Haute Performance
- Support de l'AGP 2X/4X, de l'AGP texturing et du Fast Writes
- RAMDAC intégré de 350MHz, résolution jusqu'à 2048 x 1536 @75Hz
- Equipé de 32MB SDRAM 64 bits bus Interface fonctionnant à 166MHz
- Horloge du Core à 175MHz, 350 millions pixels/sec, 700 millions texel/sec fill rate
- Bande passante mémoire de 1.3GB/sec
- Engin de transformation et d'éclairage de Seconde génération (T&L)
- Compression des textures DirectX et S3
- 32-bit Z/stencil buffer
- Support complet de DirectX 7.0 et DirectX 6.0, DirectX 5.0

#### **Lecture DVD Haute Qualité**

- Processeur Vidéo Haute-Définition (HDTV) pour la lecture Vidéo en plein écran de 720p et résolution DVD
- Support avancé de DirectDraw
- Conversion de l'espace des couleurs matérielle (YUV 4:2:2 et 4:2:0)
- Filtrage de 5-tap horizontal par 3-tap verticaux
- 8:1 upscaling et downscaling
- Accordage de la couleur par pixel
- Plusieurs fenêtres vidéo avec filtrage et conversion de l'espace de couleur
- Composition mélangée alpha des sous-images DVD

---

**SILURO T200:****Accélérateur Graphique 2D et 3D NVIDIA GeForce2 MX200**

- Chipset: NVIDIA GeForce 2 MX200
- Engin accélérateur 2D et 3D NVIDIA 256-bits Haute Performance
- Support de l'AGP 2X/4X, de l'AGP texturing et du Fast Writes
- RAMDAC intégré de 350MHz, résolution jusqu'à 2048 x 1536 @75Hz
- Equipé de 32MB SDRAM 64 bits bus Interface fonctionnant à 166MHz
- Horloge du Core à 175MHz, 350 millions pixels/sec, 700 millions texel/sec fill rate
- Bande passante mémoire de 1.3GB/sec
- Engin de transformation et d'éclairage de Seconde génération (T&L)
- Compression des textures DirectX et S3
- 32-bit Z/stencil buffer
- Support complet de DirectX 7.0 et DirectX 6.0, DirectX 5.0

**TV-Out**

- Sortie vidéo digitale par les encodeurs intégrés NTSC/PAL
- Support complet des sorties vidéo S-VHS & Composite

**Lecture DVD Haute Qualité**

- Processeur Vidéo Haute-Définition (HDTV) pour la lecture Vidéo en plein écran de 720p et résolution DVD
- Support avancé de DirectDraw
- Conversion de l'espace des couleurs matérielle (YUV 4:2:2 et 4:2:0)
- Filtrage de 5-tap horizontal par 3-tap verticaux
- 8:1 upscaling et downscaling
- Accordage de la couleur par pixel
- Plusieurs fenêtres vidéo avec filtrage et conversion de l'espace de couleur
- Composition mélangée alpha des sous-images DVD

---

**SILURO MX400:****Accélérateur Graphique 2D et 3D NVIDIA GeForce2 MX400**

- Chipset: NVIDIA GeForce 2 MX200
- Engin accélérateur 2D et 3D NVIDIA 256-bits Haute Performance
- Support de l'AGP 2X/4X, de l'AGP texturing et du Fast Writes
- RAMDAC intégré de 350MHz, résolution jusqu'à 2048 x 1536 @75Hz
- Equipé de 64MB SDRAM 128 bits bus Interface fonctionnant à 166MHz.
- Horloge du core à 200MHz, 400 millions pixels/sec, 800 millions texel/sec fill rate
- Bande passante mémoire de 2.7GB/sec
- Engin de transformation et d'éclairage de Seconde génération (T&L)
- Compression des textures DirectX et S3
- 32-bit Z/stencil buffer
- Support complet de DirectX 7.0 et DirectX 6.0, DirectX 5.0

**Lecture DVD Haute Qualité**

- Processeur Vidéo Haute-Définition (HDTV) pour la lecture Vidéo en plein écran de 720p et résolution DVD
- Support avancé de DirectDraw
- Conversion de l'espace des couleurs matérielle (YUV 4:2:2 et 4:2:0)
- Filtrage de 5-tap horizontal par 3-tap verticaux
- 8:1 upscaling et downscaling
- Accordage de la couleur par pixel
- Plusieurs fenêtres vidéo avec filtrage et conversion de l'espace de couleur
- Composition mélangée alpha des sous-images DVD
- Accélération Vidéo pour DirectShow, MPEG-1, MPEG-2

**SILURO T400:****Accélérateur Graphique 2D et 3D NVIDIA GeForce2 MX400**

- Chipset: NVIDIA GeForce 2 MX200
- Engin accélérateur 2D et 3D NVIDIA 256-bits Haute Performance
- Support de l'AGP 2X/4X, de l'AGP texturing et du Fast Writes
- RAMDAC intégré de 350MHz, résolution jusqu'à 2048 x 1536 @75Hz
- Equipé de 64MB SDRAM 128 bits bus Interface fonctionnant à 166MHz
- Horloge du core à 200MHz, 400 millions pixels/sec, 800 millions texel/sec fill rate
- Bande passante mémoire de 2.7GB/sec
- Engin de transformation et d'éclairage de Seconde génération (T&L)
- Compression des textures DirectX et S3
- 32-bit Z/stencil buffer
- Support complet de DirectX 7.0 et DirectX 6.0, DirectX 5.0

**TV-Out**

- Sortie vidéo Digitale par les encodeurs NTSC/PAL intégrés
- Support complet des sorties vidéo S-VHS & Composite

**Lecture DVD Haute Qualité**

- Processeur Vidéo Haute-Définition (HDTV) pour la lecture Vidéo en plein écran de 720p et résolution DVD
- Support avancé de DirectDraw
- Conversion de l'espace des couleurs matérielle (YUV 4:2:2 et 4:2:0)
- Filtrage de 5-tap horizontal par 3-tap verticaux
- 8:1 upscaling et downscaling
- Accordage de la couleur par pixel
- Plusieurs fenêtres vidéo avec filtrage et conversion de l'espace de couleur
- Composition mélangée alpha des sous-images DVD
- Accélération Vidéo pour DirectShow, MPEG-1, MPEG-2

---

## 1-4. Fonctions et Bénéfices

---

### GPU (Graphics Processing Unit) en un seul chip

- L'intégration dans un seul composant du pipeline 3D entier (transformation, éclairage, configuration et rendu) permet la conception.

### Transformation et Eclairage intégrés

- Délivre 2-4X le taux de triangles pour 2-4X plus de détails dans les scènes. Libère le CPU pour d'autres tâches comme l'intelligence artificielle (AI), résultant dans des comportements d'objets plus réalistes.

### Pipeline indépendant QuadEngine™

- Les engins séparés pour la Transformation, l'éclairage, la configuration et le rendu offrent une architecture très puissante et hautement efficace capable de délivrer 25 millions de triangles par seconde. Autorise les applications à représenter les personnages et les environnements avec le plus haut degré de complexité possible.

### 350MHz RAMDAC

- Délivre la plus claire et la meilleure qualité d'image à une résolution de 2048 x 1536 à 60Hz.

### Bande passante mémoire très rapide

- 64/32 MB de mémoire très rapide avec jusqu'à 2.7GB/Sec (MX400) et 1.3GB/Sec (MX200) de bande passante.

### Engin de rendu 256-Bits 2D

- Délivre la meilleure performance 2D pour un rafraîchissement ultra-rapide à des hautes résolutions 32-bits.

### Support et optimisation de Microsoft® DirectX® et OpenGL®

- Délivre la meilleure performance et garantit la compatibilité avec toutes les applications et jeux actuels et à venir.

### Architecture TwinView™

- Double l'espace de travail de votre bureau en utilisant deux espaces d'affichage. Vous pouvez étendre une application sur deux écrans ou lancer une application sur chaque écran.

### Digital Vibrance Control™

- Permet une visibilité brillante et croustillante.

**Moteur de Transformation et d'Eclairage de seconde génération intégré (T&L)**

- Permet un système plus puissant et mieux équilibré en déchargeant le CPU des plus intensives fonctions de calcul graphique.

**NVIDIA Shading Rasterizer (NSR)**

- Rend plus vivant les propriétés des matériaux naturels grâce aux fonctions avancées d'ombrage par pixel.

**Processeur Vidéo Haute-définition (HDVP)**

- Transforme votre PC en un lecteur DVD haute qualité et en un récepteur/lecteur HDTV.

**Support de l'AGP 4X/2X, AGP Texturing et Fast Writes**

- Tire avantage des nouvelles méthodes pour transférer l'information de façon plus efficace. Permet aux développeurs d'utiliser des textures de haute qualité avec 32-bits de couleur et des scènes avec un grand nombre de polygones.

**TV-Out**

- Donne aux utilisateurs finaux les options de jouer sur un grand écran et d'utiliser des applications d'édition vidéo.

## 1-5. Tableau des Modes d’Affichage

Le tableau ci-dessous est pour votre référence seulement. Les modes d’affichage différeront selon votre moniteur et les modes accessibles peuvent ne pas être identiques à ceux de ce tableau.

<b>Résolution</b>	<b>Couleurs</b>	<b>Taux de rafraîchissement vertical</b>
<b>640x480</b>	8/16/32 bits	60Hz to 240Hz
<b>800x600</b>	8/16/32 bits	60Hz to 240Hz
<b>1024x768</b>	8/16 bits	60Hz to 240Hz
<b>1024x768</b>	32 bits	60Hz to 200Hz
<b>1152x864</b>	8/16 bits	60Hz to 200Hz
<b>1152x864</b>	32 bits	60Hz to 170Hz
<b>1280x960</b>	8/16 bits	60Hz to 170Hz
<b>1280x960</b>	32 bits	60Hz to 150Hz
<b>1280x1024</b>	8/16 bits	60Hz to 170Hz
<b>1280x1024</b>	32 bits	60Hz to 150Hz
<b>1600x900</b>	8/16 bits	60Hz to 150Hz
<b>1600x900</b>	32 bits	60Hz to 120Hz
<b>1600x1200</b>	8/16 bits	60Hz to 120Hz
<b>1600x1200</b>	32 bits	60Hz to 100Hz
<b>1920x1080</b>	8/16 bits	60Hz to 100Hz
<b>1920x1080</b>	32 bits	60Hz to 85Hz
<b>1920x1200</b>	8/16 bits	60Hz to 100Hz
<b>1920x1200</b>	32 bits	60Hz to 85Hz
<b>1920x1440</b>	8/16 bits	60Hz to 85Hz
<b>1920x1440</b>	32 bits	60Hz to 75Hz
<b>2048x1536</b>	8/16 bits	60Hz to 75Hz
<b>2048x1536</b>	32 bits	60Hz



## **Chapitre 2. Configuration Matérielle**

---

### **2-1. Installation de la Carte**

---

Cette carte graphique ne peut être installée que sur une carte disposant d'un slot AGP. Veuillez manipuler cette carte avec précautions et assurez-vous de débrancher la source d'alimentation de votre système avant l'installation.

---

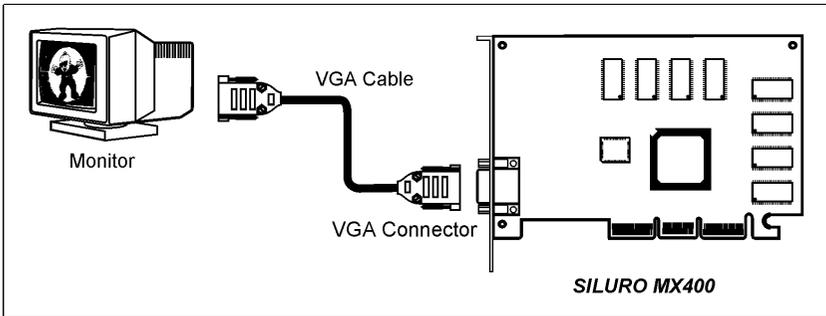
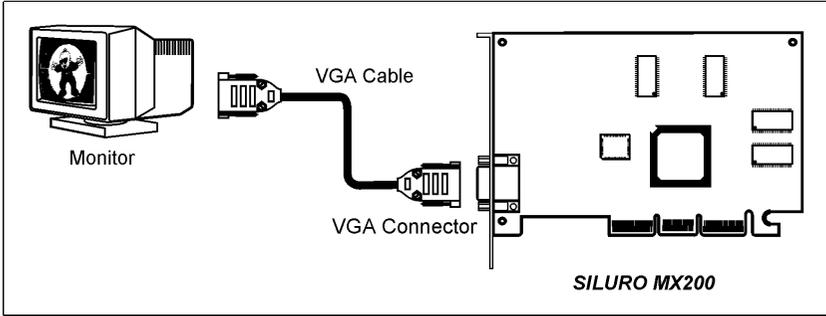
#### **Nouveaux Systèmes:**

1. Débranchez tous les cordons d'alimentation de votre ordinateur.
  2. Enlevez le couvercle de votre boîtier.
  3. Localisez le slot AGP de votre carte mère.
  4. Enlevez le cache en métal correspondant au slot AGP. Gardez la vis.
  5. Alignez la carte sur le slot AGP. Tenez la carte par ses extrémités et insérez la dans le slot AGP sans force excessive ou pression sur ses composants. Assurez-vous qu'elle soit fermement et complètement fixée dans le slot.
  6. Vissez ensuite la carte sur le panneau arrière du boîtier avec la vis que vous aviez auparavant mis de côté.
  7. Remettez en place le couvercle du boîtier.
  8. Connectez le moniteur PC et autres périphériques sur votre carte.
  9. Vous êtes maintenant prêt pour l'installation des pilotes et utilitaires.
- 

