

miroHISCORE² 3D

MANUEL D'UTILISATION

AGP-Board

Description Succincte

Version 1.0 Avril 1998

700720

© miroMEDIA GmbH 1998

Tous droits réservés.

Toute reproduction ou représentation intégrale ou partielle, par quelque procédé que ce soit, du présent manuel est interdite sans l'autorisation expresse par écrit de miroMEDIA GmbH, Brunswick.

miro® est une marque déposée de miro Computer Products AG.

Pentium™ est une marque de Intel Corp.

VGA™ est une marque de International Business Machines Corp.

Windows® est une marque déposée de Microsoft Corp.

Tous les autres noms de marque et de produits sont des marques ou des marques déposées des constructeurs respectifs.

Ce manuel miro a été imprimé avec des encres sans solvants sur papier blanchi sans chlore.

miroMEDIA GmbH a apporté tout le soin requis à la rédaction du présent manuel, mais ne peut pas garantir que les programmes ou systèmes apporteront à l'utilisateur les résultats escomptés.

Les caractéristiques mentionnées dans le manuel n'ont qu'une valeur indicative.

miroMEDIA GmbH se réserve le droit de procéder à des modifications dans le manuel sans pour autant s'astreindre à en informer les tiers.

Les offres, contrats de vente, de livraison et d'entreprise de miroMEDIA GmbH y compris conseil, montage et autres prestations contractuelles reposent exclusivement sur les conditions de vente et de livraison de miroMEDIA GmbH.

Table des Matières

1 Introduction	5
1.1 Caractéristiques de fonctionnement	5
1.2 Contenu	5
1.3 Consignes de sécurité	5
2 Installation du matériel	6
2.1 Monter la carte miroHISCORE ² 3D	6
2.2 Raccorder l'écran	7
2.3 Montage d'une seconde carte miroHISCORE ² 3D	7
3 Installation du logiciel	8
3.1 Allumer l'ordinateur	8
3.2 Installation du pilote avec Plug & Play Win95	8
3.2.1 Installation à l'aide du Plug & Play Windows 95a	8
3.2.2 Installation à l'aide du Plug & Play Windows 95b	8
3.3 Démarrer Setup.exe	9
3.4 Installation de DirectX-5	9
4 Configuration de la carte	10
5 Connecter l'ordinateur et le téléviseur	12
Glossaire	13

Produkt / Product: **miroHISCORE² 3D**

Richtlinie des Rates zur Angleichung der Rechtsvorschriften der Mitgliedstaaten über die elektromagnetische Verträglichkeit
Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of the Member States relating to electromagnetic compatibility

EN55022 Class B: 1994
EN50082-1: 1992

Aussteller / Holder of certificate: **miroMEDIA GmbH**
Carl-Miele-Str. 4
D - 38112 Braunschweig



Georg Blinn
(Vorstand / Board of Management)

1 Introduction

1.1 Caractéristiques de fonctionnement

La carte miroHISCORE² 3D est une carte d'extension PCI que vous pouvez exploiter avec votre carte VGA actuellement installée. Elle est basée sur la carte accélératrice graphique Voodoo² de 3Dfx.

La carte miroHISCORE² 3D vous offre surtout:

- une représentation exacte des détails de l'image en 3D,
- un large support de jeux.

1.2 Contenu

Veillez vous assurer avant de démarrer l'installation que votre système 3D miroHISCORE² est complet. Il comporte les éléments suivants¹:

- la carte miroHISCORE² 3D²,
- le CD avec pilotes et outils pour la miroHISCORE² 3D,
- le manuel d'utilisation,
- un câble de retour vidéo VGA et (un câble SLI).

Au cas où des composants manqueraient, veuillez vous adresser à votre revendeur.

1.3 Consignes de sécurité

Dans l'intérêt de votre sécurité, et pour que votre nouveau matériel et votre ordinateur fonctionnent correctement, veuillez respecter les conseils suivants:

Les ordinateurs sont sensibles aux charges électrostatiques. Vous pouvez éviter ce risque à condition de:

- dériver la charge électrostatique de votre corps avant de toucher l'ordinateur avec les mains ou les outils et
- laisser la carte miroHISCORE² 3D dans son emballage électrostatique jusqu'au moment de l'installer.

Avant d'ouvrir l'ordinateur vous devez toujours débrancher la prise réseau afin d'être sûr que l'appareil n'est plus sous tension!

Les modifications ou compléments d'information éventuels qui n'ont pu être imprimés dans ce présent manuel se trouvent dans le(s) fichier(s) LISEZ-MOI dans le CD-ROM joint.

¹ Le contenu peut varier de cette liste selon le modèle livré.

² Veuillez relever la désignation exacte du modèle et le numéro de série sur l'étiquette de la carte.

