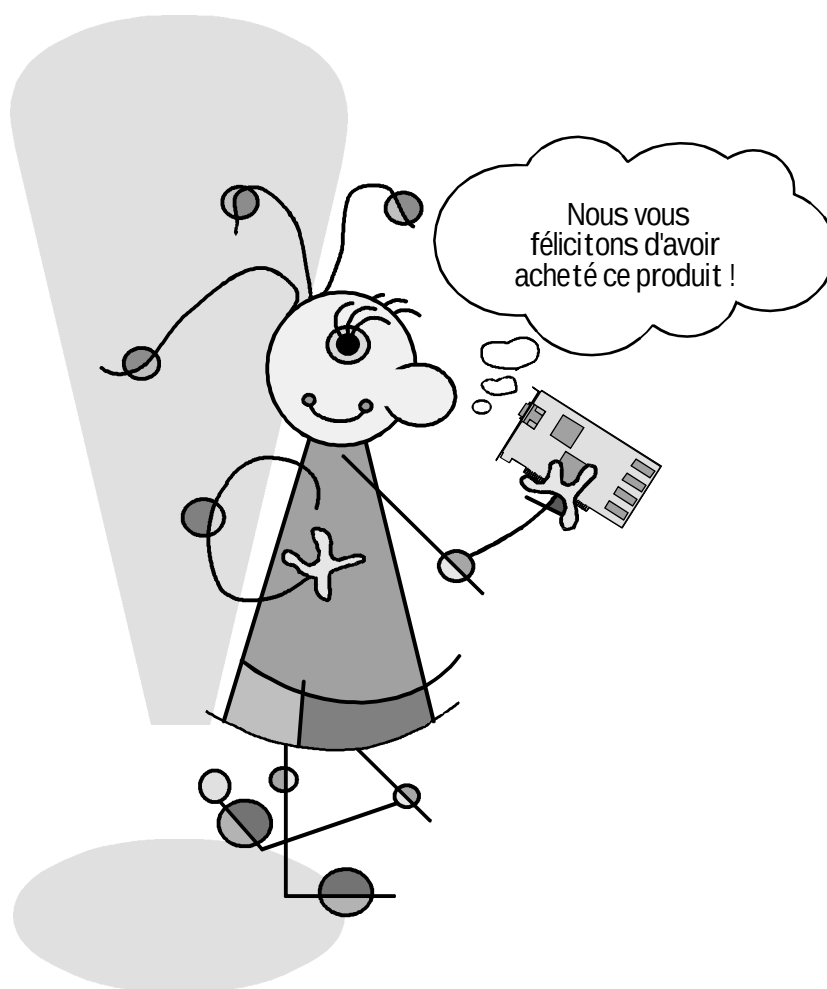


miroMAGIC Premium

MANUEL D'UTILISATION



miroMAGIC Premium

Manuel d'utilisation

Version 1.0 /F Décembre 1997

700712

© miroMEDIA GmbH 1997

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.

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.

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.

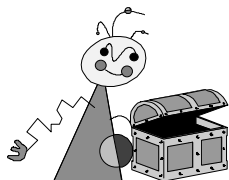
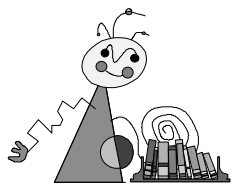


Table de matières

<u>VUE D'ENSEMBLE</u>	<u>1</u>
CARACTÉRISTIQUES	1
<u>PRÉLIMINAIRES</u>	<u>2</u>
PRÉALABLES SYSTÈME	2
DESCRIPTION DE LA FOURNITURE	3
<u>INSTALLATION DU LOGICIEL</u>	<u>4</u>
INSTALLER LE LOGICIEL SOUS WINDOWS 95	4
Aucune carte graphique n'est encore installée...	4
Carte graphique déjà installée...	8
INSTALLER LE LOGICIEL SOUS WINDOWS NT 4.0	10
<u>INSTALLATION DU MATÉRIEL</u>	<u>14</u>
<u>CONFIGURATIONS</u>	<u>16</u>
<u>RACCORDEMENT DU TÉLÉVISEUR</u>	<u>17</u>
<u>miroLIFE</u>	<u>18</u>
GÉNÉRALITÉS	18
INSTALLATION	18
PARAMÈTRES	19
<u>AUTRES PARAMÈTRES</u>	<u>20</u>
<u>CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES</u>	<u>24</u>
GÉNÉRAL	24
MODES VIDÉO	24
<u>ANNEXE</u>	<u>I</u>
DÉTERMINATION DE LA VERSION DE WINDOWS	I
CALIBRAGE	II
Qu'est-ce que la « correction gamma » ?	II
GLOSSAIRE	IV
<u>INDEX</u>	



A propos du manuel

Le présente manuel d'utilisation est consacrée à l'installation du matériel et du logiciel de la carte miro.

Sous-titres

Vous trouverez dans la marge des sous-titres destinés à servir de repères.



Les passages de texte revêtant une importance particulière sont identifiés par ce symbole et leur formatage.

Les instructions vous indiquant point par point comment procéder dans certaines situations sont numérotées.

1. Lancez Windows 95.

Les instructions signalant d'autres opérations à exécuter pour lesquelles l'ordre ne joue aucun rôle sont précédées d'un point:

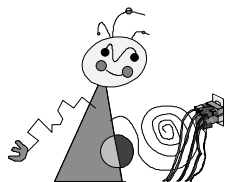
- Reliez la carte au téléviseur.

Les commandes devant être entrées par l'utilisateur sont imprimées avec un type de caractères précis:

install <↵>

Le <↵> symbolise la touche d'entrée.

Les menus, commandes, options, boutons de commande etc. devant être sélectionnés par l'utilisateur sont représentés en *italiques*.



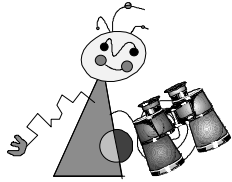
Pour votre sécurité

Afin de garantir votre sécurité et le fonctionnement correct du produit que vous venez d'acquérir et de votre ordinateur, vous devez tenir compte des remarques suivantes:

- ♦ Les composants d'ordinateur sont sensibles à la charge. Avant de les prendre en main ou de les toucher avec un outil, éliminez une éventuelle charge électrostatique!
- ♦ Pour être sûr que l'ordinateur est bien hors tension lorsque vous l'ouvrez, débranchez-le au préalable!



Les modifications ou ajouts dont il n'a plus été possible de tenir compte dans la version imprimée sont décrits dans le ou les fichiers LISEZMOI sur le CD-ROM fournies en accompagnement.



Vue d'ensemble

CARACTÉRISTIQUES

Avec miroMAGIC Premium, miro propose une carte graphique multifonctions dotée des caractéristiques suivantes:

☐ **Equipement**

miroMAGIC Premium est une carte graphique 64 bits extrêmement rapide, basée sur le processeur SGS Thomson Riva128. La SGRAM de 4 MO rend possible l'affichage en couleur réelle avec 16,7 millions de couleurs jusqu'à une résolution de 1152 x 768.

☐ **Graphisme 3D**

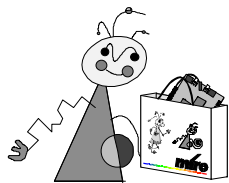
miroMAGIC Premium transforme les jeux 3D et les applications 3D multimédia modernes en autant d'expériences fascinantes. Et le support intégral de normes 3D telles que DirectDraw, DirectX (y compris Direct 3D) garantit une représentation réaliste et un affichage rapide sous Windows 95. Le processeur graphique Riva128, très performant, assure le calcul des objets tridimensionnels ainsi que de leur texture.

☐ **Surf en 3D**

Internet et son accès au monde tridimensionnel. Faire du lèche-vitrine virtuel, surfer dans des arborescences spatiales, plonger dans le monde du divertissement et de l'information avec des animations 3D captivantes, tout cela atteint une dimension inédite grâce au nouveau format VRML (Virtual Reality Modelling Language). miroMAGIC Premium a été conçue en vue de supporter les protocoles de l'avenir et offre d'ores et déjà les performances graphiques indispensables au surf en 3D de demain.

☐ **Le téléviseur en tant qu'écran d'ordinateur surdimensionné**

Faites l'expérience des jeux et des vidéos à une échelle inédite. Avec miroMAGIC Premium, vous pouvez transformer tout téléviseur en grand écran. Il suffit de raccorder le téléviseur sur la sortie TV de la carte pour obtenir sur celui-ci une image exempte de scintillement. Mais même dans le cas de présentations et de séminaires, la taille d'un écran d'ordinateur n'est pas suffisante.