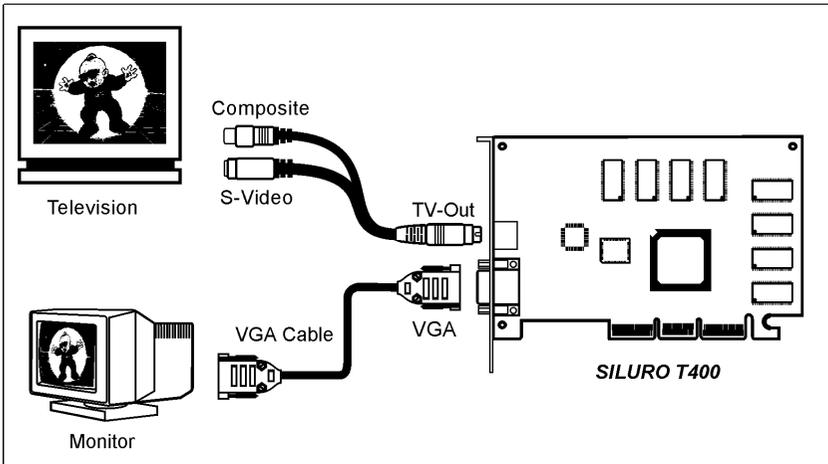
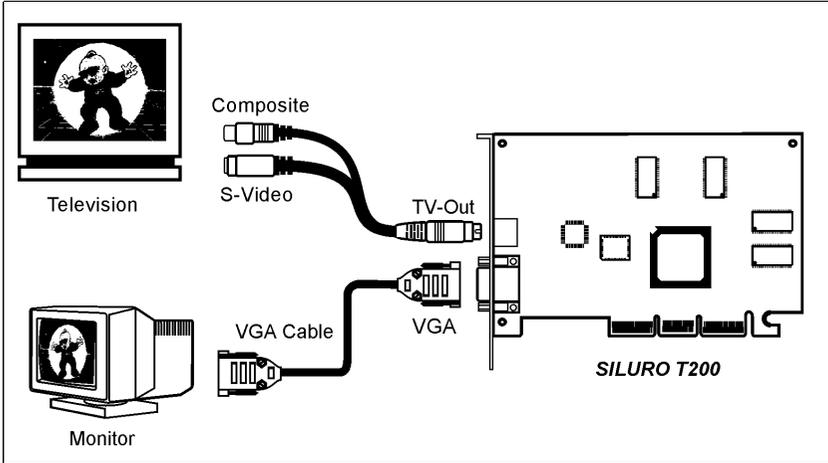
#### **Systèmes avec déjà une carte VGA:**

1. Changez le pilote d'affichage en VGA Standard.
  2. Eteignez votre ordinateur et débranchez tous les câbles d'alimentation.
  3. Remplacez la carte VGA actuelle avec la nouvelle.
  4. Redémarrez votre ordinateur.
  5. Installez les pilotes et logiciels.
-

## 2-2. Branchement de la Sortie VGA



### 2-3. Branchement des Sorties VGA et TV





## Chapitre 3. Installation des Pilotes

Vous pouvez installer les pilotes d'une des façons suivantes. Les captures d'écran de ce manuel peuvent ne pas refléter exactement ceux que vous aurez à l'écran. Le contenu du CD d'Installation et Utilitaires fourni avec votre carte peut être sujet à des changements à n'importe quel moment sans notice au préalable. Les derniers pilotes de cette carte peuvent être téléchargés à partir de notre site WEB à l'URL <http://www.abit.com.tw>.

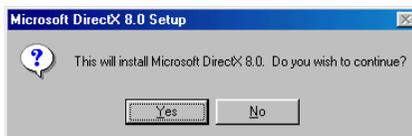
### 3-1. Windows 98/ME

#### Installation automatique via le CD d'installation:

1. Démarrez Windows. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, exécutez le fichier d'exécution se trouvant sur le répertoire principal dans le CD d'Installation. Une fois le fichier exécuté, l'écran d'installation apparaîtra. Cliquez sur "**Driver Install**" pour commencer l'installation.
2. L'écran de bienvenue apparaît, cliquez sur "**Next>**" pour débiter l'installation.



3. Cliquez “**Yes**” (Oui) si vous souhaitez installer DirectX, puis suivez les instructions à l’écran pour terminer l’installation. Cliquez “**No**” (Non) si vous ne souhaitez pas installer DirectX, puis redémarrez votre ordinateur.



## 3-2. Windows 2000

### Configuration Plug and Play:

1. Démarrez Windows. Lorsque Windows détectera votre carte graphique SILURO MX200/MX400/T200/T400, la fenêtre de l'Assistant de Détection de nouveau Matériel apparaîtra. Cliquez sur “**N**ext>” (Suivant).
2. Sélectionnez “Rechercher un pilote adapté à mon périphérique [recommandé]”, puis cliquez sur “**N**ext>” (Suivant).
3. Sélectionnez “Spécifier un emplacement”, puis cliquez sur “**N**ext>” (Suivant).



4. Insérez le CD d'installation dans votre lecteur de CD-ROM. Utilisez "**Parcourir...**" et entrez le chemin "**D:\Driver\ Win2K**". D: étant la lettre de CD-ROM. Cliquez sur "**OK**" pour continuer.
  
5. L'Assistant a trouvé le pilote pour ce périphérique. Cliquez "**Next>**" (Suivant) pour continuer.
  
6. Cliquez "**Yes**" pour continuer.
  
7. Windows a fini d'installer le logiciel pour ce périphérique. Cliquez "**Finish**" (Terminer) pour fermer l'Assistant.



**Installation automatique via le CD d'installation:**

1. Démarrez Windows. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, exécutez le fichier d'exécution se trouvant sur le répertoire principal dans le CD d'Installation. Une fois le fichier exécuté, l'écran d'installation apparaîtra. Cliquez sur **"Driver Install"** pour commencer l'installation.



2. L'écran de bienvenue apparaît, cliquez **"Next>"** pour débiter l'installation.



3. Cliquez **"Yes"** pour continuer.



4. Cliquez “**Yes**” (Oui) si vous souhaitez installer DirectX, puis suivez les instructions à l’écran pour terminer l’installation. Cliquez “**No**” (Non) si vous ne souhaitez pas installer DirectX, puis redémarrez votre ordinateur.



## Chapitre 4. Configuration des Utilitaires

### 4-1. Régler Les Propriétés d’Affichage

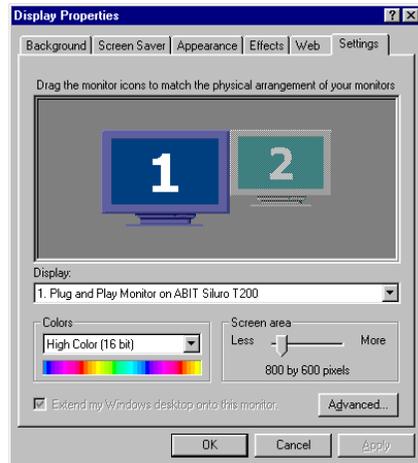
Les Propriétés d’affichage Windows est un panneau de contrôle qui vous aide à effectuer des réglages sur la Carte, le Moniteur, les Performances, la Gestion des Couleurs, la Position d’affichage et les fonctions de TwinView (Vues Jumelles).

Pour utiliser les Propriétés d’Affichage Windows, cliquez avec le bouton droit sur l’icône d’affichage ABIT dans la barre des tâches puis cliquez Propriétés d’Affichage Windows pour entrer ou vous pouvez également cliquer avec le bouton droit sur le bureau de Windows 98/ME/2000, ensuite cliquez “Propriétés” → “Paramètres” → “Avancé”.

#### Paramètres

Cet onglet affiche des icônes qui représentent vos moniteurs. Si plus d’une icône est affichée, veuillez cliquer sur chacune d’elles pour voir un grand nombre dans le moniteur correspondant. Les paramètres pour ce moniteur apparaissent dans Affichage, Couleurs, et Zone d’écran.

- **Affichage:** Affiche toutes les cartes graphiques PCI et AGP installées. La carte pour votre moniteur principal est en position 1. Pour utiliser un moniteur supplémentaire, cliquez sur son adaptateur vidéo, puis cliquez sur *Etendre le Bureau Windows à ce Moniteur*.
- **Couleurs:** Affiche les paramètres actuels des couleurs pour le moniteur dont la carte graphique apparaît dans Affichage. Pour utiliser un réglage des couleurs différent, cliquez sur la flèche puis cliquez sur le réglage désiré.
- **Zone Ecran:** Affiche les paramètres actuels de la zone écran pour le moniteur dont la carte graphique apparaît dans Affichage. Faites glisser le curseur pour



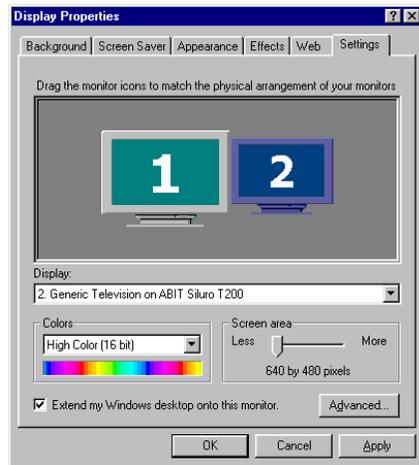
spécifier la zone d'écran souhaitée. Plus le nombre de pixels est grand, plus d'informations vous pourrez consulter à l'écran.

- **Étendre le Bureau Windows à ce moniteur:** Sélectionnez le moniteur associé à l'adaptateur indiqué dans Affichage. Cette boîte à cocher est disponible uniquement pour les adaptateurs vidéo en position 2 et plus.
- **Avancés:** Cliquez sur ce bouton pour ouvrir la boîte de dialogue Propriétés pour l'adaptateur graphique qui apparaît dans Affichage.

### **Mode Bureau Étendu:**

Si plus d'une icône est affichée, faites les glisser dans la position qui représente la manière dont vous voulez déplacer les éléments entre les moniteurs. Par exemple, si vous utilisez deux moniteurs et si vous souhaitez déplacer les éléments d'un moniteur à l'autre en faisant glisser de gauche à droite, placez les icônes côte à côte. Pour déplacer les éléments entre les moniteurs en faisant glisser de haut en bas, placez les icônes l'une dessus l'autre. Les positions des icônes n'ont pas besoin de correspondre aux positions physiques de vos moniteurs. C'est à dire que vous pouvez placer les icônes l'une sur l'autre même si vos moniteurs sont côte à côte.

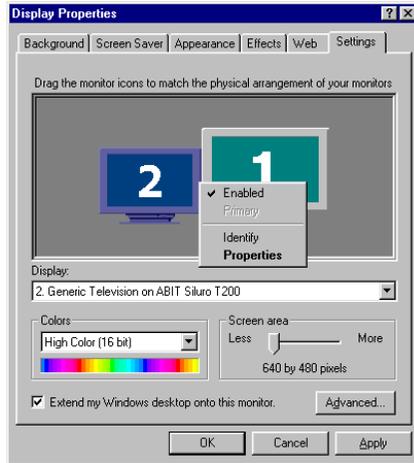
**Pour lancer le Mode Étendre mon bureau:** Assurez-vous que les moniteurs principaux et secondaires sont connectés correctement à la carte. Cliquez Moniteur 2. Un écran de confirmation surgira. Cliquez "Oui", puis cliquez "OK" dans le menu des Propriétés d'Affichage.



**Pour placer le second moniteur:** Cliquez Moniteur 2 et faites-le glisser sur un des côtés du Moniteur 1. L'objet de la fenêtre placé sur le côté du Moniteur 1 près du Moniteur 2 apparaît maintenant dans le Moniteur 2. Cliquer avec le bouton droit sur le Moniteur 2 affichera son état actif.

**Pour désactiver le Mode Bureau étendu:** Désélectionnez la boîte à cocher *Etendre mon bureau à ce moniteur*. Cliquez "OK" et quittez.

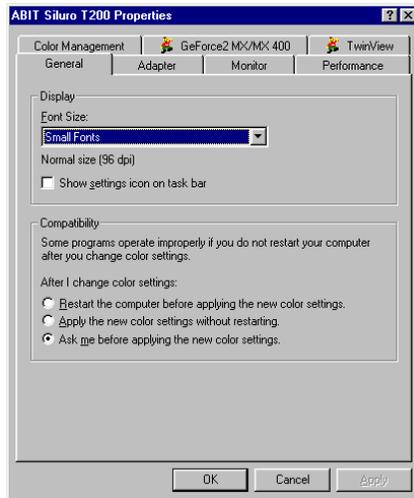
**Remarque:** Désactiver *Le mode Bureau Étendu* est nécessaire avant d'activer d'autres modes, comme le mode Clone.



### Général (General)

- **Taille de la Police (Font size):** Affiche la taille de la police actuelle pour le moniteur sélectionné. Pour utiliser une taille de police différente, cliquez sur la flèche puis cliquez sur la taille de la police désirée.

