
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

| | |
|--|------------|
| CHAPITRE 1. INTRODUCTION | 1-1 |
| 1-1. CARACTÉRISTIQUES..... | 1-1 |
| 1-2. SPÉCIFICATIONS DES MX200/T200 | 1-2 |
| 1-3. SPÉCIFICATIONS DES MX400/T400 | 1-3 |
| 1-4. FONCTIONS ET BÉNÉFICES | 1-4 |
| 1-5. DIGRAMME DU LAYOUT..... | 1-5 |
| CHAPITRE 2. CONFIGURATION MATÉRIELLE..... | 2-1 |
| 2-1. INSTALLATION DE LA CARTE..... | 2-1 |
| 2-2. BRANCHEMENT DE LA SORTIE VGA | 2-2 |
| 2-3. BRANCHEMENT DE LA SORTIE TV (POUR T200/T400 SEULEMENT)..... | 2-2 |
| 2-4. BRANCHEMENT DES SORTIES VGA ET TV (POUR T200/T400 SEULEMENT)..... | 2-3 |
| CHAPITRE 3. CONFIGURATION LOGICIELLE | 3-1 |
| 3-1. INSTALLATION DES PILOTES SOUS WINDOWS® 98..... | 3-1 |
| 3-2. INSTALLATION DES PILOTES SOUS WINDOWS® 2000..... | 3-5 |
| 3-3. INSTALLATION DE WINDVD™ 2000 | 3-8 |
| 3-4. INSTALLATION DE DIRECTX..... | 3-10 |
| CHAPITRE 4. CONFIGURATION DES UTILITAIRES | 4-1 |
| 4-1. CONFIGURATION DES PROPRIÉTÉS D’AFFICHAGE SOUS WINDOWS® 98 SE..... | 4-1 |
| 4-2. CONFIGURATION DES PROPRIÉTÉS D’AFFICHAGE SOUS WINDOWS® 2000 | 4-10 |
| 4-3. GRAPHIC MAX..... | 4-18 |
| 4-4. 3DEEP COLOR | 4-20 |
| 4-5. L’ICÔNE D’AFFICHAGE..... | 4-24 |
| 4-6. UTILITAIRE DE MISE À JOUR DU BIOS..... | 4-25 |
| APPENDICE A. TABLEAU DES MODES D’AFFICHAGE | |
| APPENDICE B. FAQ PRODUIT | |
| APPENDICE C. COMMENT OBTENIR DU SUPPORT TECHNIQUE | |

Chapitre 1. Introduction

1-1. Caractéristiques

La série de cartes graphiques accélératrices SILURO GF2 MX vous offre la solution la plus puissante d'accélération 3D pour les jeux Direct3D/OpenGL, les applications professionnelles 2D/3D CAD/CAM et de dessin 3D.

La technologie des séries SILURO GF2 MX utilise le Digital Vibrance Control (DVC) qui permet de délivrer des images plus réalistes et mieux définies dans toutes les solutions 2D, 3D et vidéo. La famille SILURO incorpore également le premier GPU d'ombrage avec le nouveau Nvidia Shading Rasterizer (NSR) et un processeur vidéo haute définition (HDVP). Incorporant un processeur d'ombrage par pixel radicalement nouveau, les cartes de la série GF2 MX porte la qualité d'images à un niveau encore jamais atteint. Chacun des quatre nouveaux pipelines traite maintenant deux textures par pixel en couleurs 32 bits.

L'architecture de transformation et d'éclairage seconde génération de la SILURO délivrent maintenant plus de 20 millions de triangles/sec, permettant ainsi un rendu encore plus réaliste. Le HDVP intégré supporte toutes les résolutions ATSC, 720p inclus, à leurs taux d'images spécifiés. Grâce à son décodeur logiciel MPEG-2 haute performance et son récepteur Digital TV, Les cartes de la série SILURO GF2 MX sont aussi une solution pour la lecture HDTV haute qualité. Ces cartes permettent également des applications innovatrices comme les HD chronométrés et les capacités VCR digitales.

Les cartes graphiques accélératrices SILURO GF2 MX représentent l'implémentation matérielle la plus complète de DX7 et répondent à toutes les exigences graphiques des PC actuels, incluant les initiatives PC00, PC99 et PC99a de Microsoft.

Combinée à d'autres innovations comme 3Deep et livrée avec WinDVD, les cartes graphiques accélératrices de la série SILURO GF2 MX répondent à tous vos besoins.

Les cartes graphiques accélératrices de la série SILURO GF2 MX sont distinguées en quatre modèles:

| | |
|---------------------|----------------------------|
| SILURO MX200 | 32MB SDRAM |
| SILURO T200 | 32MB SDRAM + TV-Out |
| SILURO MX400 | 64MB SDRAM |
| SILURO T400 | 64MB SDRAM + TV-Out |

1-2. Spécifications des MX200/T200

1. 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

2. TV-Out (Pour T200 Seulement)

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

3. 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

1-3. Spécifications des MX400/T400

1. 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

2. TV-Out (Pour T400 seulement)

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

3. 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

| Fonctions | 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. Diagramme du Layout

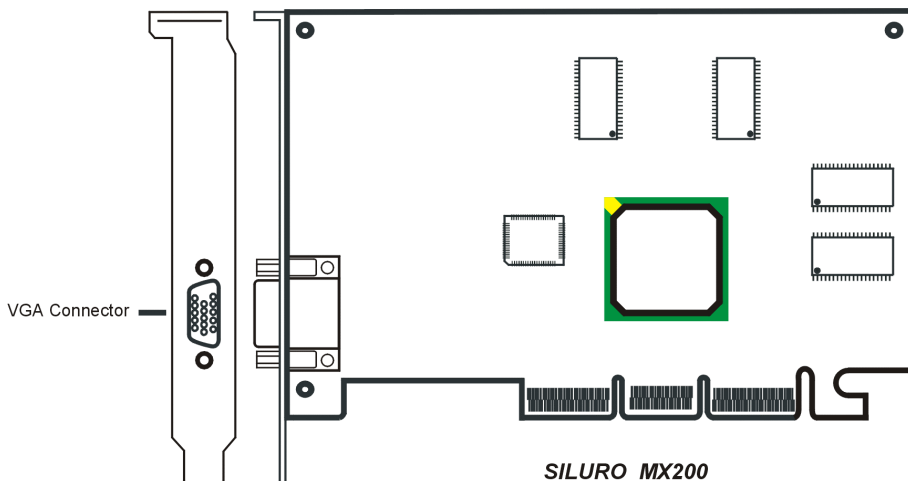


Figure 1-1. SILURO™ MX200 32MB SDRAM Pure VGA Layout

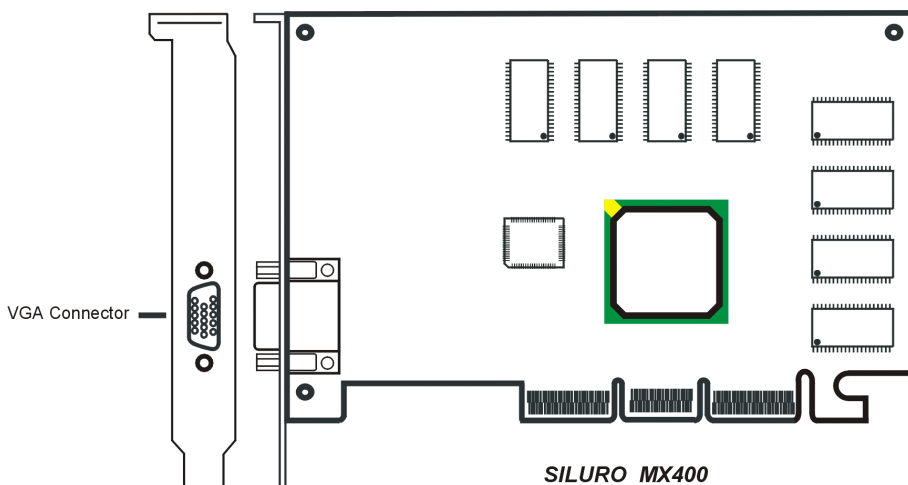


Figure 1-2. SILURO™ MX400 64MB SDRAM Pure VGA Layout

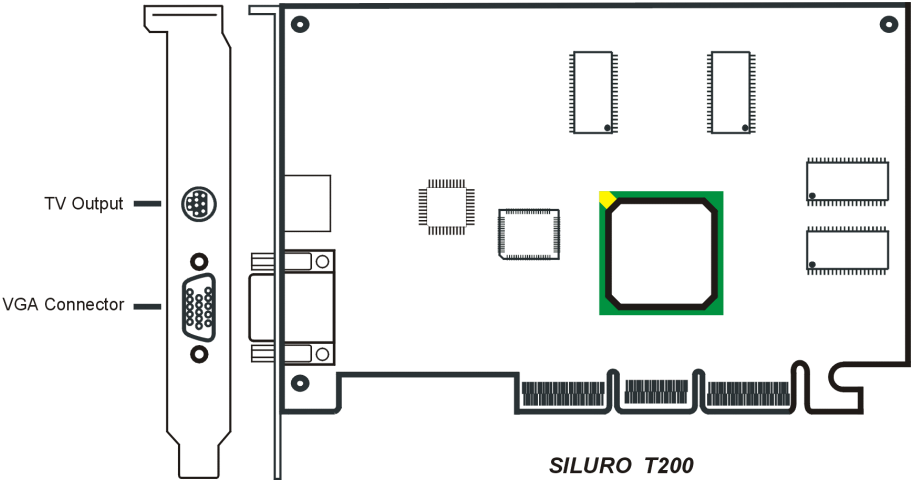


Figure 1-3. SILURO™ T200 32MB SDRAM VGA/TV-Out Layout

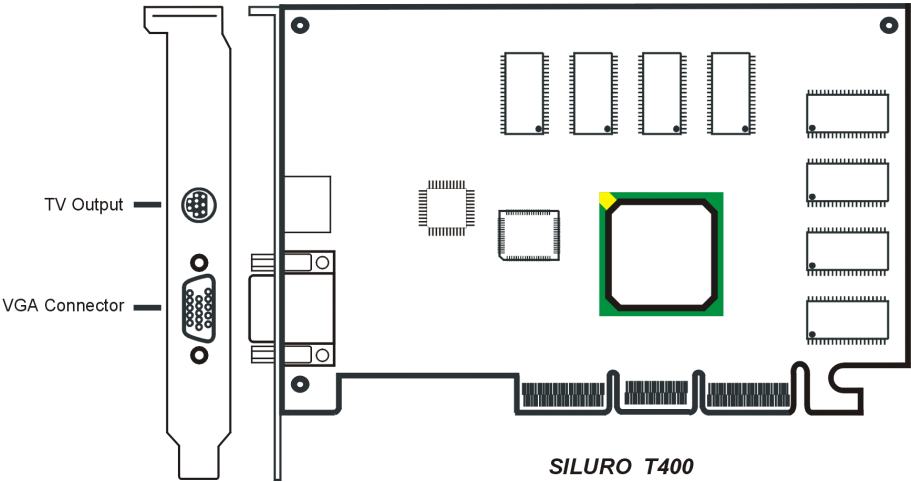


Figure 1-4. SILURO™ T400 64MB SDRAM VGA/TV-Out Layout

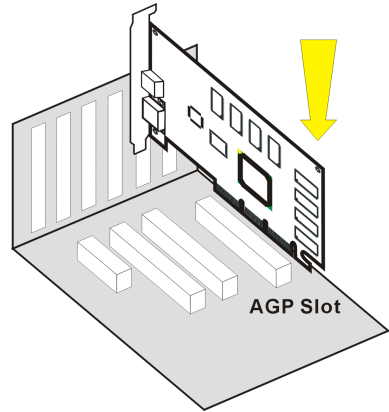
Chapitre 2. Configuration Matérielle

2-1. Installation de la Carte

Cette carte graphique peut seulement être installée sur une carte mère comportant un slot AGP. Veuillez manipuler cette carte avec précaution et assurez-vous d'avoir débrancher le cordon d'alimentation avant de commencer son 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.

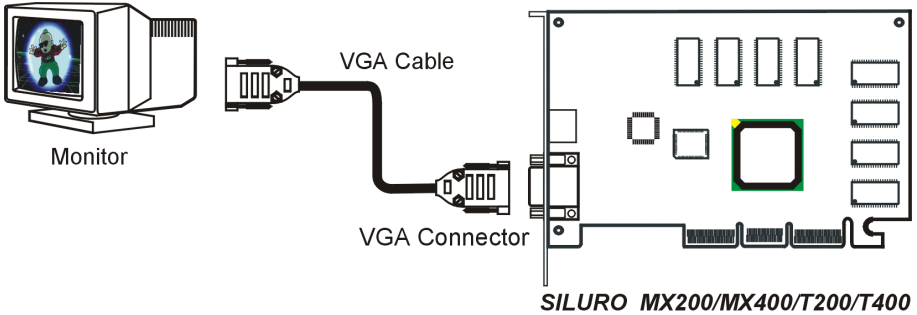


Systèmes avec déjà une carte VGA

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

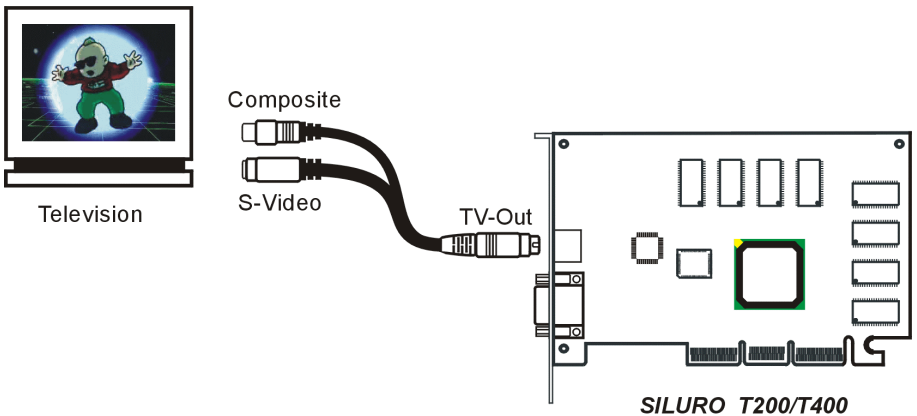
Utilisez le câble du moniteur VGA pour le branchez sur la sortie VGA de la carte graphique.



