

ASUS® ASUS Série V3000

Carte graphiques AGP & PCI

Manuel d'utilisation Matériel & Pilotes Vidéo

AGP-V3000
AGP-V3000/TV
3DP-V3000/TV
AGP-V3000ZXTV
AGP-V3000ZX

NOTE POUR LES UTILISATEURS

Aucune partie de ce manuel, y compris les produits et programmes décrits à l'intérieur, ne peut-être reproduite, transmise, transcrite, archivée dans quelque matériel de restitution ou traduite en quelque langue que ce soit et quel qu'en soit le format et le moyen, exception faite de la documentation conservée par l'acheteur comme sauvegarde, sans la permission expresse et écrite de ASUSTeK COMPUTER INC. ("ASUS").

ASUS FOURNIT CE MANUEL «TEL QUE» SANS GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPLICITE OU TACITE, INCLUANT MAIS N'ETANT PAS LIMITE A LA GARANTIE OU AUX CONDITIONS DE VENTE OU DE CONFORMITE CONCERNANT UN EMPLOI PARTICULIER. EN AUCUN CAS ASUS, SES DIRIGEANTS, CADRES, EMPLOYES OU AGENTS NE POURRONT ETRE TENUS RESPONSABLES POUR DES DOMMAGES PARTICULIERS, INCIDENTS, OU INDIRECTS (Y COMPRIS LES PERTES DE PROFIT, PERTES COMMERCIALES, D'USAGE OU DE DONNEES, INTERRUPTIONS D'ACTIVITE ET AUTRES DOMMAGES DE CE GENRE), ET CE, MEME SI ASUS A ETE INFORME DE LA POSSIBILITE DE TELS DOMMAGES CAUSES PAR UN DEFAUT OU UNE ERREUR DANS CE MANUEL OU LE PRODUIT PRESENTE.

La garantie et le service après vente ne seront pas assurés si : (1) le produit est réparé, modifié ou altéré, à moins que ces réparations, modifications ou altérations aient été autorisées par écrit par ASUS; ou (2) si le numéro de série du produit est effacé ou manquant.

Les noms des produits et des compagnies qui sont cités dans ce manuel peuvent être ou non des marques déposées ou faire l'objet de copyrights par leur propriétaires respectifs, ils ne sont utilisés qu'à des fins d'identification ou pour des explications, dans l'intérêt de leurs propriétaires et sans intention de fraude.

Products and corporate names appearing in this manual may or may not be registered trademarks or copyrights of their respective companies, and are used only for identification or explanation and to the owners' benefit, without intent to infringe.

- Intel, LANDesk, et Pentium sont des marques déposées de Intel Corporation.
- Windows et MS-DOS sont des marques déposées de Microsoft Corporation.
- Adobe et Acrobat sont des marques déposées de AdobeSystems Incorporated.

Le nom du produit et son numéro de révision sont imprimés sur le produit même. Les révisions du manuel sont réalisées pour chaque étude du produit et sont représentées par le chiffre avant et après le point du numéro de révision du manuel. Les mises à jour du manuel sont représentées par le troisième chiffre du numéro de révision du manuel.

Pour les manuels précédents ou mis à jour, BIOS, pilotes, ou informations sur les nouveaux produits, contactez ASUS à <http://www.asus.com.tw> ou par tout moyen mentionné à la page suivante.

LES SPECIFICATIONS ET INFORMATIONS CONTENUES DANS CE MANUEL SONT DONNEES A SEUL TITRE D'INFORMATION, ET SONT SUJETTES A MODIFICATION SANS PREAVIS, ELLES NE CONSTITUENT PAS UN ENGAGEMENT DE LA PART DE ASUS. ASUS N'EST NULLEMENT RESPONSABLE DES EVENTUELLES ERREURS OU INEXACTITUDES QUI PEUVENT FIGURER DANS CE MANUEL, Y COMPRIS LES PRODUITS ET PROGRAMMES DECRITS A L'INTERIEUR.

Copyright © 1998 ASUSTeK COMPUTER INC. All Rights Reserved.

PNom de produit:	V3000 Series
Révision du manuel:	2.00 F247
Date de sortie:	Juillet 1998

CONTACTER ASUS

ASUSTeK COMPUTER INC.

Marketing

Adresse: 150 Li-Te Road, Peitou, Taiwan 112
Téléphone: +886-2-2894-3447
Fax: +886-2-2894-3449
E-mail: info@asus.com.tw

Support Technique

Fax: +886-2-2895-9254
BBS: +886-2-2896-4667
E-mail: tsd@asus.com.tw
WWW: www.asus.com.tw
FTP: ftp.asus.com.tw/pub/ASUS

ASUS COMPUTER INTERNATIONAL

Marketing

Adresse: 6737 Mowry Avenue, Mowry Business Center, Building
2, Newark, CA 94560, USA
Fax: +1-510-608-4555
E-mail: info-usa@asus.com.tw

Support Technique

Fax: +1-510-608-4555
BBS: +1-510-739-3774
E-mail: tsd-usa@asus.com.tw
WWW: www.asus.com.tw
FTP: ftp.asus.com.tw/pub/ASUS

ASUS COMPUTER GmbH

Marketing

Adresse: Harkort Str. 25, 40880 Ratingen, BRD, Germany
Téléphone: 49-2102-445011
Fax: 49-2102-442066
E-mail: info-ger@asus.com.tw

Support Technique

Hotline: 49-2102-499712
BBS: 49-2102-448690
E-mail: tsd-ger@asus.com.tw
WWW: www.asuscom.de
FTP: ftp.asuscom.de/pub/ASUSCOM

SOMMAIRE

I. Introduction	7
Bénéfices principaux	7
Caractéristiques	7
II. Installation du Matériel	8
Schéma de l'ASUS AGP-V3000/TV	8
Schéma de l'ASUS AGP-V3000/TV (Bus AGP)	9
Schéma de l'ASUS 3DP-V3000/TV (Bus PCI)	10
Schéma de l'ASUS AGP-V3000ZX (Bus AGP)	11
Schéma de l'ASUS AGP-V3000ZXTV (Bus AGP)	12
Procédures d'Installation	13
Nouveaux Systèmes	13
Systèmes avec Carte VGA existante	13
III. Windows 95/98	14
Exigences Concernant le Système d'Exploitation	14
Windows 95	14
Windows 98	14
Installation des pilotes d'une série V3000 (cartes ASUS V3000 existantes)	15
Installation des pilotes d'une série V3000 (remplaçant une autre carte VGA)	19
Propriétés d'affichage (utilitaires du bureau)	21
Menu avancé (Advanced)	21
Menu correction des couleurs (Color Correction)	22
Menu Information	22
Menu Sortie TV (TV Out) (seulement AGP-V3000ZXTV)	23
Menu Configuration (Settings)	23
Menu Raccourci Clavier (Hotkey)	24
Menu Moniteur (Monitor)	24
Menu Taux de Rafraîchissement (Refresh Rate)	25
Installation de DirectX5	25
Installation de VGARTD (AGP seulement)	27
Installation du Lecteur Vidéo	29

SOMMAIRE

Installation de ASUS LIVE3000 (uniquement pour les modèles vidéo)	31
Utilisation de ASUS LIVE3000 (uniquement pour les modèles vidéo)	31
Montrer/Cacher les options de la source vidéo	32
Pilote de capture vidéo	32
Retrait du pilote d'affichage	33
En utilisant le Panneau de Configuration de Windows 95/98	33
IV. Microsoft Windows NT 4.0	35
Windows NT 4.0	35
Procédure d'installation	35
V. Informations d’Affichage	36
Connecteurs VIP	38
Spécifications mécanique du module VIP	38
VI. Informations sur le Matériel	38
Description	40
Action Recommandée	40

CONFORMITE FCC & DOC

Avertissement de la FCC (Federal Communications Commission)

Ce matériel est conforme à la Section 15 des règles de la FCC. Il doit être utilisé dans les conditions suivantes:

- Ce matériel peut engendrer des interférences nuisibles et
- Ce matériel doit accepter toutes les interférences reçues, ainsi que les interférences pouvant avoir des effets indésirables.

Après une série de contrôles, cet équipement a été jugé conforme aux limitations fixées pour un appareil digital de classe B, conformément à la section 15 du Règlement de la FCC. Ces limitations ont pour objectif d'assurer une protection adéquate contre les interférences nuisibles dans les installations domestiques. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie de fréquence radio et peut, si son installation ne correspond pas aux instructions données, occasionner d'importantes interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, il n'est pas certain que ces interférences n'apparaissent pas dans une installation particulière. Si cet équipement engendre effectivement de telles interférences lors de la réception d'émissions radiophoniques ou télévisées, ce qui peut être confirmé en éteignant puis en rallumant l'appareil, l'utilisateur peut corriger ces interférences au moyen de l'une ou de plusieurs des mesures suivantes:

- Réorienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Eloigner l'équipement du récepteur.
- Brancher l'équipement dans une prise différente de celle du récepteur.
- Consulter le fournisseur ou un technicien agréé en radio/télévision.

AVERTISSEMENT! Les connexions entre le moniteur et les cartes graphiques doivent être effectuées uniquement à l'aide de câbles blindés, ceci afin de rester conforme aux règlements de la FCC. Tout changement ou toute modification faite à cet équipement non explicitement approuvé par les parties responsables en matière de conformité priverait l'utilisateur du droit de se servir de ce matériel.

Avertissement du Département Canadien des Communications

Cet appareil digital respecte les limites de Classe B concernant l'émission d'interférences radio à partir d'appareils numériques établies dans les Règles sur les Interférences Radio du Département Canadien des Communications.

I. Introduction

Merci d'avoir choisi l'Accélérateur Graphique et Vidéo ASUS V3000. Comportant le ST/nVidia RIVA 128™/128ZX™ intégré, l'ASUS V3000 vous offre des accélérations rapides pour les graphiques 2D et 3D et une lecture vidéo redimensionnable de grande qualité, qui supporte intégralement les jeux 3D et les Applications Multimédia.

Bénéfices principaux

- Supporte les programmes de conception graphique professionnels, les jeux, les logiciels éducatifs et professionnels
- Des taux de rafraîchissement élevés et l'absence de scintillement diminuent la fatigue visuelle
- Rendu 3D puissant
- Images précises et réalistes
- Vidéo d'une qualité cinéma frappante

Caractéristiques

- Accélérateur 3D multimédia ST/nVidia RIVA 128™/128ZX™ 128 bits intégré
- Installation Conviviale pour Windows 95 et Windows 98
- Accélération pour les APIs Windows 95/98, comprenant Direct3D, DirectDraw (+VPE) et OpenGL-ICD
- Accélération pour les APIs Windows NT, comprenant Direct3D, DirectDraw et OpenGL-ICD
- Unités de Traitement de la Géométrie de matrice massive de virgules flottantes
- Accélération 128 bits, 2D, GUI et DirectDraw
- Pilote de capture vidéo Video for Windows pour Windows 95/98 inclus
- Accélération vidéo (y compris accélération pour MPEG-I, MPEG-II et Indeo)
- Réduction et agrandissement de la vidéo selon X et Y
- Excellentes performances à hautes résolutions et grandes profondeurs de couleur
- Conforme à la norme VESA VBE 3.0

AGP-V3000, AGP-V3000/TV et 3DP-V3000

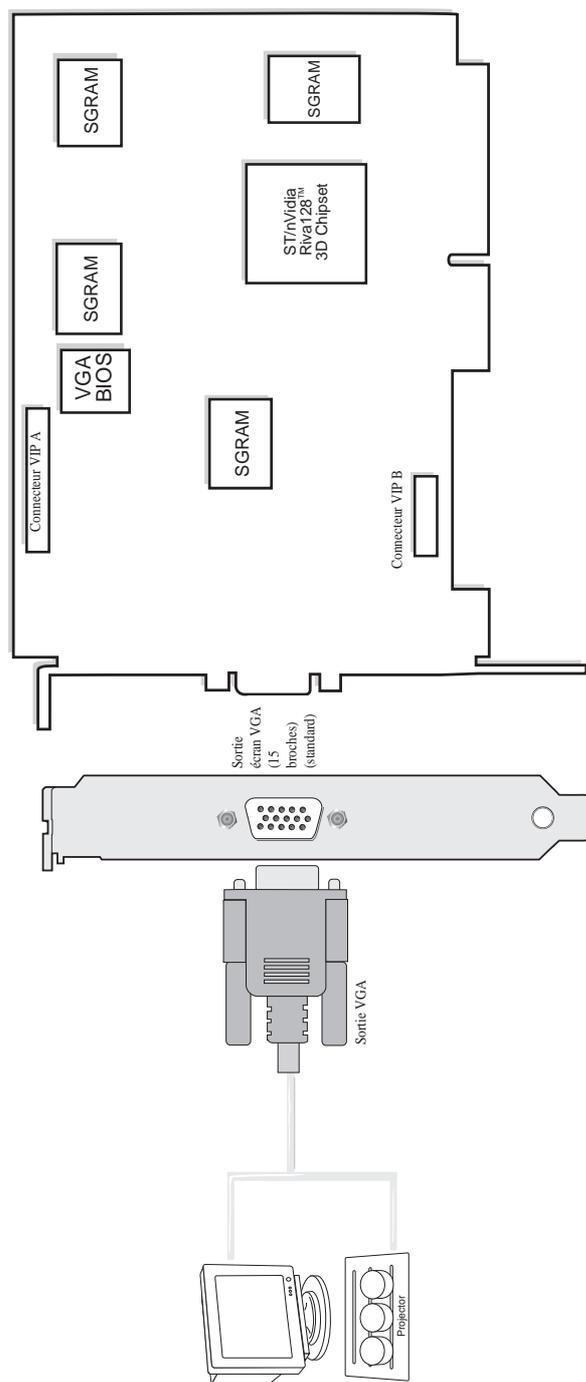
- Mémoire d'affichage (frame buffer) de 4 Mo de 128-bit 100MHz SGRAM
- Palette DAC 230MHz
- Interface bus AGP 1.0 ou PCI 2.1
- AGP 1X

AGP-V3000ZX et AGP-V3000ZXTV

- Mémoire d'affichage (frame buffer) de 8 Mo de 64-bit 100MHz SDRAM (AGP-V3000ZX)
- Mémoire d'affichage (frame buffer) de 8 Mo de 128-bit 100MHz SGRAM (AGP-V3000ZXTV)
- Palette DAC 250MHz
- Interface bus AGP 1.0
- AGP 2X

IMPORTANT! Les équipements externes et les cartes vidéo ASUS existent tous deux en versions NTSC et PAL. Vous devez vous assurer que tous vos équipements et la carte vidéo ASUS sont au même standard sans quoi vous ne pourrez pas vous servir des capacités vidéo.