- **Redémarrer l'ordinateur avant d'appliquer les nouveaux paramètres d'affichage (Restart the computer before applying the new color settings):** Spécifie que vous voulez que votre ordinateur redémarre automatiquement lorsque vous modifiez les paramètres couleur du système.



- **Appliquer les nouveaux paramètres d'affichage sans redémarrer (Apply the new color settings without restarting) :** Spécifie que vous voulez que votre ordinateur applique les modifications des paramètres d'affichage système sans redémarrer. Certains programmes ne fonctionnent pas correctement si vous ne redémarrez pas votre ordinateur après une

modification des paramètres d'affichage. Pour éviter ce problème, fermez le programme, modifiez les paramètres d'affichage, ensuite ouvrez à nouveau le programme.

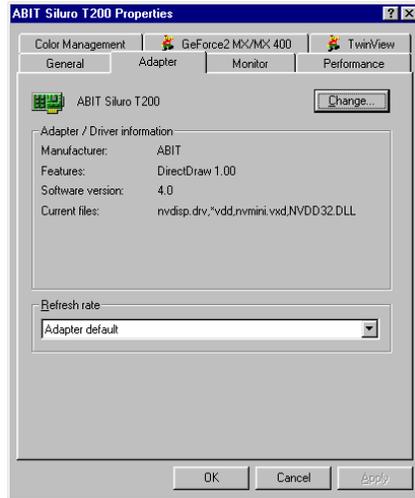
- **Demander confirmation avant d'appliquer les nouveaux paramètres d'affichage (Ask me before applying the new color settings):** Spécifie si Windows doit afficher une fenêtre pour redémarrer chaque fois que vous modifiez les paramètres d'affichage système.

### Adaptateur (Adapter)

Cet onglet affiche le type de l'adaptateur d'affichage en cours d'utilisation. Pour installer le logiciel pour un nouvel adaptateur d'affichage, cliquez Change.

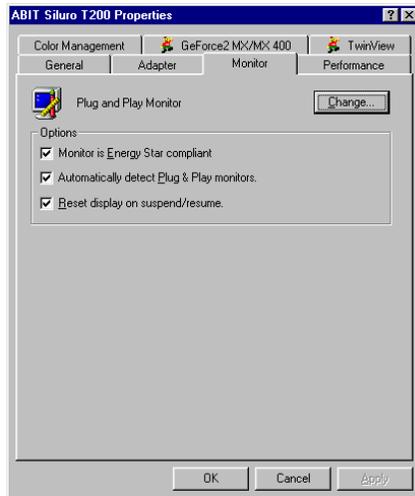
- **Changer (Change):** Cliquez pour installer le logiciel pour un nouvel adaptateur d'affichage.
- **Taux de Rafraîchissement (Refresh rate):** Cliquez ceci pour changer le taux de rafraîchissement de votre moniteur.

Les options disponibles dépendent le type de l'adaptateur d'affichage que vous avez. Le paramètre est réglé initialement au taux par défaut pour votre adaptateur.



### Moniteur(Monitor)

- **Changer (Change):** Cliquez pour installer le logiciel pour un nouveau moniteur.
- **Le moniteur compatible Energy Star (Monitor is Energy Star compliant):** Ceci indique que votre moniteur peut réduire sa consommation électrique. Pour que Windows puisse profiter de cette caractéristique, le moniteur doit être conforme à la spécification VESA Display Power Management Signaling (DPMS) ou à une autre méthode de réduction de la consommation électrique (comme les écrans LCD utilisés pour les ordinateurs portables). Si votre



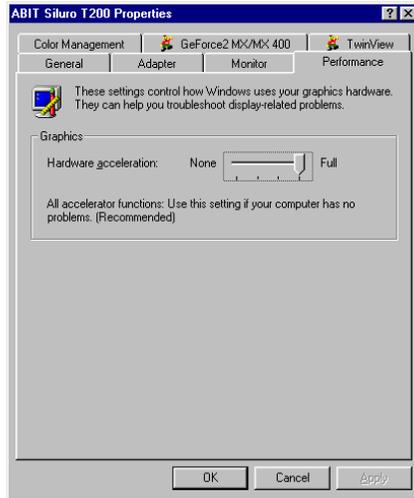
moniteur possède le logo Energy Star, il peut certainement supporter le DPMS. L'Energy Star est un programme administré par l'Agence de Protection Environnementale des États Unis (EPA) permettant de réduire la consommation électrique des ordinateurs personnels et périphériques. L'emblème Energy Star ne représente pas la certification de l'EPA pour un produit quelconque ou un service quelconque.

Si les informations sur votre écran apparaissent brouillées ou irrégulières lorsque l'économiseur d'écran de votre gestion d'énergie apparaît, cliquez ici pour désélectionner cette boîte à cocher.

- **Détecter automatiquement les moniteurs Plug & Play (Automatically detect Plug & Play monitors):** Spécifie que Windows doit détecter automatiquement si votre moniteur est compatible Plug & Play et utiliser le logiciel approprié pour celui-ci.  
Certains adaptateurs d'affichage peuvent provoquer un flash à l'écran lorsque le moniteur est détecté. Si ceci se produit, vous pouvez souhaiter désélectionner cette boîte à cocher.
- **Réinitialiser l'affichage en Veille/Actif (Reset display on suspend/resume):** Spécifie que vous voulez que Windows réinitialise l'affichage une fois que vous êtes en mode veille et que vous repassez en mode actif.  
La plupart des adaptateurs provoquent un flash à l'écran lorsque le moniteur est en cours de réinitialisation. Vous pouvez éviter ce flash en cliquant pour désélectionner cette boîte à cocher. Cependant, certains adaptateurs exigent que la boîte à cocher soit sélectionnée pour pouvoir fonctionner correctement.

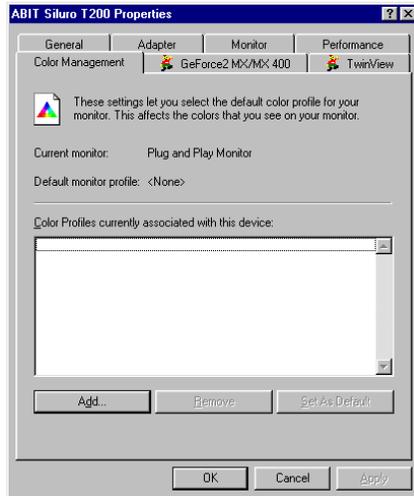
**Performances (Performance)**

- **Accélération Matérielle (Hardware acceleration):** Spécifie le niveau d'accélération que vous souhaitez pour votre matériel graphique. La pleine accélération est la plus rapide et elle est recommandée pour la plupart des ordinateurs. Si votre ordinateur rencontre des problèmes et si vous supposez que la cause en soit l'accélération Graphique, utilisez le réglage maximum pour vous permettre de fonctionner sans problèmes.



**Gestion Couleur (Color Management)**

Cet onglet liste tous les profils couleur actuellement associés avec ce moniteur. Cliquez sur un profil pour l'activer. Dans le cas contraire, le profil par défaut sera activé.



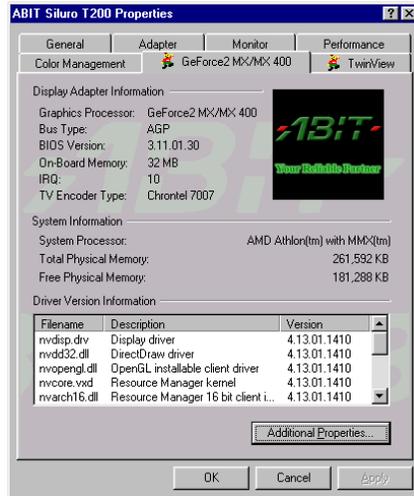
## GeForce2 MX

- **Informations relatives à l'Adaptateur d'Affichage (Display Adapter Information):** Ces informations détaillent les aspects matériels de l'adaptateur graphique actuellement sélectionné.

- **Informations relatives à la Version du Pilote (Driver Version Information) :** Ce tableau est une liste de fichiers en cours d'utilisation par votre adaptateur graphique à base de processeur NVIDIA, avec des informations sur les versions associées.

- **Bouton Propriétés Supplémentaires (Additional Properties button):** Cliquez pour accéder aux caractéristiques additionnelles

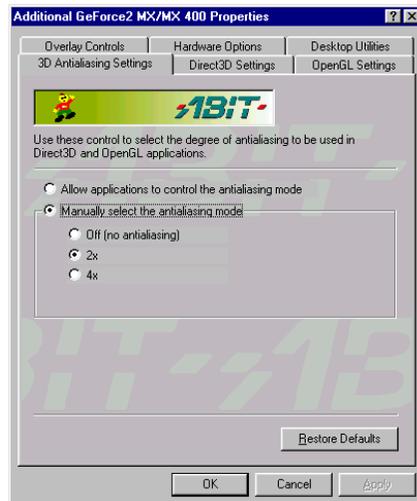
de votre adaptateur graphique à base de NVIDIA.



## Réglage de l'Antialiasing 3D (3D Antialiasing Settings):

- **Permettre aux applications de contrôler le mode antialiasing (Allow applications to control the antialiasing mode):** Cette option activera automatiquement le réglage optimal de l'antialiasing pour les applications 3D le supportant.

- **Sélectionner le mode antialiasing manuellement (Manually select the antialiasing mode):** Cette option vous permet de choisir manuellement l'utilisation du mode antialiasing lorsque vos applications 3D sont en cours d'exécution.



**Off (pas d'antialiasing):** Cette option désactivera l'antialiasing dans les applications 3D. Sélectionnez cette option si vous avez besoin d'un maximum de performances dans vos applications.

**2x:** Cette option activera l'antialiasing en utilisant le mode 2x. Elle offre une qualité d'image améliorée et de hautes performances dans les applications 3D.

**4x:** Cette option active l'antialiasing en utilisant le mode 4x. Elle offre la meilleure qualité d'image possible au dépend d'une légère perte de performances dans les applications 3D.

### Réglages Direct3D (Direct3D Settings):

- **Activer l'émulation fog table (Enable fog table emulation):** Cette option est utilisée pour activer ou désactiver l'émulation fog table. Direct3D spécifie qu'un adaptateur graphique permettant l'accélération matérielle D3D doit être capable d'implémenter soit la fonction vertex fog, soit la fonction table fog. Certains jeux n'interrogent pas correctement les capacités du matériel D3D et attendent le support de la fonction table fog. Choisir cette option assurera que de tels jeux fonctionnent correctement avec le processeur graphique NVIDIA.



- **Régler la profondeur du Z-buffer à la profondeur du rendu si elles sont inégales:** Oblige le matériel à régler automatiquement la profondeur du Z-buffer à la profondeur demandée par l'application. Normalement, vous devez garder cette option activée, sauf si votre travail demande impérativement une profondeur spécifique. Si cette option est désactivée, n'importe quelle application qui utilise une profondeur du Z-buffer ne correspondant pas à celle de la configuration matérielle courante ne fonctionnera pas.

- **Activer une alternative à la technique de profondeur du buffering (Enable alternate depth buffering technique):** Active une autre solution pour la profondeur du Buffering. Cela permet au matériel d'utiliser un mécanisme différent pour la profondeur du buffering dans les applications 16 bit. Activer ce paramètre permet de produire une qualité de rendu supérieure pour les images 3D.
- **Afficher le logo lors de l'exécution d'applications Direct3D (Display logo when running Direct3D application):** Active le logo NVIDIA dans Direct3D. Activer ce réglage affichera le logo NVIDIA dans le coin en bas de l'écran lors du fonctionnement d'applications Direct3D.
- **Niveau de détail Mipmap (Mipmap detail level):** Ceci vous permet de régler le LOD (Niveau de Détail) du mipmap. Un niveau bas produira une meilleure qualité d'image, alors qu'un niveau haut augmentera les performances de l'application. Vous pouvez choisir parmi cinq valeurs préréglées du niveau, allant de "Best Image Quality(meilleure qualité d'image)" à "Best Performance(meilleures performances)".
- **Taille mémoire pour texture PCI (PCI Texture Memory Size):** Ceci permet au processeur graphique d'utiliser jusqu'au montant spécifié de mémoire système pour le stockage des textures (en plus de la mémoire installée sur l'adaptateur graphique).

***Remarque:** Le montant maximum de mémoire système pouvant être réservé pour le stockage texture est calculé en fonction de la quantité de RAM physique installée dans votre ordinateur. Plus vous aurez de RAM système, plus la valeur que vous pourrez régler sera importante.*

Ce réglage ne s'applique qu'aux adaptateurs d'affichage PCI (ou aux adaptateurs graphiques AGP fonctionnant en mode compatible PCI).

- **Réglages utilisateurs Direct3D (Custom Direct3D settings):** Une liste de réglages utilisateurs (ou "tweaks") que vous avez enregistrés. Sélectionner un élément dans cette liste activera le réglage associé. Pour appliquer le réglage, choisissez le bouton "OK" ou le bouton "Apply".