2-3. Branchement de la Sortie TV (Pour T200/T400 Seulement)

Les SILURO T200/T400 non seulement supportent la sortie VGA vers le moniteur PC mais permet aussi le branchement de périphériques S-Video ou TV.

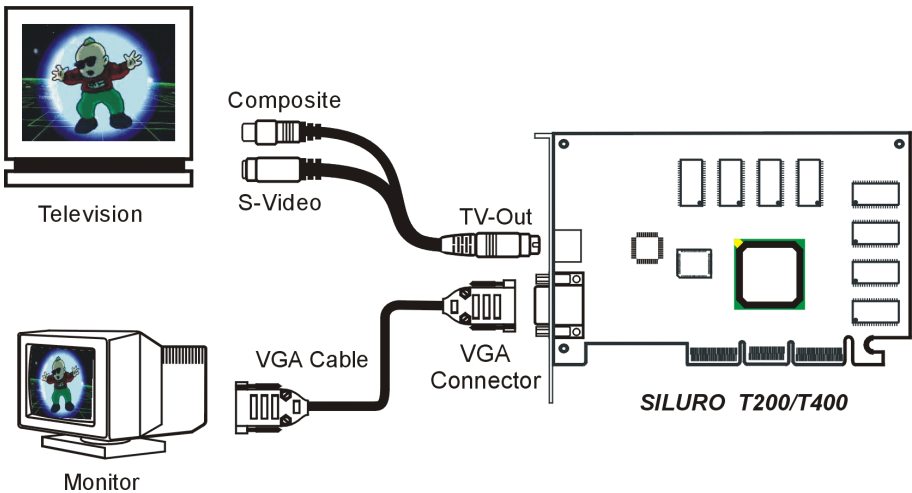
Utilisez un câble S-Video pour le branchement de la sortie TV de cette carte vers un périphérique S-Video ou TV. La chose suivante à faire après avoir allumé le PC et installé les pilotes et d'aller dans les "Propriétés d'Affichage" → "TwinView" → "Output Device" pour choisir le mode d'affichage pour la sortie TV.



2-4. Branchement des Sorties VGA et TV (Pour T200/T400 Seulement)

Les SILURO T200/T400 supportent la fonction Twin-view de la VGA et des périphériques S-Video ou TV.

Utilisez le câble VGA du moniteur pour le branchement sur la sortie VGA de cette carte. Utilisez un câble S-Video pour le branchement des périphériques S-Video et TV sur la sortie TV de cette carte. La chose suivante à faire après avoir allumé le PC et installé les pilotes est d'aller dans les "Propriétés d'Affichage" → "TwinView" → "Output Device" pour sélectionner le mode d'affichage de la sortie TV. Lisez la section "Configurer les Propriétés d'Affichage..." du Chapitre 4 pour plus de détails à ce sujet.





Chapitre 3. Configuration Logicielle

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>.

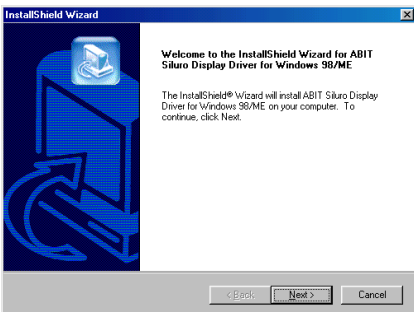
3-1. Installation des Pilotes sous Windows® 98

Mode 1: Auto Configuration via le CD d'Installation

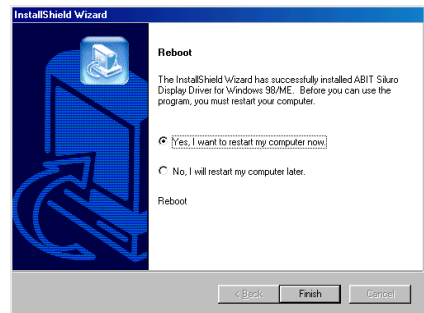
Démarrez votre Windows. Insérez le disque dans votre lecteur de CD. L'écran suivant apparaît:



1. Cliquez sur "Driver Install".

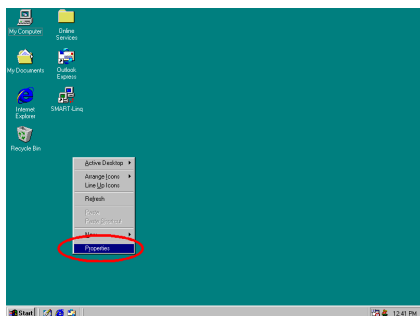


2. L'assistant d'installation apparaît. Cliquez sur "Next>".

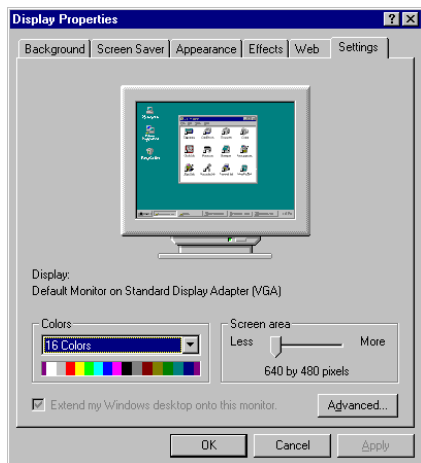


3. Cliquez sur "Finish" pour redémarrer l'ordinateur.

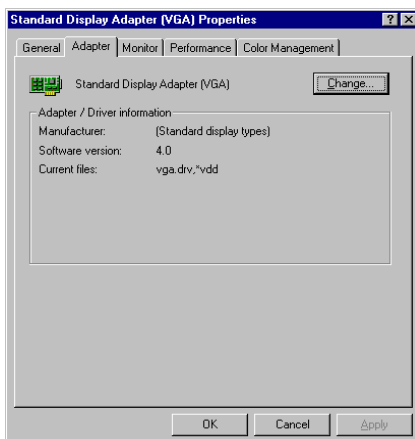
Mode 2: Installation à Partir des Propriétés d’Affichage



1. Faites un clic droit sur l’espace de votre bureau et sélectionnez l’item “**Propriétés**”.



2. L’item “**Propriétés d’Affichage**” s’affiche. Sélectionnez l’onglet “**Paramètres**”.



3. Cliquez sur le bouton “**Avancés...**” pour aller à l’étape suivante.



4. Cliquez sur “**Suivant>**”.



5. Cliquez sur “**Suivant>**”.



6. Entrez le chemin du pilote dans la boîte de texte ou utilisez le bouton **“Parcourir”** pour le localiser. Cliquez sur **“Suivant>”**.



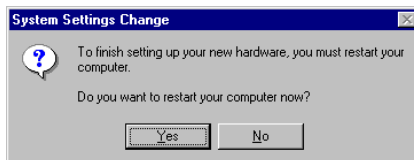
7. Cliquez sur **“Suivant>”**.



8. Cliquez sur **“Suivant>”**.



9. Cliquez sur **“Terminer”**.



10. Cliquez sur **“Oui”** pour redémarrer le système.

Mode 3: Plug and Play

1. Remplacez l'ancienne carte VGA par celle ci.
2. Démarrez votre Windows.
3. Windows détecte automatiquement ce nouveau périphérique. Une boîte de dialogue Nouveau Matériel Détecté apparaît.
4. Suivez les instructions qui s'affichent sur votre écran pour installer les pilotes.
5. Une fois les pilotes installés, redémarrez Windows.

3-2. Installation des Pilotes sous Windows® 2000

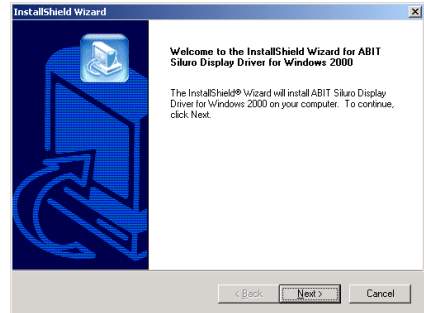
Mode 1: Installation automatique via le CD d'installation



1. Windows détecte automatiquement un nouveau périphérique. Cliquez sur “Annuler” pour sortir de l’Assistant.



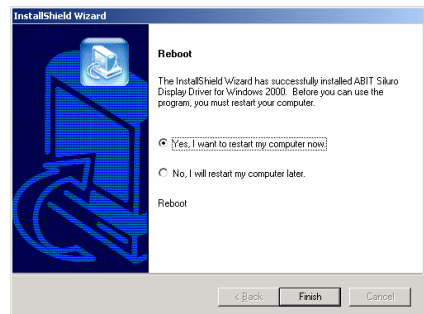
2. Insérez le CD d'installation dans votre lecteur de CD-ROM. Cliquez sur “Driver Install”.



3. Cliquez ensuite sur “Next>”.



4. Cliquez sur “Yes”.



5. Cliquez sur “Finish” pour redémarrer l’ordinateur.

Mode 2: Configuration Plug and Play



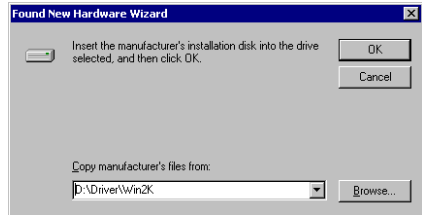
1. Windows détecte automatiquement un nouveau périphérique. Cliquez sur “**Next**”.



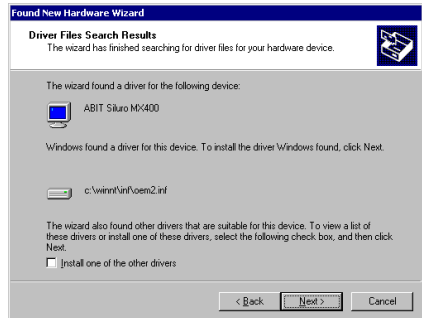
2. Cliquez sur “**Rechercher un pilote approprié pour mon périphérique [recommandé]**” et ensuite sur “**Suivant**”.



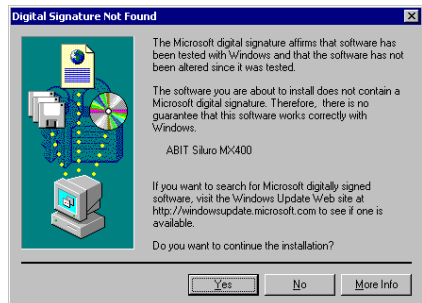
3. Cliquez sur “**Emplacement Spécifique**” et ensuite sur “**Suivant**”.



4. Insérez le CD d’installation dans le lecteur de CD-ROM. Utilisez le bouton “**Parcourir...**” pour localiser les fichiers des pilotes ou entrez le chemin d’accès dans la boîte de texte. Cliquez sur “**OK**”.



5. Cliquez sur “**Suivant**”.



6. Cliquez sur “**Oui**”.



7. Cliquez sur “**Terminer**” pour achever l’Assistant d’ajout de matériel. Redémarrez le système.

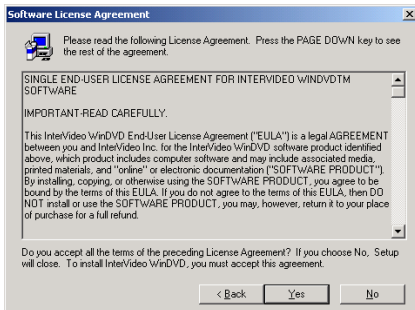
3-3. Installation de WinDVD™ 2000



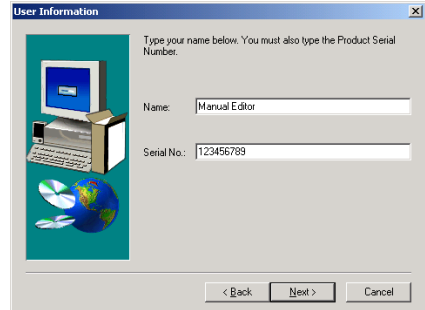
1. Insérez le CD d'installation dans le lecteur de CD-ROM. Cliquez sur **“WinDVD 2000”**.



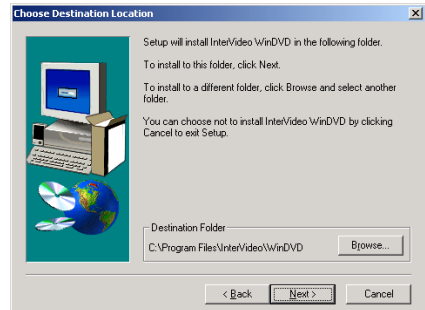
2. Cliquez sur **“Next>”**.