Schéma de l'ASUS AGP-V3000 (Bus AGP)



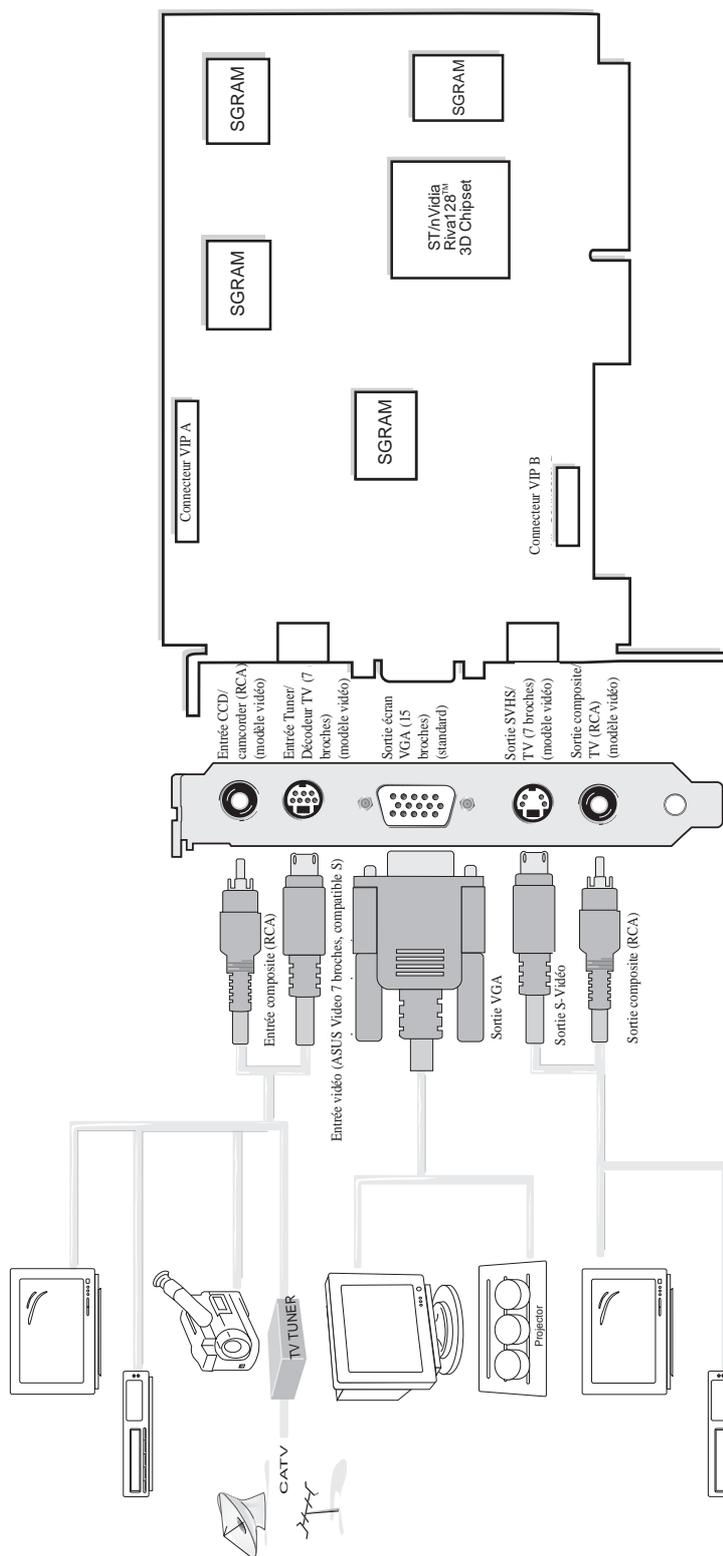
Liste de Vérification

- ASUS AGP-V3000
- Le présent manuel d'utilisation
- Manuel (au format Adobe® Acrobat® PDF)
- CD des pilotes et utilitaires pour l'ASUS série V3000

Note: l'AGP-V3000 n'a pas de connecteurs d'entrée vidéo ou de sortie TV. Les utilitaires vidéo et TV correspondant ne seront pas inclus.

II. Installation du Matériel

Schéma de l'ASUS AGP-V3000/TV (Bus AGP)



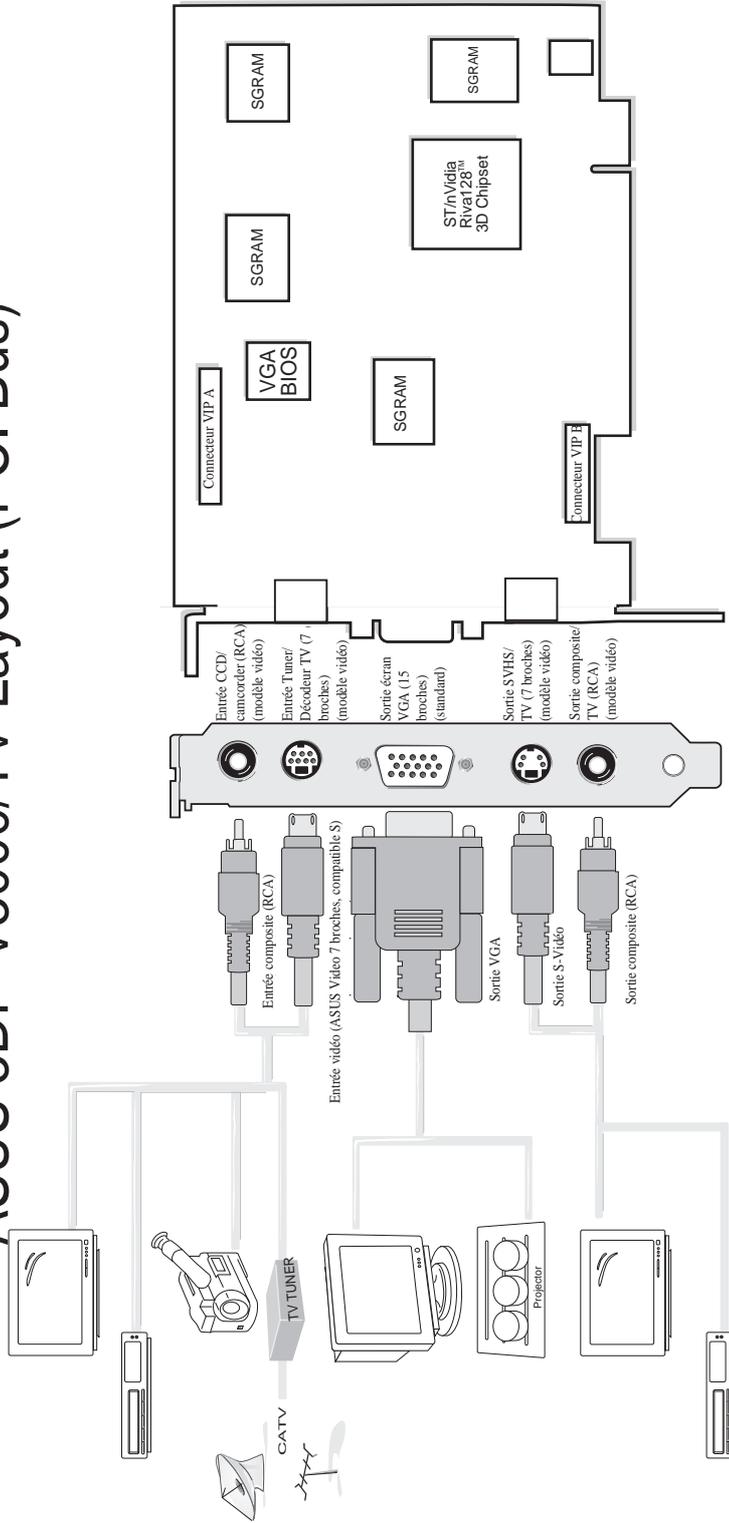
Liste de Vérification

- ASUS AGP-V3000/TV (PAL ou NTSC)
- Câbles d'entrée vidéo et de sortie TV
- Le présent manuel d'utilisation
- Manuel (au format Adobe® Acrobat® PDF)
- CD des pilotes et utilitaires pour l'ASUS série V3000

Notes:

- Utiliser le même standard pour tous les équipements
- Les équipements compatibles VGA et les équipements de lectures/enregistrement vidéo ne peuvent pas être connectés simultanément sur cette carte.
-  and  Le câble et l'antenne hertzienne ne peuvent pas être connectés simultanément.

ASUS 3DP-V3000/TV Layout (PCI Bus)



Liste de Vérification

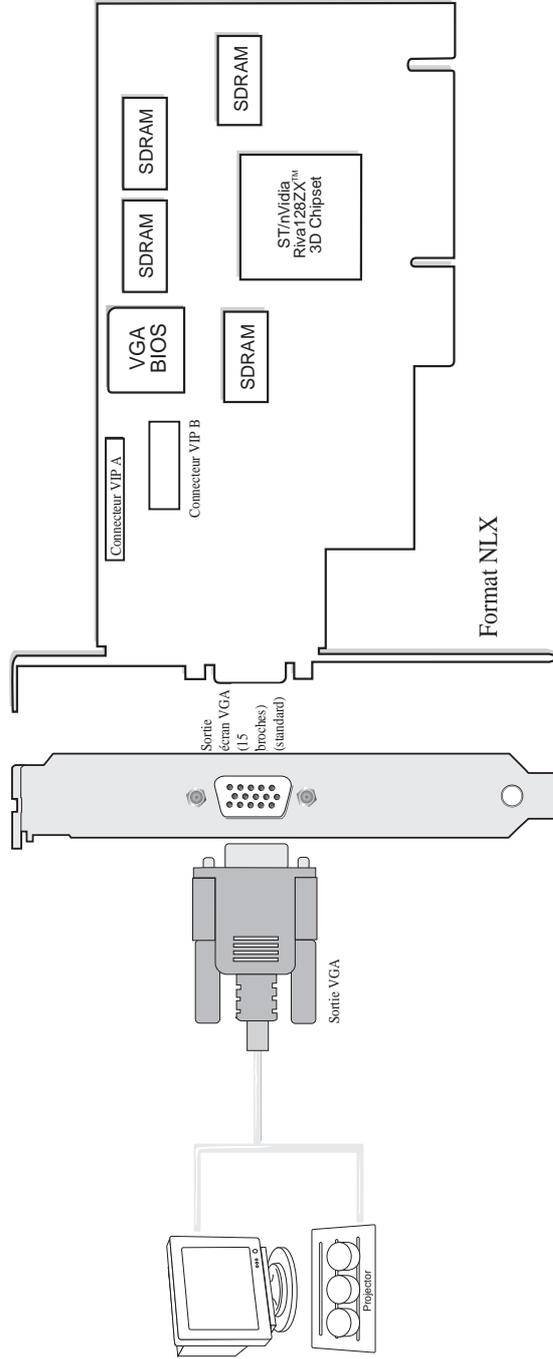
- ASUS 3DP-V3000/TV (PAL ou NTSC)
- Câbles d'entrée vidéo et de sortie TV
- Le présent manuel d'utilisation
- Manuel (au format Adobe® Acrobat® PDF)
- CD des pilotes et utilitaires pour l'ASUS série V3000

Notes:

- Utiliser le même standard pour tous les équipements
- Les équipements compatibles VGA et les équipements de lectures/enregistrement vidéo ne peuvent pas être connectés simultanément sur cette carte.
-  and  Le câble et l'antenne hertzienne ne peuvent pas être connectés simultanément.