2 Installation du matériel

2.1 Monter la carte miroHISCORE² 3D

Pour installer la carte dans votre ordinateur, veuillez procéder comme suit:

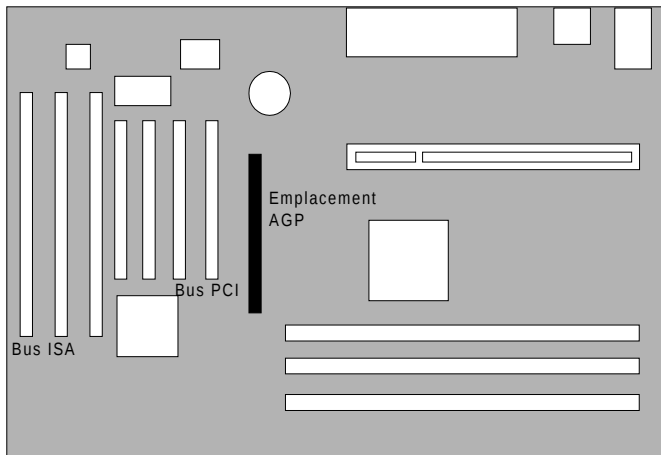


Illustration 1 Sélection de l'emplacement PCI

1. Eteignez votre ordinateur et les périphériques connectés, surtout l'écran.
2. Coupez l'ordinateur du courant de réseau et débranchez les câbles connectés entre l'ordinateur et l'écran.
3. Dévissez les vis de fixation du capot de l'ordinateur. Retirez le capot.

4. Sélectionnez un emplacement PCI disponible (Illustration 1).

Dans la plupart des PC il y a deux types d'emplacements d'extension: PCI et ISA. Les emplacements PCI sont en plastique blanc et plus petits que les emplacements ISA.

5. Retirez le capot de protection des emplacements au dos de l'ordinateur en dévissant les vis de fixation.

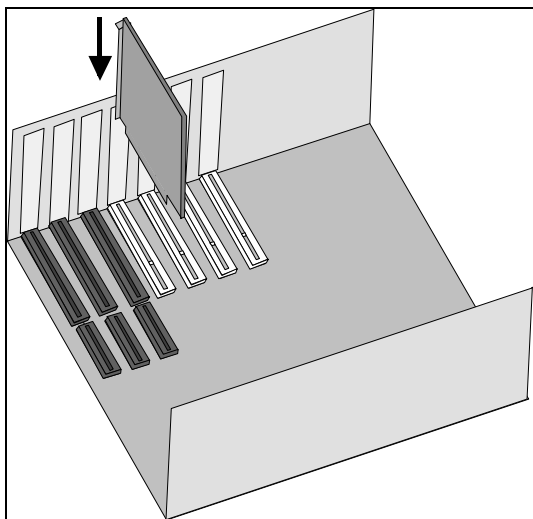


Illustration 2 Monter la carte

6. Installez votre carte miroHISCORE² 3D dans une extension PCI disponible, et montez la carte dans l'emplacement PCI avec précaution.

La carte miroHISCORE² 3D s'insère facilement dans l'emplacement. Si ce n'est pas le cas, ne forcez surtout pas. Retirez plutôt la carte avec précaution et essayez encore une fois.

7. Vissez le capot protecteur miroHISCORE² 3D. Utilisez pour cela les vis de fixation du capot.
8. Remettez le capot et revissez les vis de fixation.

9. Rebranchez l'écran sur la miroHISCORE² 3D (voir 2.2).
10. Rebranchez l'ordinateur sur le courant du réseau.

2.2 Raccorder l'écran

Pour raccorder l'écran à votre carte miroHISCORE² 3D, procédez ainsi:

1. Raccordez votre carte miroHISCORE² 3D à la carte graphique déjà installée.

Prenez le câble de retour vidéo VGA de votre système miroHISCORE² 3D. Branchez avec précaution la prise à 9 broches Mini-DIN à la connexion désignée par VGA-IN sur la carte miroHISCORE² 3D.

Raccordez l'autre extrémité du câble de retour vidéo VGA à la sortie VGA de votre carte graphique.

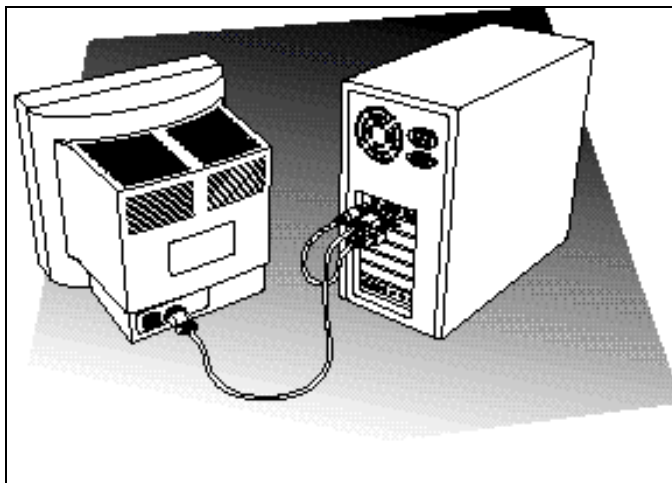


Illustration 3 Connecter l'écran

2. Connectez votre écran à la carte miroHISCORE² 3D.

Prenez votre câble de liaison VGA et raccordez une extrémité à la sortie VGA de votre carte miro.

Raccordez l'autre extrémité du câble à l'entrée de signal de votre écran.