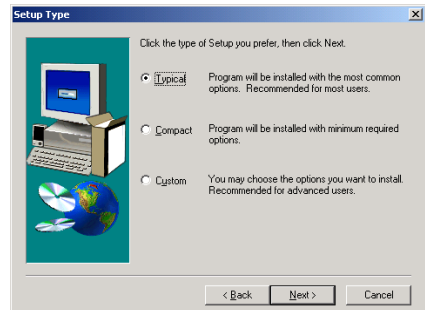
3. Cliquez sur **“Yes”**.



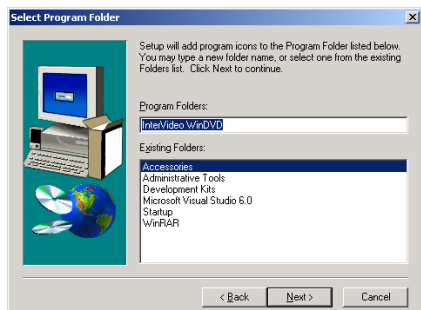
4. Entrez votre nom et le numéro de série de WinDVD 2000 dans la boîte de texte et cliquez ensuite sur **“Next>”**.



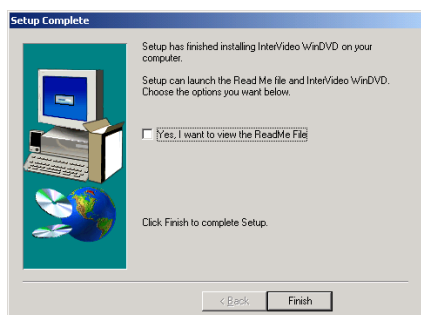
5. Cliquez sur **“Next>”**.



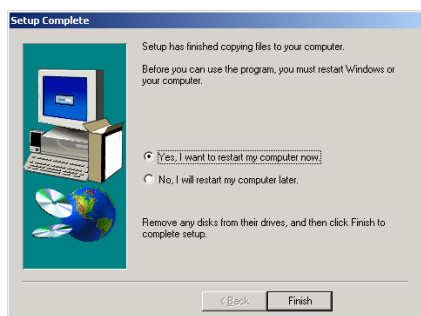
6. Cliquez sur **“Next>”**.



7. Cliquez sur “**N**ext>”.



8. Cliquez sur “**F**inish” pour achever l’installation.



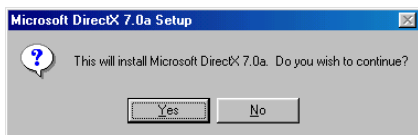
9. Cliquez sur “**F**inish” pour redémarrer votre ordinateur.

3-4. Installation de DirectX

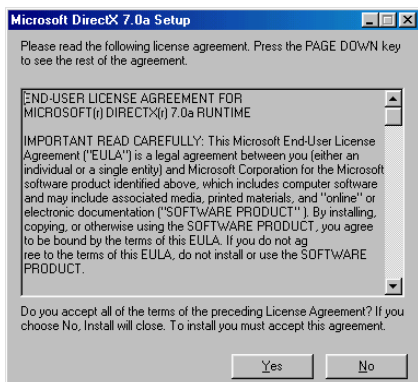
Pour tirer le meilleur parti de cette carte graphique, nous vous suggérons fortement d'installer les derniers pilotes DirectX. Les jeux les plus récents vous demandera aussi d'installer DirectX avant de pouvoir être démarré.



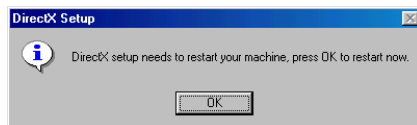
1. Insérez le CD d'installation dans votre lecteur de CD-ROM. Cliquez sur **“DirectX”**.



2. Cliquez sur **“Oui”**.



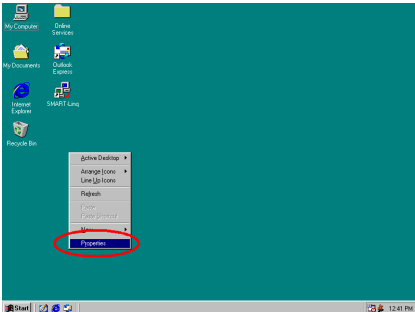
3. Cliquez sur **“Oui”**.



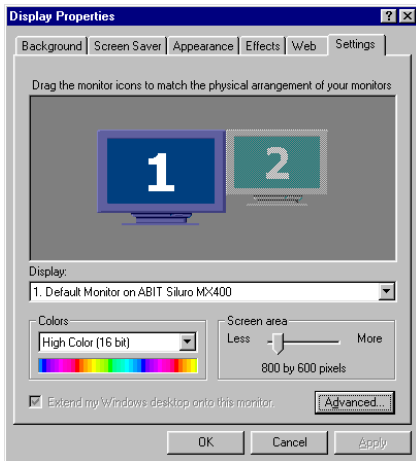
4. Cliquez sur **“OK”** pour redémarrer l'ordinateur.

Chapitre 4. Configuration des Utilitaires

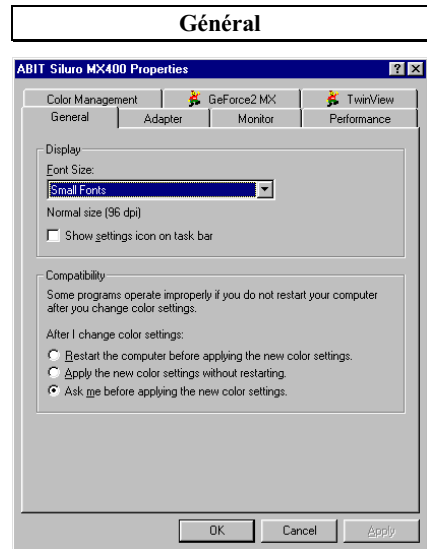
4-1. Configuration des Propriétés d’Affichage sous Windows® 98 SE



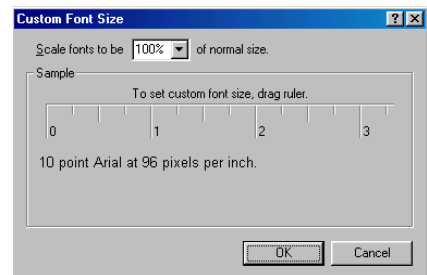
1. Démarrez Windows. Faites un clic droit sur l’espace du bureau. Sélectionnez l’item “**Propriétés**” pour entrer dans les “**Propriétés d’Affichage**”.



2. Sélectionnez “**Paramètres**”. Cliquez sur “**Avancées...**” pour accéder à tous les menus de contrôles avancés.

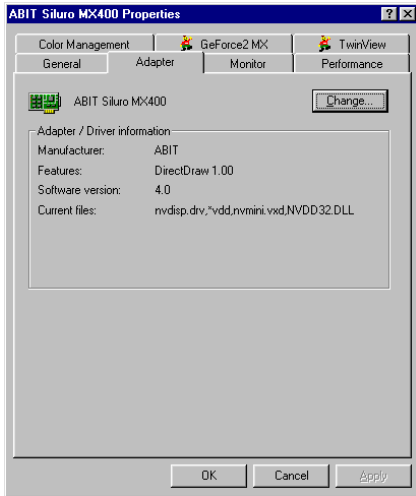


3. Vous pouvez choisir ici d’utiliser des petites ou des grandes polices ou encore “**Autre...**” pour aller à l’écran de “**Personnalisation de la taille de la police**”.



4. Sélectionnez la taille de la police que vous désirez. Cliquez sur “**OK**” pour valider la configuration et retourner aux propriétés.

Carte

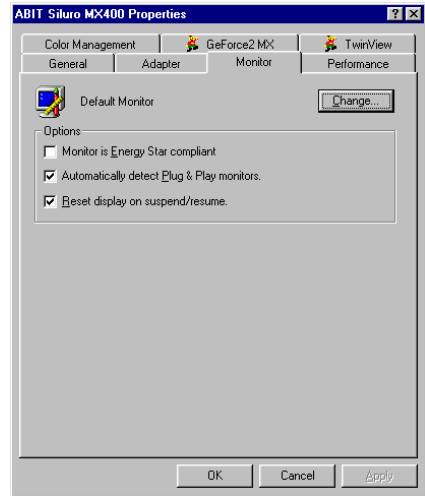


5. Cet onglet affiche les informations du pilote actuellement utilisé. Cliquez sur **“Modifier...”** si vous voulez changer de pilotes.

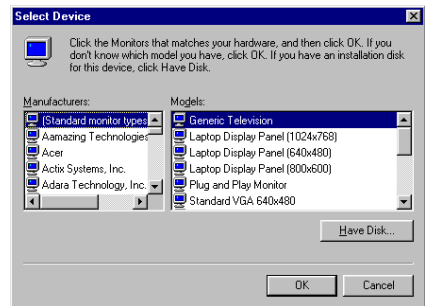


6. Suivez les instructions s’affichant à l’écran. Cliquez sur **“Suivant>”** pour mettre à jour les pilotes.

Ecran

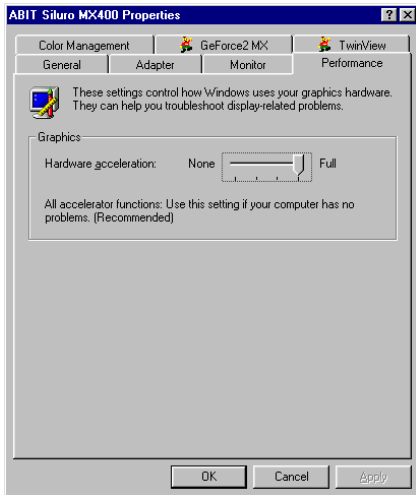


7. Windows utilise actuellement le moniteur par défaut. Cliquez sur **“Modifier...”** si vous voulez changer le type de moniteur.



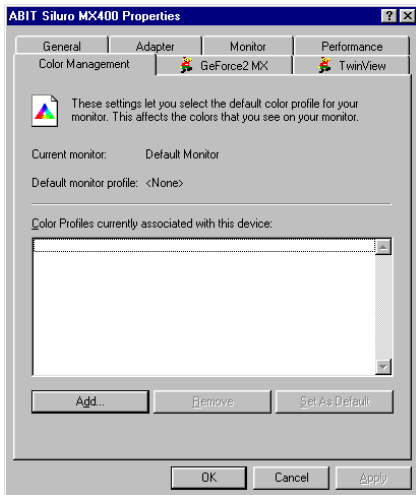
8. Choisissez le type qui correspond à votre moniteur et cliquez ensuite sur **“OK”**. Cliquez sur le bouton **“Disque fourni...”** si vous voulez installer un nouveau pilote à partir d’un autre support.

Performance



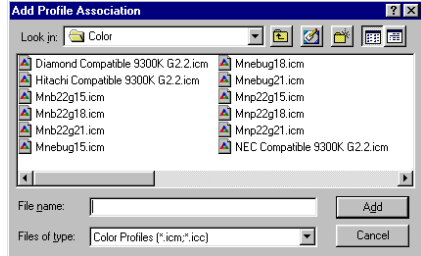
9. Cet onglet contrôle la façon dont Windows utilisera la carte graphique. Cela peut être utile pour diagnostiquer des problèmes liés à l’affichage.

Gestion des Couleurs



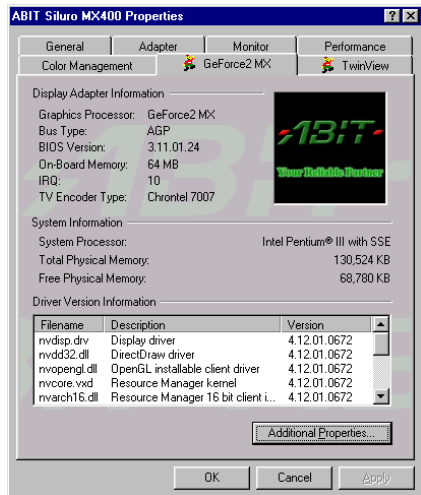
10. Sélectionnez le profil de couleurs par défaut pour votre moniteur. Cette option affectera la façon dont vous percevrez les couleurs.

Les moniteurs haut de gamme ou de milieu de gamme fournissent souvent un fichier de profil couleur pour permettre un affichage plus précis des couleurs. Si vous avez ce fichier, cliquez sur “Ajouter...” pour insérer le fichier.

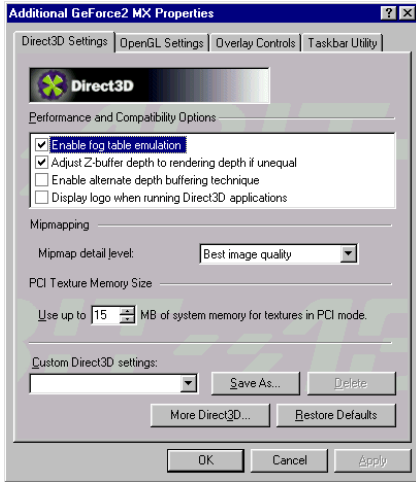


11. Le fichier de profil colorifique apparaît. Sélectionnez votre type de moniteur ou insérez votre disquette et cliquez ensuite sur “Ajouter” pour l’installer.

GeForce2 MX



12. Cet onglet affiche toutes les informations détaillées à propos de votre carte graphique. Cliquez sur “Propriétés Additionnelles...” pour encore plus d’options de configuration.