II. Installation du Matériel

ASUS AGP-V3000ZX Layout (AGP Bus)



Liste de Vérification

- ASUS AGP-V3000
- Le présent manuel d'utilisation
- Manuel (au format Adobe® Acrobat® PDF)
- CD des pilotes et utilitaires pour l'ASUS série V3000

Note: L'AGP-V3000ZX n'a pas de connecteurs d'entrée vidéo ou de sortie TV. Les utilitaires vidéo et TV correspondant ne seront pas inclus.

II. Installation du Matériel

Note : Les cartes graphiques ASUS AGP-V3000, AGP-V3000/TV, AGP-V3000ZX et AGP-V3000ZXTV ne peuvent être installées que sur des cartes mères disposant d'un connecteur AGP. L'ASUS 3DP-V3000/TV peut être installée sur des cartes mères PCI classiques.

PRECAUTIONS! Les cartes et composants des ordinateurs ont des circuits intégrés (IC) très fragiles. Pour les protéger contre les dommages liés à l'électricité statique, vous devez prendre les précautions suivantes:

1. Assurez-vous d'avoir débranché l'alimentation au moment de l'ajout ou du retrait d'une carte d'extension ou d'un autre élément du système. Le fait de ne pas suivre cette recommandation peut endommager la carte mère et la carte d'extension.
2. Gardez tous les composants dans leur sac antistatique avant de les installer.
3. Reliez vous à la terre avant de manipuler les composants informatiques. Vous pouvez, avec vos deux mains, toucher un objet relié à la terre ou un objet métallique, tel que le boîtier d'alimentation. Tenez les composants par les bords sans toucher les puces, câbles, ou circuits.
4. Placez les composants sur un support antistatique ou relié à la terre ou sur le sac contenant le composant à chaque fois que les composants sont séparés du système.

Procédures d'installation

Nouveaux Systèmes

1. Débranchez tous les câbles électriques de votre ordinateur.
2. Retirez le couvercle de votre système.
3. Localisez le bus d'extension AGP. Veillez à ce que ce connecteur ne soit pas obstrué.
4. Retirez le panneau du connecteur correspondant sur le boîtier de l'ordinateur.
5. Reliez vous à la terre (voir **PRECAUTIONS**).
6. Prenez la carte (encore dans son emballage) en pinçant le bord d'une main et en retirant l'emballage de plastique de l'autre.
7. Mettez la carte directement sur le connecteur AGP et commencez par insérer un bord de la carte dans le connecteur. Pressez fermement mais délicatement le connecteur de la carte au fond de la fente. Assurez vous que les connecteurs métalliques sur le fond sont bien positionnés au fond de la fente.
8. Accrochez les supports de la carte au boîtier de l'ordinateur en utilisant la vis du couvercle du connecteur que vous avez auparavant mise de côté.
9. Remplacez le capot du système.
10. Branchez le connecteur VGA 15 broches de votre moniteur analogique à la carte et serrez les vis (s'il y en a).
11. Branchez les autres câbles et matériels si nécessaire. Vous êtes maintenant prêt à installer les logiciels pilotes et utilitaires.

Systèmes avec Carte VGA existante

1. Installez les pilotes d'affichage de l'ASUS Série V3000 avec votre carte VGA actuelle.
2. Eteignez l'ordinateur et débranchez tous les câbles.
3. Remplacez la carte VGA existante par la carte graphique ASUS Série V3000.
4. Redémarrez votre ordinateur ; la carte graphique ASUS Série V3000 devrait être détectée automatiquement et les pilotes mis à jour automatiquement.

III. Windows 95/98

Exigences concernant le système d'exploitation

IMPORTANT! Cette carte nécessite sa propre IRQ pour fonctionner normalement. Si vous avez des difficultés au moment de l'installation, vérifiez les paramètres du BIOS ou les cavaliers de votre carte mère pour vous assurer que "VGA IRQ" a été activé.

Windows 95

Pour profiter de toutes les possibilités du bus AGP, vous devez utiliser Win95 OSR 2.0, installer la mise à jour USB et installer le pilote VGARTD correspondant au chipset présent sur votre carte mère (voir **III. Windows 95/98, Installer VGARTD**).

Note: Ceci n'est pas nécessaire pour la 3DP-V3000/TV.

Pour installer Win95 OSR2.0 avec USB, vous devez avoir préalablement installé OSR2.0. Sinon, installez d'abord OSR2.0 puis utilisez la mise à jour USB (vous devez utiliser la même langue pour la mise à jour que pour votre Windows) pour mettre à jour en OSR2.1. Dans le Disque 1 MSDN d'avril 1997 «Windows 95, SDK et Tools», OSR2.0 se trouve dans «\OSR2» alors que la mise à jour USB se trouve dans «\OSR2\USBSUPP». Pour connaître la version de système d'exploitation installée, regardez dans la base de registre :

```
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current  
Version\Version  
HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\Current  
Version\Version Number
```

OSR2.0 avec USB a pour version "Windows 95" et pour numéro de version "4.03.1212" ou "4.03.1214".

Windows 98

Seul Windows98 **Beta3** ou plus supporte complètement Direct3D et les fonctions AGP. Si vous n'utilisez pas Beta3 ou plus, vous devez mettre à jour votre Windows avant d'installer le pilote d'affichage AGP.

Note : Windows 98 comprend VGARTD pour les puces majeures mais il est recommandé d'installer VGARTD à partir du CD d'installation de la Série V3000 afin d'être sûr d'avoir la version la plus récente de VGARTD.

Note : Ce manuel suppose que votre lecteur de CD-ROM est le lecteur **D:** et que MS Windows est dans "**C:\Windows**". Remplacez-les par l'emplacement utilisé, si nécessaire

III. Windows 95/98

Installation des pilotes d'une série V3000 (carte ASUS V3000 existante)

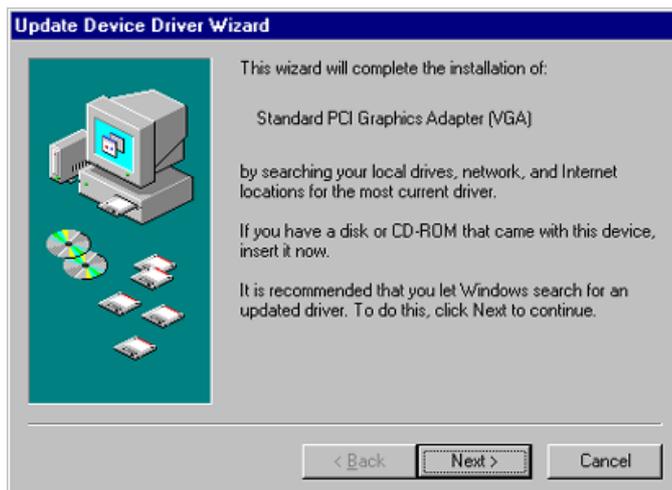
Suivez les étapes suivantes si vous utilisez une carte graphique de la série V3000 avec bus AGP ou si vous voulez l'installer avec Windows 98

Note : «Nouveau périphérique détecté» fait référence à l'invite pour les pilotes au moment de l'installation de Windows 95/98 avec la carte VGA ASUS série V3000 déjà installée. Ce manuel suppose que votre lecteur de CD-ROM est le lecteur **D:** et que Windows 95/98 est dans «**C:\windows**». Remplacez les par l'emplacement utilisé, si nécessaire.

1. Au moment de l'installation de Windows 95, une fenêtre **Nouveau périphérique détecté** apparaît:



Sélectionnez **Ne pas installer de pilote** et passez à l'étape 3.
Au moment de l'installation de Windows 95 OSR2.0, la fenêtre de l'Assistant de mise à jour des pilotes apparaît:



Cet assistant terminera l'installation de l'adaptateur graphique PCI standard (VGA). Cliquez sur **Suivant** pour laisser Windows chercher un pilote plus récent.

ATTENTION! Ne cliquez que sur **Suivant**. Le système se bloquera si vous cliquez sur **Annuler**!

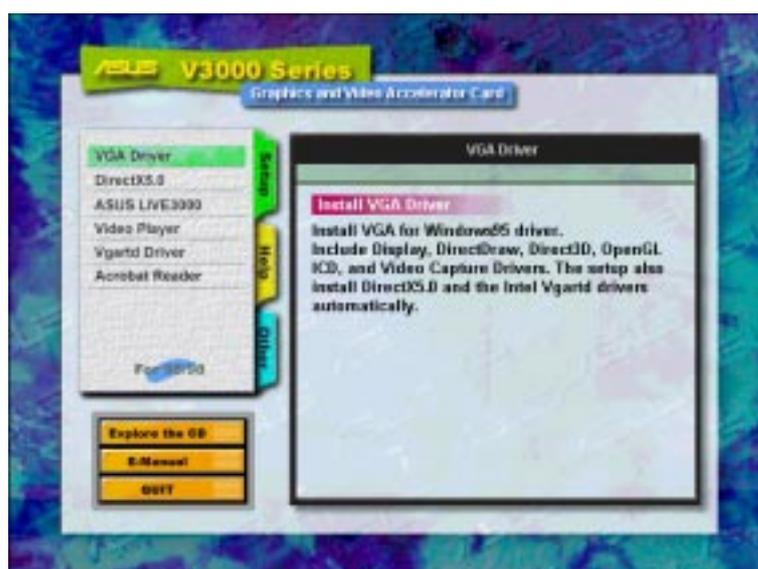
III. Windows 95/98

2. Cliquez sur **T**erminer pour installer le pilote VGA. Il vous sera ensuite demandé d'insérer votre CD Windows 95/98 afin de terminer l'installation du pilote VGA.



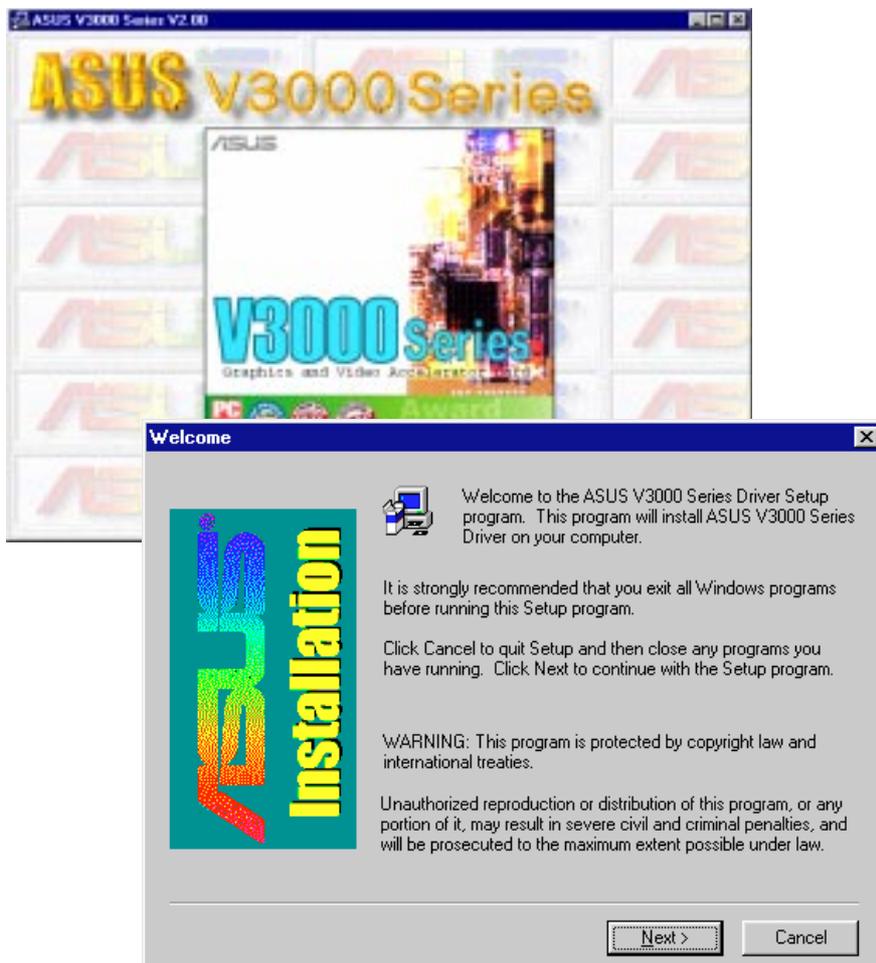
Si vous n'avez pas votre CD sous la main, changez le chemin de l'installation vers le **répertoire \Windows\System**. Windows vous invite alors à redémarrer Windows. Choisissez **Non**.

3. Insérez votre CD ou double cliquez sur l'icône du lecteur de CD dans Poste de Travail pour amener l'écran d'Exécution Automatique ou lancez **Setup.exe** dans le répertoire racine du CD.
4. Dans le panneau de configuration (**Setup**), cliquez sur **VGA Driver** et suivez la procédure d'installation.