Préliminaires

PRÉALABLES SYSTÈME

Pour que la carte miro puisse être installée, votre système doit remplir les conditions préalables suivantes:

- Ordinateur** Pentium ou ordinateur compatible avec emplacement bus local PCI.
- Ecran** Ecran standard VGA. Pour exploiter à fond le potentiel de la carte graphique, vous devez disposer d'un écran multifréquence haute résolution. De tels écrans sont proposés par miroDISPLAYS GmbH.
- Lecteur CD-ROM** Un lecteur de CD-ROM est indispensable à l'installation du logiciel. Pour restituer des CD vidéo, vous aurez, vous avez besoin d'un lecteur CD-ROM double vitesse supportant X/A-MODE2 (CDI).
- VGA** Le processeur graphique de la carte miro comporte un composant VGA. Avant le montage de la carte graphique, il est impératif de déposer la carte VGA installée sur l'ordinateur ou, selon le cas, de désactiver la carte mère VGA.
- Logiciel** DOS, Windows 3.1x, Windows 95, Windows NT 3.51/4.0.

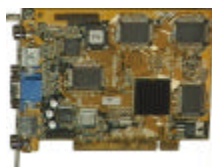


Seul Windows 95 permet d'exploiter à fond les fonctions de la carte miroMAGIC Premium.

- Téléviseur** Si vous désirez raccorder un téléviseur à la carte miroMAGIC Premium, vous aurez besoin d'un poste présentant une entrée composite ou S-Vidéo. Le branchement sur l'entrée SCART n'est possible qu'avec un adaptateur composite/SCART. De tels adaptateurs sont vendus dans le commerce spécialisé.
- Si le téléviseur dispose d'une entrée S-Vidéo, vous aurez besoin d'un câble S-Vidéo pouvant véhiculer un signal vidéo; en présence d'une entrée composite, vous aurez besoin d'un câble SCART pouvant véhiculer un signal vidéo.

DESCRIPTION DE LA FOURNITURE

Avant de procéder à l'installation de la carte graphique, vérifiez si le système* est bien complet:



Carte miroMAGIC Premium



pilotes sur CD-ROM



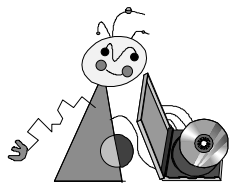
Description succincte.

Au cas où des éléments manqueraient, adressez-vous à votre revendeur.



Les éléments des ordinateurs sont sensibles à l'électricité statique. Afin d'éviter tout dommage pouvant être causé par l'électricité statique, laissez la carte miro dans son emballage antistatique jusqu'au montage. Conservez l'emballage pour d'éventuels transports ultérieurs.

* Selon la variante, la fourniture peut différer par rapport à celle décrite ici.



Installation du logiciel

INSTALLER LE LOGICIEL SOUS WINDOWS 95

Lors de l'installation de miroMAGIC Premium vous pouvez choisir entre deux modes d'installation:

- ♦ Le premier mode décrit l'installation lorsqu'encore aucune carte graphique n'a été installée dans votre ordinateur,
- ♦ le second l'installation de miroMAGIC Premium comme „Successeur“ d'une carte déjà installée.

Aucune carte graphique n'est encore installée...

La condition pour installer miroMAGIC Premium est d'avoir une version de Windows 95 déjà installée. Avant l'installation, vous devrez tout d'abord vérifier quelle version est installée, si vous n'êtes pas sûr de la version de Windows de votre ordinateur.

La version de Windows 95 installée peut être déterminée au moyen de la commande DOS **ver**. La version Windows 95 OSR 2 (OEM-Service-Release 2) a pour numéro de version Windows 95 [Version 4.00.1111] ; la version Windows 95 d'août 95 a pour numéro de version Windows 95. [Version 4.00.950]. Windows 95 (Version d'août 95). L'utilisation de la commande DOS **ver** est décrite de façon détaillée dans l'appendice de la section „Identifier la version de Windows “ page I.

Pour installer miroMAGIC Premium, procédez comme suit:

1. Installer le matériel.

Installez tout d'abord le matériel comme indiqué dans le chapitre „Installer le matériel “ page 14.

2. Mettre l'ordinateur sous tension.

Mettez votre ordinateur sous tension: Windows 95 est démarré.

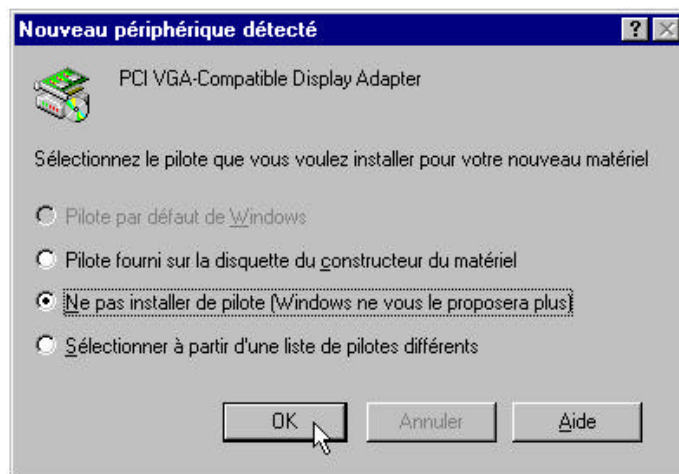
Si votre ordinateur est configuré de façon à ce que Windows 95 ne démarre pas automatiquement, veuillez démarrer Windows 95.

Windows 95
(Version
d'Août)

3. Sélectionner *Ne pas installer de pilote*, cliquer sur **OK**.

Windows 95 vous indique qu'une carte graphique PCI compatible VGA (miroMAGIC Premium) a été trouvée.

La fenêtre *Nouveau périphérique détecté* apparaît.



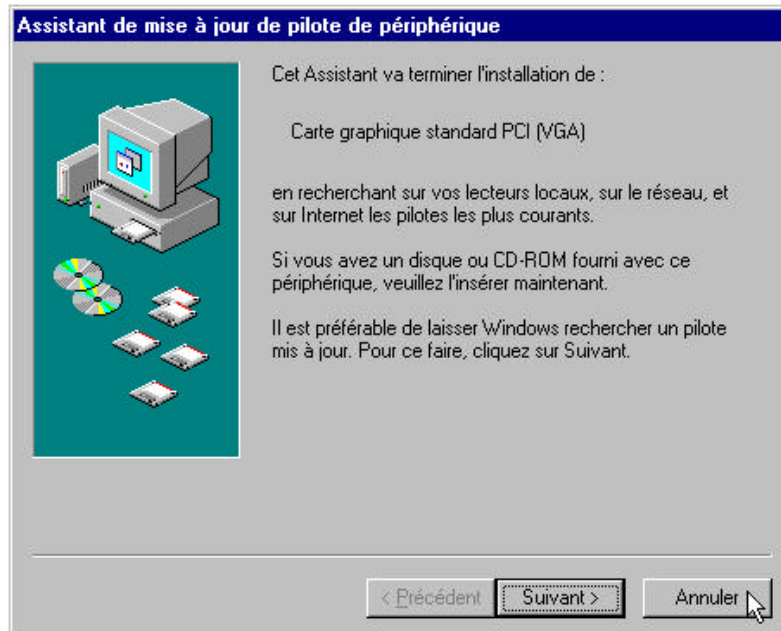
Sélectionnez *Ne pas installer de pilote (Windows ne vous le proposera plus)* et cliquez sur **OK**.

Windows 95
(OSR 2)

3. Cliquer sur **Annuler**.

Windows 95 vous indique qu'une carte graphique PCI compatible VGA (miroMAGIC Premium) a été trouvée.

Le *Assistant de mise à jour de périphérique* apparaît.



Cliquez sur **Annuler**.

4. Insérer le CD Autostart.

Insérez le CD Autostart dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur. Le programme d'installation est démarré automatiquement.



Si la fonction Autostart est **désactivée** sous Windows 95, veuillez sélectionner la commande *Exécuter...* dans le menu *Démarrer* et entrez **d:\setup** dans la ligne de commande, **d:** représentant la lettre d'identification de votre lecteur CD-ROM. Entrez éventuellement une autre lettre. Cliquez sur *OK*.

5. Sélectionner *Installer Windows 95 pilotes*.

Le programme d'installation vous propose une liste d'options d'installation.



Sélectionnez l'option *Installer Windows 95 pilotes*.

6. Cliquer sur *Suivant*.

Dans la fenêtre *Bienvenue* cliquez sur *Suivant* pour procéder à l'installation.

7. Cliquer sur *Suivant*.

Cliquez sur *Suivant* encore une fois.