3. Branchez votre écran à la prise de courant.

2.3 Montage d'une seconde carte miroHISCORE² 3D

Vous avez aussi l'option d'intégrer une seconde carte miroHISCORE² 3D dans votre ordinateur et de la relier à la première carte. Le calcul des lignes d'écran peut être divisé entre les deux cartes graphiques. Des vitesses plus élevées et de meilleures résolutions (qualité d'image) sont ainsi obtenues.

Pour associer deux cartes graphiques miroHISCORE² 3D, veuillez procéder ainsi:

1. Installez la seconde carte miroHISCORE² 3D dans votre ordinateur. A cet effet, veuillez consulter le paragraphe 2.1.
2. Raccordez les deux cartes à l'aide du câble SLI fourni.³

³ SLI est l'abréviation de Scanline Interleave.

3 Installation du logiciel

Après avoir monté la carte miroHISCORE² 3D dans votre ordinateur et après l'avoir connectée à l'écran, commencez l'installation du pilote du logiciel.

3.1 Allumer l'ordinateur

Allumez votre ordinateur et insérez le CD avec les pilotes et les outils pour la carte miroHISCORE² 3D dans le lecteur de CD-ROM.

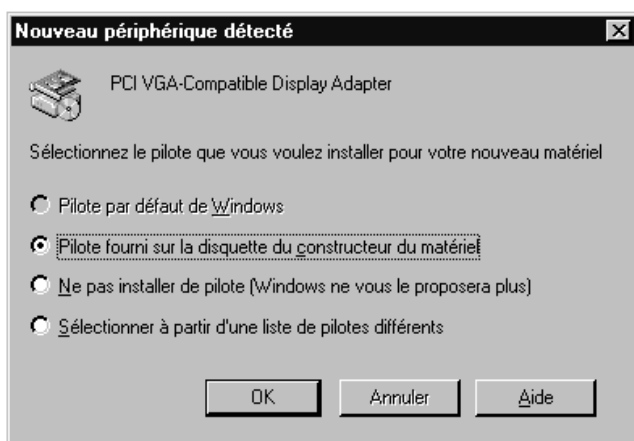
Windows 95 doit détecter qu'un nouveau composant matériel a été installé dès le démarrage. Sinon veuillez continuer l'installation du logiciel selon le paragraphe 3.3.

3.2 Installation du pilote avec Plug & Play Win95

Pour cela il faut différencier les versions Windows 95a et Windows95b (OSR2). Consultez la boîte de dialogue qui apparaît sur votre écran et poursuivez comme indiqué dans les paragraphes 3.2.1 ou 3.2.2.

3.2.1 Installation à l'aide du Plug & Play Windows 95a

Si la boîte de dialogue représentée dans l'Illustration 4 apparaît, procédez ainsi:



1. Sélectionnez « Pilote fourni par le constructeur » et cliquez sur « OK ».
2. Sélectionnez « Parcourir ».
3. Sur le CD, passez au répertoire « Win95 », avec les pilotes et les outils pour la carte miroHISCORE² 3D et cliquez sur « OK ».

Illustration 4 Boîte de dialogue pour Windows 95a

Les pilotes sont alors copiés. Windows 95 vous invite à redémarrer l'ordinateur. Veuillez suivre ce conseil.

3.2.2 Installation à l'aide du Plug & Play Windows 95b

Si la boîte de dialogue montrée à l'Illustration 5 apparaît, veuillez procéder ainsi:

1. Assurez-vous que le CD avec les pilotes et les outils pour la carte miroHISCORE² 3D se trouve dans le lecteur de CD-ROM.
2. Cliquez sur « Suivant ».

Windows 95 cherche alors les nouveaux pilotes. Si cela ne réussit pas, veuillez procéder comme suit:



Illustration 5 Boîte de dialogue pour Windows 95b

Les pilotes sont alors copiés. Windows 95 vous invite alors à redémarrer l'ordinateur. Veuillez suivre ce conseil.

3.3 Démarrer Setup.exe

Démarrez alors le Setup pour installer les pilotes et les outils pour la carte miroHISCORE² 3D. Le Setup se trouve sur le CD avec les pilotes pour la carte miroHISCORE² 3D.

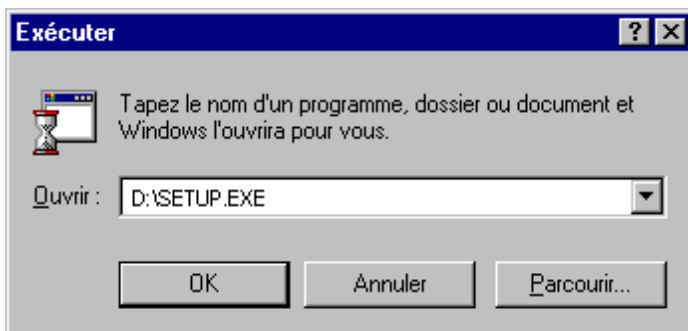


Illustration 6 Démarrage de Setup.exe

1. Cliquez sur (« Autre Emplacement »).
2. Indiquez le chemin « Win95 » ou cliquez sur « Parcourir », et ouvrez ainsi le répertoire « Win95 » sur le CD du pilote.
3. Cliquez ensuite sur « OK ».