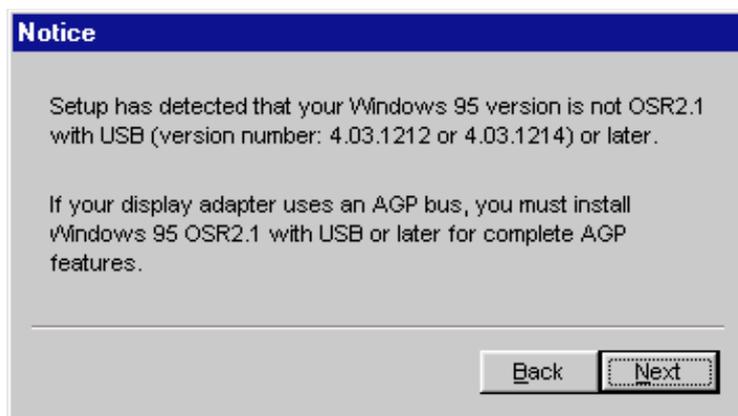


III. Windows 95/98

5. Quand l'écran de bienvenue (**Welcome**) apparaît, cliquez sur **Suivant** pour installer les pilotes d'affichage de la série V3000 sur votre ordinateur.

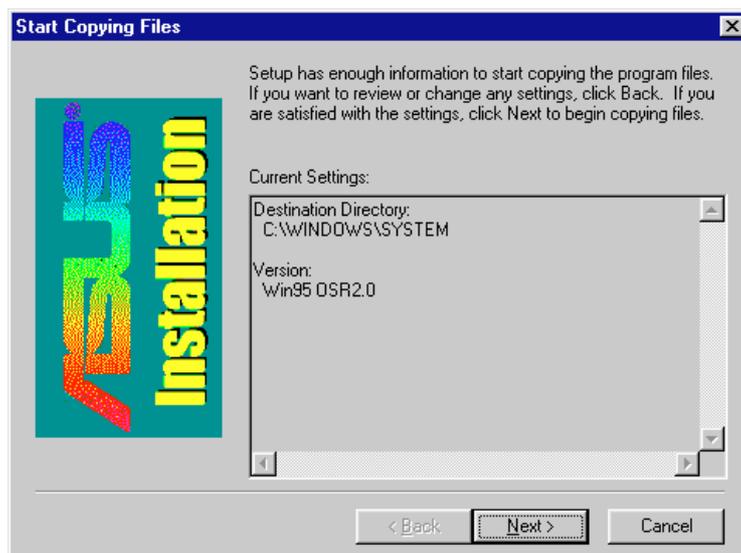


Le programme d'installation va détecter si vous utilisez OSR 2.0 avec USB (OSR 2.1). Si tel n'est pas le cas, un message apparaîtra vous proposant de quitter le programme d'installation (cliquez **Oui**) ou de continuer (cliquez **Non**).

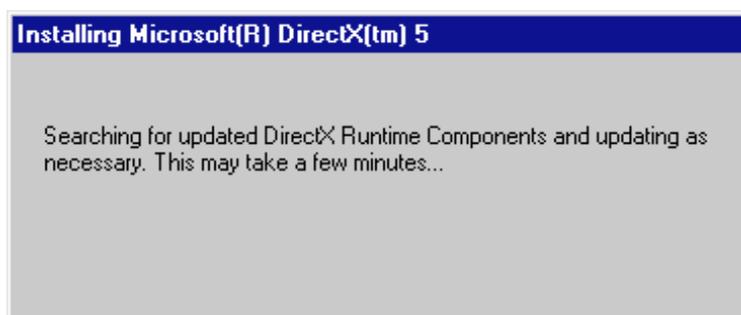


III. Windows 95/98

6. Quand l'écran **Check Setup Information** apparaît, cliquez sur **Suivant** > pour commencer le transfert des fichiers.



La boîte de dialogue **Installation de Microsoft DirectX 5** apparaîtra automatiquement parce que les pilotes d'affichage nécessitent DirectX 5 pour avoir accès aux fonctions 3D avancées.



Cette boîte de dialogue indique que le **Programme d'Installation** est en train de chercher les Composants Runtime DirectX et de les mettre à jour comme nécessaire.

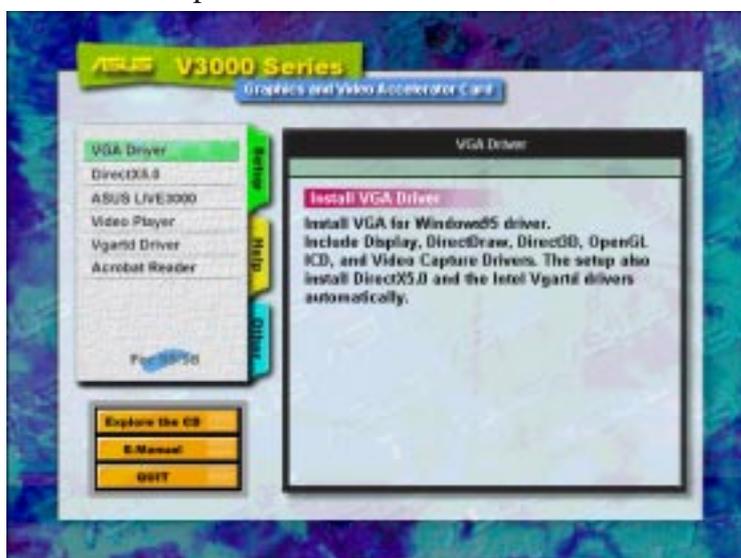
III. Windows 95/98

Installation des pilotes d'une série V3000 (remplaçant une autre carte VGA)

Si vous souhaitez remplacer une carte VGA existante avec une carte graphique ASUS Série V3000, vous devez d'abord remplacer vos pilotes d'affichage existant (cf. **II Procédures d'Installation "Systèmes avec Carte VGA existante"**).

Note : La procédure suivante ne fonctionne que pour Windows 95. Pour les utilisateurs de Windows 98, suivez les procédures décrites dans «Installation des pilotes de la série V3000 (carte ASUS V3000 existante)».

1. Insérez votre CD ou double cliquez sur l'icône du lecteur de CD dans Poste de Travail pour amener l'écran d'Exécution Automatique ou lancez **Setup.exe** dans le répertoire racine du CD.



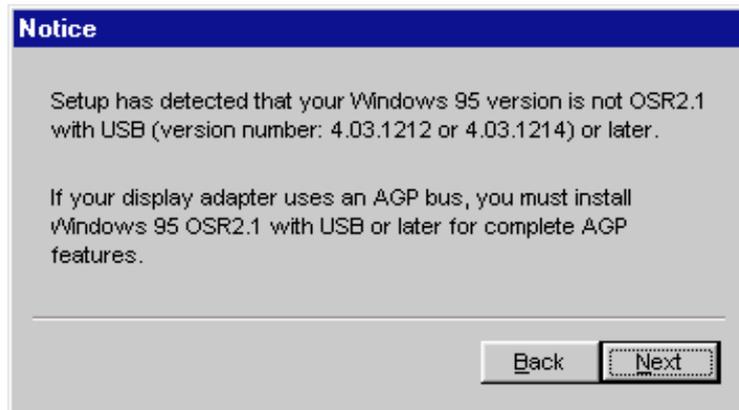
2. Dans le panneau de configuration (**Setup**), cliquez sur **VGA Driver** et l'écran de bienvenue (**Welcome**) apparaît.



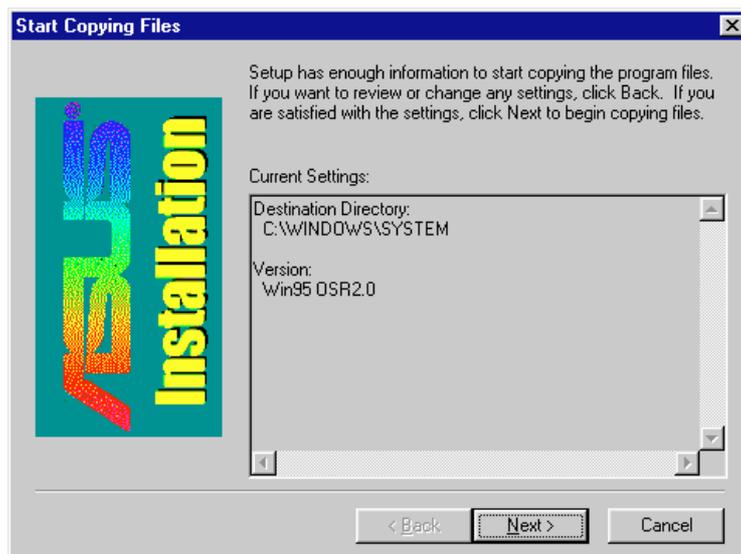
3. Cliquez sur **Suivant >** pour installer les pilotes d'affichage de la série V3000 sur votre ordinateur.

III. Windows 95/98

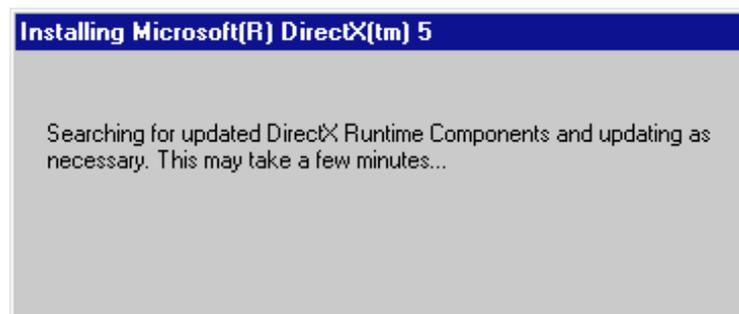
4. Le programme d'installation va détecter si vous utilisez OSR 2.0 avec USB (OSR 2.1). Si tel n'est pas le cas, un message apparaîtra vous proposant de quitter le programme d'installation (cliquez **Oui**) ou de continuer (cliquez **Non**).



La boîte de dialogue **Installation de Microsoft DirectX 5** apparaîtra automatiquement parce que les pilotes d'affichage nécessitent DirectX 5 pour avoir accès aux fonctions 3D avancées. Cliquez sur **Suivant >** pour commencer le transfert des fichiers.



5. Le **Programme d'Installation** est en train de chercher les Composants Runtime DirectX et de les mettre à jour comme nécessaire.



6. Une fois que tous les pilotes sont installés, éteignez votre ordinateur et remplacez votre carte VGA avec la carte ASUS Série V3000. Redémarrez votre ordinateur et les pilotes devraient être installés automatiquement.

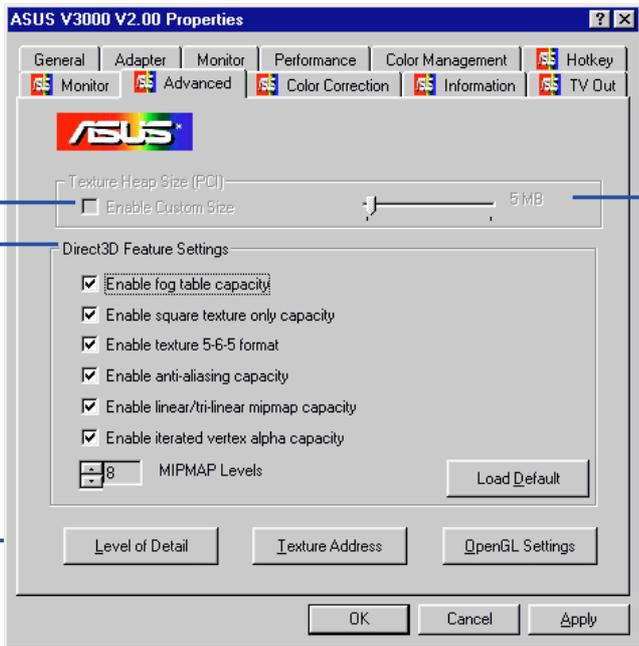
III. Windows 95/98

Propriétés d'affichage (utilitaires du bureau)

Pour exécuter les Utilitaires du Bureau, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le bureau de Windows 95/98, et choisissez **Propriétés** dans la liste.

Menu avancé (Advanced)

Ce menu fournit quelques réglages avancés pour Direct3D. Vous pouvez régler «Texture Heap» (disponible seulement sur la 3DP-V3000TV) à sa valeur maximale pour les applications gourmandes en textures ou les jeux.