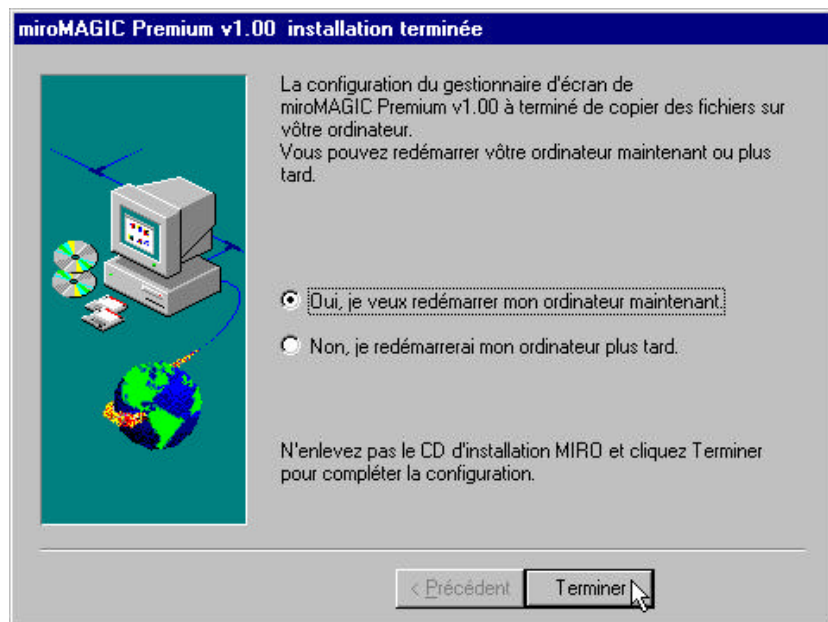
8. Modifier éventuellement le répertoire, cliquer sur *Suivant*.

Le répertoire système Windows identifié est affiché. Si cette entrée n'est pas correcte, vous pouvez éventuellement la modifier directement dans le texte. Cliquez sur *Suivant*.

Les pilotes et DirectX-5 sont copiés sur votre disque dur. DirectX-5 est nécessaire à la fonctionnalité complète 3D du miroMAGIC Premium.

9. Sélectionner *Oui, je veux redémarrer mon ordinateur maintenant*, cliquer sur *Terminer*.

Dans la fenêtre *Installation terminée* sélectionnez l'option *Oui, je veux redémarrer mon ordinateur maintenant* et cliquez sur *Terminer*: Windows est redémarré.



Après le redémarrage, la fonctionnalité complète de miroMAGIC Premium est disponible.



Dans la Barre des Tâches, vous verrez un nouveau symbole à côté de l'horloge. Cliquez sur le symbole pour l'ouvrir: la fenêtre Propriétés de Affichage apparaît avec des onglets supplémentaires. La fonctionnalité de chaque onglet est décrite dans le chapitre „Autres paramètres“ page 20.

Carte graphique déjà installée...

Si vous désirez que la carte miroMAGIC Premium soit installée comme successeur d'une carte graphique déjà installée dans votre ordinateur ou d'une puce graphique se trouvant sur la platine de base de votre ordinateur, miroMEDIA recommande un autre procédé:

1. Insérer le CD Autostart.

Insérez le CD Autostart dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur. Le programme d'installation est démarré automatiquement.



Si la fonction Autostart est **désactivée** sous Windows 95, veuillez sélectionner la commande *Exécuter...* dans le menu *Démarrer* et entrez **d:\setup** (dans la ligne de commande), **d:** représentant la lettre d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Entrez éventuellement une autre lettre. Cliquez sur *OK*.

2. Sélectionner *Installer Windows 95 pilotes*.

Le programme d'installation vous propose une liste d'options d'installation.



Sélectionnez l'option *Installer Windows 95 pilotes*.

3. Cliquer sur *Suivant*.

Dans la fenêtre *Bienvenue*, cliquez sur *Suivant*, pour continuer l'installation.

4. Cliquer sur *Suivant*.

Cliquez de nouveau sur *Suivant*.

5. Modifier éventuellement le répertoire, cliquer sur *Suivant*.

Le répertoire système de Windows identifié est affiché. Si cette entrée n'est pas correcte, vous pouvez éventuellement la modifier directement dans le texte. Cliquez sur *Suivant*.

Le pilote et DirectX- 5 sont copiés sur votre disque dur. DirectX 5-est nécessaire à la fonctionnalité 3D complète de miroMAGIC Premium.

6. Sélectionner *Non, je redémarrerai mon ordinateur plus tard*, cliquer sur *Terminer*.

Dans la fenêtre *Installation terminée* sélectionnez l'option *Non, je redémarrerai mon ordinateur plus tard* et cliquez sur *Terminer*.



7. Cliquer sur *Terminer*.

Cliquez sur *Terminer* pour fermer le programme d'installation.

8. Terminer Windows 95, éteindre l'ordinateur.

Arrêtez Windows 95 et éteignez l'ordinateur.

9. Installer le matériel.

Installez d'abord le matériel comme indiqué dans le chapitre „Installer le matériel “ page 14.

10. Mettre l'ordinateur sous tension.

Redémarrez votre ordinateur: Windows 95 est démarré.

Si votre ordinateur est configuré de sorte que Windows 95 n'est pas démarré automatiquement, veuillez démarrer Windows 95.

Après le redémarrage la fonctionnalité complète de miroMAGIC Premium est disponible.



Dans la Barre des Tâches, vous verrez un nouveau symbole à côté de l'horloge. Cliquez sur ce symbole pour l'ouvrir, la fenêtre Propriétés de Affichage apparaît avec 6 onglets supplémentaires. La fonctionnalité de chaque onglet est indiquée dans le chapitre „Autres paramètres“ page 20.

INSTALLER LE LOGICIEL SOUS WINDOWS NT 4.0

Pour installer miroMAGIC Premium sous Windows NT, procédez comme suit:

1. Installer le matériel.

Installez tout d'abord le matériel comme indiqué au chapitre „Installer le matériel“, page 14.

2. Mettre l'ordinateur sous tension.

Mettez votre ordinateur sous tension et démarrez Windows NT.



Pour installer le logiciel sous Windows NT 4.0, vous aurez besoin des droits d'administrateur. Enregistrez-vous éventuellement comme Administrateur.

3. Garantir le Mode VGA Standard.

Assurez-vous que votre ordinateur est exploité en mode VGA Standard (résolution 640 x 480, 16 couleurs).

- Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une place vide du bureau Windows NT.
- Sélectionnez la commande *Propriétés*. La fenêtre *Propriétés de Affichage* est appelée.
- Vérifiez / modifiez la résolution (640 x 480) et le nombre de couleurs (16).
- Cliquez sur *OK* pour fermer la fenêtre *Propriétés de Affichage*.

1. Insérer le CD Autostart.

Insérez le CD Autostart dans le lecteur CD-ROM de votre ordinateur. Le programme d'installation est démarré automatiquement.



Si la fonction Autostart est **désactivée** sous Windows 95, veuillez sélectionner la commande *Exécuter...* dans le menu *Démarrer* et entrez **d:\setup** (dans la ligne de commande), **d:** représentant la lettre d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Entrez éventuellement une autre lettre. Cliquez sur *OK*.

5. Sélectionner *Installer NT 4.0 pilotes*.

Le programme d'installation vous propose une liste d'options d'installation.



Sélectionnez l'option *Installer NT 4.0 pilotes*.

Un fichier Lisez-moi pour l'installation est affiché et la fenêtre *Propriétés de Affichage* apparaît.

6. Sélectionner *Configuration*.

Sélectionnez l'onglet *Configuration*. *Paramètres*.

7. Cliquer sur *Configuration*.

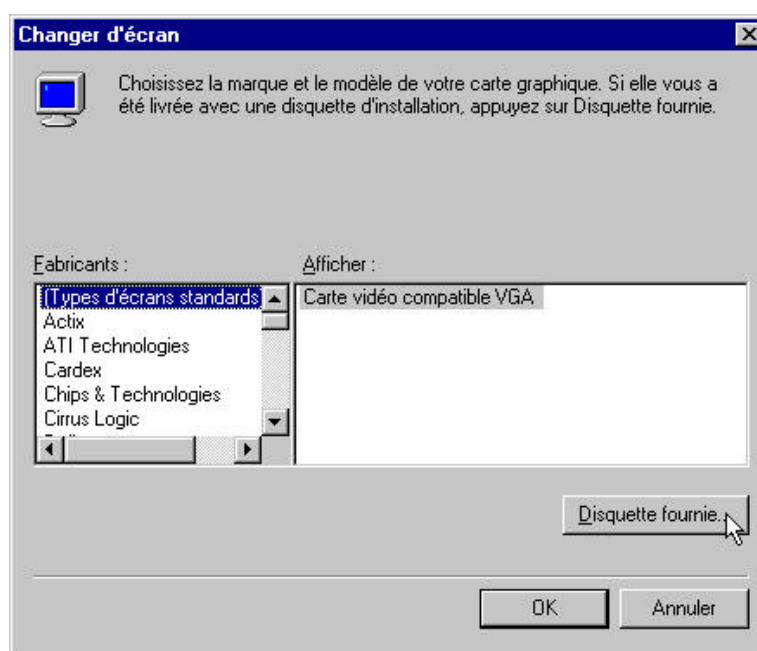
Cliquez sur le bouton *Type d'affichage*.

8. Cliquer sur *Changer...*

Dans la fenêtre *Type d'affichage* cliquez sur le bouton *Changer...*

9. Cliquer sur *Disquette fournie...*

Dans la fenêtre *Changer d'écran* cliquez sur *Disquette fournie...*



10. Cliquer sur *Parcourir...* .

Cliquez sur le bouton *Parcourir...* .