Le cas échéant, Windows 95 vous invite encore une fois à indiquer le répertoire du pilote. Dans ce cas, indiquez de nouveau l'arborescence du pilote.

1. Cliquez sur « Démarrer » dans le bureau de Windows 95.
2. Sélectionnez « Exécuter ».
3. Entrez « D:\Setup.exe », D représentant la lettre attribuée à votre lecteur de CD-ROM.
4. Cliquez sur « OK ».

3.4 Installation de DirectX-5

Afin que vous puissiez utiliser les fonctions de la carte miroHISCORE² 3D, DirectX-5 doit être installé sur votre PC. Si cela n'est pas encore fait, démarrez alors l'installation.

1. Cliquez sur « Démarrer » et sélectionnez « Exécuter ».
2. Entrez « D:\DIRECTX5\FRENCH\DX5FRN.EXE », D représentant la lettre attribuée à votre lecteur de CD-ROM, et cliquez sur « OK ».

4 Configuration de la carte

Après avoir installé le pilote pour la carte miroHISCORE² 3D à l'aide du programme Setup, vous pouvez alors sélectionner différents paramètres ou les modifier à l'aide des onglets « HISCORE² » et « Jeux ». Pour cela, procédez ainsi:

1. Sélectionnez « Panneau de Configuration » dans « Paramètres ».
2. Double cliquez sur « Affichage » et sélectionnez l'onglet « miroHISCORE² » (Illustration 7)

Procédez alors aux modifications suivantes à l'aide du menu:

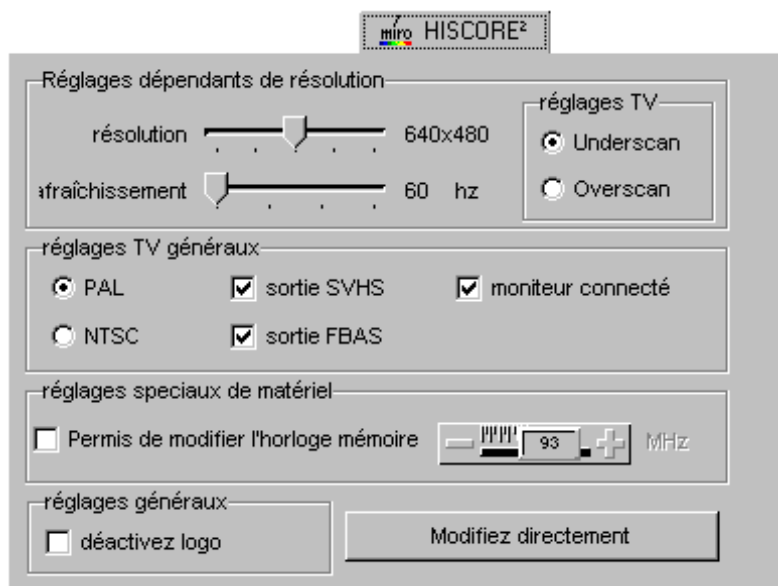


Illustration 7 Onglet HISCORE² 3D

1. Sélectionnez la résolution et le taux de répétition dans « Réglages dépendants de résolution ».
2. Que vous connectiez un écran à votre PC ou que vous regardiez le bureau sur votre téléviseur, vous devez dans ces deux cas cliquer sur le champ correspondant « réglages TV généraux ». Si vous voulez relier votre ordinateur au téléviseur, veuillez prêter attention à sélectionner le signal qui doit sortir la carte

miroHISCORE² sur votre téléviseur. Veuillez lire le chapitre « Connecter l'ordinateur et le téléviseur ». Déterminez le standard couleur de votre téléviseur ou de votre magnétoscope (voir également le tableau 1).

3. Sélectionnez ensuite l'option « Underscan » ou « Overscan » dans « réglages TV ». Si vous choisissez l'option « Underscan », la première et la dernière ligne de votre image TV ne seront représentées qu'à moitié. Vous pouvez éviter cela en sélectionnant l'option « Overscan ».
4. Vérifiez si le paramètre « Permis de modifier l'horloge mémoire » est activé. Il est recommandé de ne pas modifier la cadence de mémoire.
5. Vérifiez si le paramètre « désactivez logo » est activé. Vous pouvez ainsi supprimer l'affichage d'un logo 3Dfx qui apparaît éventuellement au démarrage d'un jeu.