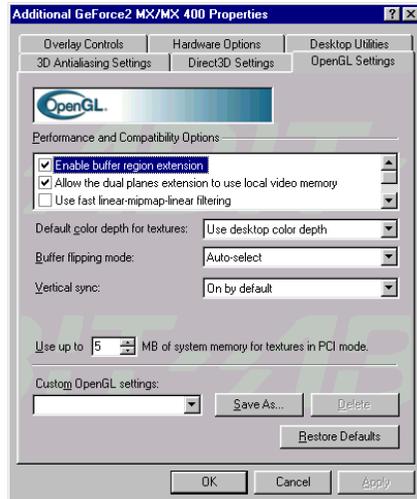
**Plus de Direct3D:**

- **Alignement Texel (Texel Alignment):** Cette option modifie le schéma d'adressage de texture matériel pour les Texels (éléments de la texture). Modifier ces valeurs réglera la définition du Texel origine. La valeur de réglage par défaut respecte les spécifications Direct3D. Certains logiciels définissent l'origine de la texture dans d'autres endroits. Pour de telles applications, redéfinir l'origine de texture améliorera la qualité d'image. Vous pouvez faire glisser le curseur pour régler le Texel d'origine entre le coin supérieur gauche et le centre du texel.



**Réglage OpenGL (OpenGL Settings):**

- **Activer l'extension buffer region (Enable buffer region extension):** Ceci permet aux pilotes d'utiliser l'extension OpenGL L\_KTX\_buffer\_region. Cela peut augmenter les performances des programmes dans les applications de modelage 3D supportant cette extension.
- **Permettre à l'extension dual planes d'utiliser la mémoire vidéo locale (Allow the dual planes extension to use local video memory):** Permet l'utilisation de la mémoire vidéo locale lorsque l'extension GL\_KTX\_buffer\_region est activée. Cependant, s'il y a moins de 8 MB de mémoire vidéo locale disponible, le support de l'extension



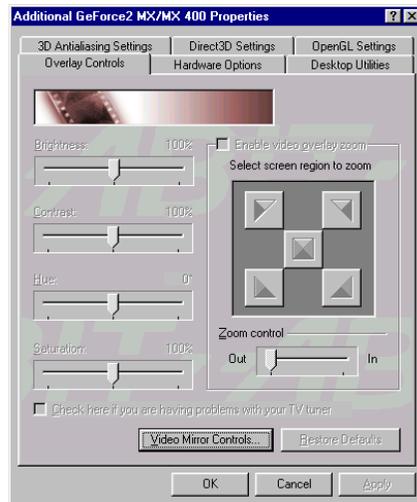
dual planes ne sera pas activé. Ce réglage ne prendra pas effet si l'option “ **Activer l’extension buffer region** ” ci-dessus est désactivée.

- **Utiliser le filtre rapide linear-mipmap-linear (Use fast linear-mipmap-linear filtering):** Permettre un filtre rapide linear-mipmap-linear augmentera les performances des applications au dépend de la qualité de l'image. Dans de nombreux cas, la perte de qualité d'image n'est pas perceptible donc vous souhaiterez donc peut-être profiter du supplément de performances apporté par cette caractéristique.
- **Activer le filtre anisotropique (Enable anisotropic filtering):** Cette option permet à l'OpenGL d'utiliser le filtre anisotropique pour obtenir une qualité d'image améliorée.
- **Désactiver le support des jeux d'instructions étendues du CPU (Disable support for enhanced CPU instruction sets):** Sélectionnez cette option pour enlever au pilote le support des instructions avancées utilisé par certains microprocesseurs. Certains microprocesseurs supportent des instructions 3D supplémentaires et donc complètent votre processeur graphique NVIDIA et améliorent vos performances dans les jeux 3D ou les applications. Cette option vous permet de désactiver le support de ces instructions additionnelles 3D dans les pilotes. Ceci peut être utile pour les raisons de performances ou de dépannage.
- **Résolution de couleur par défaut pour les textures (Default color depth for texture):** Cette option détermine si des textures d'une résolution de couleur spécifique doivent être utilisées par défaut dans les applications OpenGL. **Utiliser l'intensité de couleur du bureau (Use desktop color depth)** utilisera toujours des textures avec la résolution actuelle de votre bureau. Les options **Utiliser toujours 16 bpp (Always use 16 bpp)** et **Utiliser toujours 32 bpp (Always use 32 bpp)** obligeront l'utilisation de textures avec une résolution de couleur spécifique, sans tenir compte des réglages de votre bureau.
- **Mode Buffer Flipping (Buffer flipping mode):** Cette option détermine le mode de Buffer Flipping pour les applications OpenGL plein écran. Vous avez le choix entre la méthode « block transfer », la méthode « page flip » ou la sélection automatique (« auto-select »). Auto-select permet au pilote de déterminer la meilleure méthode en fonction de votre configuration matérielle.
- **Sync. Verticale (Vertical sync):** Cette option vous permet de spécifier comment la sync. verticale est gérée sous OpenGL. L'option « Toujours désactivée » (**Always off**) désactivera toujours la sync. verticale dans toutes les applications OpenGL. « Désactivée par défaut » (**Off by default**) laissera la Sync. Verticale désactivée, jusqu'à ce qu'une application demande explicitement à ce qu'elle soit activée. « Activée par défaut » (**On by default**) laissera la sync. verticale activée, jusqu'à ce qu'une application demande explicitement à ce qu'elle soit coupée.

- **Utiliser jusqu'à "xx" MB de mémoire système pour les textures en mode PCI (Use up to "xx" MB of system memory for textures in PCI mode) :** Ceci permet au processeur graphique d'utiliser jusqu'au montant spécifié de mémoire système pour le stockage des textures (en plus de la mémoire installée sur l'adaptateur graphique).  
Remarque: Le montant maximum de mémoire système pouvant être réservé pour le stockage texture est calculé en fonction de la quantité de RAM physique installée dans votre ordinateur. Plus vous aurez de RAM système, plus la valeur que vous pourrez régler sera importante.  
Ce réglage ne s'applique qu'aux adaptateurs d'affichage PCI (ou aux adaptateurs graphiques AGP fonctionnant en mode compatible PCI).
- **Réglages utilisateurs OpenGL (Custom OpenGL settings):** Une liste de réglages utilisateurs (ou "tweaks") que vous avez enregistrés. Sélectionner un élément dans cette liste activera le réglage associé. Pour appliquer le réglage, choisissez le bouton "OK" ou le bouton "Apply".

### Contrôles Overlay (Overlay Controls):

- **Luminosité, contraste, Nuance, Saturation (Brightness, Contrast, Hue, Saturation):** Utilisez ces contrôles pour régler la qualité de la lecture des DVD ou séquences vidéo sur votre moniteur. Vous pouvez indépendamment régler la luminosité, le contraste, les nuances et la saturation pour obtenir une qualité d'image optimum avec votre ordinateur.
- **Activer le Zoom Vidéo overlay:** Cette option permet aux contrôles de zoom de zoomer sur une partie spécifique de l'écran vidéo.



*Remarque: (Lors de l'activation du zoom overlay): Les lecteurs vidéo qui ne sont pas capables de détecter la présence d'un Miroir Vidéo peuvent ne pas mettre à jour le facteur de zoom immédiatement lors de l'affichage d'une image fixe.*

- **Sélectionner la zone de l'écran à agrandir (Select screen region to zoom):** ceci vous permet d'agrandir ou de réduire la portion sélectionnée de l'écran du lecteur de vidéo.

- **Contrôle du Zoom (Zoom control):** Permet de se rapprocher ou de s'éloigner d'une partie sélectionnée de l'écran de lecture vidéo.
- **Vérifiez si vous avez des problèmes avec votre tuner TV (Check here if you are having problems with your TV tuner):** Activer cette option force le logiciel overlay à utiliser le busmastering. Il est recommandé de laisser cette option non sélectionnée sauf si vous rencontrez des problèmes de lecture vidéo, comme des distorsions d'image ou une absence d'image.
- **Contrôles Vidéo Miroir:** Cliquer sur ce bouton permet d'accéder à des caractéristiques vidéo avancées fournies par le mode Clone TwinView. Veuillez noter que le mode Clone doit être activé pour pouvoir accéder à ces caractéristiques.

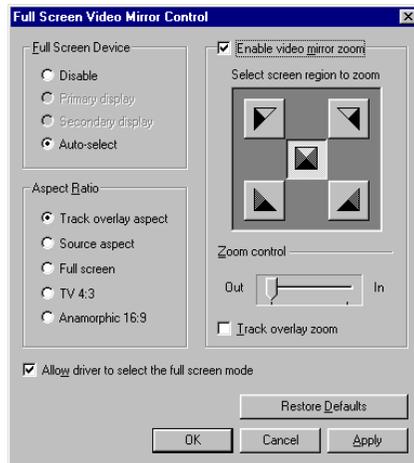
*Remarque: Les contrôles Overlay sont accessibles uniquement lors de la lecture de vidéo, telles des fichiers AVI ou des films DVD, sur votre ordinateur.*

### Contrôles Vidéo Miroir:

La Vidéo Miroir est une fonction TwinView qui permet à un lecteur vidéo ou un lecteur DVD de réaliser une lecture miroir plein écran sur n'importe quel périphérique d'affichage connecté. La vidéo Miroir permet aux données vidéo affichées sur l'écran principal d'être projetées en plein écran sur le second écran.

*Remarque: La Vidéo Miroir est disponible à la fois dans le mode Clone et le Mode Bureau Étendu.*

- **Périphérique Plein Ecran:** Sélectionne le périphérique d'affichage sur lequel la vidéo va être lue en mode plein écran.
- **Rapport d'Aspect:** Vous permet de choisir le rapport (taille horizontale et taille verticale) de la lecture en plein écran.
- **Permet au pilote de sélectionner le mode plein écran:** Activer cette option permet au pilote vidéo de déterminer la résolution optimum pour une lecture vidéo en plein écran.
- **Activer le Zoom Vidéo Miroir:** Active les contrôles de zoom vous permettant de zoomer sur une partie spécifique de l'écran de sortie vidéo.
- **Sélectionner la région d'écran pour zoomer:** Ici, vous pouvez sélectionner



une zone de l'écran vidéo sur laquelle vous voulez zoomer. Une fois sélectionnée, vous pouvez zoomer sur cette portion de l'écran en déplaçant le curseur ci-dessous.

- **Contrôle Zoom:** vous permet d'agrandir ou réduire la portion de l'écran de lecture vidéo.
- **Zoom Track overlay:** Activer cette option relie le contrôle de zoom sur la page des contrôles Overlay pour contrôler simultanément le facteur de zoom sur le périphérique plein écran.

### Options Matérielles:

Cet onglet affiche les informations relatives aux paramètres courants AGP sur votre ordinateur.

- **Sélectionner manuellement votre taux AGP:** Cette option vous permet de manuellement sélectionner le taux AGP utilisé par votre sous-système graphique. Si vous n'êtes pas sûr du taux AGP utilisé, laissez cette boîte à cocher décochée. Le système déterminera automatiquement le taux AGP optimum.
- **Taux AGP:** Déplacez le curseur pour sélectionner manuellement le taux AGP utilisé par votre sous-système.



### Utilitaires du Bureau:

- Affiche l'icône QuickTweak dans la barre des tâches:** Cette option ajoute l'icône QuickTweak dans la barre des tâches Windows, vous permettant d'appliquer la plupart des paramètres Direct3D, OpenGL ou couleur «à la volée» à partir d'un menu pratique. Le menu contient également des éléments permettant de rétablir les réglages par défaut et d'accéder à la boîte de dialogue Propriétés d'Affichage.

*Remarque:* Dans le mode Bureau Etendu TwinView, une boîte à cocher supplémentaire "Activer le Gestionnaire de Bureau" et un bouton "Configuration du Gestionnaire de Bureau" apparaîtront dans la boîte de dialogue Utilitaires du Bureau.



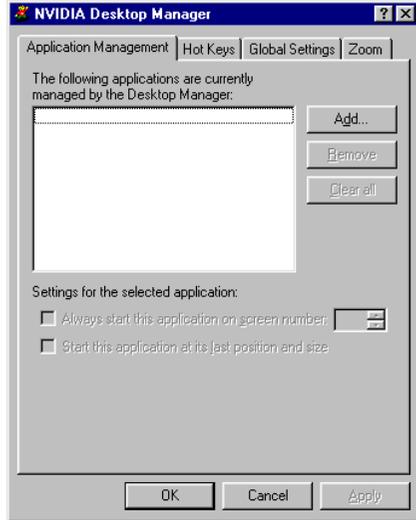
- Activer le Gestionnaire de Bureau:** Vous permet de choisir l'icône utilisée pour représenter l'utilitaire QuickTweak dans la barre des tâches Windows. Sélectionnez l'icône que vous voulez afficher dans la liste. Ensuite choisissez "OK" ou "Appliquer" pour mettre à jour l'icône de la barre des tâches.
- Configuration du Gestionnaire de Bureau:** Ouvre la boîte de dialogue de configuration du Gestionnaire de Bureau NVIDIA. Cette boîte de dialogue de la configuration du Gestionnaire de Bureau dispose de contrôles pour toutes les fonctions et paramètres du Gestionnaire de Bureau, telles les options de recentrage des boîtes de dialogue, la sélection des touches de raccourci, et les paramètres de gestion des applications.