11. Passer au répertoire *NT40*.

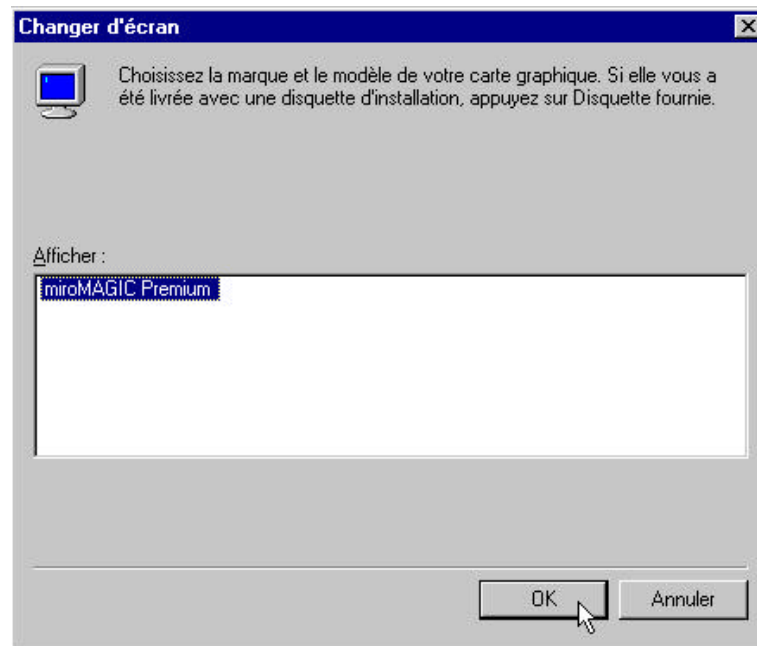
Passez au lecteur de CD-ROM et au répertoire *NT40*:

12. Cliquer *Ouvrir*, cliquer sur *OK*.

miroMAGIC Premium est trouvé, cliquez sur *Ouvrir* et sur *OK*.

13. Cliquer sur *OK*.

Dans la fenêtre *Changer d'écran*, miroMAGIC Premium est affiché.
Cliquez sur le bouton *OK*.



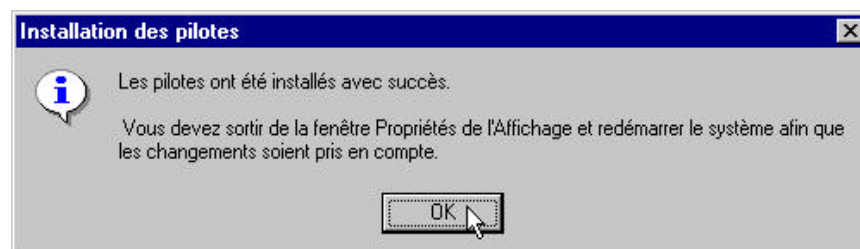
14. Cliquez sur *Oui*.

Un conseil de sécurité est affiché. Fermez la fenêtre en cliquant sur *Oui*.

Les fichiers sont copiés sur votre disque dur.

15. Cliquez sur *OK*.

Fermez la fenêtre *Installation des pilotes* avec *OK*.



16. Cliquer sur *Fermer*, cliquer sur *Fermer*.

Dans la fenêtre *Type d'affichage* cliquez sur *Fermer*, même que dans la fenêtre *Propriétés de Affichage*.

17. Cliquer sur *Oui*.

Dans la fenêtre *Modification des paramètres système*, cliquez sur *Oui* pour redémarrer l'ordinateur.

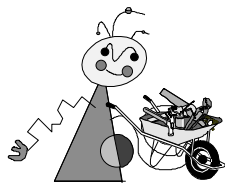
Après le redémarrage vous obtenez une information qu'une nouvelle carte est installée. Vous serez invité à choisir une autre résolution:

La fenêtre *Propriétés de Affichage* est automatiquement appelée avec l'onglet *Paramètres*.

18. Modifier la résolution et le nombre des couleurs.

Déterminez la résolution et le nombre de couleurs souhaités dans la fenêtre *Propriétés de Affichage* et cliquez sur *OK*.

L'installation de miroMAGIC Premium sous Windows NT est ainsi terminée.



Installation du matériel



Le présent chapitre décrit le montage de la carte miroMAGIC Premium dans l'ordinateur.

Pour installer la carte miro, vous aurez besoin d'un tournevis.

Exécutez les étapes suivantes pour installer la carte miro dans votre ordinateur:

1. Evacuez les charges électrostatiques.

Evacuez les charges électrostatiques éventuelles de votre corps en entrant en contact avec le boîtier métallique de votre ordinateur.

2. Eteignez l'ordinateur, débrancher les câbles.

Eteignez l'ordinateur et tous les périphériques raccordés. Retirez ensuite le cordon d'alimentation. Séparez l'ordinateur du réseau électrique et débrancher tous les câbles de connexion nécessaires.

3. Enlevez le couvercle.

Enlevez les vis de fixation du capot du boîtier de votre ordinateur à l'aide d'un tournevis. Enlevez le couvercle.

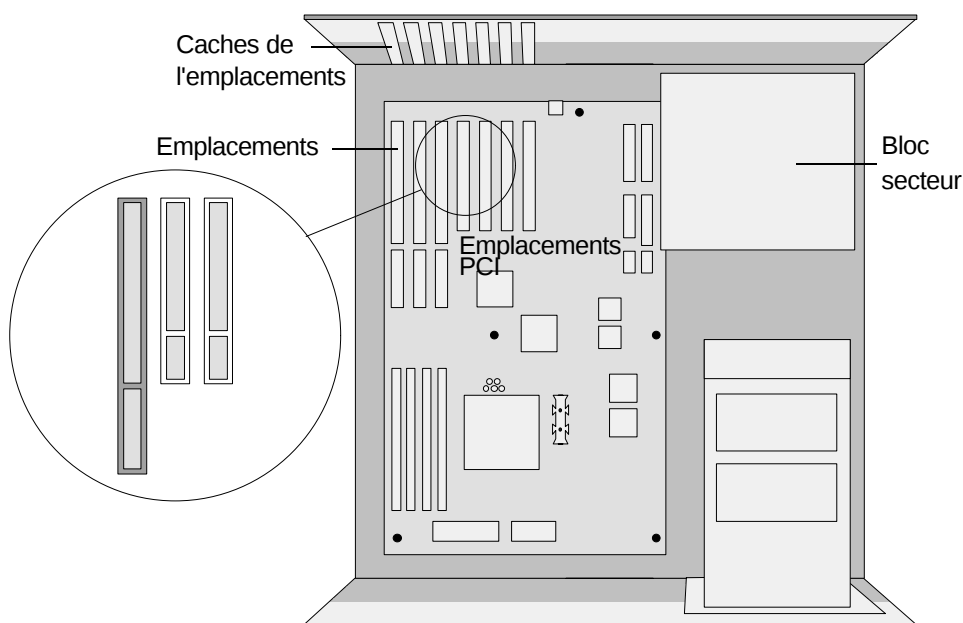


4. Déposez ou désactivez la carte VGA.

Déposez la carte VGA de l'ordinateur, s'il y en a une, ou désactivez la carte mère VGA.

5. Choisissez un connecteur PCI.

Choisissez un connecteur PCI libre pour la carte miro (compatible bus maître).

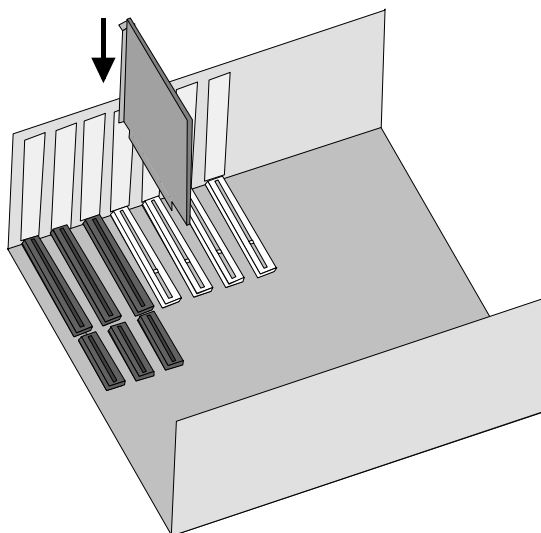


6. Retirez l'obturateur du connecteur.

Retirez l'obturateur du connecteur au niveau de la paroi arrière de l'ordinateur. Si nécessaire, desserrez les vis de l'obturateur à cet effet.

7. Insérez avec précaution la carte.

Insérez avec précaution la carte dans le connecteur PCI. Pour cela tenez la carte par la partie supérieure et faites-la glisser vers le bas jusqu'à ce qu'elle soit engagée dans le connecteur en agissant aux deux extrémités. Appuyez sur le bord supérieur de la carte afin que celle-ci soit fermement enfoncée dans le connecteur.



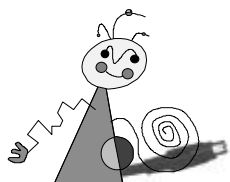
Si vous rencontrez des problèmes à l'insertion de la carte, surtout ne forcez pas : Les ressorts de contact du connecteur pourraient se déformer. Retirez plutôt la carte et essayez de nouveau.