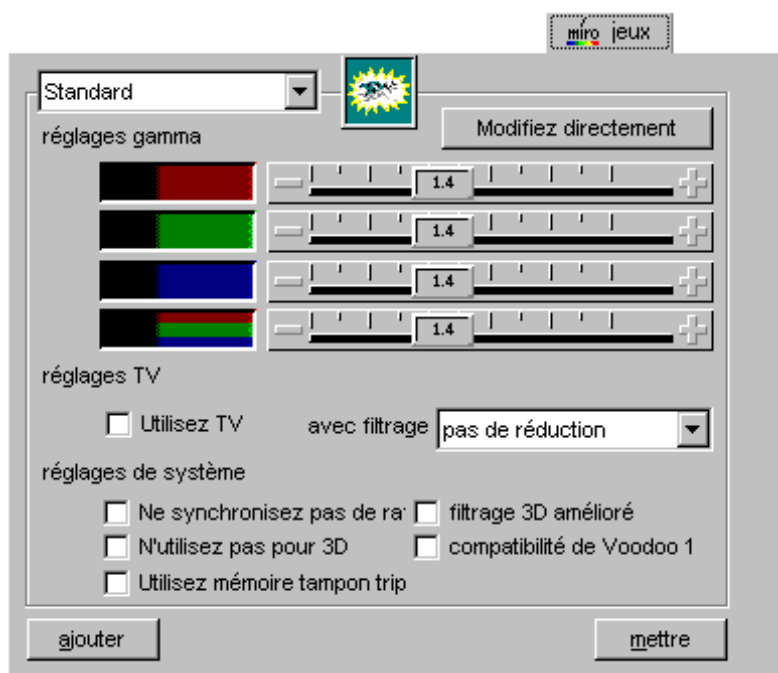
Standard	Explication
PAL	Standard TV couleur allemand diffusant 625 lignes et 25 images /seconde
NTSC	Standard TV couleur diffusant 525 lignes et 30 images/seconde, utilisé principalement aux Etats-Unis et au Japon
SVHS	Super VHS, version améliorée du système VHS avec une qualité d'image supérieure (résolution)
FBAS	Signal vidéo couleur, composé du signal de chrominance, du contenu de l'image, de suppression et du signal de synchronisation

Tableau 1 Paramètres Généraux TV

L'option (« Modifiez directement ») permet de suivre les effets des différents paramètres directement sur l'écran.

L'onglet « Jeux » vous permet de créer des profils de jeux. Outre la configuration de base de la carte miroHISCORE² 3D, qui sert de standard pour toutes les applications, vous pouvez réaliser des paramètres spéciaux pour des jeux individuels sur ordinateur. Ils seront toujours actifs quand vous démarrez le jeu correspondant et n'ont aucun effet sur d'autres applications.

Si vous voulez constituer un profil de jeu, veuillez procéder comme suit:



1. Sélectionnez l'onglet « Jeux » dans « Propriétés de Affichage ».
2. Cliquez sur la touche flèche dans le champ Standard et sélectionnez un jeu.
3. Effectuez ensuite les réglages Gamma, téléviseur, et système. Tenez compte des explications du tableau 2.

Illustration 8 Onglet Jeux

Paramètre	Explication
réglages gamma	Modifiez ici les parts de Rouge, Vert et Bleu dans votre signal couleur
réglages TV	
Utilisez TV	Si vous voulez utiliser votre téléviseur comme périphérique de sortie pour une application spéciale, cliquez sur ce champ.
avec filtrage	Avec le filtrage vous pouvez réduire un scintillement éventuel de l'image T.V.
réglages de système	
Ne synchronisez pas de rate	Cette option augmente la fréquence d'images de votre application. Voilà pourquoi vous recevrez des effets d'images ruptures.
N'utilisez pas pour le D3D	Désactivez ici la carte miroHISCORE ² 3D pour utiliser une autre carte graphique 3D.
Utilisez mémoire tampon trip (Glide)	L'utilisation du triple tampon améliore la fréquence d'image, mais occupe beaucoup de mémoire.
Filtrage 3D amélioré (filtrage trilineaire)	Le filtrage trilineaire améliore la qualité de la représentation lors de l'utilisation de la D3D et de Glide.
Compatibilité Voodoo1	La mémoire de texture est limitée à 2 Mo. Ceci permet la compatibilité de la carte avec les applications pour la carte Voodoo1.
Modifiez directement	Vos paramètres sont ici aussitôt convertis avec contrôle visuel simultané.
ajouter	Cliquez dans ce champ si vous voulez ajouter un nouveau profil de jeu.
mettre	Vous pouvez prendre en compte le dernier profil créé visible.

Tableau 2 Créer un profil de jeu

5 Connecter l'ordinateur et le téléviseur

Vous pouvez alors relier la carte miroHISCORE² 3D à votre téléviseur et utiliser ainsi une plus grande surface d'écran.

Vous pouvez vous procurer les câbles dont vous avez besoin dans un magasin d'électronique. Il vous faut:

- un câble T.V. Composite(cinch) ou un câble S-Vidéo et
- un câble audio pour connecter votre PC au téléviseur

Veillez d'abord vérifier si votre téléviseur possède une prise S-Vidéo. Utilisez dans ce cas un câble S-Vidéo pour obtenir une meilleure qualité d'image. Aidez-vous le cas échéant, pour cette vérification, du manuel d'utilisation de votre téléviseur.