**Gestionnaire de Bureau NVIDIA**

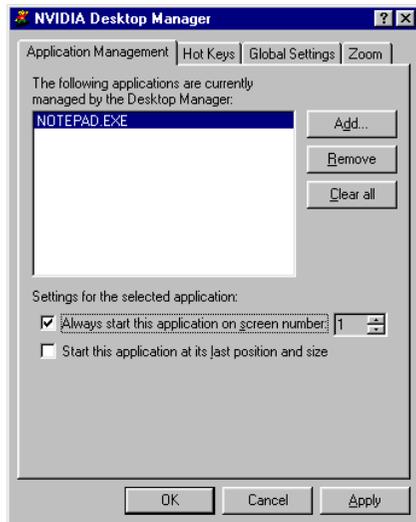
Dans le Mode Bureau étendu TwinView, ce Gestionnaire de Bureau permet de régler le PC pour exécuter un ou plusieurs programmes sur un ou deux moniteurs ou bureaux. Parmi d'autres choses, il vous permet également de disposer de fonctions de gestion des programmes telles la restauration de fenêtres d'application aux anciens emplacements utilisés.

**Gestion d'application:**

Cet onglet permet d'ajouter des programmes au Gestionnaire de Bureau. Cliquez sur le bouton "Ajouter". Le programme actuellement ouvert apparaîtra dans la boîte Nouvelle Application. Sélectionnez le programme que vous souhaitez ajouter, puis cliquez sur "OK". Le programme apparaîtra dans la fenêtre Gestion d'Applications. Répétez cette étape pour chaque programme que vous souhaitez ajouter au Gestionnaire de Bureau.



la fenêtre Gestion d'Applications. Répétez cette étape pour chaque programme que vous souhaitez ajouter au Gestionnaire de Bureau.



### Touches de Raccourcis:

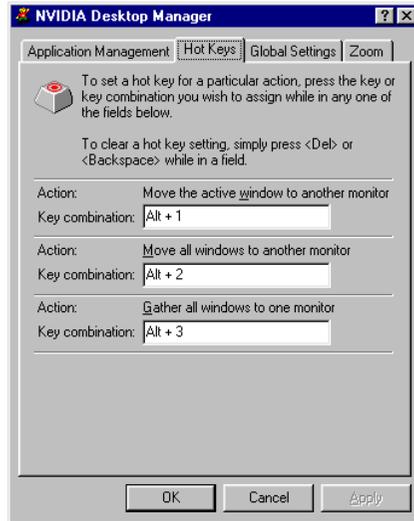
Cet onglet vous permet de régler les raccourcis pour des actions particulières en leur associant les combinaisons de touches que vous désirez.

Les combinaisons de touches par défaut pour chaque action sont:

**ALT + 1:** Déplace la fenêtre active vers un autre moniteur.

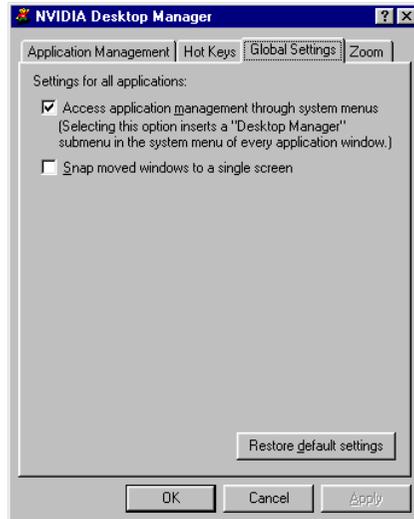
**ALT + 2:** Déplace toutes les fenêtres vers un autre moniteur.

**ALT + 3:** Regroupe toutes les fenêtres sur un moniteur.



### Paramètres Globaux:

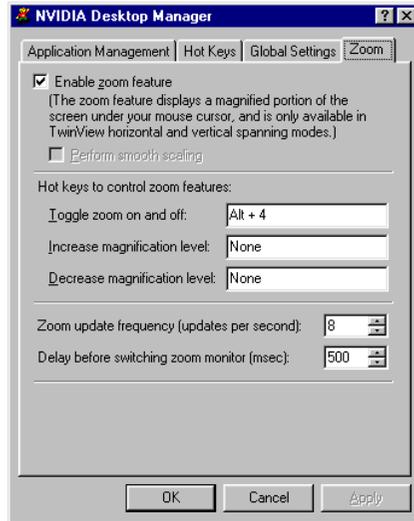
Cet onglet spécifie les paramètres qui s'appliquent à toutes les applications fonctionnant dans le Gestionnaire de Bureau.



**Zoom:**

Cet onglet permet d'agrandir une portion de l'écran située sous le curseur de la souris (disponible uniquement dans les modes TwinView horizontaux ou verticaux).

- **Activer la fonction Zoom:**  
Active la fonction zoom.
- **Touches de raccourcis pour contrôler les fonctions zoom:**  
Ici vous pouvez spécifier les combinaisons de touches permettant de contrôler la fonction de zoom.
- **Fréquence de mise à jour du Zoom (mises à jour par seconde):** Ce réglage permet de mettre à jour la fréquence de rafraîchissement de la portion agrandie en nombre de fois par seconde.
- **Délai avant le changement du moniteur de zoom (msec):** Ce paramètre permet de contrôler la durée en millisecondes avant que la portion agrandie change de moniteur lorsqu'on passe d'un moniteur à un autre.

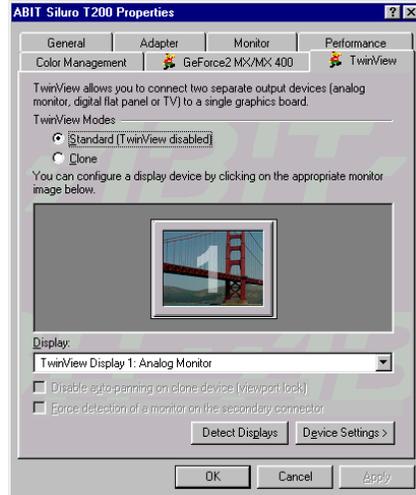


## TwinView

Cet onglet TwinView vous permet de connecter deux périphériques de sortie (moniteur analogique, écran plat digital ou TV) sur une seule carte graphique.

### Pour Windows 98/ME:

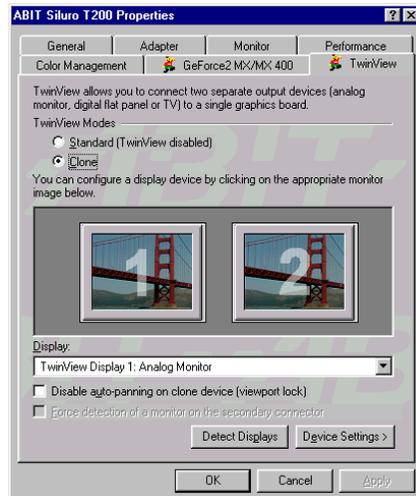
- **Mode Standard TwinView (TwinView désactivé):** Utilisez ce mode si vous n'avez qu'un seul périphérique d'affichage connecté à votre adaptateur graphique ABIT.



- **Mode Clone TwinView:** Ce mode envoie la copie exacte de l'affichage primaire sur un second périphérique.

Pour activer le Mode Clone, sélectionnez Mode Clone et cliquez sur OK ou Appliquer. Les deux écrans afficheront maintenant la même image.

Pour désactiver le Mode Clone, sélectionnez Mode Standard et cliquez OK ou Appliquer.



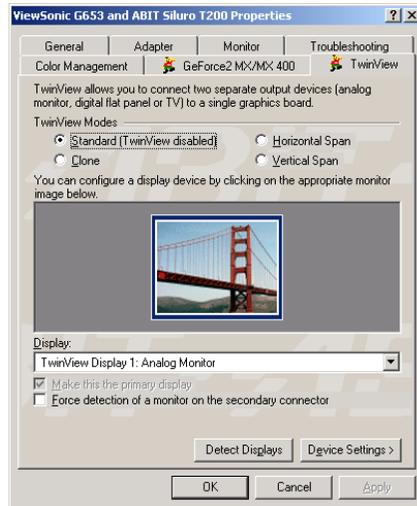
- **Affichage:** Liste tous les affichages TwinView actuels. Si plus d'un périphérique est connecté et si vous avez basculé sur un mode autre que Standard, vous sélectionnez quel affichage est l'affichage courant. Vous pouvez également cliquer sur l'image du moniteur dans le contrôle directement pour le sélectionner en tant qu'affichage courant.
- **Désactiver l'auto-panning sur le périphérique clone (verrouillage viewport):** Activer cette fonction verrouillera la position courante du panorama sur l'écran actuellement sélectionné. Cela vous permet de "geler" le bureau virtuel dans une certaine position. C'est très utile pour les présentations ou les travaux minutieux dans les applications.
- **Forcer la détection d'un moniteur sur le second connecteur:** Cochez cette boîte si vous avez un moniteur connecté sur le second connecteur d'écran et qu'il n'a pas été détecté. Ceci est très utile pour les anciens moniteurs ou les moniteurs connectés avec des connecteurs BNC.
- **Paramètres des périphériques:** Cliquez sur ce bouton pour régler ou modifier les paramètres relatifs au périphérique de sortie utilisé pour l'écran courant.



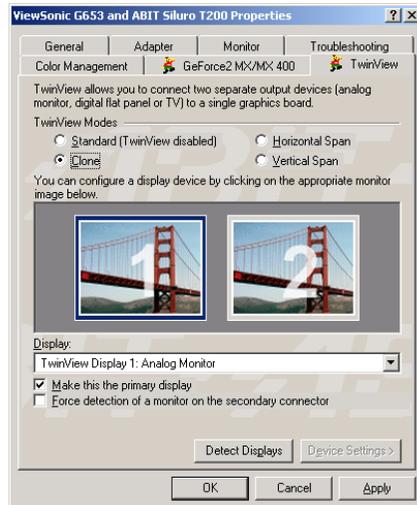
### Pour Windows 2000:

Les fonctions TwinView dans Windows 2000 sont presque les mêmes que celles de Windows 98/ME à l'exception du mode Bureau Etendu qui est divisé en deux contrôles séparés: *Panorama Horizontal* et *Panorama Vertical*.

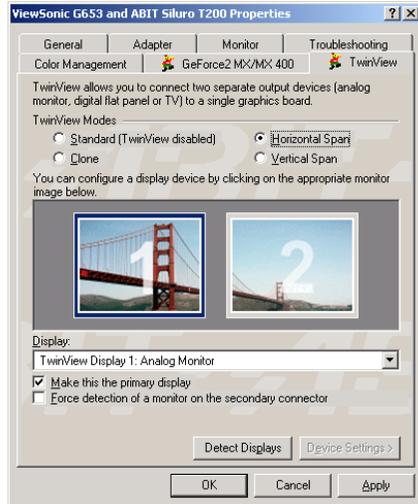
- Mode Standard TwinView (TwinView désactivé):** Utilisez ce mode si vous n'avez qu'un seul périphérique d'affichage connecté à votre adaptateur graphique ABIT.



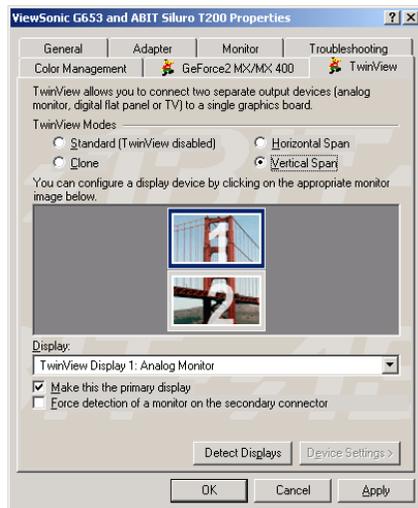
- Mode Clone TwinView:** Ce mode envoie la copie exacte de l'affichage primaire sur un second périphérique.



- Panorama Horizontal:** Ce mode vous permet d'étendre le Bureau Windows sur deux écrans horizontalement. Dans ce mode, les deux écrans se combinent pour former une grande surface d'affichage répartie, très utile pour visualiser des éléments plus larges qu'un simple écran.



- Panorama Vertical:** Ce mode vous permet d'étendre le Bureau Windows sur deux écrans verticalement. Dans ce mode, les deux écrans se combinent pour former une grande surface d'affichage répartie, très utile pour visualiser des éléments plus larges qu'un simple écran.



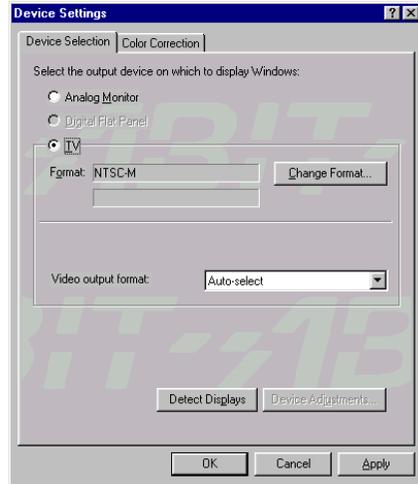
## Paramètres du Périphérique

### Sélection du Périphérique:

Dans le Mode Bureau Étendu, l'onglet *TwinView* dans l'onglet *Avancé* est remplacé par deux onglets: *Sélection du Périphérique* et *Correction des Couleurs*.

Cet onglet vous permet de sélectionner le périphérique d'affichage sortie (moniteur analogique, écran plat numérique ou TV, en fonction des périphériques que votre adaptateur graphique accepte).