8. Remontez le boîtier.

Resserrez les vis de blocage et remontez le boîtier de votre ordinateur.

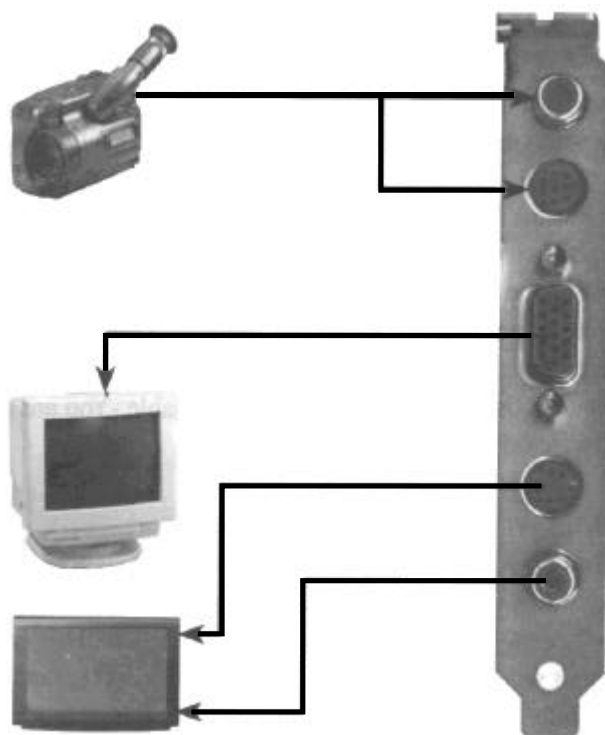
9. Rebranchez les câbles.

Branchez à nouveau tous les câbles. Connectez l'écran via un câble DDC, si possible, à la prise d'écran de la carte miroMAGIC Premium.

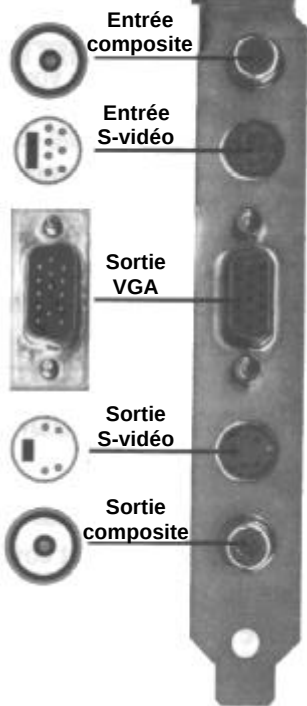
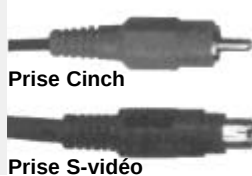


Configurations

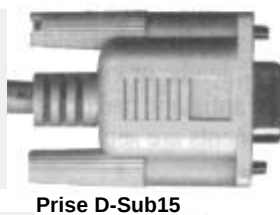
Les illustrations suivantes montrent les configurations possibles avec miroMAGIC Premium.



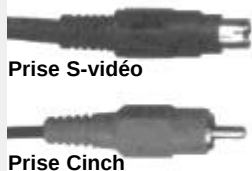
- Caméscope
- Magnétoscope
- Vidéodisque
- Autres périphériques vidéo

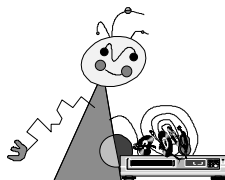


- Ecran d'ordinateur
- Projecteur vidéo
- Autres VGA
- Périphériques compatibles



- Caméscope
- Magnétoscope
- Téléviseur
- Autres périphériques vidéo





Raccordement du téléviseur

La carte miroMAGIC Premium présente un connecteur composite et un connecteur S-Vidéo.

Vous devez choisir le connecteur correspondant aux entrées du téléviseur:

- En présence d'une entrée S-Vidéo sur le téléviseur, raccordez le téléviseur à la sortie S-Vidéo de la carte miroMAGIC Premium via un câble S-Vidéo.
- En présence d'une entrée composite sur le téléviseur, raccordez le téléviseur à l'entrée composite de la carte miroMAGIC Premium via un câble composite.
- En présence d'une entrée SCART sur le téléviseur, branchez un adaptateur composite/SCART sur le téléviseur. Raccordez ensuite l'adaptateur à l'entrée composite de la carte miroMAGIC Premium via un câble composite.

Le câble et l'adaptateur pour la connexion d'un téléviseur sont disponibles dans les magasins d'accessoires TV. Dans tous les cas, il doit s'agir d'un câble capable de recevoir des signaux vidéo, sinon la qualité des images en souffre.

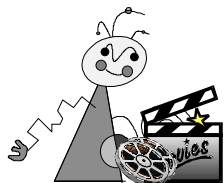
Si vous désirez utiliser un téléviseur pour la sortie images, veuillez le raccorder à miroMAGIC Premium au moyen d'un des câbles indiqués avant d'allumer votre ordinateur.

Veillez à ce que la commutation sur la sortie TV ne soit faite que si aucun moniteur PC n'est connecté à miroMAGIC Premium au moment d'allumer. Vous pouvez allumer en même temps le téléviseur et le moniteur sans danger pour votre ordinateur. Cependant la sortie images ne s'effectue que sur le moniteur PC et le téléviseur est ignoré par la carte graphique. Si vous n'avez qu'un seul téléviseur connecté à votre ordinateur, vous voyez le bureau Windows 95 sur le téléviseur de façon correspondante.



Le changement du périphérique (Moniteur PC / téléviseur) ne doit être effectué que lorsque l'ordinateur est éteint.

Après avoir allumé l'ordinateur, le périphérique raccordé est identifié automatiquement et miroMAGIC Premium est alors piloté de façon optimale.



GENERALITES

miroMAGIC Premium vous offre la possibilité de raccorder des sources vidéo, comme par ex. des caméscopes, des magnétoscopes ou des consoles de jeux vidéo, à votre ordinateur et de sortir l'image vidéo sur le moniteur PC ou le téléviseur. Vous pouvez également mettre en mémoire dans votre ordinateur des images fixes ou des séquences vidéo pour les traiter avec des programmes d'application appropriés.

Pour la connexion de sources vidéo, vous disposez d'une entrée composite et d'une entrée S-Vidéo.

Pour représenter les vidéos vous aurez besoin du programme miroLIFE qui se trouve sur le CD d'installation et peut être installé à l'aide du programme d'installation.

Vous pouvez sélectionner de nombreux formats vidéo et mettre en mémoire des images uniques, et des clips vidéo (.avi).

INSTALLATION

Pour installer miroLIFE, suivez les instructions ci-dessous:

1. Placer le CD Autostart.

Placer le CD Autostart de la carte miroMAGIC Premium dans le lecteur CD-ROM. Le programme d'installation est démarré automatiquement.



Si le programme d'installation **n'est pas** démarré automatiquement, sélectionnez dans le menu *Démarrer* l'option *Exécuter...*. Entrez **d:\setup**, **d:** correspondant à la lettre d'identification de votre lecteur de CD-ROM. Cliquez sur **OK**.

2. Sélectionner *miroLIFE*.

Le programme d'installation vous offre une liste d'options.

Sélectionnez *miroLIFE*.

3. Cliquer sur *Suivant*.

Dans la fenêtre *Bienvenue*, cliquez sur *Suivant*. Le groupe de programmes miroLIFE est installé.

4. Cliquer sur *Terminer*.

Dans la fenêtre *Terminer l'installation*, cliquez sur *Terminer* pour terminer l'installation.

PARAMETRES

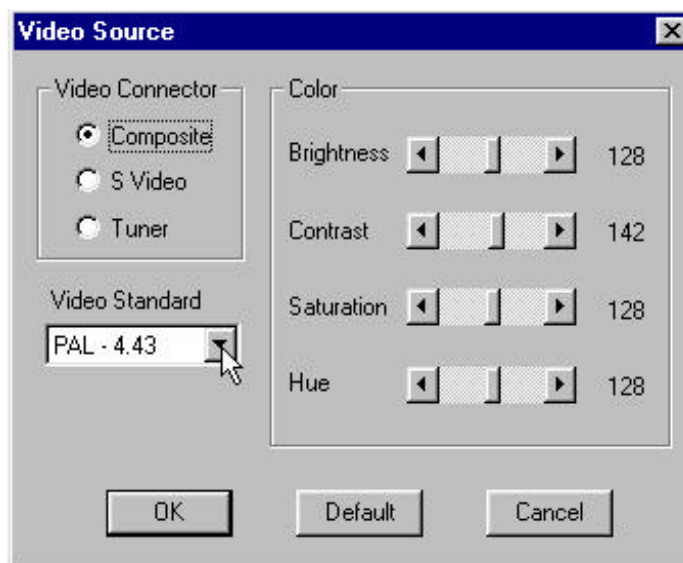
Entrée vidéo Si vous connectez l'une des entrées vidéo à une source vidéo, **avant de** démarrer l'application de miroLIFE, l'entrée appropriée est automatiquement identifiée.