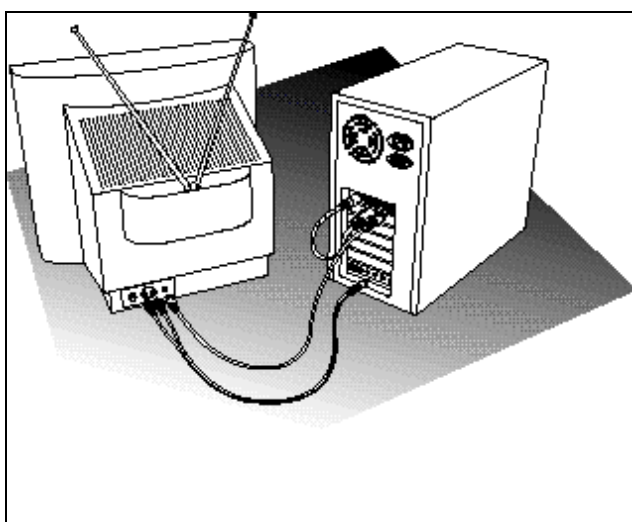


Illustration 9 Connexion du téléviseur et du PC

Pour connecter la carte miroHISCORE² 3D à votre téléviseur, veuillez procéder comme suit:

1. Prenez un câble Composite ou S-Vidéo et branchez-le sur la prise correspondante de votre carte HISCORE² 3D.
2. Branchez l'autre extrémité de votre câble Composite ou S-Vidéo sur l'entrée vidéo de votre téléviseur.
3. Connectez le câble audio à la prise Line Out de votre carte son.
4. Branchez l'autre extrémité du câble audio à l'entrée Audio de votre téléviseur.

Glossaire

Adresse	Tous les emplacements de mémoire disponibles dans l'ordinateur portent un numéro ou adresse permettant de s'y adresser directement. Les adresses attribuées à des composants bien déterminés du matériel leur sont réservées. Si deux composants ont la même adresse, il y a conflit.
ANSI	American National Standards Institute. Le jeu de caractères est utilisé par Microsoft Windows et les programmes apparentés. Présente de légères différences par rapport au jeu de caractères ASCII.
ASCII	Abréviation de American Standards Committee of Information Interchange. Le jeu de caractères ASCII est un jeu de caractères standardisé utilisé par les ordinateurs IBM et compatibles. Ce jeu comporte 256 caractères dont seuls les 128 premiers sont spécifiés.
AVI	Abréviation de Audio Video Interleaved , le format standard des vidéos numériques sur PC.
Balayage entrelacé	Une des méthodes de balayage de l'image. L'écran est divisé en lignes. Lors de l'affichage, ce sont d'abord les lignes paires, puis les lignes impaires qui sont affichées.
Balayage non entrelacé	Méthode de balayage d'image. Ce procédé génère des images complètes, au lieu de les combiner à partir de lignes paires et impaires. Le balayage non entrelacé permet d'obtenir une image au scintillement nettement réduit par rapport à une image affichée par balayage entrelacé.
BIOS	Basic Input Output System. Nombre de commandes fondamentales d'entrée et de sortie enregistrées dans une mémoire ROM, PROM ou EPROM. Le système d'exploitation accède à ces commandes. La tâche principale du BIOS est d'assurer la commande des entrées et sorties. Après le lancement du système, le BIOS de la mémoire ROM effectue quelques tests (contrôle des interfaces, des lecteurs, etc.).
Bit	Binary Digit. Plus petite unité informatique. Avec un bit, il est possible de représenter deux états (0 et 1), avec deux bits $2^2 = 4$, avec trois bits $2^3 = 8$ et ainsi de suite. Pour pouvoir représenter un caractère, 8 bits = 1 octet sont nécessaires.
Bus	Dans un ordinateur, le bus permet la communication entre le processeur et les composants matériels installés sur l'ordinateur (disque dur, carte graphique etc.). Le nombre d'informations pouvant être transmises est fonction de la largeur du bus. Un bus de 8 bits permet de transmettre 8 bits à la fois (un octet).
Bus ISA	International Standard Architecture. Bus d'une largeur de 16 bits permettant de transférer 8 MOctets par seconde à une fréquence d'horloge de 8 MHz.
Bus local PCI	Peripheral Component Interconnect. Concept de bus local mis au point par Intel. Bus d'une largeur de 32 bits permettant de transférer au maximum 132 MO par seconde à une fréquence d'horloge de 33 MHz.
Carte graphique	Une carte graphique constitue la liaison entre l'ordinateur et l'écran. Sans carte graphique, il ne serait pas possible de représenter une image sur l'écran. Les cartes graphiques présentent deux modes de fonctionnement: mode texte et mode graphique. En mode texte, seuls les caractères ASCII peuvent être affichés. Le jeu de caractères ASCII contient quelques caractères graphiques simples permettant seulement de représenter des éléments graphiques très primitifs. En mode graphique, il est possible de travailler avec les pixels individuels. Plus vous disposez de pixels (plus la résolution est élevée) et plus la représentation des caractères et des éléments graphiques sera précise.