13. Onglet "Direct3D Settings":

■ Enable fog table emulation:

Direct3D spécifie qu'une carte graphique capable d'accélération matérielle D3D doit être capable d'implémenter aussi bien le brouillard par vertex que celui par table. Certains jeux n'interrogent cependant pas correctement la carte à propos de ces aptitudes et supposent un support du brouillard par table. Choisir cette option vous assure que ces jeux fonctionneront proprement avec votre processeur graphique NVIDIA.

■ Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal:

Cette option forcera le matériel à ajuster automatiquement la profondeur de son Z-buffer à celle requise par l'application.

Gardez cette option activée à moins que votre travail requière une profondeur Z-buffer spécifique. Si cette option est désactivée, toutes applications dont les exigences en profondeur Z-buffer ne correspondent pas à celle utilisée actuellement par le matériel ne fonctionneront pas.

■ Enable alternate depth buffering technique:

Cette option active une technique alternative pour la mémoire tampon de la profondeur. Il

autorise le matériel à utiliser un mécanisme différent pour la mémoire tampon de la profondeur dans les applications 16 bits. Activer ce paramètre peut améliorer la qualité de rendu 3D des images.

■ Display logo when running Direct3D applications:

Activer cette option fera s'afficher dans le coin inférieur de votre écran le logo NVIDIA durant les applications Direct3D.

■ Automatically generate mipmap levels:

Cette option autorise la génération automatique de mipmaps pour augmenter l'efficacité des transferts de textures à travers le bus et améliorer les performances dans certaines applications.

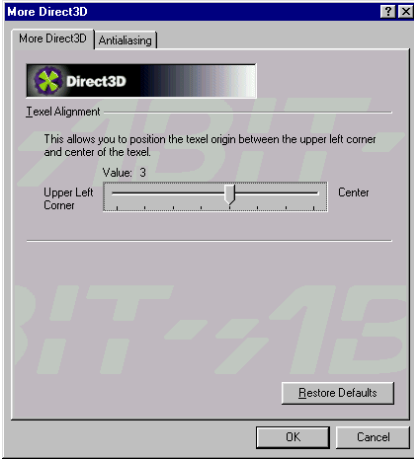
■ Auto-mipmap method:

Choisissez la méthode bilinéaire pour de meilleures performances. Choisissez la méthode trilineaire pour une meilleure qualité d'image.

■ Mipmap detail level:

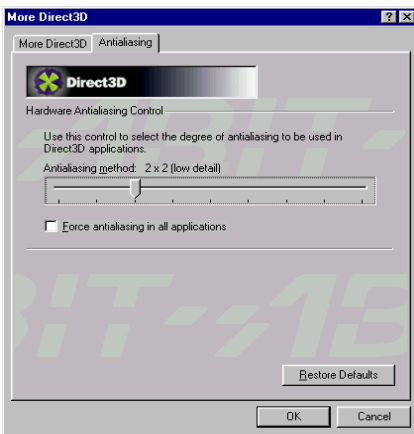
Cette option vous autorise à ajuster le niveau de détail (LOD) pour les mipmaps. Un niveau bas vous procurera une meilleure qualité d'image et un niveau plus haut augmentera la performance de vos applications. Vous pouvez choisir à partir de cinq valeurs prédéfinies, de "Best image quality" à "Best performance".

Cliquez sur "More Direct3D..." pour accéder à plus d'options sur Direct3D et l'Anti-crénelage (Antialiasing).

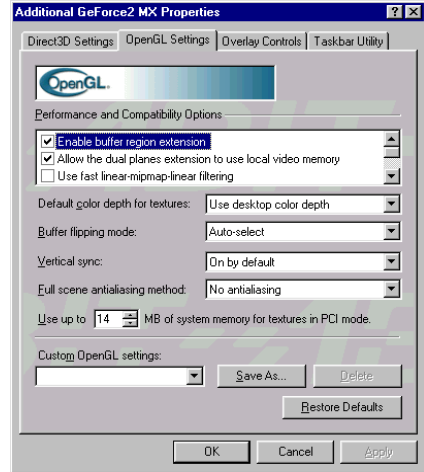


■ **Texel Alignment:**

Cette option permet de changer le schéma d’adressage matérielle des textures pour les texels (texture elements). La modification de ces valeurs ajustera la définition d’origine du texel. Les valeurs par défaut sont en accord avec les spécifications de Direct3D. Certains logiciels définiront l’origine des textures à d’autres emplacements. Pour ces applications, redéfinir l’origine de la texture peut améliorer la qualité de l’image. Vous pouvez manipuler la molette pour ajuster l’origine du texel entre le coin supérieur gauche au centre du texel.



14. Sélectionnez le degré d’anti-crénelage à utiliser dans Direct3D.



15. L’onglet “OpenGL Settings” vous autorise à ajuster la qualité des images dans les applications OpenGL.

■ **Enabled buffer region extension:**

Cette option autorise le pilote à utiliser les extensions OpenGL `GL_KTX_buffer_region`. Cette option peut augmenter les performances en applications de modélisation 3D supportant cette extension.

■ **Allow the dual planes extension to use local memory:**

Autorise l’utilisation de la mémoire vidéo quand l’extension `GL_KTX_buffer_region` est activée. Cependant, s’il y a moins de 8MB de mémoire vidéo local disponible, les extensions double plan ne seront pas activées. Ces paramètres n’ont pas d’effets si l’option “Enable buffer region extension” ci-dessus est désactivée.

■ **Use fast linear-mipmap-linear filtering:**

En autorisant le filtrage rapide linéaire-mipmap-linéaire accéléra vos applications mais au détriment d’une certaine qualité d’image. Dans certains cas, cette perte de qualité peut ne pas être notable.

■ **Enable anisotropic filtering:**

Cette option autorise l’OpenGL à utiliser le filtrage anisotropique pour une meilleure qualité d’image.

■ **Enable alternate depth buffering technique:**

Il autorise le matériel à utiliser un mécanisme différent pour la mémoire tampon de la profondeur dans les applications 16 bits. Activer ce paramètre peut améliorer la qualité de rendu 3D des images.

■ **Disable support for enhanced CPU instruction sets:**

Sélectionner cette option pour désactiver le support pour les instructions améliorées de certains CPUs. Certains processeurs supportant des instructions additionnelles 3D peuvent améliorer les performances des jeux et applications 3D. Les séries de CPUs Intel® MMX™ et AMD 3D NOW!™ en sont des exemples. Si ces jeux et applications ne sont pas optimisés pour ces instructions améliorées, le processeur n'aura pas d'effet ajouté. L'optimisation du pilote de la carte graphique est aussi nécessaire pour supporter ces effets. Vous pouvez désactiver cette option et cela peut être utile pour diagnostiquer des problèmes ou faire des comparaisons de performances.

■ **Default color depth for textures:**

Cette option détermine si des textures d'une profondeur de couleur spécifiques doivent être utilisées dans les applications OpenGL.

Use desktop color depth: Ce paramètre forcera l'utilisation de textures dont la profondeur de couleurs est la même que celle utilisée par votre bureau Windows.

Always use 16 bpp or Always use 32 bpp: Ces options forcent l'utilisation de textures à une profondeur de couleur spécifiée, sans rapport avec la configuration de votre bureau Windows.

■ **Buffer flipping mode:**

Cette option détermine le mode de retournement pour les applications OpenGL en plein écran. Vous pouvez choisir entre les méthodes de transfert de blocs, de retournement de page ou auto-sélection. L'Auto sélection autorise le pilote à déterminer la meilleure méthode à employer en se basant sur la configuration matérielle.

■ **Vertical sync:**

Cette option vous laisse déterminer la gestion de la synchronisation verticale dans l'OpenGL.

Always off: Cette option désactivera toujours la synchronisation verticale dans les applications OpenGL.

Off by default: Cette option gardera la synchronisation verticale désactivée à moins qu'une application spécifiquement qu'elle soit activée.

On by default: Cette option gardera la synchronisation verticale activée à moins qu'une application requière spécifiquement qu'elle soit désactivée.

■ **Use up to "xx" MB of system memory for textures in PCI mode:**

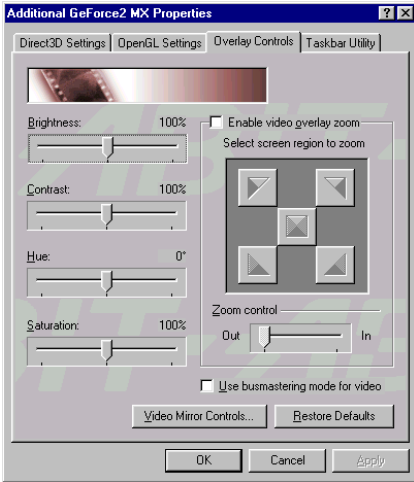
Cette option autorise le processeur graphique à utiliser une certaine quantité de mémoire système pour le stockage des textures (en plus de la mémoire installée sur la carte graphique elle-même).

La quantité maximale de mémoire système pouvant être réservée pour le stockage des textures est basée sur la quantité de mémoire RAM physique installée dans votre système.

Une grande valeur peut améliorer les performances pour certaines applications Direct3D. Ce paramètre s'applique seulement aux cartes graphiques PCI. Si vous utilisez une carte AGP, cette option ne sera pas disponible (à moins que votre carte AGP fonctionne en mode de compatibilité PCI).

■ **Custom OpenGL settings:**

C'est une liste de paramètres personnalisés (ou "tweaks") que vous avez sauvegardé. Sélectionnez un item dans la liste active les paramètres de cette liste. Pour appliquer cette configuration, choisissez "OK" ou "Apply".



16. L'onglet "Overlay Control":

Utilisez ces contrôles pour ajuster la qualité de la vidéo ou la lecture des DVDs sur votre écran.

■ **Brightness:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de luminosité.

■ **Contrast:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de contraste.

■ **Hue:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de la teinte.

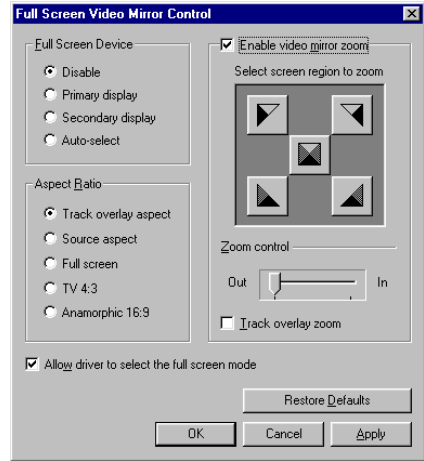
■ **Saturation:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de saturation.

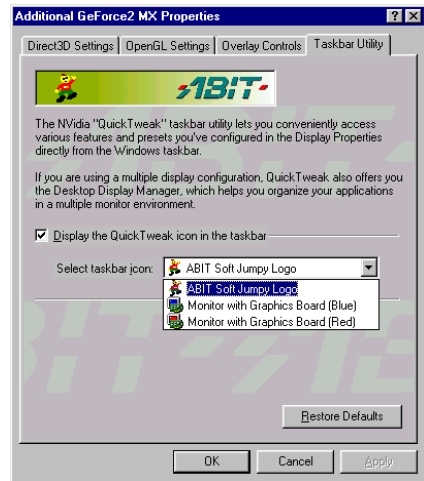
■ **Enable video overlay zoom:**

Sélectionnez la partie de l'écran à agrandir et bouger ensuite la molette dans "Zoom control" pour agrandir la vidéo overlaid.

Cliquez sur "Video Mirror Controls..." pour entrer dans le "Full Screen Video Mirror Control".



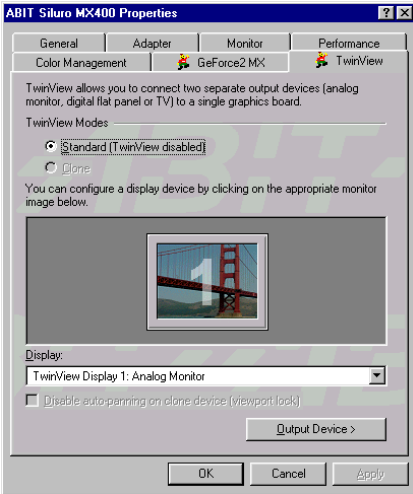
17. Vous pouvez contrôler ici le mode plein écran, l'aspect ratio et le contrôle du zoom de la vidéo miroir.



18. L'onglet "Taskbar Utility".

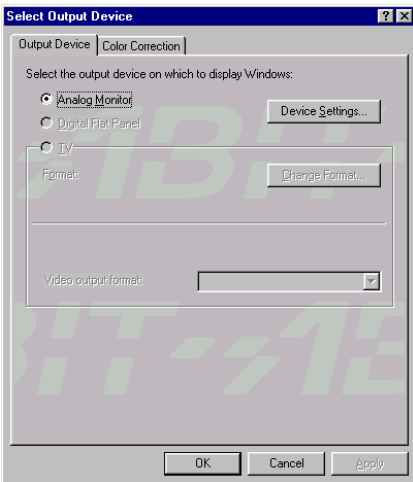
Vous pouvez accéder de façon aisée à diverses fonctions et présélections que vous avez configurées dans les Propriétés d’Affichage depuis la barre des tâches de Windows.

Les icônes de la barre des tâches sont ABIT Soft Jumpy logo, un moniteur avec une carte graphique bleue et un moniteur avec une carte graphique rouge.