Si vous avez connecté plusieurs sources vidéo aux deux entrées vidéo, vous pouvez passer d'une source à l'autre pendant l'application.

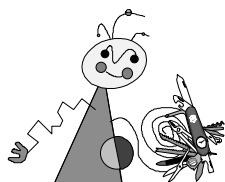
Standard vidéo Lorsque vous démarrez miroLIFE pour la première fois, vous devez déterminer le standard vidéo utilisé dans votre pays.

Différents standards PAL et NTSC peuvent être paramétrés.

Pour définir le standard vidéo ouvrez le menu *Options* et sélectionnez la commande *Video Source* (Source vidéo). La fenêtre *Video Source* apparaît:



- Sélectionnez le *Video Standard* (Standard vidéo) approprié dans la liste des options.
- Les paramétrages de luminosité, de contraste et de saturation de couleurs permettent la modification individuelle des données d'images entrantes.



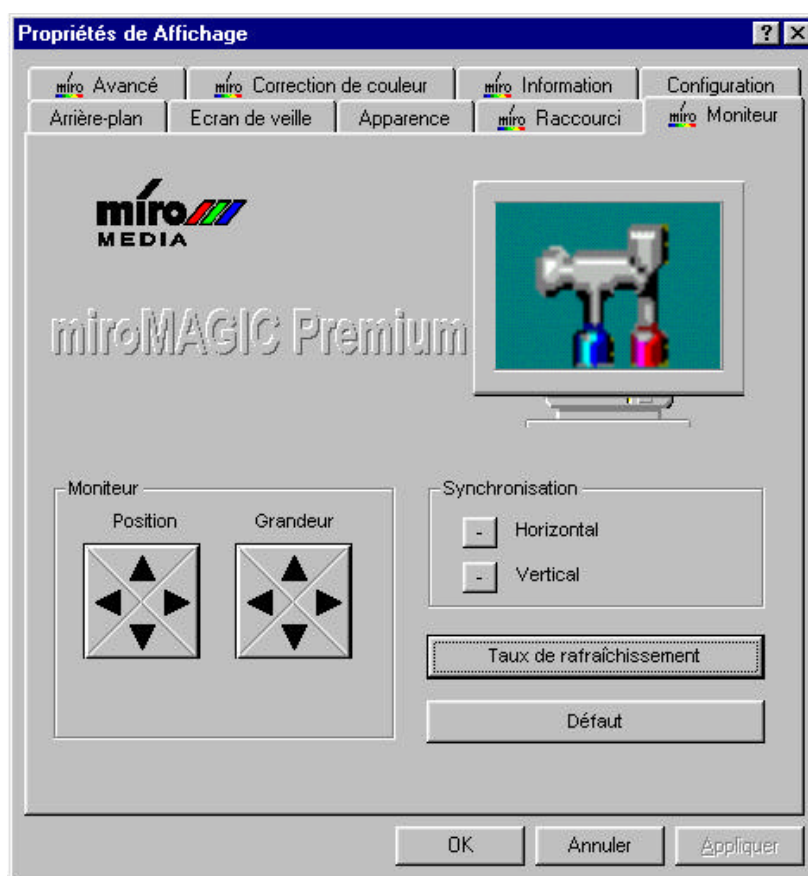
Autres Paramètres

Des paramètres supplémentaires peuvent être apportés dans la fenêtre *Propriétés de Affichage* sous **Windows 95**.

Pour cela, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une surface libre de votre bureau Windows 95 et sélectionnez la commande *Propriétés*. Ou cliquez dans la Barre des Tâches sur le symbole moniteur et sélectionnez la commande *Propriétés de Affichage*. La fenêtre *Propriétés de Affichage* apparaît.



Moniteur

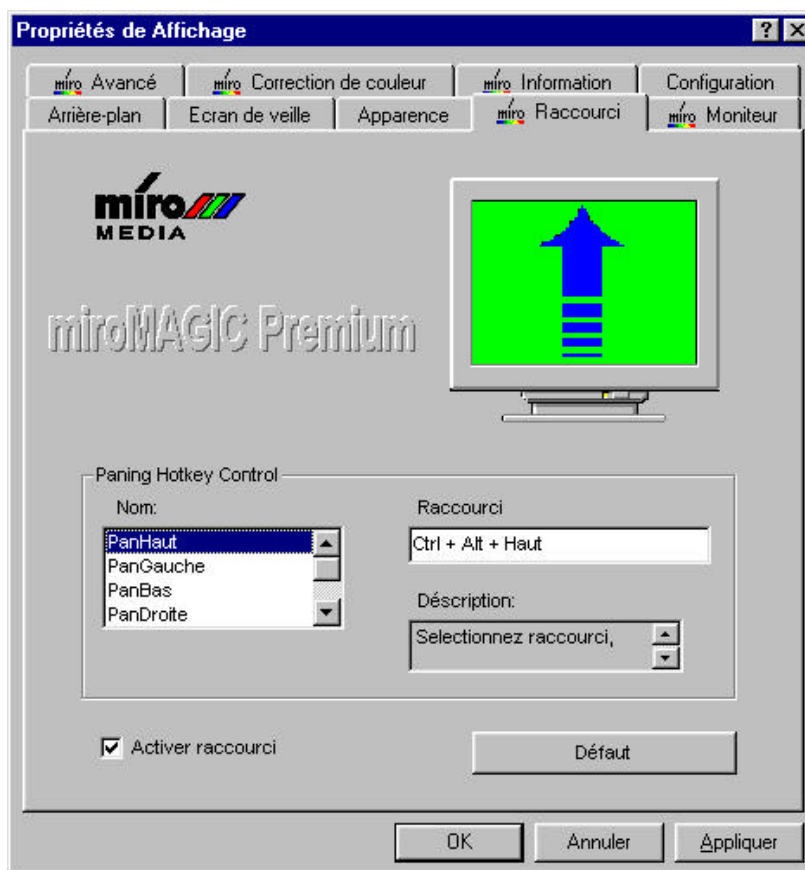


A l'aide de l'onglet *Moniteur*, vous pouvez mettre au point la position d'image et modifier la fréquence d'image de la représentation sur le moniteur PC. Veuillez vérifier en tout cas dans le mode d'emploi de votre moniteur que celui-ci supporte la fréquence qui sera réglée, au cas où il ne s'agit pas d'un périphérique à commande numérique.



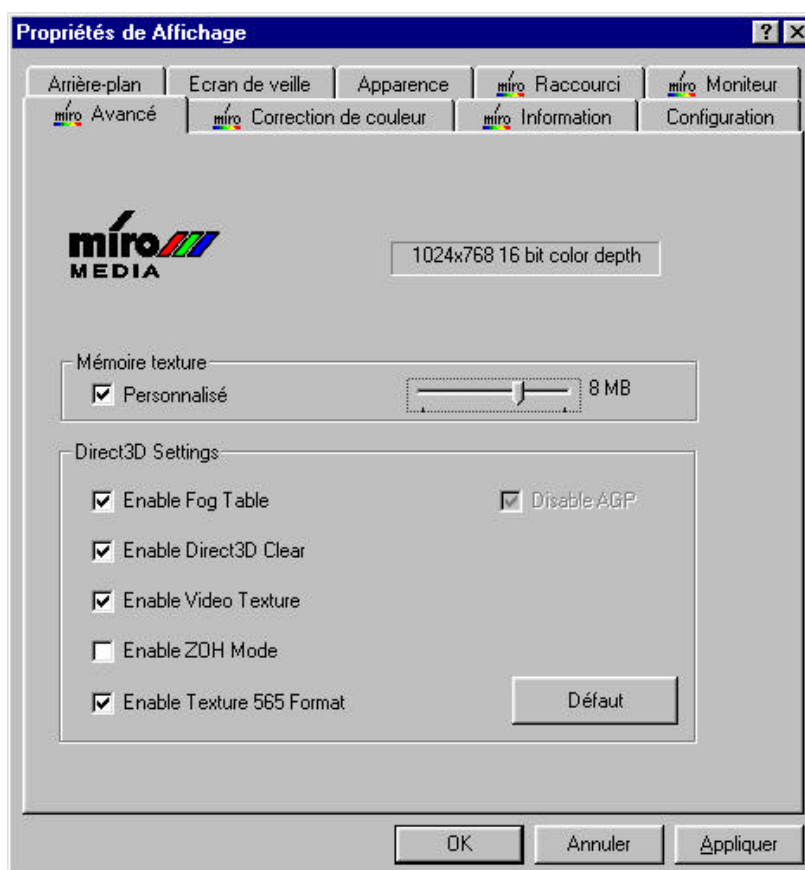
miroMEDIA GmbH ne prend pas en charge la garantie des moniteurs dont les limites spécifiées par le fabricant du moniteur ont été dépassées.