Cavalier	Les cavaliers permettent d'établir ou d'interrompre à volonté des lignes électriques. Pour établir une ligne à l'aide d'un cavalier, il suffit de le placer; pour interrompre la ligne, il suffit de l'enlever.
CD-ROM	Mémoire de masse pour données numériques comme la vidéo numérique. Les CD-ROM peuvent uniquement être lus.
Correction Gamma	Les concentrations des couleurs rouge, vert et bleu sur l'écran peuvent être modifiées individuellement ou globalement.
Couleur réelle	Représentation en couleur réelle permettant l'affichage simultané de 16,7 millions de couleurs.
Découpage	Elimination d'informations graphiques permettant de rendre visibles certains éléments internes de l'objet.
Direct3D	Extension logicielle mise au point par Microsoft pour les jeux 3D et les autres applications 3D sous Windows 95. Elle permet aux applications compatibles un accès plus efficace au matériel 3D.
DirectDraw	Extension logicielle mise au point par Microsoft pour Windows 95 et permettant aux applications un accès portable au matériel graphique.
DirectVideo	Successeur de Video for Windows sous Windows 95. Encore étendu par Microsoft, il sera désigné à l'avenir par ActiveMovie.
DirectX	Direct (X) Extensions regroupe plusieurs extensions mises au point par Microsoft pour Windows 95 (dont DirectDraw, Direct3D) et est destiné à l'accélération des jeux et des vidéos.
Dithering	Le nombre de couleurs intermédiaires est augmenté de manière artificielle. De cette manière, il est possible d'obtenir des transitions plus douces dans les modèles volumiques.
DOS	Le Disk Operating System est un système d'exploitation pour PC (P ersonal C omputer). MS-DOS est le DOS fourni par Microsoft.
DVD	D igital V ersatile D isk. Nouveau support pour le son et la vidéo numérique présentant une capacité de jusqu'à 4,6 GO. Un lecteur DVD est indispensable à la restitution de DVD.
Ecran à fréquence fixe	Ecran qui ne peut fonctionner qu'avec une fréquence déterminée très restreinte.
Ecran multifréquence	Ecran s'adaptant automatiquement aux différentes fréquences d'une carte graphique et pouvant donc représenter différentes résolutions.
FBAS	Signal vidéo couleur, composé du signal de chrominance, du contenu de l'image, de suppression et du signal de synchronisation.
Fichier séquentiel	Fichier sous DOS contenant des commandes l'une à la suite de l'autre. Ces commandes sont traitées dans l'ordre où elles sont répertoriées.
Filtrage	Les fractions individuelles de fréquence d'un signal sont détectées et, selon les besoins, amorties ou renforcées. Le filtrage permet par ex. de réduire ou de supprimer le scintillement d'une image T.V. couleur.
Filtrage trilineaire	Le filtrage trilineaire améliore la qualité de la représentation lors de l'utilisation de la D3D et du Glide. On parle aussi de filtrage 3D.
Fréquence de balayage d'image	Nombre de fois, exprimé en hertz (Hz), où l'image est reconstituée sur l'écran. Plus la fréquence de balayage est élevée et moins l'image est sujette au scintillement.
Fréquence de ligne	Nombre de balayages horizontaux par seconde effectués par le faisceau d'électrons afin d'afficher une nouvelle ligne. Plus la résolution est élevée et plus la fréquence de ligne nécessaire doit être élevée.
Fréquence de pixel	Fréquence à laquelle les pixels sont représentés sur l'écran.
Fréquence d'horloge	Vitesse à laquelle les différentes séquences de commandes sont traitées à l'intérieur du processeur. Plus la fréquence d'horloge est élevée et plus les commandes sont traitées rapidement.

Glide	Cette interface logiciel a été définie pour le 3Dfx. Elle sert à la communication uniforme entre les applications 3D et le matériel du PC.
Interface	Transition entre deux parties d'un système ou entre deux systèmes. Les informations, impulsions et signaux en provenance de l'émetteur doivent être adaptés de façon à pouvoir être compris par le récepteur. Par exemple, les signaux envoyés par l'ordinateur à l'imprimante doivent être adaptés par l'interface afin que l'imprimante "comprenne" ce qu'elle doit imprimer.
Interface parallèle	L'interface parallèle ou Centronics permet le transfert de données via une ligne 8 bits. Cela signifie que 8 bits (soit un octet) sont transférés à la fois. Ce type de transfert est beaucoup plus rapide que l'interface série, mais également plus sujet à des anomalies. Les interfaces parallèles sont désignées par les lettres LPT suivies d'un chiffre (p.ex. LPT1).
KOctet	Un kilooctet correspond à 1024 octets. En informatique, le préfixe K (kilo) correspond à »1024«.
Lissage de Gouraud	Une couleur différente est utilisée pour chaque sommet d'un polygone; la couleur des pixels intermédiaires est calculée par interpolation. De cette manière, il est possible d'obtenir des transitions fluides, mais sans réflexion à la surface du matériau.
Logiciel	Terme générique désignant tous les programmes pouvant tourner sur ordinateur (programmes système, programmes utilisateurs, pilotes, etc.) ainsi que les fichiers.
Matériel	Font partie du matériel tous les éléments "matériels" comme l'écran, le disque dur, le clavier, la souris et l'imprimante
Mise à l'échelle	Adaptation de la taille d'une image.
MOctet	Un mégaoctet équivaut à 1024 KOctets.
Modèle fil de fer	Rendu d'un objet tridimensionnel dans lequel seules les arêtes sont visibles.
Modèle volumique	Les surfaces de l'objet sont colorées ou présentent une texture.
Nombre de couleurs	Nombre de bits permettant de décrire l'information couleur de chaque pixel. En noir et blanc, le nombre de bits est 1, soit $2^1=2$ couleurs. Avec 8 bits, on dispose de $2^8=256$ couleurs et avec 24 bits de $2^{24}=16.777.216$ (→ Couleur réelle).
NTSC	Standard TV couleur diffusant 525 lignes et 30 images/seconde, utilisé principalement aux Etats-Unis et au Japon
Octet	Un octet est une suite de 8 bits. Un octet permet de représenter un caractère (lettre, chiffre etc.). Le codage est binaire, c'est-à-dire que les bits peuvent uniquement prendre les valeurs 0 et 1. Dans le jeu de caractères ASCII, la lettre »E« correspond au code »01000101« ou »45h« (hex).
Ombrage	Passage du modèle fil de fer au modèle volumique.
Ombrage simple	Avec cette technique d'ombrage, tous les points d'un polygone ont la même couleur. Les objets présentent un aspect facetté.
PAL	Standard TV couleur allemand diffusant 625 lignes et 25 images /seconde
Pilote	Programme permettant entre autres l'intégration de composants matériels (p.ex. pilote pour lecteur CD-ROM) à l'ordinateur et l'adaptation du logiciel au matériel (p.ex. pilote pour environnement graphique comme Microsoft Windows) afin d'exploiter les possibilités offertes par une carte graphique.
Pixel	P icture e lement. Les pixels constituent la plus petite unité formant une image.
Plug & Play	Ce terme désigne l'installation particulièrement simple de composants matériel possible sous Windows 95.
Projection	Représentation d'un objet de la dimension supérieure (p.ex. objet tridimensionnel) dans la dimension inférieure (sur un plan à deux dimensions).