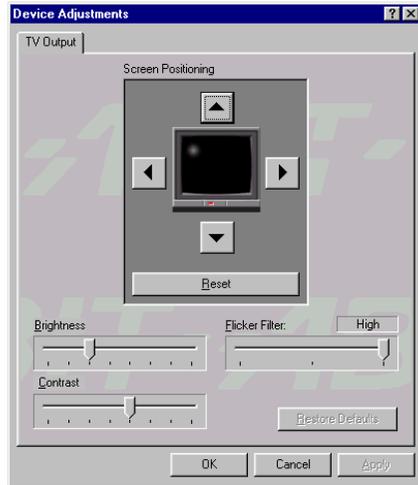
- **Format:** Indique le format courant et les paramètres du Pays utilisés pour la sortie TV.
- **Changer le Format:** Ouvre une fenêtre où vous pouvez spécifier un format de sortie TV particulier.
- **Format de sortie Vidéo:** Vous permet de préciser le type de signal de sortie envoyé à la TV. Si vous disposez du bon câble de connexion, la sortie S-Vidéo fournira en général une meilleure qualité de sortie que la sortie vidéo Composite. Si vous n'êtes pas sûr du type de signal que vous devez préciser, choisissez le réglage Sélection-Auto.
- **Réglage du périphérique:** Ouvre une fenêtre dans laquelle vous pouvez personnaliser les paramètres du périphérique d'affichage actif.



**Sortie TV:**

- **Position de l'écran:** Utilisez les boutons flèches pour ajuster la position du bureau sur la TV.

*Remarque :* Si l'image de la TV commence à trembler ou disparaît à cause d'un mauvais réglage, patientez simplement 10 secondes. L'image reviendra automatiquement à sa position par défaut. Ensuite vous pourrez recommencer vos réglages à nouveau. Une fois que vous avez placé le bureau où vous voulez, vous devrez presser sur le bouton "OK" ou "Appliquer" pour enregistrer les paramètres avant que l'intervalle des 10-secondes soit écoulé.



- **Réinitialisation:** Réinitialise le bureau à sa position par défaut sur la TV pour la résolution courante.
- **Luminosité, Contraste:** Utilisez ces contrôles pour ajuster la luminosité et le contraste de l'image de la TV.
- **Filtre Flicker:** Utilisez ce contrôle pour régler la quantité de filtre flicker que vous souhaitez appliquer au signal TV. Il est recommandé de couper le filtre flicker complètement pour la lecture des films DVD utilisant un décodage matériel.

## Correction des Couleurs (Color Correction):

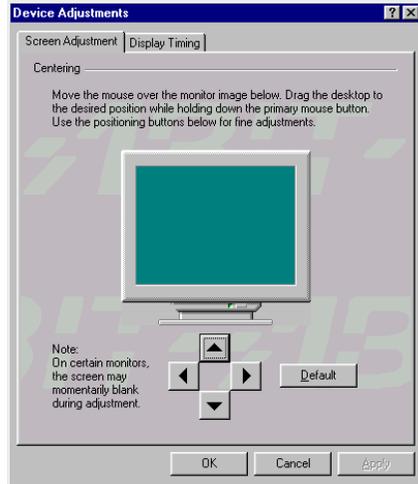
- **Vibrance Numérique (Digital Vibrance):** Cette option vous donne plus de contrôle sur la séparation et l'intensité des couleurs, ce qui a pour effet de produire des images plus nettes dans toutes vos applications.
- **Activation Canal Couleur:** Permet de sélectionner canal couleur contrôlé par les curseurs. Vous pouvez régler les canaux rouge, vert ou bleu individuellement ou les trois canaux simultanément.



- **Luminosité, Contraste, Gamma (Brightness, Contrast, Gamma) :** Les curseurs vous permettent de régler la luminosité, le contraste ou la valeur gamma pour le canal de couleur choisi. Les contrôles de correction des couleurs vous aident à compenser les variations de luminance entre l'image source et sa représentation sur le périphérique d'affichage. Ceci est très utile lorsqu'on travaille avec des applications de traitement d'image pour fournir une reproduction plus précise sur moniteur des couleurs d'images sources (comme des photographies). De la même manière, de nombreux jeux accélérés-3D peuvent sembler trop sombres pour jouer. Augmenter la luminosité et/ou la valeur gamma également pour tous les canaux fera apparaître ces jeux plus clairement, en les rendant plus jouables.
- **Réglages utilisateurs de la Couleur:** Une liste de réglages utilisateurs des couleurs (ou "tweaks") que vous avez enregistrés. Sélectionner un élément dans cette liste activera le réglage associé.

### Réglage de l'écran (Screen Adjustment):

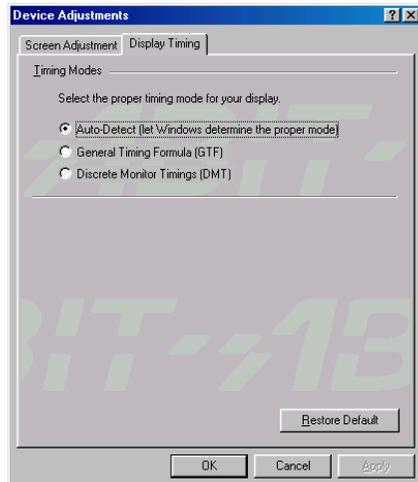
Utilisez les boutons flèches pour ajuster la position du bureau sur votre moniteur.



### Synchronisation de l'écran (Display Timing):

Cet onglet vous permet de choisir le mode de synchronisation de votre moniteur:

- **Détection Automatique (Auto-Detect) :** Permet à Windows de recevoir directement les informations correctes de synchronisation de la part du moniteur. Il s'agit du réglage par défaut. Remarque : certains anciens moniteurs peuvent ne pas supporter cette option.
- **Formule de Synchronisation Générale (General Timing Formula) (GTF)** est un standard utilisé par les matériaux les plus récents.



- **Synchronisation du Moniteur discontinue (Discrete Monitor Timings) (DMT)** est un ancien standard toujours utilisé sur certains matériels. Activez cette option si votre matériel requiert le DMT.

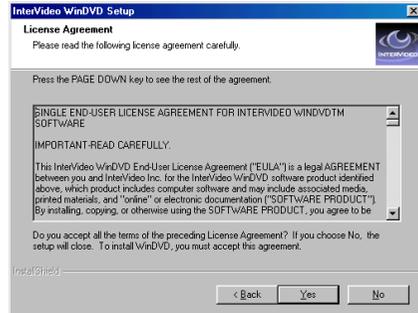
## 4-2. WinDVD

WinDVD est un Lecteur DVD très simple d'utilisation combinant toutes les caractéristiques attendues pour un lecteur de DVD standard, avec en plus quelques fonctionnalités très avancées, comme le support complet des VCD 2.0, une grande précision du décodage vidéo, un choix d'interfaces utilisateur, et des options d'affichage vidéo. Vous pouvez lire des titres DVD ou des CD Vidéo - WinDVD déterminera automatiquement le type du disque présent dans le lecteur de DVD et utilisera la méthode de lecture adaptée.

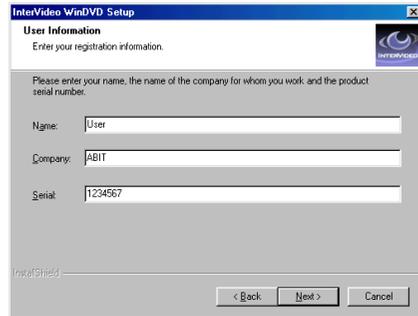
1. Démarrez Windows. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, exécutez le fichier d'exécution se trouvant sur le répertoire principal dans le CD d'Installation. Une fois le fichier exécuté, l'écran d'installation apparaîtra. Cliquez sur "WinDVD" pour commencer l'installation.
2. L'écran de bienvenue apparaît, cliquez "Next>" pour débiter l'installation.



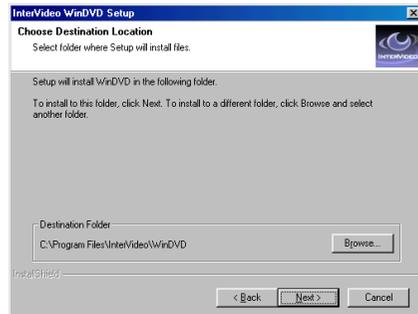
3. Lisez l'accord de Licence. Cliquez "Yes" pour continuer.



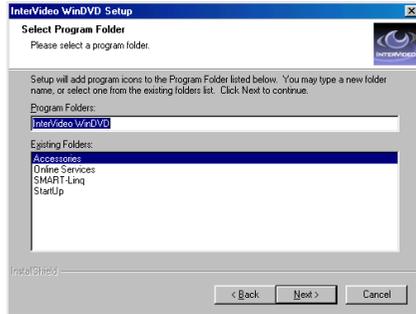
4. Entrez votre nom, le nom de la compagnie qui vous emploie, et le numéro de série du produit. Cliquez "Next>" pour continuer.



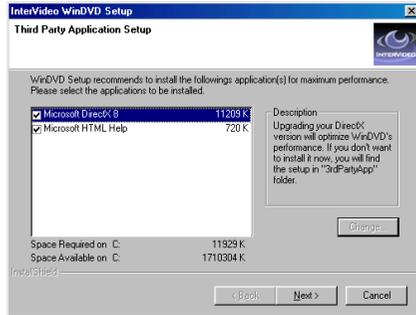
5. Le Setup installera WinDVD dans le dossier suivant. Pour installer dans ce dossier, cliquez "Next>". Pour installer dans un dossier différent, cliquez "Browse..." et sélectionnez un autre dossier.



6. Saisissez un nouveau nom de dossier ou sélectionnez-en un dans la liste des dossiers existants. Cliquez “**Next**” pour continuer.



7. Sélectionnez l’application que vous souhaitez installer puis cliquez “**Next**”.



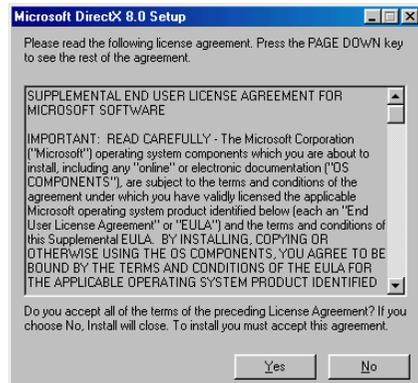
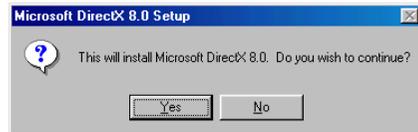
8. Lorsque l’application a terminé toutes les procédures d’installation requises, il vous sera demandé de redémarrer votre ordinateur. Cliquez “**OK**” pour terminer l’installation.



### 4-3. DirectX

Pour tirer le meilleur parti de cette carte graphique, nous vous suggérons fortement d'installer les derniers pilotes DirectX. Certains jeux récents vous demanderont également d'installer le pilote DirectX avant de les démarrer.

1. Démarrez Windows. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, exécutez le fichier d'exécution se trouvant sur le répertoire principal dans le CD d'Installation. Une fois le fichier exécuté, l'écran d'installation apparaîtra. Cliquez sur **“DirectX”** pour commencer l'installation.
2. **“Yes”** pour débuter l'installation.
3. Lisez l'accord de Licence. Cliquez **“Yes”** pour continuer.



4. Lorsque l'application a terminé toutes les procédures d'installation requises, il vous sera demandé de redémarrer votre ordinateur. Cliquez "OK" pour terminer l'installation.



***Note:** Certains jeux écrits pour d'anciennes versions DirectX peuvent ne pas fonctionner correctement sous DirectX 8.0. Merci de vous assurer que votre application supporte DirectX 8.0 avant de lancer l'installation. Veuillez également noter que DirectX 8.0 ne peut normalement pas être désinstallé.*

---

## 4-4. Graphic Max

---

Nous fournissons avec nos cartes graphiques un outil pour ajuster les vitesses du processeur graphique et ce la mémoire graphique. Veuillez vous rappeler qu'une mauvaise utilisation de cet utilitaire peut endommager votre processeur graphique et la mémoire. Veuillez lire attentivement ce qui suit avant de commencer à utiliser Graphic Max!

### Message d'avertissement important

ABIT ne fournit aucune garantie ni support pour cet utilitaire. Son utilisation se fait à vos propres risques. Les risques incluent tous dommages pouvant être causés par cet utilitaire. Si vous n'acceptez pas cet avertissement, veuillez ne pas utiliser cet utilitaire.

ABIT ne recommande pas l'utilisation de fréquences hors spécifications pour le matériel. Ces dernières peuvent engendrer une surchauffe pouvant endommager les composants.

Si vous n'êtes pas familier avec le matériel de type graphique, nous vous suggérons fortement de ne pas utiliser cet utilitaire. De mauvais paramètres peuvent endommager le processeur graphique, votre carte graphique et d'autres composants !

### Notes d'Application

Cet utilitaire est fourni pour un réglage précis de votre carte graphique dans le but d'atteindre une stabilité maximale. Il ne fonctionne que sous Windows® 98/ME.

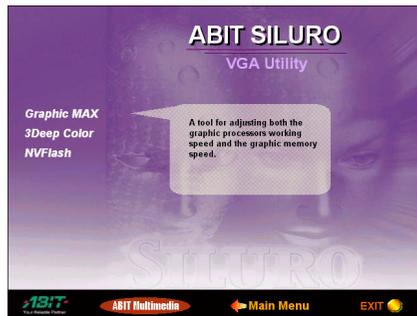
Sélectionnez "Démarrer → Programmes → ABIT → Graphic Max" pour lancer l'utilitaire.