Permet la personnalisation de la taille du tampon de textures

Active/Désactive chaque composant Direct3D

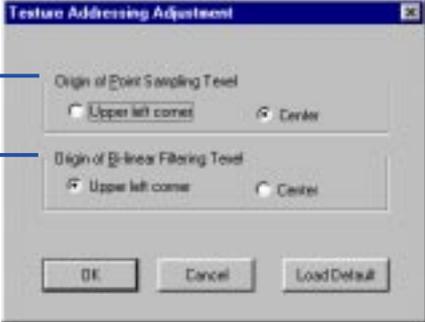
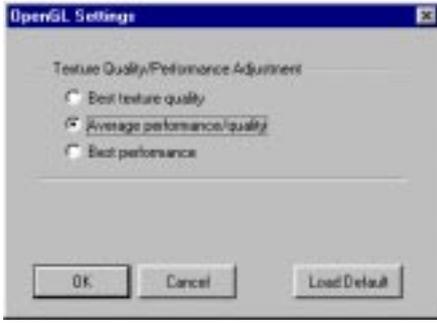
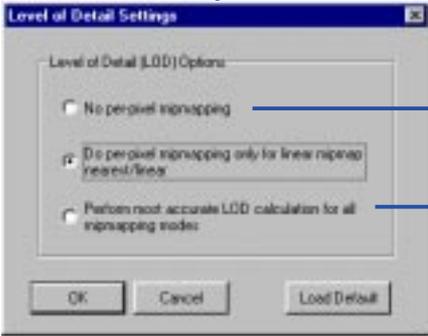
Ajuste la taille du tampon de textures dans la mémoire système. Cette fonction est désactivée pour les cartes AGP

Plus Rapide (Fastest) : Utilise un mipmapping polygonal

Meilleure Qualité (Best Quality) : utilise les calculs de mipmapping les plus précis

Sélection de l'origine pour les texels non-filtrants

Sélection de l'origine pour les texels de filtrage bilinéaire

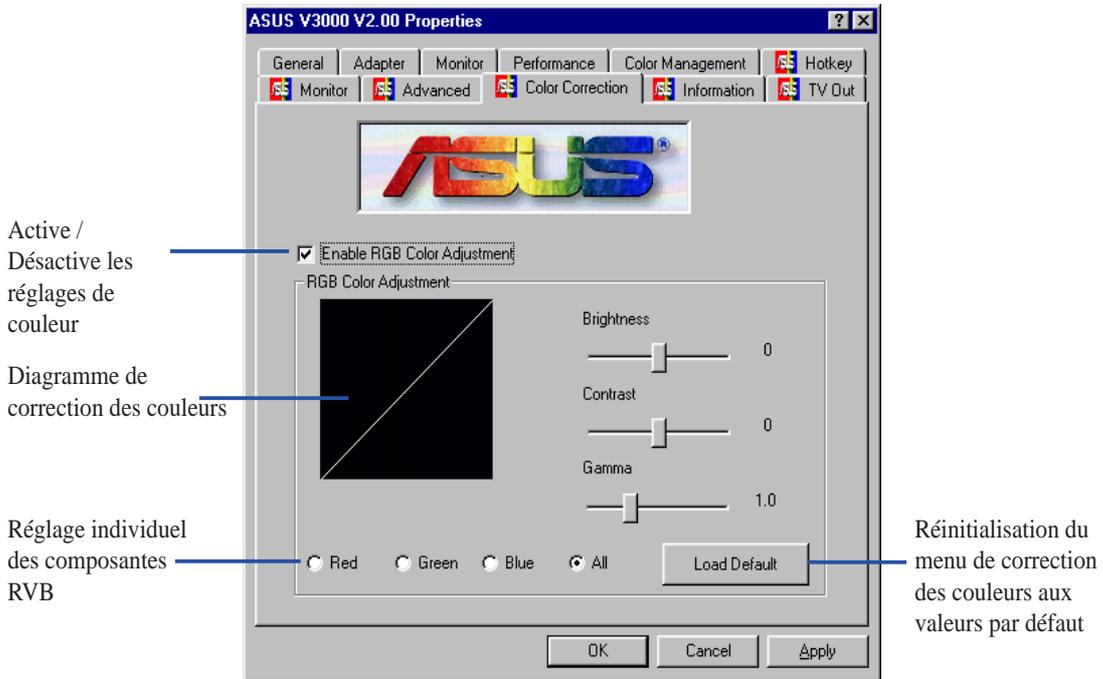


Note: Les captures d'écran sont montrées à titre d'exemple uniquement et il se peut qu'elles ne soient pas une représentation fidèle de l'écran de votre système.

III. Windows 95/98

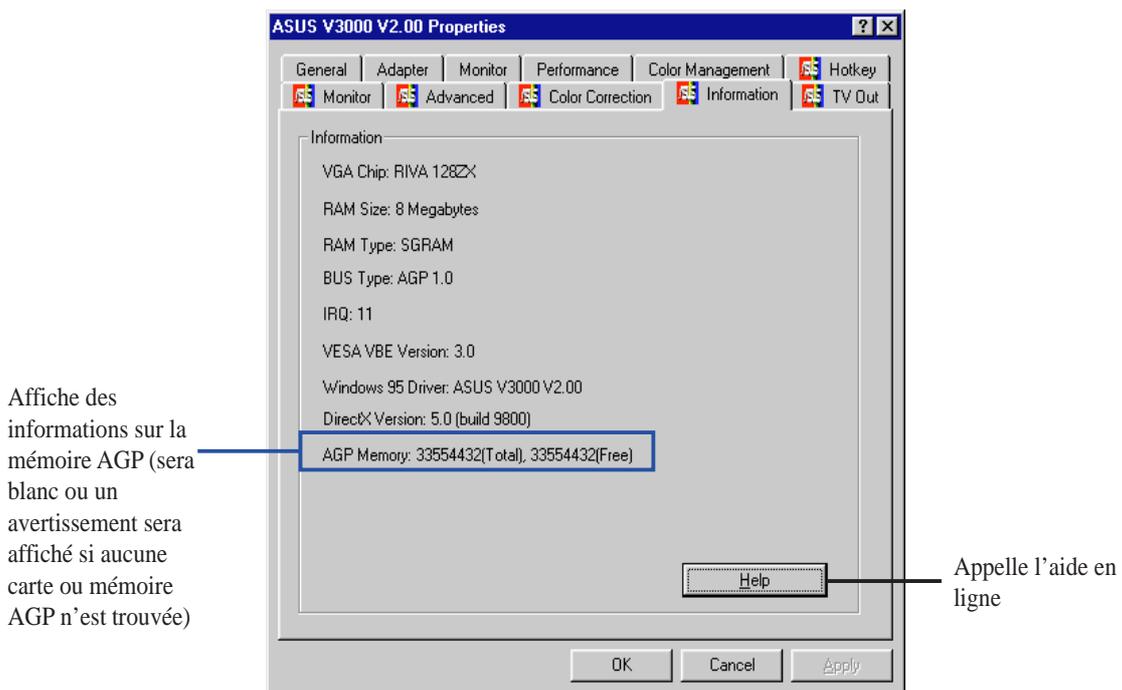
Menu correction des couleurs (Color Correction)

Vous pouvez ajuster la luminosité, le contraste et le coefficient gamma de la sortie écran depuis le Menu de correction des couleurs. Cette fonction est disponible pour des profondeurs de couleur 16 bits et 32 bits.



Menu Information

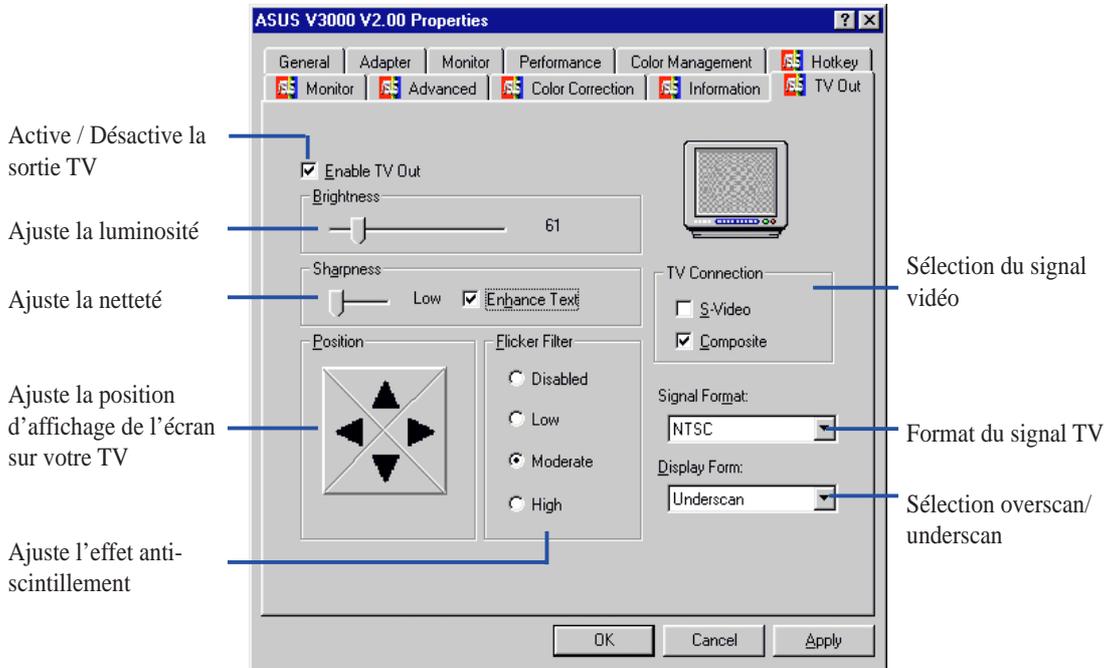
Vous pouvez lister toutes les informations sur la carte VGA et la configuration vidéo à partir du Menu Information.



III. Windows 95/98

Menu Sortie TV (TV Out) (seulement AGP-V3000ZXTV)

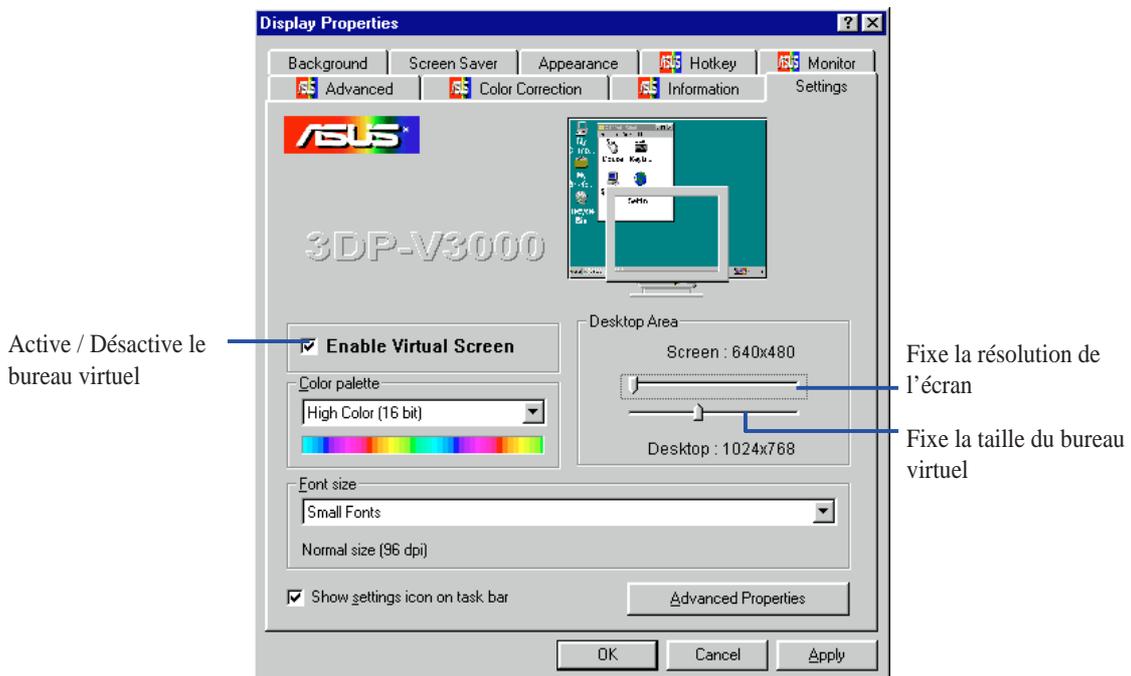
L'onglet Sortie TV (TV Out) apparaîtra si votre carte possède un connecteur S-Vidéo et/ou un connecteur composite, si une télévision est reliée à un de ces connecteurs (S-Vidéo offre une meilleure qualité) et allumée et si vous êtes dans l'un de ces modes : 640 480@60Hz ou 800 600@60Hz pour NTSC, 640 480@50Hz ou 800 600@50Hz pour PAL.



Note: Si la sortie TV est activée, le taux de rafraîchissement sera mis de manière forcée à 60Hz pour du NTSC et 50Hz pour du PAL. La rubrique Modes d'affichage (**Display Modes**) ne sera disponible pour changer le taux de rafraîchissement que si vous désactivez la sortie TV, fermez la boîte de dialogue **Propriétés** puis la réouvrez.