Raccourci



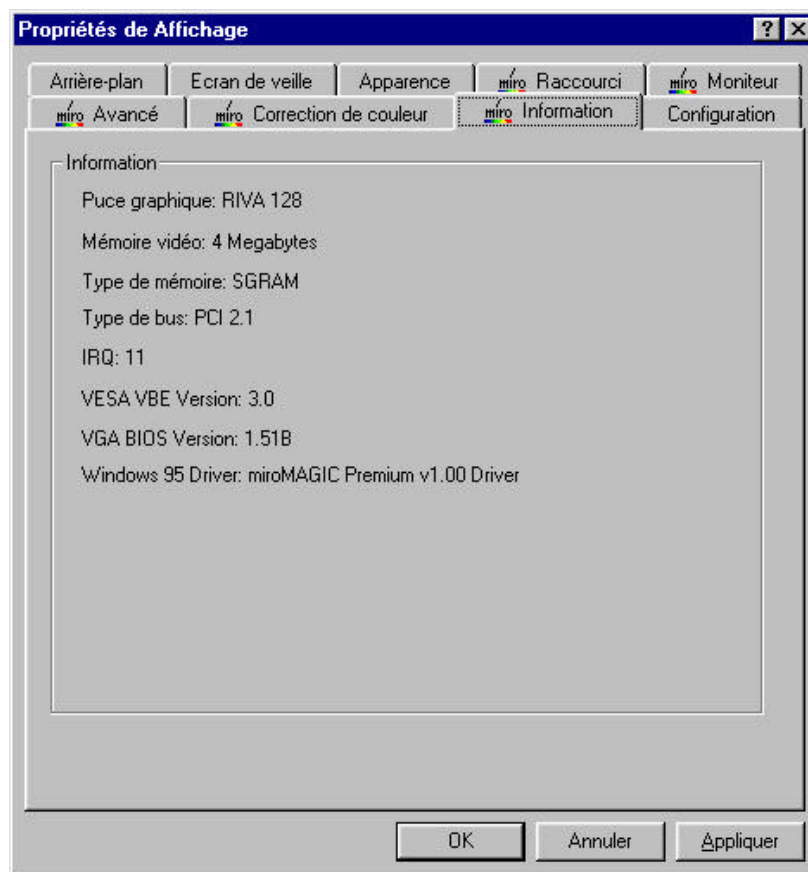
A l'aide de l'onglet *Raccourci* (*Hotkey*) vous pouvez déterminer des combinaisons de touches pour les corrections de la position d'image.

Avancé



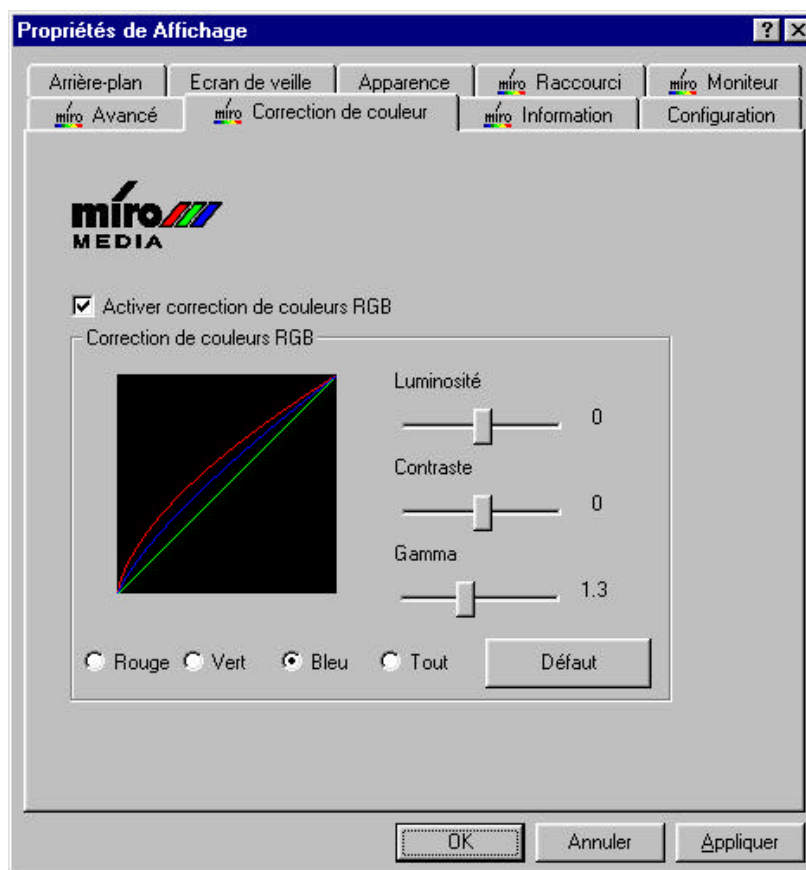
A l'aide de l'onglet *Avancé* vous pouvez activer et désactiver diverses fonctions 3D de la carte graphique. Vous pouvez vérifier les effets des différentes fonctions à l'aide de vos applications 3D préférées ou d'un programme approprié d'évaluation des performances. Vous pouvez également réserver une mémoire intermédiaire pour les textures dans la mémoire principale de votre ordinateur, ce qui peut entraîner une accélération de vos applications 3D. La taille optimale de cette mémoire intermédiaire (Cache) dépend de la configuration de chaque ordinateur et doit être testée individuellement.

Information



A l'aide de l'onglet *Information* vous bénéficierez d'informations systèmes sur les ressources systèmes relatives à la carte graphique. Ces informations peuvent être utiles lors de l'utilisation de la Hotline/assistance téléphonique miroMEDIA ou lors de l'extension ultérieure de votre système.

Correction de couleur

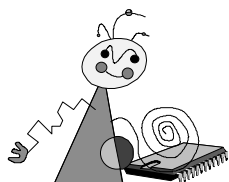


A l'aide de l'onglet *Correction de couleur* vous pouvez modifier la luminosité et le contraste de l'image, ainsi que le réglage des couleurs.

Vous trouverez de plus amples informations sur la correction gamma dans l'annexe au chapitre „Calibrage“ à partir de la page I.



La correction gamma (fiche *Autres paramètres*) n'est possible qu'avec les couleurs 16 et 32 bits, non avec celles de 8 bits.



Caractéristiques techniques

GÉNÉRAL

Bus PCI

Compatibilité Compatible registre VGA

Processeur SGS Thomson Riva128

**Mémoire
d'image** 4 MO SGRAM

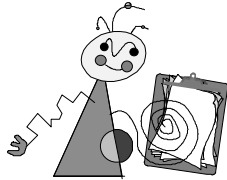
Timings vidéo

Fréquence de ligne	31 kHz à 120 kHz
Fréquence de balayage	50 Hz à 200 Hz
Fréquence de pixels	15 MHz à 230 MHz

Autres Interface écran VESA DDC2B

MODES VIDÉO

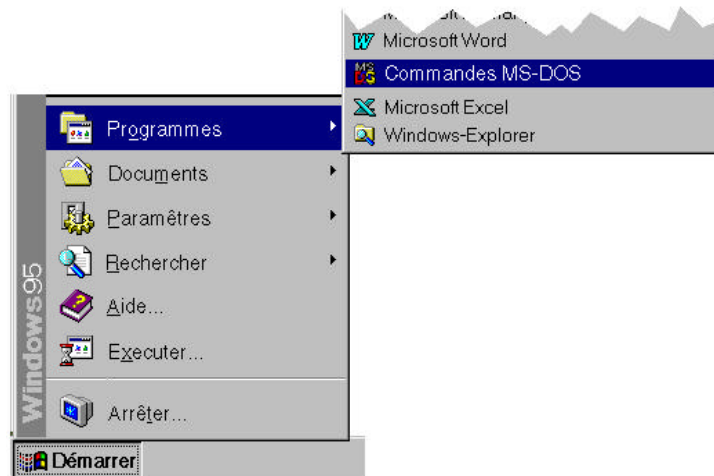
Résolution	Nombre de couleurs et taux de rafraîchissement		
	256 couleurs	65.536 couleurs	16,7 mio. couleurs
1600 x 1200	90 Hz	90 Hz	
1280 x 1024	120 Hz	120 Hz	
1152 x 864	160 Hz	160 Hz	120 Hz
1024 x 768	200 Hz	200 Hz	200 Hz
800 x 600	200 Hz	200 Hz	200 Hz
640 x 480	200 Hz, TV	200 Hz, TV	200 Hz, TV



DETERMINATION DE LA VERSION DE WINDOWS

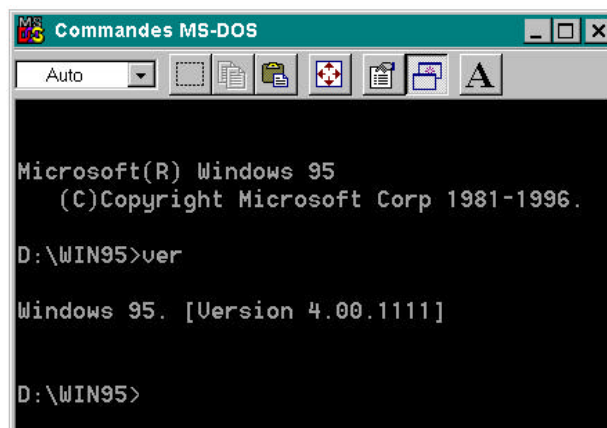
Pour déterminer la version de Windows 95 installée, démarrez l'invite DOS.