Si vous avez ajusté les paramètres de Graphic Max et ensuite rencontré des problèmes au redémarrage, vous pour alors démarrer Windows en "Mode sans échec" et ensuite lancer "Démarrer → Programmes → ABIT → Graphic Max Safe Mode Recovery" pour nettoyer les paramètres précédents.

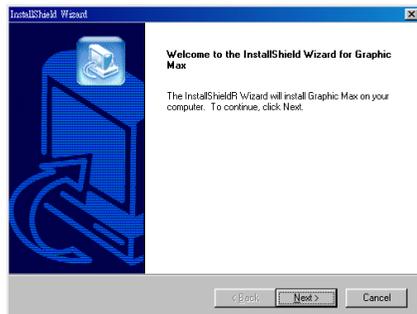
1. Démarrez Windows. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, exécutez le fichier d'exécution se trouvant sur le répertoire principal dans le CD d'Installation. Une fois le fichier exécuté, l'écran d'installation apparaîtra. Cliquez sur "VGA Utility" pour commencer l'installation.



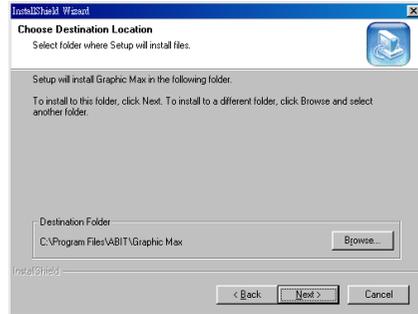
2. Cliquez "Graphic Max".



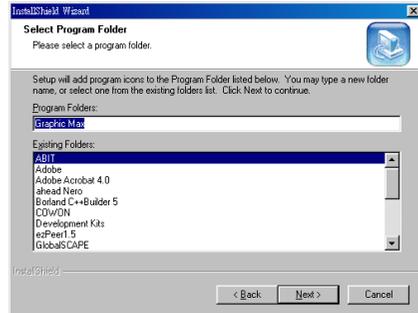
3. L'écran de bienvenue apparaît, cliquez "Next" pour débiter l'installation.



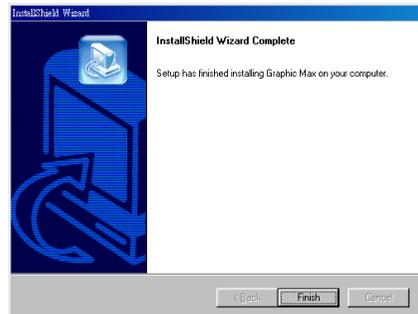
- Le Setup installera Graphic Max dans le dossier suivant. Pour installer dans ce dossier, cliquez “**Next>**”. Pour installer dans un dossier différent, cliquez “**Browse...**” et sélectionnez un autre dossier.



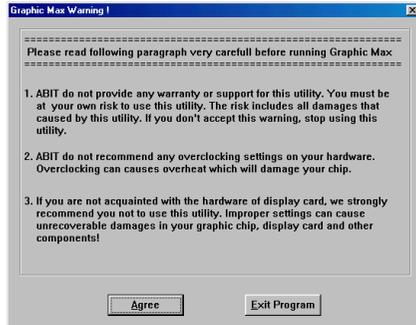
- Saisissez un nouveau nom de dossier ou sélectionnez-en un dans la liste des dossiers existants. Cliquez “**Next>**” pour continuer.



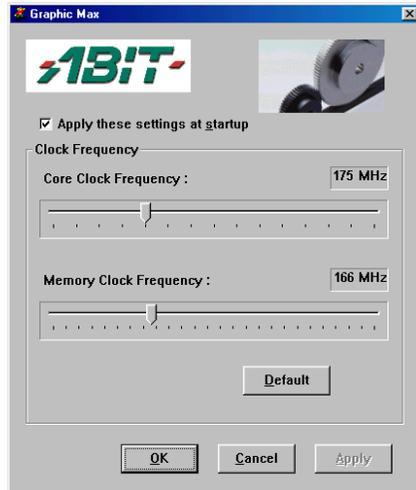
- Cliquez “**Finish**” pour terminer l’installation.



7. Sélectionnez “Démarrer → Programmes → ABIT → Graphic Max” pour démarrer Graphic Max.
8. A chaque fois que vous exécutez le programme, vous verrez ce message d’avertissement. Veuillez lire le message entier et ensuite cliquez sur “Agree” pour continuer.



9. Une fois l’écran de Graphic Max lancé, vous pouvez utiliser les deux molettes pour ajuster le “Core Clock Frequency” et le “Memory Clock Frequency”. Veuillez modifier ces valeurs très précautionneusement.



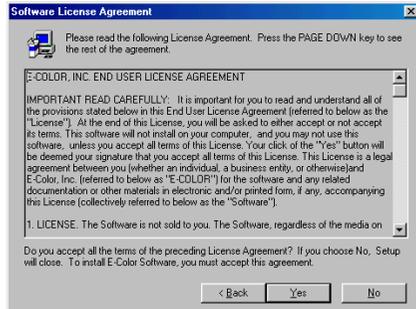
## 4-5. 3Deep Color

3Deep Color est un logiciel utilitaire pour corriger les couleurs, l'éclairage et l'ombrage pour tous vos jeux 2D et 3D. Vous obtenez ainsi un graphisme plus réaliste et de meilleurs effets.

1. Démarrez Windows. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM, le programme d'installation se lancera automatiquement. Dans le cas contraire, exécutez le fichier d'exécution se trouvant sur le répertoire principal dans le CD d'Installation. Une fois le fichier exécuté, l'écran d'installation apparaîtra. Cliquez sur "VGA Utility" pour commencer l'installation.
2. Cliquez "3Deep Color".
3. L'écran de bienvenue apparaît, cliquez "Next>" pour débiter l'installation.



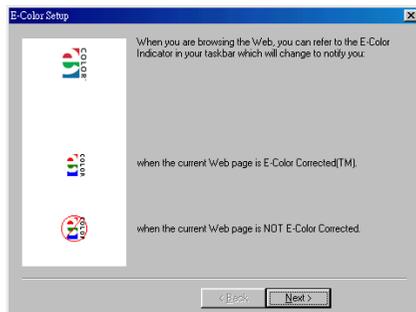
4. Lisez l'accord de Licence. Cliquez "**Yes**" pour continuer.



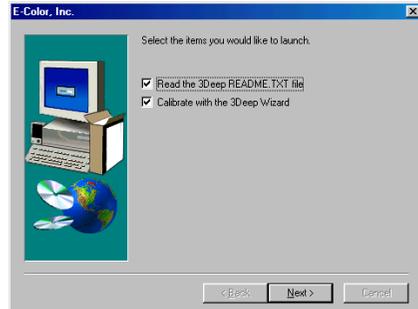
5. Le Setup installera E-Color dans le dossier suivant. Pour installer dans ce dossier, cliquez "**Next>**". Pour installer dans un dossier différent, cliquez "**Browse...**" et sélectionnez un autre dossier.



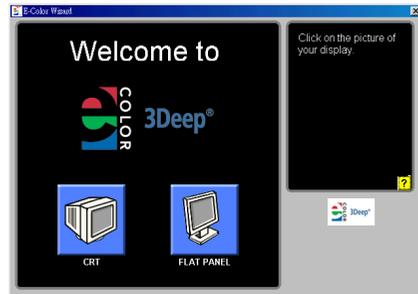
6. Cliquez "**Next>**".



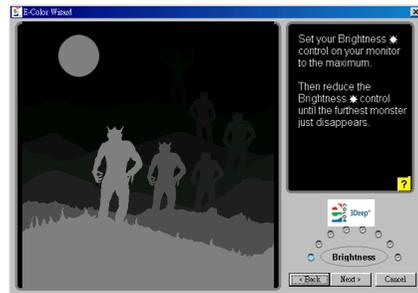
7. Cliquez “**N**ext>” pour continuer.



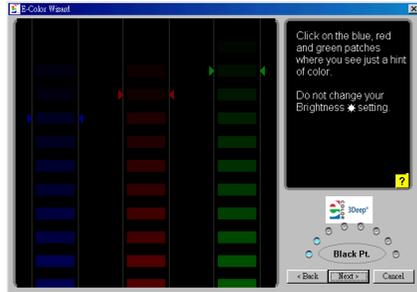
8. L’assistant de 3Deep Color apparaît. Cliquez sur l’image représentant votre type d’affichage comme CRT ou Flat Panel.



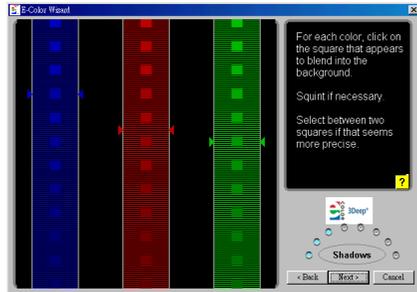
9. Mettez au maximum la luminosité de votre moniteur et réduisez la ensuite progressivement jusqu’à ce que le monstre le plus loin disparaisse.



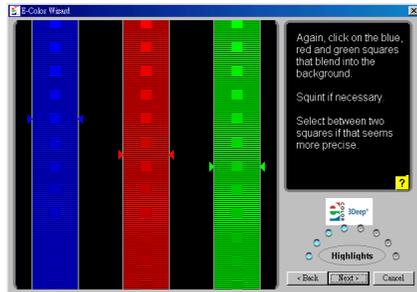
10. Cliquez sur les rectangles bleu, rouge et vert sur lesquels vous ne voyez qu'un soupçon de couleur. Ne changez pas la luminosité maintenant.



11. Cliquez sur le carré qui semble se confondre avec l'arrière plan.



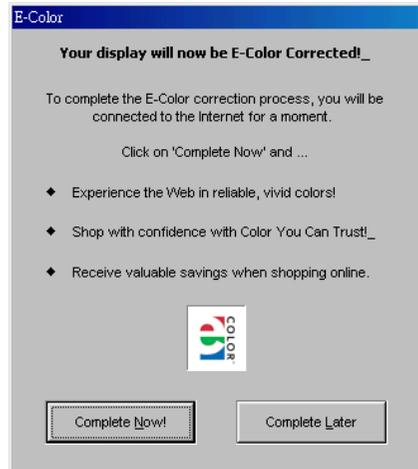
12. Cliquez sur les carrés bleu, rouge et vert qui semblent se confondre avec l'arrière plan.



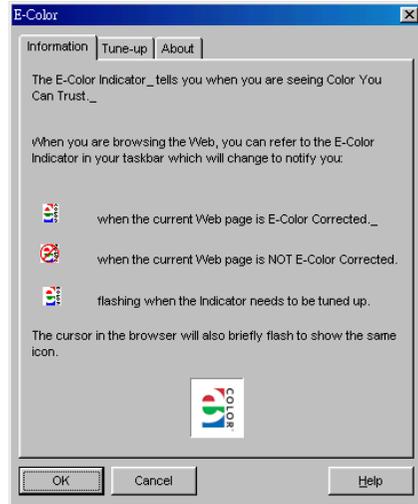
13. Cliquez sur “**Finish**” pour finir la configuration de 3Deep Color.



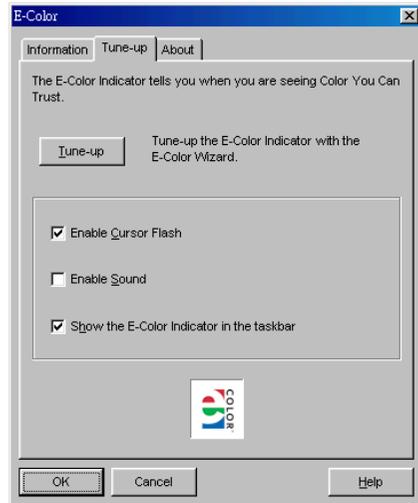
14. Cliquez sur “**Complete Now!**” pour configurer True Internet Color.



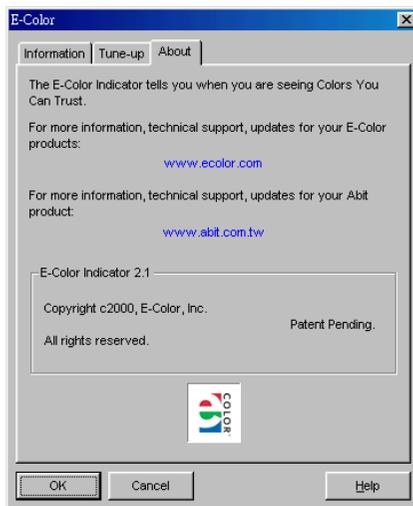
15. Cet onglet explique la signification de chaque icône apparaissant dans la barre des tâches.



16. Réglez les couleurs Internet dans cet onglet.



17. Cet onglet le site WEB de E-Color ainsi que la version de True Internet Color.



## 4-6. L'Icône d'Affichage

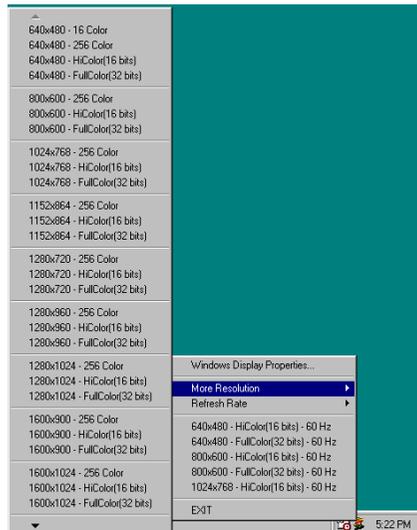
Après l'installation des pilotes d'affichage, vous trouverez une icône d'affichage dans la zone de statut de la barre des tâches. Cliquez sur ou faire un clic droit sur cette icône ouvre le Display Tray, un raccourci des fonctions de la carte graphique.