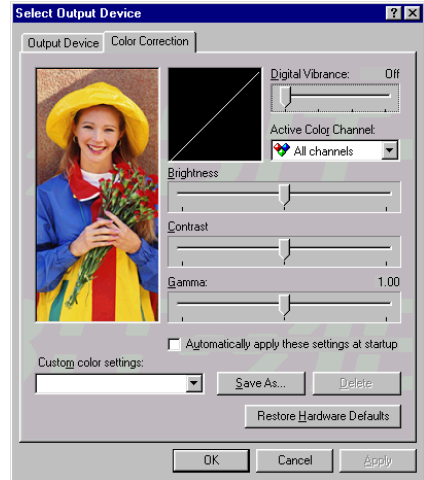


19. Cet onglet vous permet de connecter deux périphériques de sortie distincts (moniteur analogique, écran plat digital ou TV) sur une seule carte graphique.

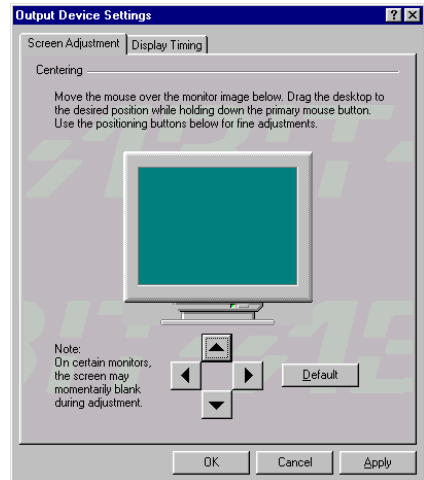
Cliquez sur “**Output Device >**” pour plus de sélections de périphériques de sortie:



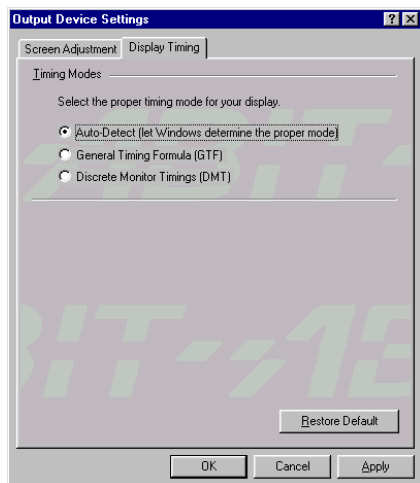
20. Sélectionnez le périphérique de sortie sur lequel afficher Windows.



21. Cet onglet vous permet de corriger la luminosité, le contraste et les valeurs gamma. Déplacez la molette du Digital Vibrance Control (DVC) pour obtenir une image claire et définie.



22. Cette option vous permet d’ajuster le centrage de l’image du moniteur.



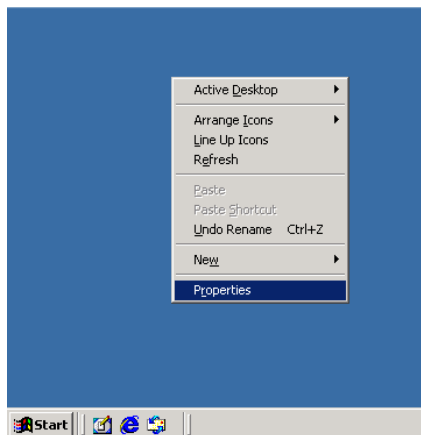
23. Cette option vous permet de spécifier le mode de timing de votre moniteur:

Auto-Detect: Laisse Windows recevoir directement du moniteur les bons paramètres de timing. C'est la valeur par défaut. Notez que certains vieux moniteurs n'offrent pas ce type de support.

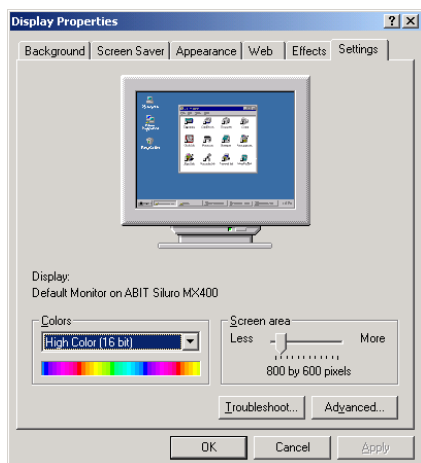
General Timing Formula (GTF): C'est un standard utilisé par la plupart des périphériques récents.

Discrete Monitor Timings (DMT): C'est un ancien standard encore en utilisation sur certains matériels. Activez cette option si votre matériel requiert le DMT.

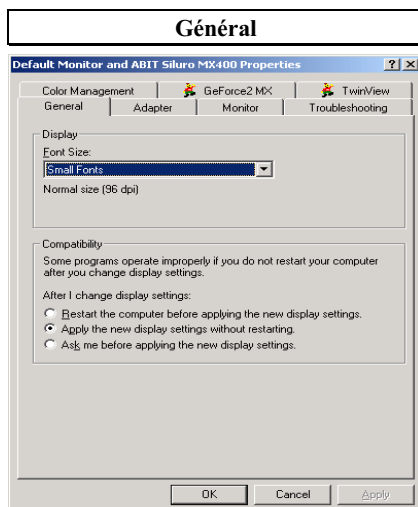
4-2. Configuration des Propriétés d’Affichage sous Windows® 2000



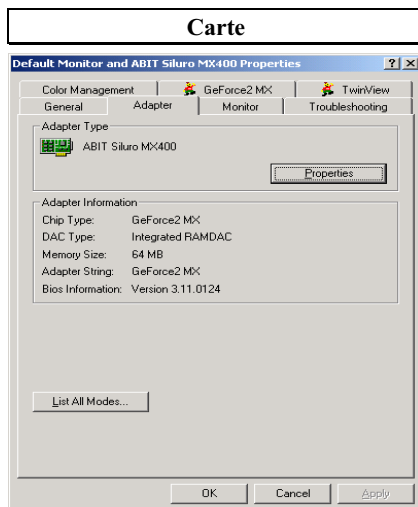
1. Démarrez Windows. Faites un clic droit sur l’espace du bureau. Sélectionnez l’item “**Propriétés**” pour entrer dans les “**Propriétés d’Affichage**”.



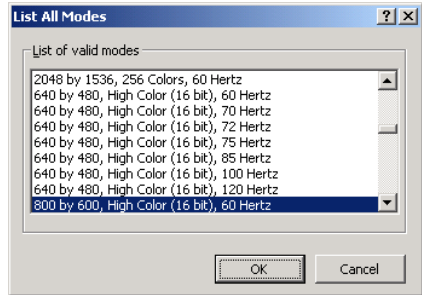
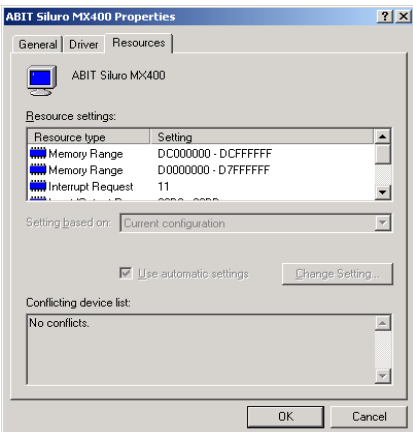
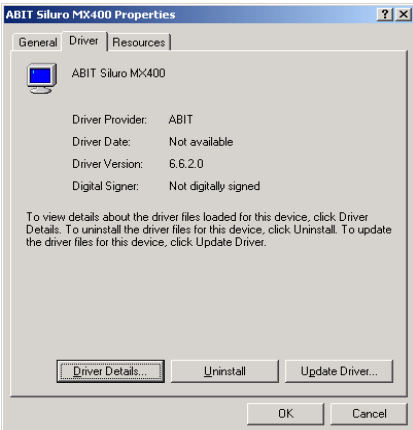
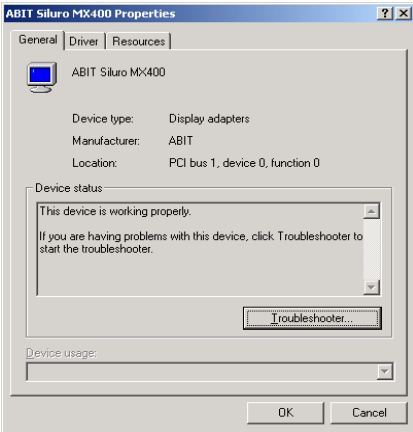
2. Sélectionnez “**Paramètres**”. Cliquez sur le bouton “**Avancées...**”. Tous les menus de contrôle avancés s’affichent alors.



3. Vous pouvez changer ici la taille des polices.

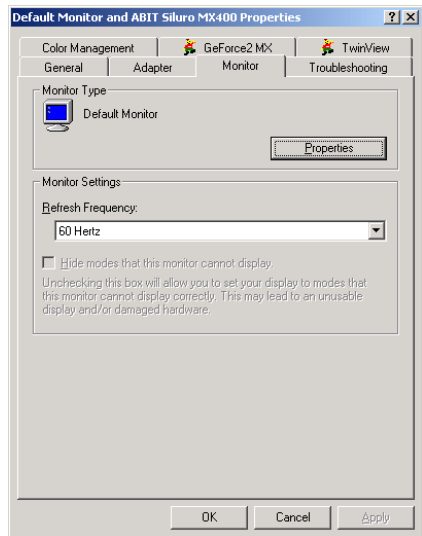


4. Cliquez sur “**Propriétés**” pour plus d’informations sur Général, Pilotes et Ressources de cette carte.



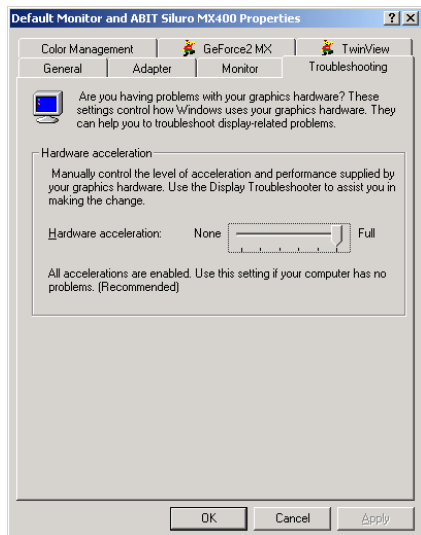
5. Ou cliquez sur **“Lister tous les Modes...”** pour tous les modes d’affichage valides.

Ecran



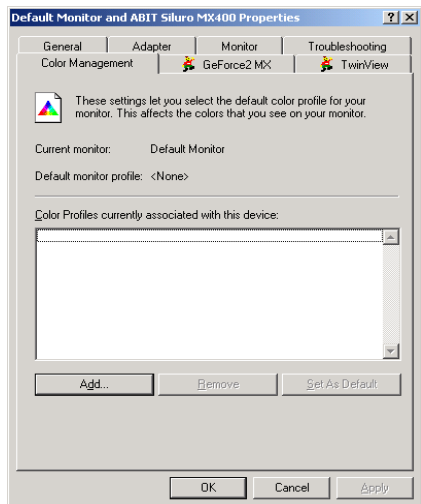
6. Sélectionnez la fréquence de rafraîchissement de l’écran. Cliquez sur **“Propriétés”** pour plus d’informations sur Général et Pilotes du moniteur.

Résolution des Problèmes



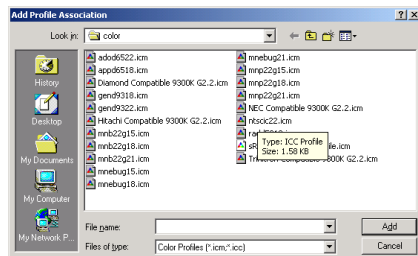
7. Gardez l'accélération matérielle au niveau maximum.

Gestion des couleurs



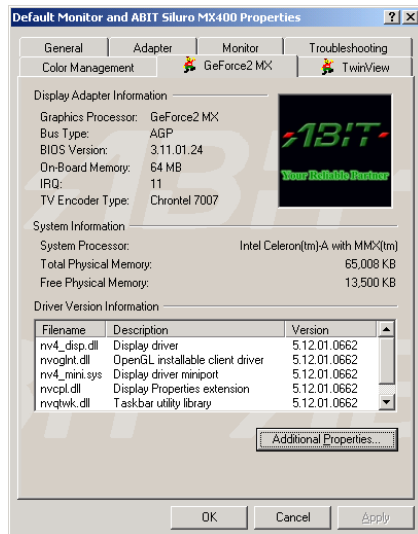
8. Sélectionnez le profil de couleurs par défaut pour votre moniteur. Cette option affectera la façon dont vous percevrez les couleurs.

Les moniteurs haut de gamme ou de milieu de gamme fournissent souvent un fichier de profil couleur pour permettre un affichage plus précis des couleurs. Si vous avez ce fichier, cliquez sur “Ajouter...” pour insérer le fichier.

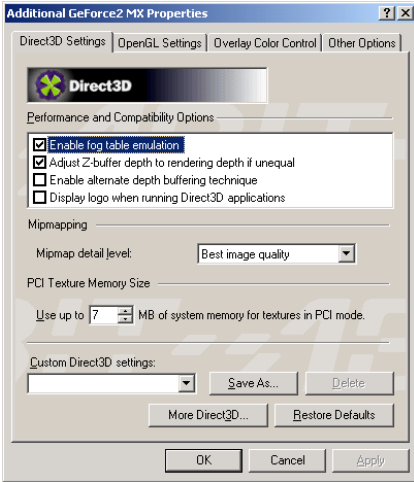


9. Le fichier de profil colorifique apparaît. Sélectionnez votre type de moniteur ou insérez votre disquette et cliquez ensuite sur “Ajouter” pour l’installer.