Menu Configuration (Settings)

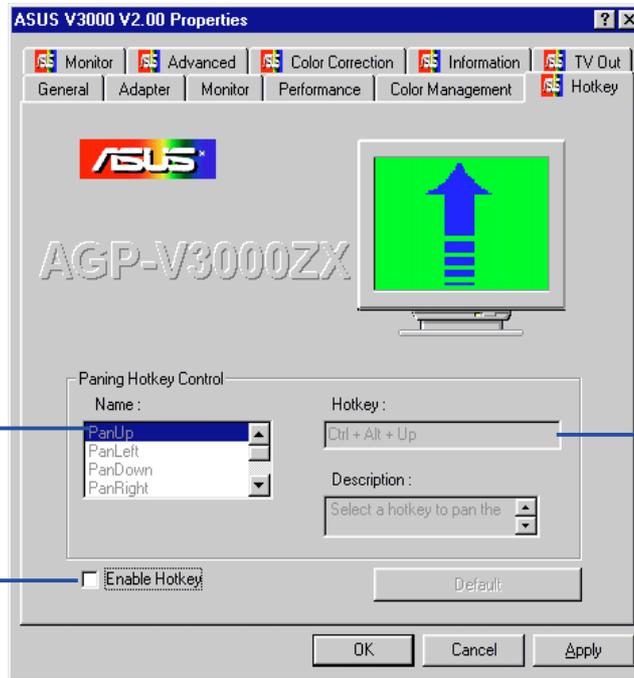
Depuis ce menu, vous pouvez régler la résolution, la profondeur de couleurs, les fontes et le bureau virtuel



III. Windows 95/98

Menu Raccourci Clavier (Hotkey)

Depuis le Menu Raccourci Clavier (Hotkey), vous pouvez définir des raccourcis clavier pour manipuler l'écran virtuel.



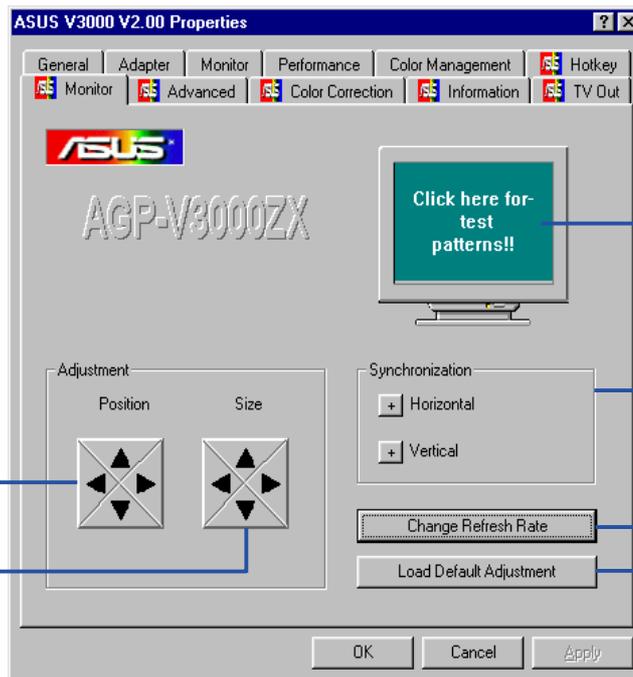
Article activé par le raccourci clavier

Séquence de touches

Active/Désactive les raccourcis clavier

Menu Moniteur (Monitor)

Depuis le Menu Moniteur (Monitor), vous pouvez régler la sortie écran sur le moniteur.



Cliquez pour modifier le motif de test pour l'écran

Réglage de la synchronisation et de la polarité

Affiche le menu de changement des taux de rafraîchissement

Réinitialise le Menu Moniteur à ses valeurs par défaut

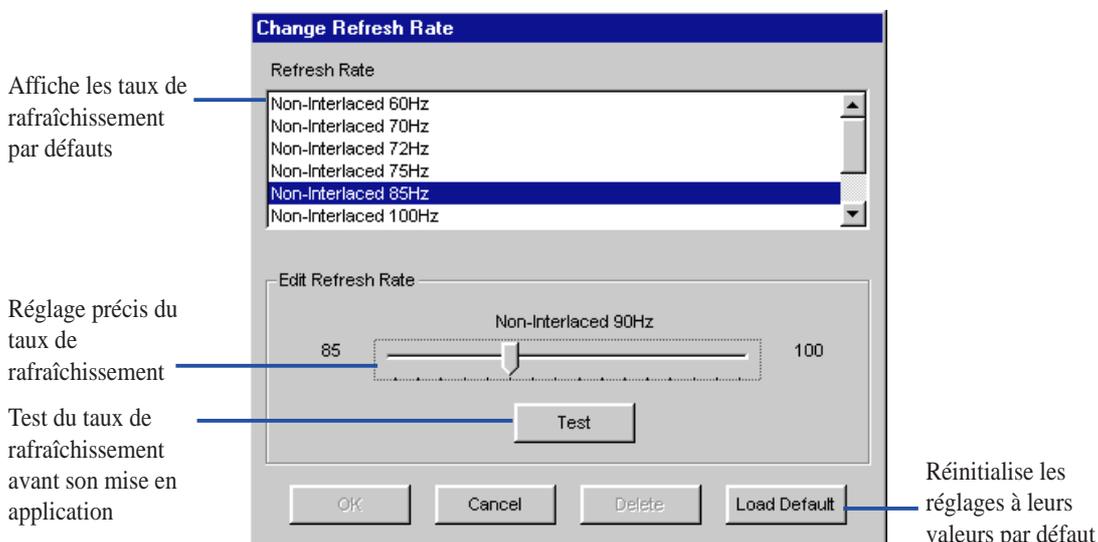
Règle la position de l'écran

Règle la taille de l'écran

III. Windows 95/98

Menu Taux de Rafraîchissement (Refresh Rate)

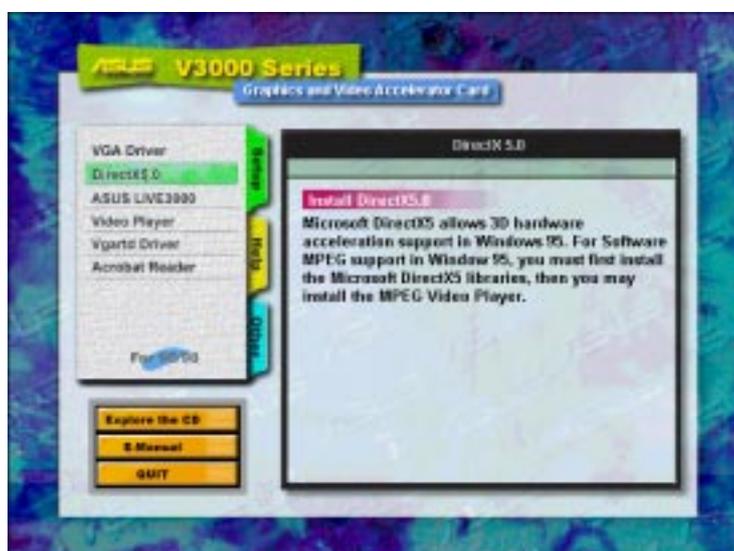
Depuis ce menu, vous pouvez régler le taux de rafraîchissement de votre moniteur.



Installation de DirectX5

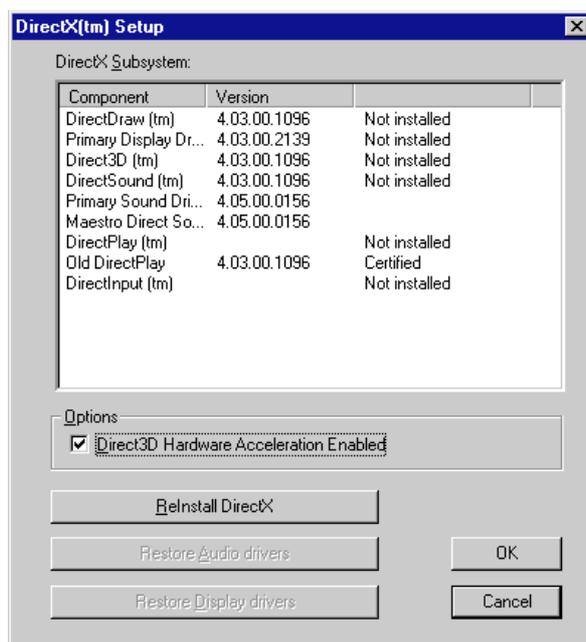
Microsoft DirectX5 rend possible le support par Windows 95/98 de l'accélération 3D matérielle. Pour profiter du MPEG logiciel sous Windows 95/98, vous devez d'abord installer les bibliothèques **Microsoft DirectX5** et ensuite le lecteur vidéo MPEG.

1. Insérez votre CD ou double cliquez sur l'icône du lecteur de CD dans Poste de Travail pour amener l'écran d'Exécution Automatique ou lancez **Setup.exe** dans le répertoire racine du CD.
2. Dans le panneau de configuration (**Setup**), cliquez sur **DirectX5.0**.

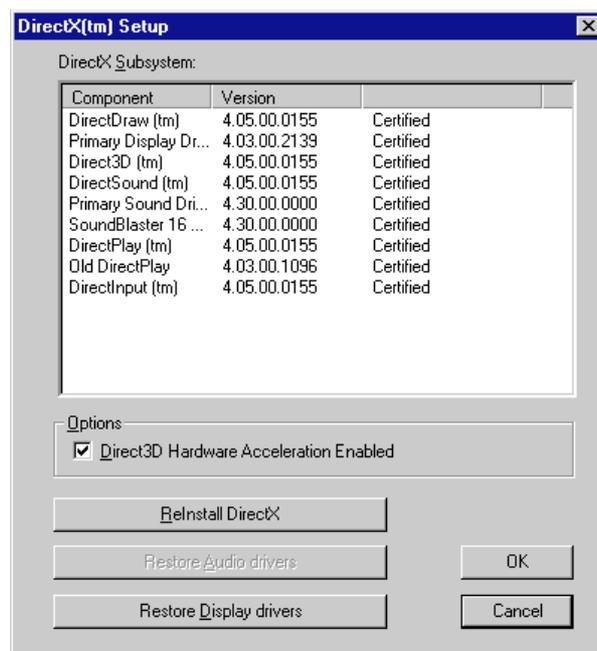


III. Windows 95/98

L'écran d'installation de DirectX5 apparaît



3. Cliquez **Accélération Matérielle Direct3D Activée (Direct3D Hardware Acceleration Enabled)** puis cliquez sur le bouton **Réinstaller DirectX (Reinstall DirectX)**.
4. Si votre système a déjà DirectX5 installé, l'écran affichera «Certifié» à côté de chaque composant. Cliquez sur **OK** ou **Annuler** pour annuler l'installation.

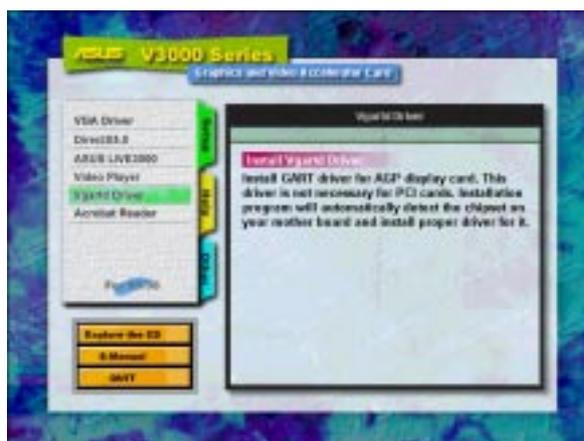


5. Après avoir réinstallé DirectX5, il vous sera proposé de redémarrer votre machine. Cliquez sur **OK**.

III. Windows 95/98

Installation de VGARTD (AGP seulement)

1. Insérez votre CD ou double cliquez sur l'icône du lecteur de CD dans Poste de Travail pour amener l'écran d'Exécution Automatique ou lancez **Setup.exe** dans le répertoire racine du CD.
2. Dans le panneau de configuration (**Setup**), cliquez sur **Vgartd Driver** pour support de chipset AGP d'Intel, SiS, VIA et Ali. Un message apparaît comme quoi seule la version AGP nécessite l'installation de ce pilote.



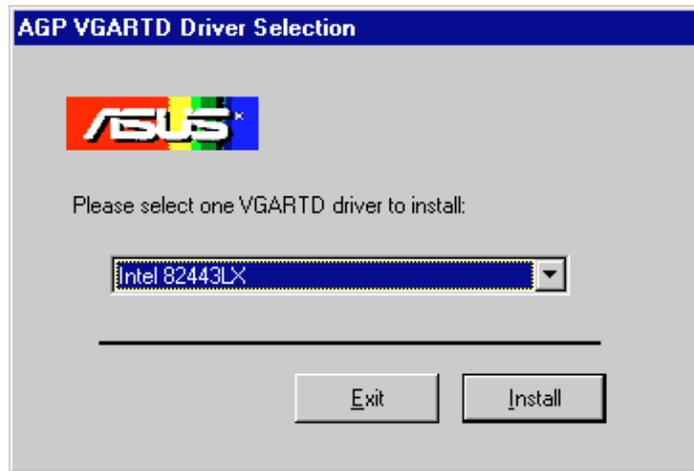
3. Un écran de détection du pilote apparaît pour vous dire quel chipset a été détecté. Cliquez sur **OK** pour installer les pilotes correspondant à votre chipset.



Note: Les dialogues pour l'installation diffèrent légèrement d'un chipset à l'autre. Suivez les instructions pour terminer l'installation de VGARTD. Les instructions fournies ci-après correspondent à un chipset Intel.