Projection avec Perspective cavalière	Dans ce type de représentation, le point de fuite des lignes parallèles d'un objet est situé à l'infini.
Projection avec perspective centrale	Dans ce type de représentation, les lignes parallèles d'un objet semblent se confondre au point de fuite. Les objets situés à proximité de l'observateur semblent plus grands que ceux qui en sont plus éloignés.
RAM	Random Access Memory. Mémoire vive sur laquelle peut être effectué un nombre illimité d'opérations de lecture et d'écriture. La mémoire de travail d'un ordinateur est composée de modules RAM. La mémoire de travail est une mémoire volatile; cela signifie que son contenu est perdu lorsque l'ordinateur est mis hors tension.
Rendu	Calcul et représentation d'une surface réaliste d'un modèle volumique.
Rendu en faces cachées	Rendu d'un objet tridimensionnel basé sur le modèle surfacique, les faces cachées n'étant pas affichées.
Résolution	Nombre de pixels (points sur l'écran) dans le sens horizontal et vertical. Une résolution de 1408 x 1024 signifie que 1408 pixels sont utilisés dans le sens horizontal et 1024 pixels dans le sens vertical pour l'affichage sur l'écran. Plus la résolution est élevée et plus de détails peuvent être représentés.
ROM	Read Only Memory. Mémoire morte dont le contenu peut être lu mais non modifié. Le contenu des ROM est préservé même lorsque l'ordinateur est mis hors tension. Toutes les fonctions d'un ordinateur qui doivent être disponibles dès son lancement, comme le test du système ou la sortie des caractères sur l'écran, sont enregistrées dans des ROM. Il existe également des PROM (mémoire morte programmable), des EPROM (mémoire morte programmable électriquement) et des EEPROM (mémoire morte programmable effaçable électriquement).
RVB	Abréviation de R ouge, V ert, B leu, les couleurs de base du mélange additif des couleurs. Désigne une méthode utilisée entre autres en informatique pour le transfert séparé des informations relatives aux trois couleurs de base d'une image.
SVHS	Super VHS, version améliorée du système VHS avec qualité d'image supérieure (résolution).
S-Video	Dans les signaux S-Video, la luminance (information relative à la luminosité) est transférée séparément de la chrominance (information relative à la couleur).
Système d'exploitation	Le système d'exploitation permet la communication entre le matériel, le logiciel et l'utilisateur. Font partie de ses tâches la gestion des fichiers et des programmes.
Table de fausses couleurs	Aussi appelée CLUT (C olor L ook- U p T able). Table de couleurs contenant la valeur de toutes les couleurs sous forme indexée.
Tramage aléatoire	Méthode permettant d'éviter les contrastes trop forts en cas de nombre limité de couleurs.
VGA	V ideo G raphics A rray (IBM). Carte graphique permettant de représenter 256 couleurs en mode graphique.
Vidéo composite	Codage de toutes les informations relatives à l'image dans un seul signal.
Video for Windows	Avec Video for Windows, une extension système de Microsoft Windows, il est possible d'enregistrer, de sauvegarder et de restituer des séquences vidéo numériques.
Windows	Le système d'exploitation le plus utilisé pour les PC (Personal Computer). Il en existe différentes versions: Windows 3.1x, Windows 95, Windows NT
Z-Buffer	Ce tampon facilite la détermination par le matériel 3D des objets 3D cachés.