GeForce2 MX



10. Cet onglet affiche toutes les informations détaillées à propos de votre carte graphique. Cliquez sur “Propriétés Additionnelles...” pour encore plus d’options de configuration.



11. Onglet "Direct3D Settings":

■ Enable fog table emulation:

Direct3D spécifie qu'une carte graphique capable d'accélération matérielle D3D doit être capable d'implémenter aussi bien le brouillard par vertex que celui par table. Certains jeux n'interrogent cependant pas correctement la carte à propos de ces aptitudes et supposent un support du brouillard par table. Choisir cette option vous assure que ces jeux fonctionneront proprement avec votre processeur graphique NVIDIA.

■ Adjust Z-buffer depth to render depth if unequal:

Cette option forcera le matériel à ajuster automatiquement la profondeur de son Z-buffer à celle requise par l'application.

Gardez cette option activée à moins que votre travail requière une profondeur Z-buffer spécifique. Si cette option est désactivée, toutes applications dont les exigences en profondeur Z-buffer ne correspondent pas à celle utilisée actuellement par le matériel ne fonctionneront pas.

■ Enable alternate depth buffering technique:

Cette option active une technique alternative pour la mémoire tampon de la profondeur. Il

autorise le matériel à utiliser un mécanisme différent pour la mémoire tampon de la profondeur dans les applications 16 bits. Activer ce paramètre peut améliorer la qualité de rendu 3D des images.

■ Display logo when running Direct3D applications:

Activer cette option fera s'afficher dans le coin inférieur de votre écran le logo NVIDIA durant les applications Direct3D.

■ Automatically generate mipmap levels:

Cette option autorise la génération automatique de mipmaps pour augmenter l'efficacité des transferts de textures à travers le bus et améliorer les performances dans certaines applications.

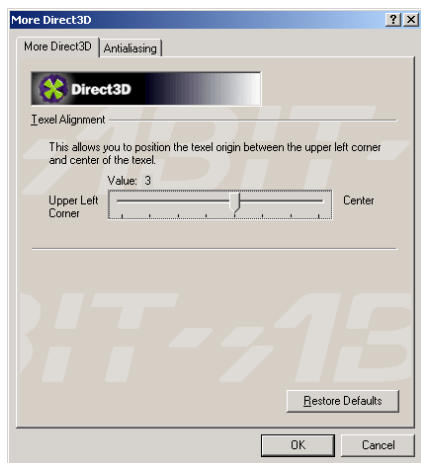
■ Auto-mipmap method:

Choisissez la méthode bilinéaire pour de meilleures performances. Choisissez la méthode trilineaire pour une meilleure qualité d'image.

■ Mipmap detail level:

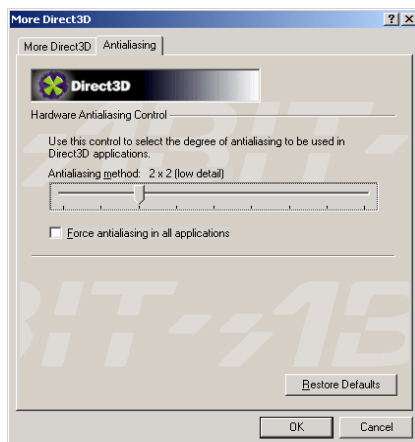
Cette option vous autorise à ajuster le niveau de détail (LOD) pour les mipmaps. Un niveau bas vous procurera une meilleure qualité d'image et un niveau plus haut augmentera la performance de vos applications. Vous pouvez choisir à partir de cinq valeurs prédéfinies, de "Best image quality" à "Best performance".

Cliquez sur "More Direct3D..." pour accéder à plus d'options sur Direct3D et l'Anti-crénelage (Antialiasing).

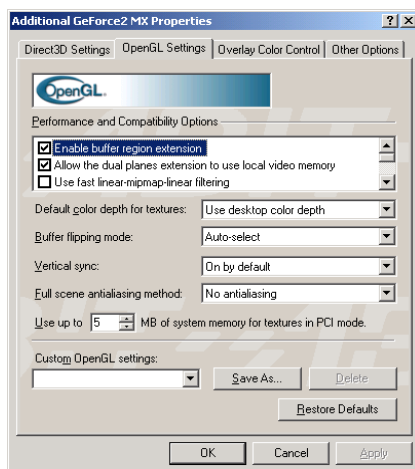


■ **Texel Alignment:**

Cette option permet de changer le schéma d'adressage matériel des textures pour les texels (texture elements). La modification de ces valeurs ajustera la définition d'origine du texel. Les valeurs par défaut sont en accord avec les spécifications de Direct3D. Certains logiciels définiront l'origine des textures à d'autres emplacements. Pour ces applications, redéfinir l'origine de la texture peut améliorer la qualité de l'image. Vous pouvez manipuler la molette pour ajuster l'origine du texel entre le coin supérieur gauche au centre du texel.



12. Sélectionnez le degré d'anti-crênelage à utiliser dans Direct3D.



13. L'onglet "OpenGL Settings" vous autorise à ajuster la qualité des images dans les applications OpenGL.

■ **Enabled buffer region extension:**

Cette option autorise le pilote à utiliser les extensions OpenGL `GL_KTX_buffer_region`. Cette option peut augmenter les performances en applications de modélisation 3D supportant cette extension.

■ **Allow the dual planes extension to use**

local memory:

Autorise l'utilisation de la mémoire vidéo quand l'extension GL_KTX_buffer_region est activée. Cependant, s'il y a moins de 8MB de mémoire vidéo local disponible, les extensions double plan ne seront pas activées. Ces paramètres n'ont pas d'effets si l'option "**Enable buffer region extension**" ci-dessus est désactivée.

■ **Use fast linear-mipmap-linear filtering:**

En autorisant le filtrage rapide linéaire-mipmap-linéaire accélèrera vos applications mais au détriment d'une certaine qualité d'image. Dans certains cas, cette perte de qualité peut ne pas être notable.

■ **Enable anisotropic filtering:**

Cette option autorise l'OpenGL à utiliser le filtrage anisotropique pour une meilleure qualité d'image.

■ **Enable alternate depth buffering technique:**

Il autorise le matériel à utiliser un mécanisme différent pour la mémoire tampon de la profondeur dans les applications 16 bits. Activer ce paramètre peut améliorer la qualité de rendu 3D des images.

■ **Disable support for enhanced CPU instruction sets:**

Sélectionner cette option pour désactiver le support pour les instructions améliorées de certains CPUs. Certains processeurs supportant des instructions additionnelles 3D peuvent améliorer les performances des jeux et applications 3D. Les séries de CPUs Intel® MMX™ et AMD 3D NOW!™ en sont des exemples. Si ces jeux et applications ne sont pas optimisés pour ces instructions améliorées, le processeur n'aura pas d'effet ajouté. L'optimisation du pilote de la carte graphique est aussi nécessaire pour supporter ces effets. Vous pouvez désactiver cette option et cela peut être utile pour diagnostiquer des problèmes ou faire des comparaisons de performances.

■ **Default color depth for textures:**

Cette option détermine si des textures d'une profondeur de couleur spécifiques doivent être utilisées dans les applications OpenGL.

Use desktop color depth: Ce paramètre forcera l'utilisation de textures dont la profondeur de couleurs est la même que celle utilisée par votre bureau Windows.

Always use 16 bpp or Always use 32 bpp: Ces options forcent l'utilisation de textures à une profondeur de couleur spécifiée, sans rapport avec la configuration de votre bureau Windows.

■ **Buffer flipping mode:**

Cette option détermine le mode de retournement pour les applications OpenGL en plein écran. Vous pouvez choisir entre les méthodes de transfert de blocs, de retournement de page ou auto-sélection. L'Auto sélection autorise le pilote à déterminer la meilleure méthode à employer en se basant sur la configuration matérielle.

■ **Vertical sync:**

Cette option vous laisse déterminer la gestion de la synchronisation verticale dans l'OpenGL.

Always off: Cette option désactivera toujours la synchronisation verticale dans les applications OpenGL.

Off by default: Cette option gardera la synchronisation verticale désactivée à moins qu'une application spécifiquement qu'elle soit activée.

On by default: Cette option gardera la synchronisation verticale activée à moins qu'une application requière spécifiquement qu'elle soit désactivée.

■ **Use up to "xx" MB of system memory for textures in PCI mode:**

Cette option autorise le processeur graphique à utiliser une certaine quantité de mémoire système pour le stockage des textures (en plus de la mémoire installée sur la carte graphique elle-même).

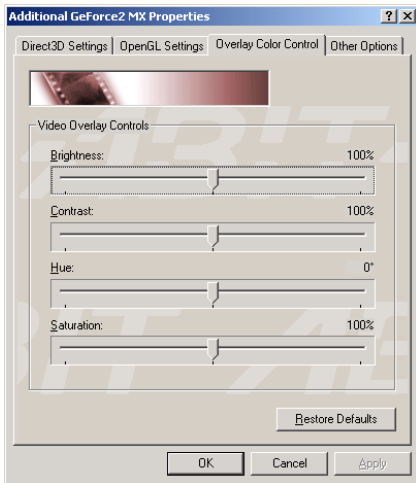
La quantité maximale de mémoire système pouvant être réservée pour le stockage des textures est basée sur la quantité de mémoire RAM physique installée dans votre système.

Une grande valeur peut améliorer les performances pour certaines applications Direct3D. Ce paramètre s'applique seulement

aux cartes graphiques PCI. Si vous utilisez une carte AGP, cette option ne sera pas disponible (à moins que votre carte AGP fonctionne en mode de compatibilité PCI).

■ Custom OpenGL settings:

C'est une liste de paramètres personnalisés (ou "tweaks") que vous avez sauvegardé. Sélectionnez un item dans la liste active les paramètres de cette liste. Pour appliquer cette configuration, choisissez "OK" ou "Apply".



14. L'onglet "Overlay Color Control":

Utilisez ces contrôles pour ajuster la qualité de la vidéo ou la lecture des DVDs sur votre écran.

■ **Brightness:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de luminosité.

■ **Contrast:**

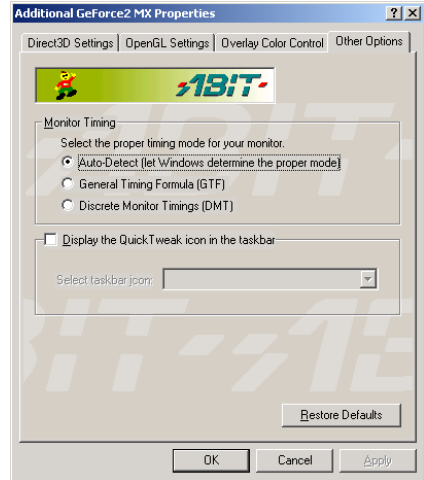
Déplacez la molette pour ajuster le niveau de contraste.

■ **Hue:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de la teinte.

■ **Saturation:**

Déplacez la molette pour ajuster le niveau de saturation.



15. L'onglet "Other Options":

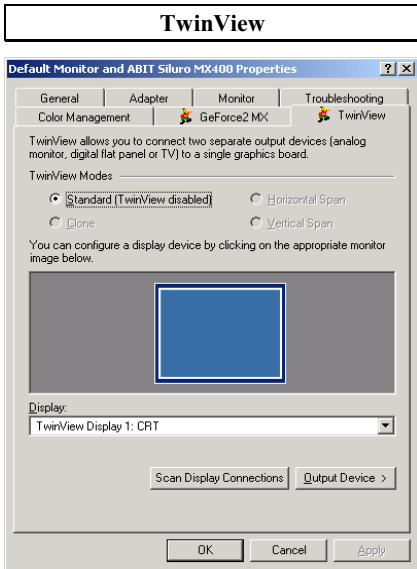
■ **Monitor Timing:**

Cette option vous permet de spécifier le mode de timing de votre moniteur:

Auto-Detect: Laisse Windows recevoir directement du moniteur les bons paramètres de timing. C'est la valeur par défaut. Notez que certains vieux moniteurs n'offrent pas ce type de support.

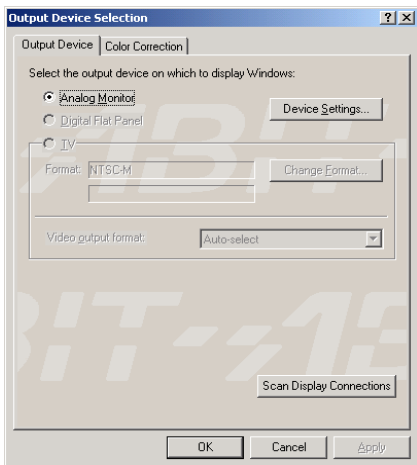
General Timing Formula (GTF): C'est un standard utilisé par la plupart des périphériques récents.

Discrete Monitor Timings (DMT): C'est un ancien standard encore en utilisation sur certains matériels. Activez cette option si votre matériel requiert le DMT.