III. Windows 95/98

4. Si vous avez sélectionné **No...** dans l'écran précédant avant de cliquer sur **OK**, il vous sera proposé une sélection de pilotes différents. Choisissez votre pilote et cliquez sur **Install**.



5. Quand l'écran de bienvenue (**Welcome**) apparaît, cliquez sur **Suivant** > pour continuer.



6. Une fois que l'installation des pilotes est achevée, cliquez sur **Terminer**.

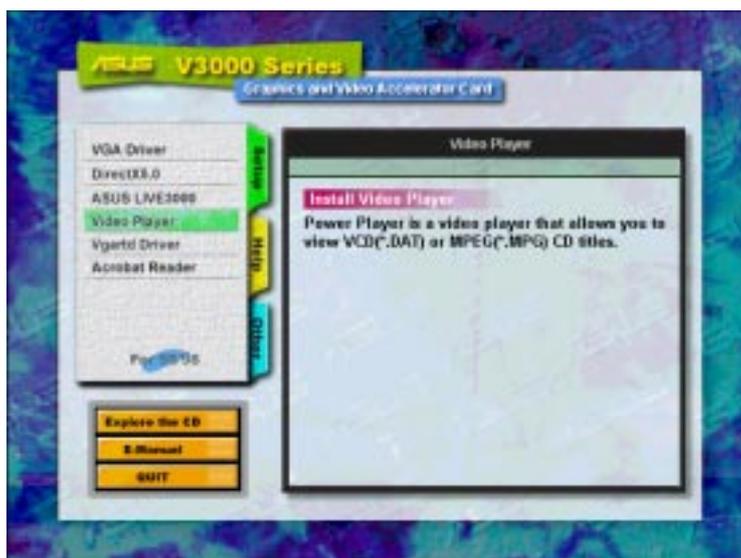


III. Windows 95/98

Installation du Lecteur Vidéo

Installing a video player allows you to view Video CD (*.DAT) or MPEG (*.MPG) CD titles. Follow the steps below to install the PowerPlayer video player.

1. Réinsérez votre CD ou double cliquez sur l'icône du lecteur de CD dans Poste de Travail pour amener l'écran d'Exécution Automatique ou lancez **Setup.exe** dans le répertoire racine du CD.

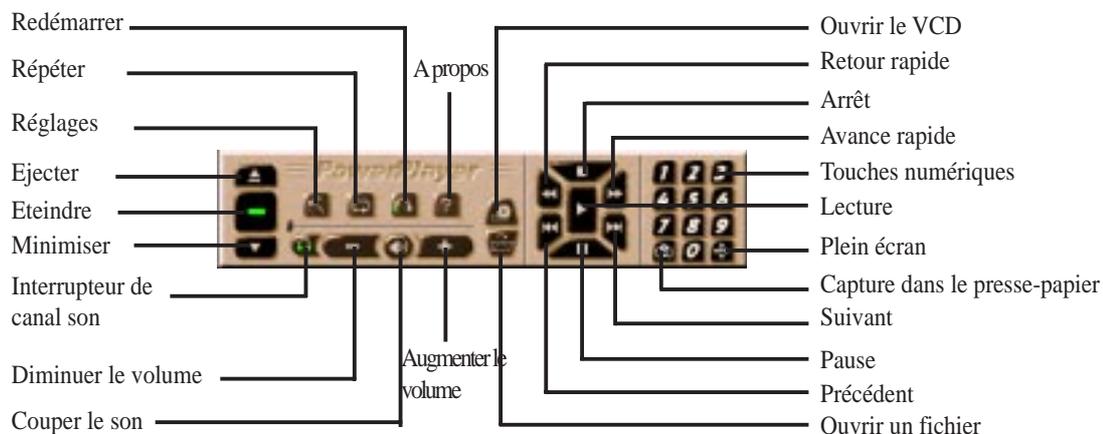


2. Dans le panneau de configuration (**Setup**), cliquez sur **Video Player** et suivez les instructions très simples pour mener à bien l'installation.



III. Windows 95/98

Le fait de bouger votre curseur au-dessus des boutons vous donnera le nom du bouton comme indiqué ci-dessous



NOTE: Il est fortement recommandé que vous utilisiez PowerPlayer à des résolutions inférieures ou égales à 1024 768. Des résolutions supérieures résulteraient en une qualité inférieure et pourraient causer des problèmes.

III. Windows 95/98

Installation de ASUS LIVE3000 (uniquement pour les modèles vidéo)

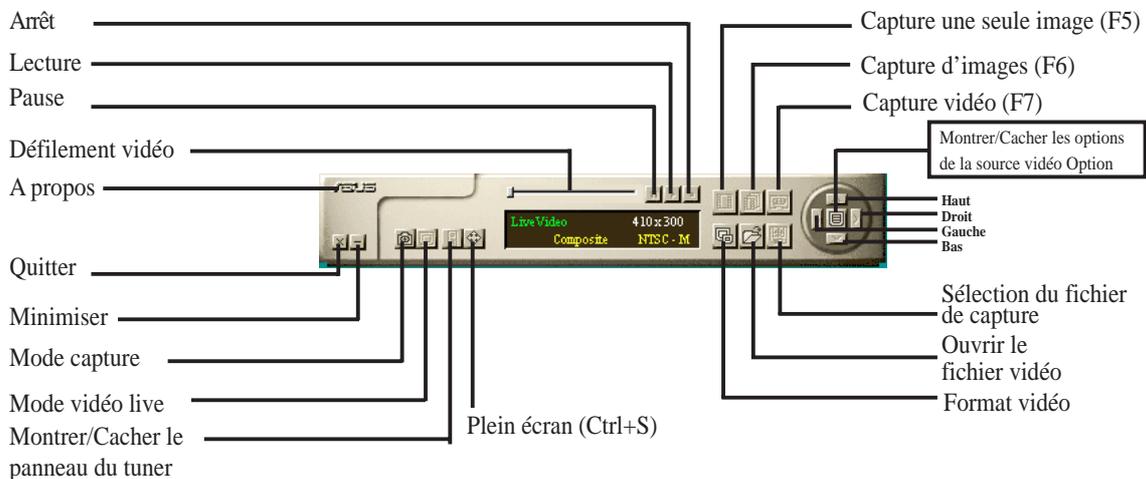
ASUS LIVE3000 doit être installé afin de pouvoir utiliser la fonction d'entrée vidéo sur les cartes de la série V3000

1. Réinsérez votre CD ou double cliquez sur l'icône du lecteur de CD dans Poste de Travail pour amener l'écran d'Exécution Automatique ou lancez **Setup.exe** dans le répertoire racine du CD.
2. Dans le panneau de configuration (**Setup**), cliquez sur **ASUS LIVE3000** et suivez les instructions très simples pour mener à bien l'installation.



Après installation, vous pouvez exécuter le programme en passant par le bouton "Démarrer" - Programmes - ASUS LIVE3000 - LIVE3000 ou vous pouvez enlever le programme en utilisant le unInstallSHIELD

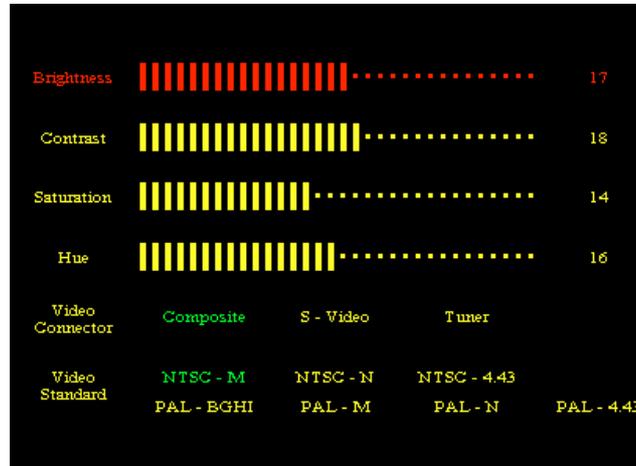
Utilisation de ASUS LIVE3000 (uniquement pour les modèles vidéo)



III. Windows 95/98

Montrer/Cacher les options de la source vidéo

Quand vous utilisez ASUS LIVE3000 pour la première fois, vous devez régler la source vidéo. En cliquant sur le bouton **Montrer/Cacher les options de la source vidéo (Show/Hide Video Source Option)** sur le panneau, vous pouvez faire apparaître ou disparaître les réglages de la source vidéo.



Vous pouvez utiliser les boutons flèches Haut et Bas sur le panneau de contrôle pour choisir le connecteur vidéo ou le standard vidéo. Les boutons flèches Gauche et Droite sont utilisés pour faire des sélections.

.

Pilote de capture vidéo

Quand vous installez les pilotes Windows 95/98 de la série V3000, le pilote de capture vidéo est installé automatiquement sur votre système. Ce pilote de capture suit le standard Microsoft Vidéo pour Windows et peut ouvrir une fenêtre de capture d'une taille de 352 240. Il peut être utilisé dans des applications qui utilisent la vidéo comme une option, par exemple la vidéo-conférence, conférence sur internet ou les applications de création vidéo numérique.

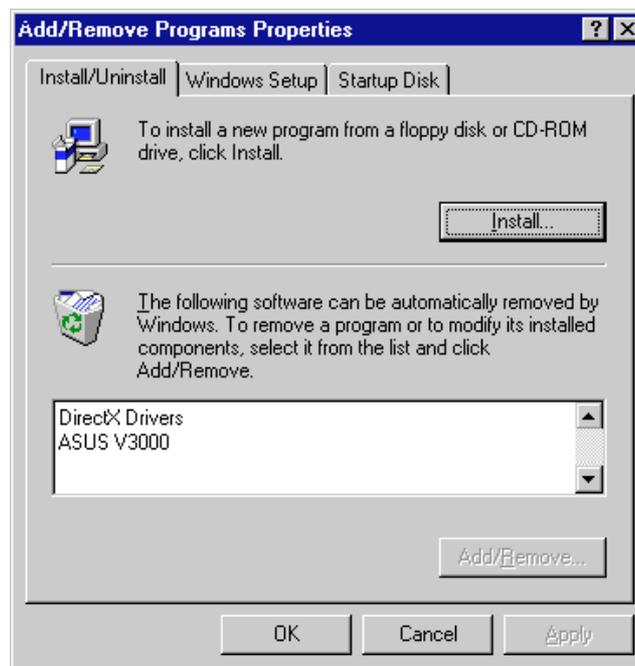
III. Windows 95/98

Retrait du pilote d'affichage

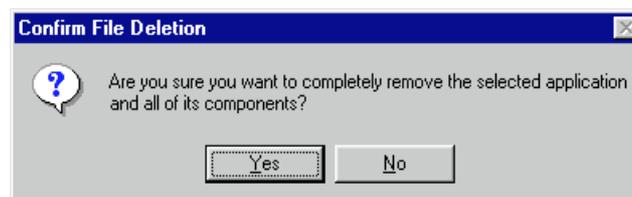
Si vous voulez installer d'autres cartes graphiques ou si vous n'avez plus besoin des pilotes d'affichage de la Série V3000, vous pouvez utiliser une des procédures suivantes pour désinstaller complètement les pilotes de Windows 95 et gagner de la place sur votre disque.

En utilisant le Panneau de Configuration de Windows 95/98

1. Cliquez sur **Démarrer**, puis **Paramètres**.
2. Cliquez sur **Panneau de Configuration**.
3. Double-cliquez sur **Ajout/Suppression de Programmes**.
4. Cliquez sur l'onglet **Installer/Désinstaller**.
5. Sélectionnez le pilote VGA ASUS dans la liste.
6. Cliquez sur **Ajouter/Retirer**.

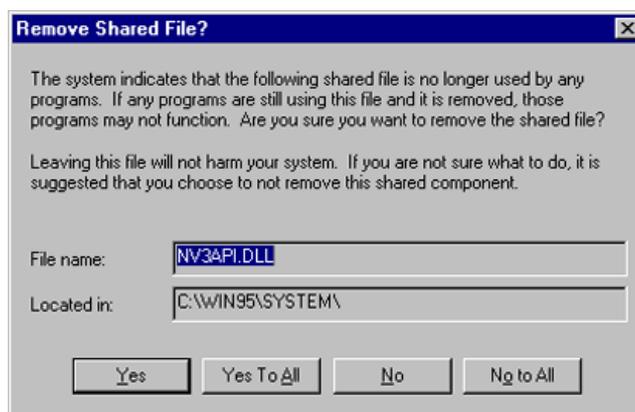


7. Vous serez alors averti que des fichiers seront effacés. Cliquez sur **Oui** pour continuer.

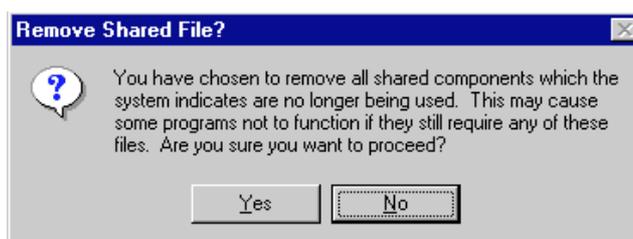


III. Windows 95/98

8. Une boîte de dialogue “**Effacer ce fichier partagé?**” vous demandera de confirmer le retrait de certains fichiers partagés. Cliquez sur **Tous** pour effacer les fichiers partagés.