*Note:* En dehors de cette icône, vous pouvez aussi accéder aux propriétés d'affichage en faisant un clic droit sur l'espace du bureau, cliquez sur **Propriétés** → **Paramètres** → **Avancées** et ensuite cliquez sur l'onglet approprié pour modifier vos paramètres d'affichage.

1. Faites un clic droit sur l'icône d'affichage dans la zone de statut de la barre des tâches.

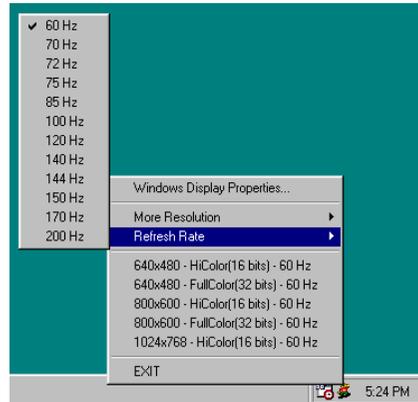


2. Un menu d'affiche alors. Déplacez votre curseur sur "More Resolution" pour voir le tableau entier des résolutions. Vous pouvez choisir ici la résolution souhaitée.



3. Si vous voulez changer le taux de rafraîchissement de votre carte graphique, déplacez le curseur sur “**Refresh Rate**” où vous pourrez choisir le taux de rafraîchissement désiré.

***Note:** Assurez-vous que votre moniteur supporte les taux de rafraîchissement élevés que vous avez sélectionné. Autrement, l’affichage ne se fera pas correctement. Veuillez vous référer au manuel d’utilisateur de votre écran pour les spécifications détaillées.*



4. Cliquez sur “**Windows Display Properties...**” pour commencer à configurer les propriétés de votre carte graphique.
5. Choisissez “**Exit**” pour quitter ce programme.

---

## 4-7. Utilitaire de Mise à jour du BIOS

---

Vous pouvez mettre à jour le BIOS ou les pilotes de votre SILURO MX200/MX400/T200/T400 via votre revendeur ou en les récupérant directement sur notre site WEB à <http://www.abit.com.tw>.

*Note:* Lors de la mise à jour du BIOS, l'écran sera vide pour une durée d'environ 10 secondes. Ceci est normal. Veuillez ne pas redémarrer l'ordinateur durant cette période ou alors la mise à jour du BIOS échouera.

1. Redémarrez le système en environnement DOS ou ouvrez DOS prompt sous Windows® 95/98.
2. Insérez le CD d'installation dans votre lecteur.
3. Copiez DOS4GW.EXE et NVFLASH.EXE dans un nouveau répertoire de votre choix à partir de D:\NVFLASH. (D: étant la lettre de votre lecteur de CD-ROM)
4. Copiez le nouveau fichier binaire BIOS dans le même répertoire.
5. Allez dans ce répertoire et entrez la ligne de commande suivante: NVFLASH -F[nom de fichier]. ([nom de fichier] étant le nom du fichier binaire du BIOS.) Appuyez ensuite sur la touche "Entrée". Le programme commence alors la mise à jour du BIOS de votre carte graphique.
6. Une fois le flash fini, l'écran affichera à nouveau des images, vous devez redémarrer le système pour prendre en compte le nouveau BIOS.

Les commandes suivantes sont pour l'utilitaire de flash de NVIDIA V3.18, pour votre référence seulement.

Liste des commandes de l'utilitaire de flash NVIDIA v03.18:

**Exemple d'utilisation: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l**

- f<nom de fichier> Flash le BIOS en utilisant <nom de fichier>, compare et ~CRC32.
- <nom de fichier> Idem que -f mais force la confirmation.
- b<nom de fichier> Lit la ROM et sauvegarde sous <nom de fichier>.
- k<nom de fichier> Lit la ROM et la compare à <nom de fichier>.
- x<nom de fichier> Xfer les données TV à partir d'un fichier vers AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512.
- v<nom de fichier> Affiche la version du fichier et ~CRC32 (si pas de nom de fichier, agit sur ROM).
- t affiche 256 octets de la ROM, à l'offset C000h
- e Efface la ROM.
- d Affiche 256 octets de la ROM, à l'offset 0.
- c Vérifié si l'EEPROM est supporté.
- l N'allume pas les LEDs du clavier.
- p Pas de pause si le fichier ROM & chip PCI VenID, DevID ne correspondent pas.
- u Pas de pause si le fichier ROM & chip PCI subsystem ID ne correspondent pas.
- h Redémarre le PC une fois toutes les tâches accomplies.
- w ROM protection en écriture (seulement avec certaines ROMs).
- r Enlève la protection en écriture de la ROM. (seulement avec certaines ROMs).
- a Liste tous les indexes des composants supportés.
- g<deviceid> Force un indice d'un composant spécifique.
- i<instance> Force une instance d'un composant spécifique (utiliser avec -g).
- ? Affiche cet écran.
- s# niveau de silence:
  - default Tous les messages de progression, tous les beeps.
  - #=1 Pas de messages de progression, pas de beeps.
  - #=2 Pas de messages de progression, pas de beeps de progression.
  - #=3 Pas de messages de progression.
  - #=4 Pas de beeps de progression.
  - #=5 Pas de beeps.

**NVFLASH supporte ces 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)



---

## **Appendice A. Comment Obtenir du Support Technique**

---

(A partir de notre site WEB) <http://www.abit-france.com>

(En Amérique du Nord) <http://www.abit-usa.com>

Nous vous remercions d'avoir choisi les produits ABIT. La société ABIT vend tous ses produits à travers un réseau de distributeurs, revendeurs et d'intégrateurs système. Nous n'avons aucune vente directe pour les particuliers. Avant d'envoyer un e-mail pour obtenir un support technique, veuillez dans un premier temps voir avec votre distributeur ou votre revendeur si vous avez besoin de services. Ils vous ont vendu votre système et devraient savoir mieux que quiconque ce qui peut être fait. La façon dont ils vous servent peut constituer une bonne référence pour vos futurs achats.

Nous prenons tous nos clients en considération et désirons vous fournir le meilleur service possible. Vous fournir un service rapide et efficace est notre priorité. Cependant, nous recevons énormément d'appels téléphoniques et une énorme quantité d'e-mails provenant du monde entier. Actuellement, il nous est impossible de répondre à chaque requête individuelle. De ce fait, il se peut que vous ne receviez pas de réponse si vous nous envoyez un e-mail.

Nous avons effectué beaucoup de tests de compatibilité et de fiabilité sur nos produits pour nous assurer que nos produits aient la meilleure compatibilité et la meilleure qualité possibles. Dans le cas où vous auriez besoin d'un support technique ou d'un service, veuillez tenir compte de nos contraintes et **toujours vérifiez dans un premier temps avec votre revendeur.**

Pour accélérer le processus, nous vous recommandons de suivre la procédure décrite plus bas avant de nous contacter. Avec votre aide, nous pourrions tenir notre engagement à vous fournir le meilleur service et **au plus grand nombre:**

1. **Lisez votre manuel.** Cela paraît simple mais nous avons investi beaucoup d'efforts pour vous présenter un manuel simple et précis. Il contient beaucoup d'informations non spécifiquement rattachées à la carte son. Le CD-ROM inclus avec votre carte son contient le manuel ainsi que des pilotes.
2. **Téléchargez les derniers BIOS, logiciels et pilotes.** Veuillez aller dans notre zone de téléchargement sur notre site WEB pour vérifier si vous avez le dernier BIOS. Ces derniers sont développés continuellement pour résoudre les problèmes de compatibilité.

3. **Vérifiez le ABIT Technical Terms Guide et les Questions fréquentes (FAQ) sur notre site WEB.** Nous essayons de rendre les FAQ plus utiles et plus riches en informations. Faites-le-nous savoir si vous avez des suggestions à ce propos. Pour des sujets d'actualité, lisez les HOT FAQ!
4. **Internet Newsgroups.** Ils constituent de grande source d'informations et peuvent aider beaucoup de gens. Le NewsGroup Internet d'ABIT, **[alt.comp.periphs.mainboard.abit](mailto:alt.comp.periphs.mainboard.abit)**, est un endroit idéal pour le public pour échanger des informations et discuter des expériences vécues avec des produits ABIT. Vous verrez sans doute plusieurs fois que votre question a déjà été posée. C'est un News Group Internet publique réservé pour des discussions libres et voici une liste des plus populaires:  
  
[alt.comp.periphs.mainboard.abit](mailto:alt.comp.periphs.mainboard.abit)  
[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](mailto:comp.sys.ibm.pc.hardware.chips)  
[alt.comp.hardware.overclocking](mailto:alt.comp.hardware.overclocking)  
[alt.comp.hardware.homebuilt](mailto:alt.comp.hardware.homebuilt)  
[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](mailto:alt.comp.hardware.pc-homebuilt)
5. **Demandez à votre revendeur.** Votre distributeur ABIT autorisé devrait être le premier à pouvoir vous fournir une solution rapide à votre problème technique. Nous distribuons nos produits à travers des distributeurs, revendeurs et intégrateurs système. Vous ayant vendu votre système, votre revendeur devrait être très familier avec votre configuration et devrait être capable de résoudre votre problème plus rapidement que nous le pourrions. Après tout, les revendeurs vous considèrent comme un prescripteur important capable de recommander leur enseigne si le service est efficace. Ils devraient avoir également une bonne politique de retour ou d'échange et la façon dont ils vous servent est une bonne référence pour vos futurs achats.
6. **Contactez ABIT.** Si vous pensez avoir besoin de contacter ABIT directement, vous pouvez nous envoyer un e-mail au support technique: [technical@abit.com.tw](mailto:technical@abit.com.tw). Du fait du nombre extrêmement important d'emails reçus quotidiennement, comme le temps nécessaire à la reproduction d'un problème, nous ne serons pas capables de répondre à tous les e-mails. Cependant, nous ferons de notre mieux pour aider chacun d'entre vous. Assurez-vous d'utiliser un langage simple, concis et d'expliquer clairement votre problème, évitez un langage fleuri et listez tous les composants de votre configuration. Vous trouverez ci-dessous des informations sur nos contacts en divers points géographiques:

**Siège à Taiwan**

Quand vous contactez notre maison mère, veuillez avoir à l'esprit que nous sommes localisés à Taiwan et que nous sommes à l'heure 8+ GMT. De plus, nous avons des vacances qui peuvent différer des vôtres.

**ABIT Computer Corporation**

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

Hsi Chi, Taipei Hsien, Taiwan

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

Tel: 886-2-2698-1888

Fax: 886-2-2698-1811

7. **Service RMA.** Si votre système vient juste de cesser de fonctionner sans que vous ayez installé de nouveaux logiciels ou ajouté de nouveaux périphériques, il est alors possible que votre produit ABIT présente un composant défectueux. Veuillez dans ce cas contacter le revendeur chez qui le produit a été acheté. Vous devriez pouvoir obtenir chez lui un service RMA.
8. **Reportez des problèmes de compatibilité à ABIT.** Du fait du nombre énorme de emails reçus quotidiennement, nous sommes forcés de donner plus de priorité à certains types de messages qu'à d'autres. Pour cette raison, tout problème de compatibilité reporté à ABIT, avec des détails de la configuration système et des symptômes d'erreurs, recevrons la plus haute priorité. Pour les autres questions, nous regrettons que nous ne puissions pas être répondre directement. Mais votre question peut être postée sur le News Group Internet dans le but de partager avec le plus grand nombre ces informations. Veuillez vérifier de temps à autre les News Group.
9. **Comment Obtenir un Support technique ?** Si vous rencontrez des problèmes et avez besoin d'une aide de la part de notre équipe technique, veuillez prendre le temps de remplir le Formulaire du support Technique et l'envoyer à votre revendeur ou à notre support technique ([technical@abit.com.tw](mailto:technical@abit.com.tw)). Nous essaierons de résoudre votre problème dans les meilleurs délais. Vous devez pour cela fournir le maximum d'informations concernant votre équipement. Veuillez aussi décrire avec le maximum de détails les problèmes que vous avez rencontrés.

Les informations marquées d'un astérisque "\*" sur le Formulaire d'Assistance Technique sont requises.

## Formulaire d'Assistance Technique

 **Nom de l'entreprise:**

 **Numéro de téléphone:**

 **Nom de la personne:**

 **Numéro de fax:**

 **Adresse E-mail:**

<b>Audio Card Product Name</b>	*	<b>Version du logiciel de la carte et du pilote</b>	*
<b>Modèle et type de chipset</b>	*		*
<b>Système d'exploitation</b>	*		*
<b>Matériel</b>	<b>Type</b>	<b>Caractéristiques</b>	
<b>Type de processeur et vitesse</b>	*		
<b>HDD</b> <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
<b>Lecteur CD-ROM</b> <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
<b>Quantité de mémoire (SDRAM)</b>	*		
<b>Cartes filles</b>	*		

Description du problème:

---



---



---



---



---



---



---



---



---



---



**Merci, ABIT Computer Corporation**  
**<http://www.abit-france.com>**