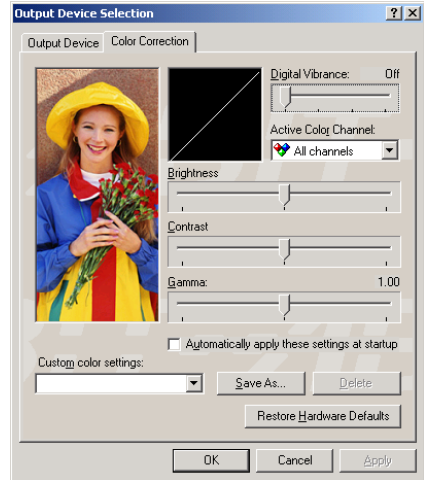


16. Cet onglet TwinView vous permet de connecter deux périphériques de sortie (moniteur analogique, écran plat digital ou TV) sur une seule carte graphique.

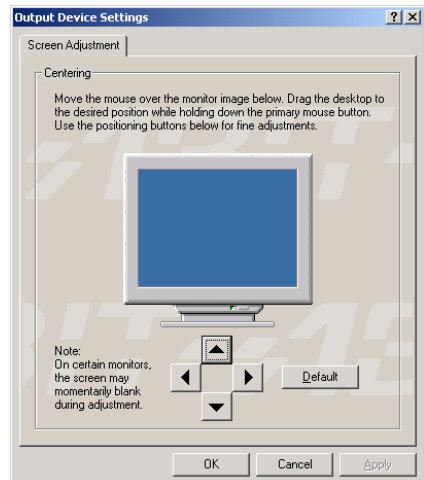
Cliquez sur le bouton “Output Device >” pour accéder à plus de choix d’options:



17. Sélectionnez le périphérique de sortie sur lequel se fera l’affichage.



18. Cet onglet vous permet d’ajuster la luminosité, le contraste et les valeurs gamma. Déplacez la molette du Digital Vibrance Control (DVC) pour obtenir une image claire et précise.



19. Cette option vous permet de centrer l’image sur le moniteur.

4-3. 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 → 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 → Graphic Max Safe Mode Recovery" pour nettoyer les paramètres précédents.

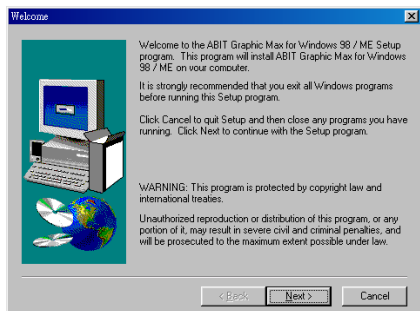


1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de CD-ROM. Cliquez sur "VGA Utility".

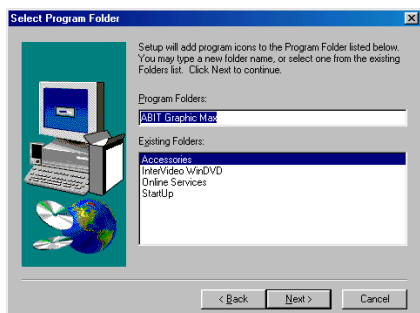


2. Cliquez sur "Graphic Max".

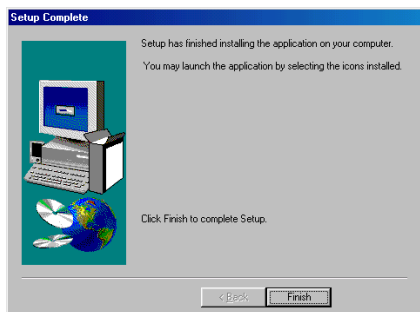
Suivez chaque étape de la procédure d'installation s'affichant sur votre écran. Ce logiciel s'installe très facilement de cette façon.



3. Cliquez sur “**Next**”.

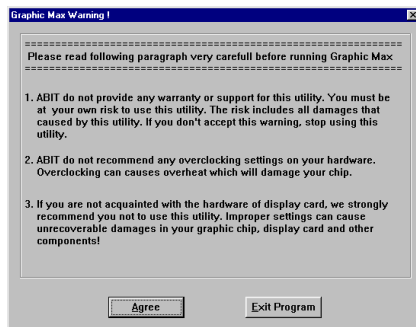


4. Cliquez sur “**Next**”.

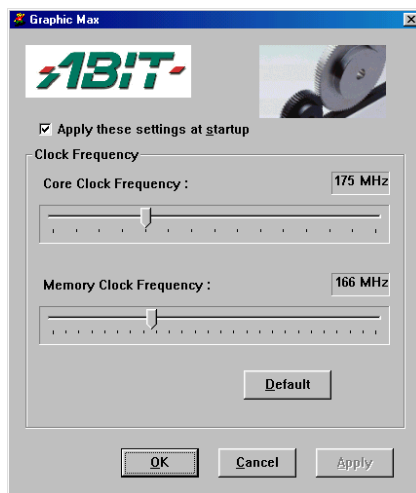


5. Cliquez sur “**Finish**” pour achever l’installation.

Sélectionnez “Démarrer → Programmes → ABIT Graphic Max → Graphic Max” pour démarrer Graphic Max.



6. A chaque fois que vous exécuter le programme, vous verrez ce message d’avertissement. Veuillez lire le message entier et ensuite cliquez sur “**Agree**” pour continuer.



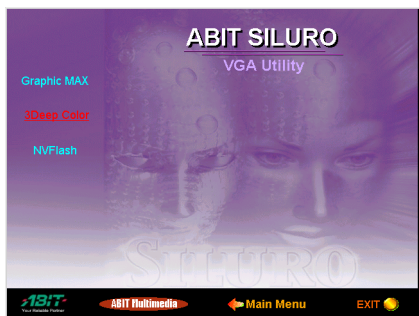
7. Une fois l’écran de Graphic Max lancé, vous pouvez utiliser les deux molettes pour ajuster le “**Core Clock Frequency**” et le “**Memory Clock Frequency**”. Veuillez modifier ces valeurs très précautionneusement.

4-4. 3Deep Color

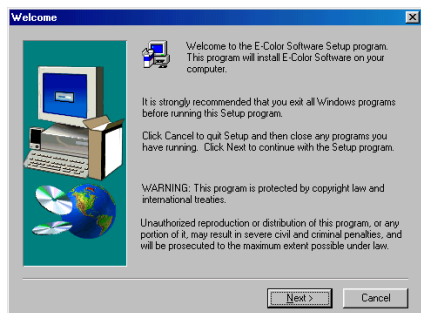
3Deep Color est un logiciel utilitaire pour corriger les couleurs, l'éclairage et l'ombrage pour tous vos jeux 2D et 3D. Vous obtenez ainsi un graphisme plus réaliste et de meilleurs effets.



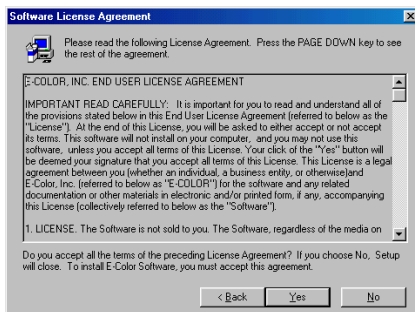
1. Insérez le disque d'installation dans votre lecteur de Cd-ROM. Cliquez sur "VGA Utility".



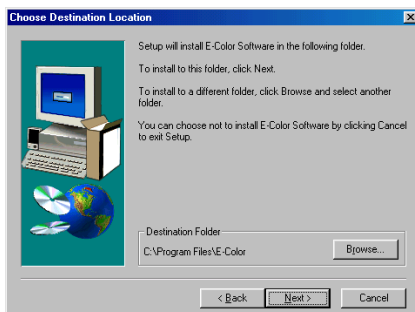
2. Cliquez sur "3Deep Color".



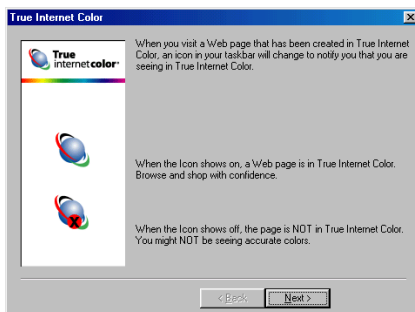
3. Cliquez sur "Next>".



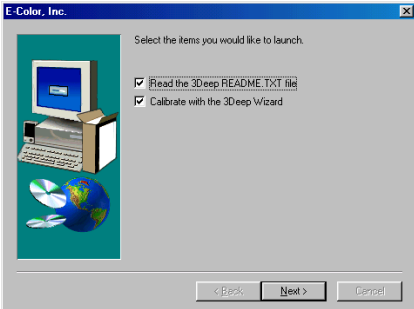
4. Cliquez sur "Yes".



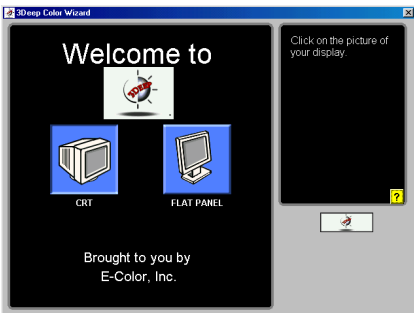
5. Cliquez sur "Next".



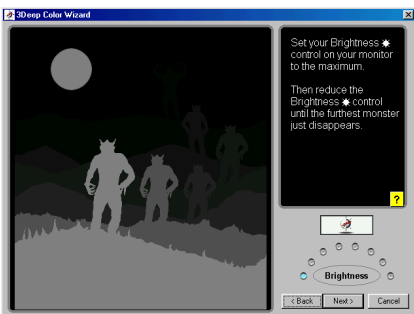
6. Cliquez sur "Next".



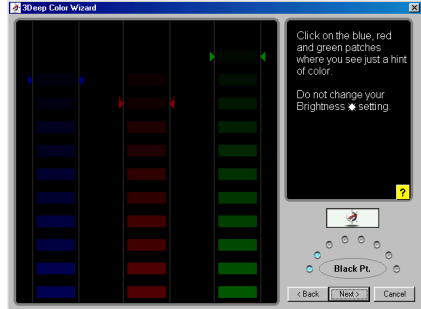
7. Cliquez sur “Next”.



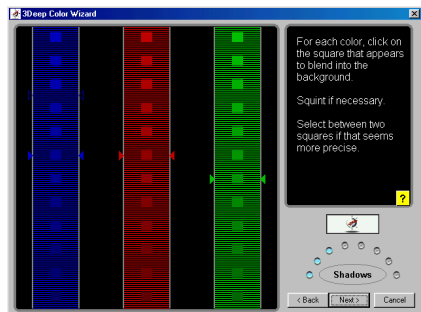
8. L’assistant de 3Deep Color apparaît. Cliquez sur l’image représentant votre type d’affichage comme CRT ou Flat Panel.



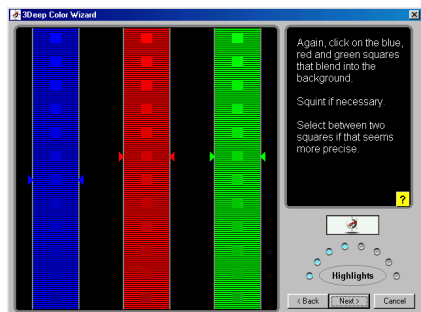
9. Mettez au maximum la luminosité de votre moniteur et réduisez la ensuite progressivement jusqu’à ce que le monstre le plus loin disparaisse.



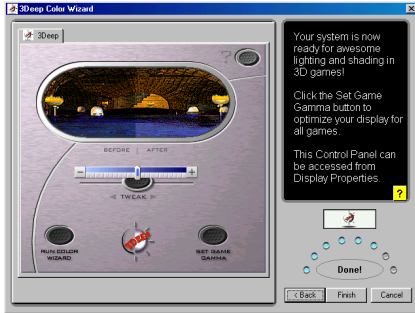
10. Cliquez sur les rectangles bleu, rouge et vert sur lesquels vous ne voyez qu’un soupçon de couleur. Ne changez pas la luminosité maintenant.



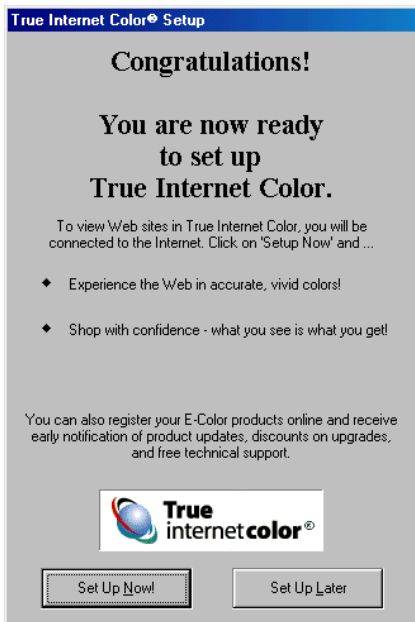
11. Cliquez sur le carré qui semble se confondre avec l’arrière plan.



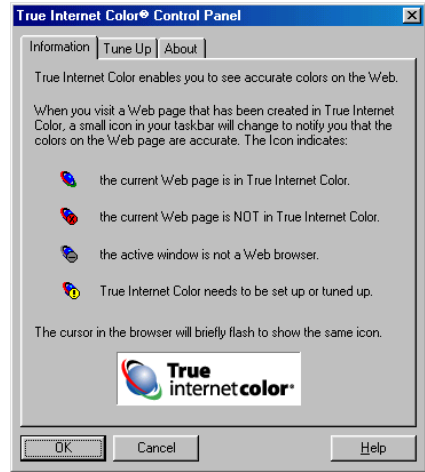
12. Cliquez sur les carrés bleu, rouge et vert qui semblent se confondre avec l’arrière plan.