9. Vous serez alors averti que les fichiers partagés peuvent être utilisés par d’autres périphériques. Cliquez sur **Oui** pour continuer.



10. Cet écran de progression indique les éléments qui sont en train d’être désinstallés.



IV. Microsoft Windows NT

Windows NT 4.0

ATTENTION! Avant d'installer le pilote d'affichage de l'ASUS Série AGP-V3000 sous Windows NT4.0, assurez-vous que vous avez bien installé **Windows NT 4.0 Service Pack 3** (disponible sur Internet à http://www.microsoft.com/isapi/support/bldqpage.idc?ProductPage=q_servpk). Sinon, le système se bloquera et sera incapable de démarrer! Cela n'est pas nécessaire pour l'ASUS 3DP-V3000/TV

NOTE: Pour pouvoir bénéficier de toutes les possibilités AGP, vous devez utiliser Windows NT5.0 (disponible dans l'avenir)

Procédure d'installation

1. Lancez Windows NT, réglez les propriétés de l'affichage sur mode VGA (16 couleurs, 640 480 pixels), puis relancez votre ordinateur pour faire le changement.
2. Après le redémarrage de votre ordinateur, cliquez avec le bouton droit sur le bureau puis sur **Propriétés**.
3. Cliquez sur l'onglet **Configuration**.
4. Sélectionnez **Changer le Mode d’Affichage**.
5. Sélectionnez **Type de Carte** et cliquez sur **Changer**.
6. Cliquez sur **Disquette Fournie**.
7. Insérez le CD d'installation de la ASUS Série AGP-V3000.
8. Tapez **D:\NT40** (en supposant que votre lecteur de CD-ROM est le disque D) ou cliquez sur **Parcourir** pour déterminer le chemin vers le pilote d'affichage pour Windows NT. Cliquez sur **OK**.
9. Vous verrez une liste de pilotes de l'ASUS Série V3000. Sélectionnez votre pilote puis cliquez sur **OK**.
10. Windows NT vous demande alors de confirmer à nouveau. Tous les fichiers nécessaires sont alors copiés sur le disque dur. Quand tous les fichiers sont copiés, retournez à la fenêtre **Propriétés de l’Affichage** en cliquant sur **Fermer**. Cliquez sur **Appliquer**.
11. La boîte de dialogue **Changement des Réglages Système** s'affiche. Cliquez sur **Oui** pour relancer Windows.
12. Windows NT redémarre alors avec les paramètres par défaut. L'applet affichage apparaît pour permettre le choix du mode d'affichage.

V. Informations d’Affichage

Table des résolutions pour 4Mo de mémoire vidéo
(AGP-V3000, AGP-V3000/TV, 3DP-V3000/TV)

Résolution	Fréquence Verticale	Horizontale Fréquence	Profondeur de couleur supportée		
			8bpp = 256 couleurs Standard	16bpp = 65K couleurs High couleurs	32bpp = True couleurs
640 x 480	60Hz	31.4KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	36.1KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	37.6KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	43.0KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	50.9KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	61.8KHz	Oui	Oui	Oui
800 x 600	60Hz	37.9KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	45.1KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	47.1KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	53.5KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	63.6KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	77.3KHz	Oui	Oui	Oui
960 x 720	60Hz	44.8KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	54.0KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	56.4KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	64.2KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	76.4KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	92.5KHz	Oui	Oui	Oui
1024 x 768	60Hz	48.4KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	57.6KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	60.2KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	68.7KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	81.9KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	98.8KHz	Oui	Oui	Oui
1152 x 864	60Hz	53.6KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	64.9KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	67.7KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	77.2KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	91.4KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	110.8KHz	Oui	Oui	Oui
1280 x 1024	60Hz	64.0KHz	Oui	Oui	----
	72Hz	77.0KHz	Oui	Oui	----
	75Hz	80.4KHz	Oui	Oui	----
	85Hz	91.2KHz	Oui	Oui	----
	100Hz	108.5KHz	Oui	Oui	----
1600 x 1200	60Hz	74.9KHz	Oui	Oui	----
	72Hz	89.9KHz	Oui	Oui	----
	75Hz	93.8KHz	Oui	Oui	----
	85Hz	107.1KHz	Oui	Oui	----
1920 x 1080	60Hz	67.1KHz	Oui	Oui	----
	72Hz	81.3KHz	Oui	Oui	----
	75Hz	84.4KHz	Oui	Oui	----
	85Hz	96.2KHz	Oui	Oui	----
1920 x 1200	60Hz	74.6KHz	Oui	----	----
	72Hz	89.9KHz	Oui	----	----
	75Hz	93.9KHz	Oui	----	----

V. Informations d’Affichage

Table des résolutions pour 8Mo de mémoire vidéo (AGP-V3000ZX, AGP-V3000ZXTV)

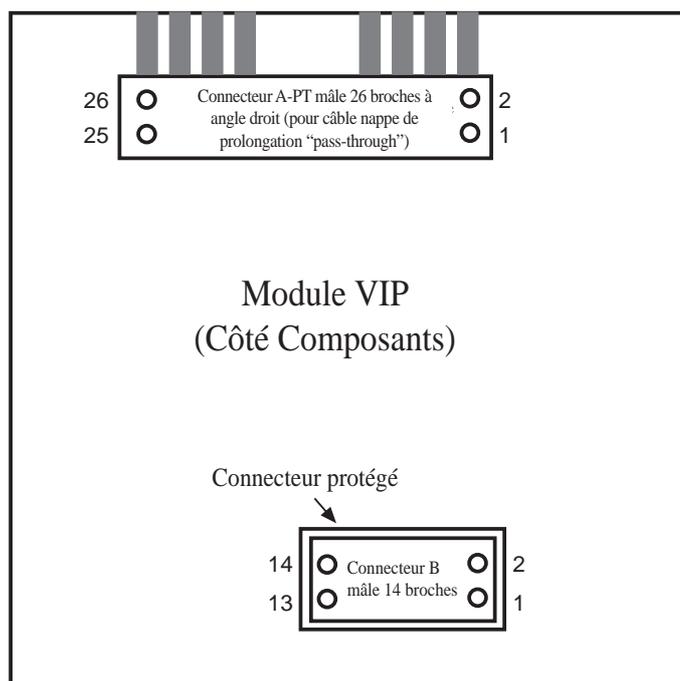
Résolution	Fréquence Verticale	Horizontale Fréquence	Profondeur de couleur supportée		
			8bpp = 256 couleurs Standard	16bpp = 65K couleurs High couleurs	32bpp = True couleurs
640 x 480	60Hz	31.4KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	36.1KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	37.6KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	43.0KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	50.9KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	61.8KHz	Oui	Oui	Oui
800 x 600	60Hz	37.9KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	45.1KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	47.1KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	53.5KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	63.6KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	77.3KHz	Oui	Oui	Oui
960 x 720	60Hz	44.8KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	54.0KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	56.4KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	64.2KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	76.4KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	92.5KHz	Oui	Oui	Oui
1024 x 768	60Hz	48.4KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	57.6KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	60.2KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	68.7KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	81.9KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	98.8KHz	Oui	Oui	Oui
1152 x 864	60Hz	53.6KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	64.9KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	67.7KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	77.2KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	91.4KHz	Oui	Oui	Oui
	120Hz	110.8KHz	Oui	Oui	Oui
1280 x 1024	60Hz	64.0KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	77.0KHz	Oui	Oui	Oui
	75Hz	80.4KHz	Oui	Oui	Oui
	85Hz	91.2KHz	Oui	Oui	Oui
	100Hz	108.5KHz	Oui	Oui	Oui
1600 x 1200	60Hz	74.9KHz	Oui	Oui	Oui
	72Hz	89.9KHz	Oui	Oui	---
	75Hz	93.8KHz	Oui	Oui	---
	85Hz	107.1KHz	Oui	Oui	---
1800 x 1440	60Hz	89.5KHz	---	Oui	---
1920 x 1080	60Hz	67.1KHz	Oui	Oui	---
	72Hz	81.3KHz	Oui	Oui	---
	75Hz	84.4KHz	Oui	Oui	---
	85Hz	96.2KHz	Oui	Oui	---
1920 x 1200	60Hz	74.6KHz	Oui	Oui	---
	72Hz	89.9KHz	Oui	Oui	---
	75Hz	93.9KHz	Oui	Oui	---

VI. Informations sur le Matériel

Connecteurs VIP

Le VIP utilise deux rangées doubles de connecteurs avec leurs centres à 0,1" – Connecteur A et Connecteur B. Connecteur A est un connecteur à 26 broches qui est le même que le "Feature Connector" standard. Connecteur B est un connecteur à 14 broches comprenant les broches d'alimentation, la masse, VRST# et I2S. Du côté maître, Connecteur A est mâle et Connecteur B est femelle. Cela est valable aussi bien pour la carte mère que pour la carte graphique. Les modules esclaves ont les connecteurs opposés correspondants. Connecteur B du côté esclave devrait être protégé pour éviter le danger d'une mauvaise insertion. Connecteur A peut être configuré comme un "Feature Connector" standard, un connecteur VIP ou un connecteur A (vidéo) de VMI 1.4. Au démarrage, la puce graphique (maître) est configurée dans le mode "feature connector" standard. Tous les VIP esclaves doivent être désactivés et tristatés au démarrage.

Spécifications mécanique du module VIP



NOTE: For the AGP-V3000ZX, Connector B is female on the master side and male on the slave side.

VI. Informations sur le Matériel

CONNECTEUR VIP A					
(Tête à 26 broches en rangée double, centres à 0,1")					
Feature Connector Standard		VIP Mode	Feature Connector Standard		VIP Mode
Pin #	Nom du Signal	Nom du Signal	Pin #	Nom du Signal	Nom du Signal
1	Masse	Masse	2	P0	VID [0]
3	Masse	Masse	4	P1	VID [1]
5	Masse	Masse	6	P2	VID [2]
7	EVIDEO #	HAD [1]	8	P3	VID [3]
9	ESYNC #	HAD [0]	10	P4	VID [4]
11	EDCLK #	HCTL	12	P5	VID [5]
13	N/C	SCL	14	P6	VID [6]
15	Masse	Masse	16	P7	VID [7]
17	Masse	Masse	18	DCLK	PIXCLK
19	Masse	Masse	20	BLANK #	VIPCLK
21	Masse	Masse	22	HSYNC	N/C
23	N/C	VIRQ #	24	VSYNC	N/C
25	N/C	SDA	26	Masse	Masse

CONNECTEUR VIP B					
(Tête à 14 broches en rangée double, centres à 0,1")					
Feature Connector Standard		VIP Mode	Feature Connector Standard		VIP Mode
Pin #	Nom du Signal	Nom du Signal	Pin #	Nom du Signal	Nom du Signal
1	-	+3.3V	2	-	+3.3V
3	-	+3.3V	4	-	+3.3V
5	-	Masse	6	-	Masse
7	-	+5V	8	-	+5V
9	-	+5V	10	-	VRST #
11	-	SCLK	12	-	Masse
13	-	LRCLK	14	-	PCMDATA

VII. Problèmes et Solutions

Description

Après l'installation et le redémarrage, Windows 95/98 m'informe que la configuration de l'affichage est toujours incorrecte.

Mon moniteur n'est pas capable de hautes résolutions ou taux de rafraîchissement élevés.

DirectX ou les autres applications indiquent qu'il n'y a pas de mémoire AGP disponible.

LIVE3000 indique qu'aucun SAA7111A n'a été détecté sur votre carte.

Des jeux ou des applications rapportent "Aucun matériel d'accélération 3D trouvé".

Action Recommandée

- Assurez vous que l'option "Assign IRQ to VGA" est activée dans le BIOS.
- Vérifiez qu'il y ait assez d'IRQs pour le VGA.
- Désinstallez le pilote, redémarrez et réinstallez le pilote.
- Ceci dépend des caractéristiques d'affichage de votre moniteur. Consultez la documentation de votre moniteur pour la configuration appropriée.
- Windows 95 n'est pas OSR2.1 ou plus récent.
- DirectX n'est pas la version 5.0 ou plus récente.
- Vous n'avez pas installé les pilotes AGP appropriés. (ex. VGARTD.VXD pour Intel 440LX installé automatiquement par ASUS).
- Paramétrage incorrect du BIOS. Le BIOS doit supporter au moins une taille de 64Mo pour l'AGP.
- Votre carte n'a pas d'options d'entrée vidéo.
- Votre moniteur possède un mauvais circuit DCC. Contactez le distributeur de votre moniteur pour une solution.
- 3D ne fonctionne qu'avec une profondeur de couleur de 16 bits. Changez la profondeur de couleur de votre affichage en 16 bits.
- Vérifiez les bibliothèques nécessaires telles que DirectX ou OpenGL.