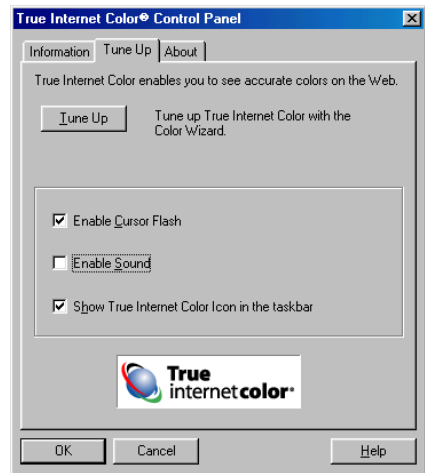
13. Cliquez sur “Finish” pour finir la configuration de 3Deep Color.



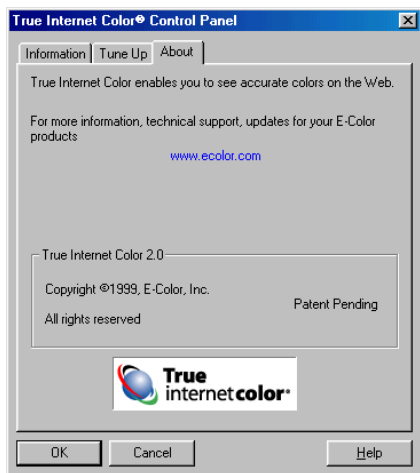
14. Cliquez sur “Set Up Now!” pour configurer True Internet Color.



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.

4-5. L'icône d'Affichage

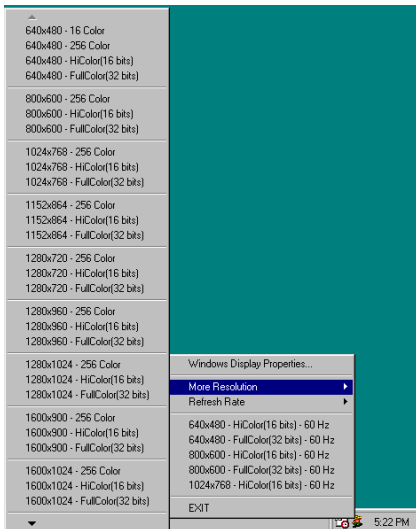
Après l'installation des pilotes d'affichage, vous trouverez une icône d'affichage dans la zone de statut de la barre des tâches. Cliquez sur ou faire un clic droit sur cette icône ouvre le Display Tray, un raccourci des fonctions de la carte graphique.

Note

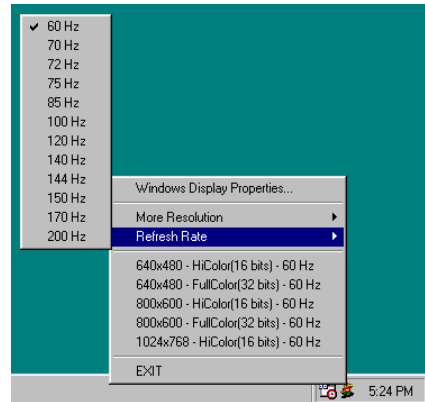
En dehors de cette icône, vous pouvez aussi accéder aux propriétés d'affichage en faisant un clic droit sur l'espace du bureau, cliquez sur **Propriétés** → **Paramètres** → **Avancées** et ensuite cliquez sur l'onglet approprié pour modifier vos paramètres d'affichage.



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.

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.

Cliquez sur **"Windows Display Properties..."** pour commencer à configurer les propriétés de votre carte graphique.

4. Choisissez **"Exit"** pour quitter ce programme.

4-6. 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 20~25 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 indexe 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. 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.

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



Appendice B. FAQ Produit

Nous avons compilé ici les questions fréquemment posées ainsi que leurs réponses pour votre référence. Pour plus d'aide sur des problèmes ou des questions, veuillez consulter la section "Comment Obtenir du support Technique" dans l'Appendice C.

Q1. Quels pilotes dois j'utiliser pour ma carte SILURO™ GF2 MX?

Vous pouvez commencer avec le pilote fourni par ABIT pour un maximum de performance. Cependant, NVIDIA™ fournit des pilotes de référence à jour (pilotes "Detonator") sur leur site WEB. Veuillez garder à l'esprit que NVIDIA™ ne vend pas directement au consommateur et de ce fait, n'a pas une équipe de support pour répondre à votre questions.

Q2. Quels APIs sont supportés par la SILURO™ GF2 MX?

Elle supportera les APIs 2D et 3D standards de l'industrie, ce qui incluent: DirectX et OpenGL. Elle ne supporte pas les APIs propriétaires.

Q3. Que se passera t'il si mon application utilise un API non supportée par ma SILURO™ GF2 MX?

Cela signifie que le jeu passera en mode de rendu logiciel et n'utilisera donc pas l'accélération matérielle.

Q4. Pourquoi ne puis-je pas utiliser Glide pour ma SILURO™ GF2 MX?

Glide est un API propriétaire et n'est utilisé que dans un nombre réduit de jeux. Plus de 90% des développeurs de logiciels développent sur un des APIs standards de l'industrie.

Q5. Qu'est ce qu'un GPU?

GPU est un acronyme pour "Graphics Processing Unit." Un GPU est un processeur en une seule puce avec des moteurs intégrés de rendu, transformation et d'éclairage capables de délivrer un minimum de 10 millions de polygones par seconde.

Q6. Quel est l'impact du GPU dans l'industrie du PC?

Le GPU introduit une discontinuité majeure dans les performances et la fidélité d'une image et a changé fondamentalement l'industrie PC pour toujours. Les applications 3D ne seront plus jamais les mêmes.

Q7. Verrai-je des différences de performance lorsque la SILURO™ GF2 MX tourne sur des jeux actuels?

OUI! Les jeux et applications actuels bénéficieront du taux élevé de remplissage de la SILURO™ GF2 MX, spécialement dans les résolutions 1024 x 768 et supérieures.

Q8. Est-ce que les performances de la SILURO™ GF2 MX dépendent du CPU?

La SILURO™ GF2 MX est capable de délivrer de hauts performances avec tous les CPUs. En addition, le GPU de la SILURO™ GF2 MX autorise les développeurs à augmenter la complexité des géométrie sans pénaliser les performances. Les développeurs peuvent maintenant tirer pleinement avantage de la puissance du CPU pour d'autres tâches, comme l'intelligence artificielle.

Q9. Est-ce que L'engin T&L intégré de la SILURO™ GF2 MX peut être utilisé avec Microsoft® DirectX® 7?

Oui. La SILURO™ GF2 MX et DirectX® 7 ont été conçus en conjonction pour obtenir un maximum de stabilité et de performance.

Q10. Si la SILURO™ GF2 MX décharge le CPU des calculs T&L, que reste-t'il à ce dernier alors ?

En déchargeant le CPU des tâches de calcul du T&L, le CPU a maintenant plus de ressources pour se consacrer à la jouabilité des jeux, l'intelligence artificielle des personnages et l'animation des personnages.

Q11. Est-ce que DirectX® 7 est requis pour tirer parti du moteur T&L de la SILURO™ GF2 MX?

Non. Le T&L matériel peut être utilisé avec OpenGL® et DirectX® 7.

Q12. Est-ce qu'elle supporte la compression de textures?

Oui. La SILURO™ GF2 MX supporte les cinq formats de compression de textures de DX6.

Q13. Quel type de bump mapping est supporté par la SILURO™ GF2 MX?

La SILURO™ GF2 MX supporte les single-pass emboss et dot-product bump mapping. Avec son moteur T&L intégré, la SILURO™ GF2 MX permettra des effets bien plus réalistes sans sacrifier les performances.

Q14. Mon lecteur MPEG affiche une mauvaise qualité d'images, pourquoi?

Premièrement, vous devez vérifier que DirectX® 6 ou une version supérieure soit installé sur votre système pour que le lecteur MPEG puisse tirer parti de l'accélération matérielle (DirectDraw).

Deuxièmement, vous pouvez essayer de réduire la résolution de votre affichage, sa profondeur de couleurs ou le taux de rafraîchissement. Ceci peut permettre à votre lecteur MPEG de tirer parti de l'accélération matérielle.

Troisièmement, passer l'affichage en mode VGA ou TV et voyez quel est le mode qui offre la meilleure qualité.

Q15. Mes jeux et applications reportent "No 3d acceleration hardware found."

Normalement, les modes 3D ne fonctionnent seulement qu'en profondeur de couleurs 16-bits ou 32-bits. Changez la profondeur de couleurs à 16-bits (high color). Vérifiez aussi que les bibliothèques DirectX et OpenGL soient complètement installées ou réduire la résolution d'affichage.

Q16. DirectX ou des applications reportent "No AGP memory available".

Votre Windows® 95 n'est pas OSR2.1 ou une version supérieure ou votre version de DirectX version n'est pas 6.0 ou supérieure. Certains chipsets AGP ont besoin de pilotes spécifiques pour pouvoir fonctionner correctement. Vérifiez également dans le BIOS de votre carte mère la taille de l'AGP aperture size, la valeur doit être d'au moins 64MB.

Q17. Comment obtenir du 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 de l'envoyer à votre revendeur ou à notre support technique (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 des items marqués avec un astérisque "*" sur le Formulaire du support Technique sont requises.



Appendice C. Comment Obtenir du Support Technique

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

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

(En Europe) <http://www.abit.nl>

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 email pour obtenir du support technique, veuillez dans un premier voir avec votre distributeur ou votre revendeur si vous avez besoin de services. Ils vous ont vendu votre système et ils devraient savoir mieux que quiconque ce qui peut être fait. La façon dont ils vous servent peut être une bonne référence pour vos futurs achats.

Nous apprécions tous nos clients et désirons vous fournir le meilleur service possible. Vous fournir un service rapide et efficace est notre première priorité. Cependant, nous recevons énormément d'appels téléphoniques et une énorme quantité d'emails 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 email.

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, comprenez s'il vous plaît nos contraintes et **vérifiez toujours dans un premier temps avec votre revendeur.**

Pour rendre un service plus rapide, nous vous recommandons de suivre la procédure décrite plus bas avant de nous contacter. Avec votre aide, nous pourrions tenir notre engagement de vous fournir le meilleur service **au plus grand nombre des clients d'ABIT:**

- 1. Vérifiez 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 au carte mère. Le CD-ROM inclus avec votre carte mère contient le manuel ainsi que des pilotes. Si malgré tout vous ne l'avez pas, vous pouvez aller sur notre site WEB ou FTP pour le télécharger: <http://www.abit.com.tw/download/index.htm>
 - 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 des problèmes de compatibilité ou des bugs. **De plus, assurez-vous d'avoir les derniers pilotes de vos périphériques!**
 - 3. Vérifiez le ABIT Technical Terms Guide et les 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 sont de grande source d'informations et peuvent aider beaucoup de gens. Le NewsGroup Internet d'ABIT, 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
comp.sys.ibm.pc.hardware.chips
alt.comp.hardware.overclocking
alt.comp.hardware.homebuilt
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. Votre revendeur devrait être très familier avec votre configuration et devrait être capable de résoudre votre problème de manière plus efficace que nous le pourrions. Après tout, les revendeurs vous regardent comme un client important capable de potentiellement recommander leurs magasins à vos amis si le service est efficace. Ils ont intégré et vous ont vendu le système. Ils devraient être bien placés pour savoir quel est votre problème. 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 email au département du support technique. Premièrement, contactez l'équipe de support du bureau le plus proche géographiquement de vous. Ces derniers seront plus familiers avec les conditions locales et problèmes et une meilleure vision du paysage informatique. Du fait du nombre extrêmement important d'emails reçus quotidiennement et d'autres raisons, comme le temps nécessaire à la reproduction d'un problème, nous ne serons pas capables de répondre à tous les emails. Comprenez s'il vous plaît que nous vendons à travers des canaux de distributions et n'avons pas les ressources pour servir chaque utilisateur final. Cependant, nous ferons de notre mieux pour aider chacun d'entre vous. Veuillez vous rappeler également que pour la grande majorité de notre équipe de support technique, l'anglais est une seconde langue, vous aurez donc de plus grandes chances d'être compris si votre email est en anglais. 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:

En Amérique du nord et du sud, veuillez contacter:

ABIT Computer (USA) Corporation

46808 Lakeview Blvd.

Fremont, California 94538 U.S.A.

sales@abit-usa.com

technical@abit-usa.com

Tel: 1-510-623-0500

Fax: 1-510-623-1092

En Angleterre et en Irlande:

ABIT Computer Corporation Ltd.

Unit 3, 24-26 Boulton Road

Stevenage, Herts SG1 4QX, UK

abituksales@compuserve.com

abitektech@compuserve.com

Tel: 44-1438-228888

Fax: 44-1438-226333

En Allemagne et pays Benelux (Belgique, Pays-Bas, Luxembourg) :

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

Van Coehoornstraat 7,

5916 PH Venlo, The Netherlands

sales@abit.nl

technical@abit.nl

Tel: 31-77-3204428

Fax: 31-77-3204420

Tous les autres territoires non couverts plus haut, veuillez contacter:

Taiwan Head Office

Quand vous essayez de contacter notre maison mère, veuillez penser 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

sales@abit.com.tw

market@abit.com.tw

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 peut 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.

Merci, ABIT Computer Corporation

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