1. Cliquez dans le menu *Démarrer* sur l'option *Programmes* puis sur *Commandes DOS*.



2. Dans la fenêtre *Commandes DOS*, entrez la commande **ver** et appuyez sur la touche <Entrée>.

La version de Windows 95 installée est affichée sur l'écran.

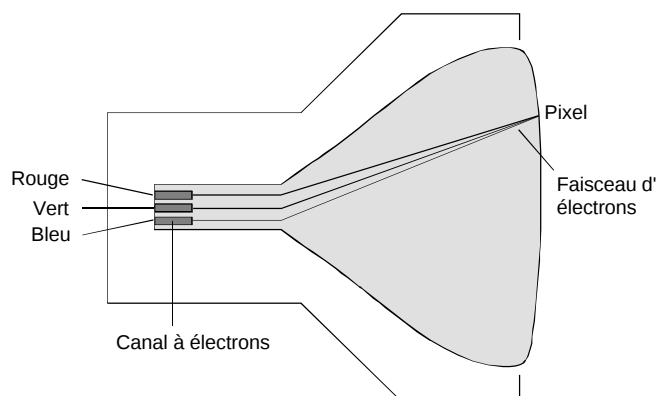


La version Windows 95 OSR 2 (OEM-Service-Release 2) a pour numéro de version Windows 95 [version 4.00.1111], la version de Windows 95 d'août 95 a pour numéro de version Windows 95 [version 4.00.950].

3. Refermez la fenêtre *Commandes DOS*.

Comment l'image en couleurs est-elle formée sur l'écran?

La face intérieure du tube-écran d'un écran couleurs est revêtue d'une couche composée de différents luminophores à base de phosphore. Trois canons à électrons génèrent chacun un faisceau d'électrons qui balaye la couche luminophore ligne par ligne et y stimule les luminophores de la couleur correspondante (rouge, vert ou bleu). Les luminophores s'éclairent lorsqu'ils sont stimulés.



L'image apparaissant sur l'écran est formée de points lumineux ou non selon la stimulation ou l'absence de stimulation par le faisceau d'électrons. Les points ainsi obtenus sont appelés des pixels.



Chaque pixel est formé d'un triplet, à savoir un luminophore rouge, un vert et un bleu. Lorsque les trois luminophores du pixel sont éclairés avec la même intensité, on obtient blanc.

Lorsque le faisceau d'électrons stimule le luminophore correspondant, celui-ci s'éclaire. Lorsqu'il s'agit du luminophore rouge, le pixel est rouge.

Lorsqu'il s'agit des luminophores rouge et vert, le pixel est jaune. Lorsque les trois luminophores du pixel sont éclairés avec la même intensité, on obtient blanc. C'est ce que l'on appelle le mélange additif des couleurs.

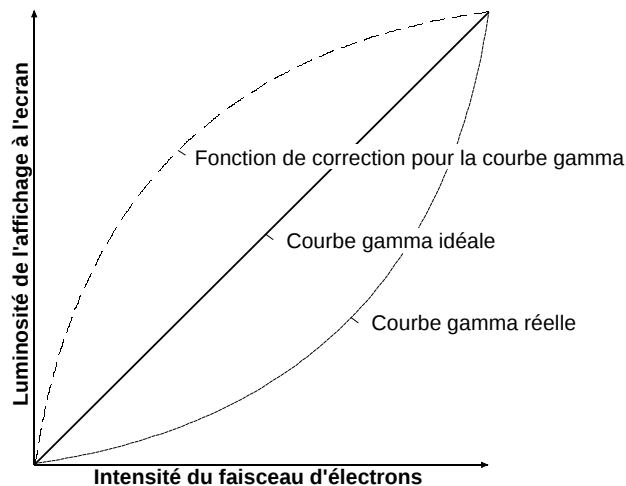
Qu'est-ce que la « correction gamma »?

Lorsque le faisceau d'électrons produit par le canon balaye ligne par ligne la couche à base de phosphore du tube-écran, les luminophores sont stimulés et s'éclairent. L'intensité de la réaction des luminophores varie avec l'intensité du faisceau.

Toutefois, l'intensité (ou luminosité) de la couche de luminophores n'est pas proportionnelle au signal. Le comportement non linéaire d'un écran est reflété par la courbe gamma correspondante.

L'illustration présente une courbe gamma non linéaire (courbe réelle), une courbe gamma idéale et la fonction de correction gamma.

Sans la correction gamma, les couleurs affichées sur l'écran seraient plus sombres. La courbe gamma idéale correspond au comportement linéaire idéal d'un écran. Pour faire de la courbe gamma réelle une courbe gamma idéale, la correction gamma doit être effectuée par une fonction correspondante.



GLOSSAIRE



Le présent glossaire reprend les principaux termes techniques relevant du matériel et du logiciel pour ordinateur.

Les renvois à d'autres termes du glossaire sont identifiés par le symbole .

- 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 ANSI ( Fonte) 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 ( Fonte) 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.
- AUTOEXEC.BAT**  Fichier séquentiel sous  DOS qui est exécuté automatiquement après le lancement de l'ordinateur. Ce fichier comporte entre autres des commandes pour le chargement du pilote de clavier national ( Pilote) ou le chargement automatique d'un programme.
- AVI** Abréviation de **Audio Video Interleaved**, le format standard des vidéos numériques sur PC ( Video for Windows).
- 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. Ces deux états correspondent dans l'ordinateur à 0 V (pas de courant = 0) et 5 V (courant = 1). 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 = un caractère).

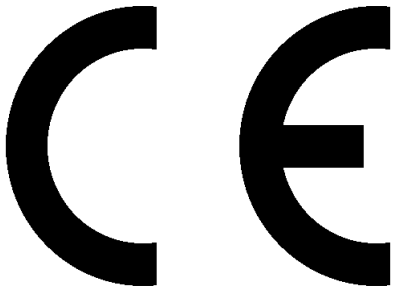
Bus EISA	Extended Industry Standard Architecture. Bus présentant une largeur de 32 bits. Avec une 📖 fréquence d'horloge de 8,33 MHz, il est possible de transférer 33 📖 MOctets par seconde.
Bus ISA	International Standard Architecture. Bus d'une largeur de 16 bits permettant de transférer 8 📖 MOctets par 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.
Bus local VESA	Concept de bus défini par le comité 📖 VESA. Bus d'une largeur de 32 bits fonctionnant avec une 📖 fréquence d'horloge de jusque 50 MHz. Avec une fréquence d'horloge de 33 MHz, 132 📖 MOctets au maximum peuvent être transférés par seconde.
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-I	Standard conçu pour l'électronique grand public, indépendant du standard 📖 CD-ROM et incompatible avec celui-ci. Des composants interactifs (pour jeux etc.) peuvent uniquement être employés avec un lecteur de CD-I original.
CD-ROM	Mémoire de masse pour données numériques comme la 📖 vidéo numérique. Les CD-ROM peuvent uniquement être lus.
CD vidéo	Standard CD-ROM de vidéos comprimées avec MPEG. Peut être restitué à l'aide d'un lecteur CD-ROM et d'une carte avec décodeur MPEG.
CGA	Color Graphics Adapter (IBM). Carte graphique pouvant représenter quatre couleurs en mode graphique.
Codec	Abréviation de C odeur/ D écodeur. Un codec est destiné à la compression et décompression de données d'image.
CONFIG.SYS	Fichier de configuration sous 📖 DOS qui est appelé automatiquement lorsque l'ordinateur est lancé. Le fichier CONFIG.SYS comporte des 📖 pilotes commandant la sortie des données sur l'écran ainsi que l'utilisation du clavier et de la souris.
Couleur réelle	Représentation en couleur réelle permettant l'affichage simultané de 16,7 millions de couleurs (📖 nombre de couleurs).

DCI	Windows 3.1x est équipé de l'interface DCI (D isplay C ontrol I nterface) mise au point par Intel et Microsoft. Elle permet au matériel vidéo d'accéder directement au matériel graphique et donc un affichage plus rapide de l'image vidéo en plein écran et sans saccades. Pour cela, vous devez disposer de la version 1.1d ou plus récente de Video for Windows.
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	D isk O perating S ystem. Le  système d'exploitation pour PC le plus répandu. MS-DOS est la version de DOS fournie 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 fonctionnant à l'intérieur d'une plage de fréquence étroite ( écran multifréquence).
Ecran multifréquence	Ecran s'adaptant automatiquement aux différentes fréquences d'une carte graphique ( Ecran à fréquence fixe) et pouvant donc représenter différentes  résolutions.
EGA	E nhanced G raphics A dapter (IBM). Carte graphique travaillant avec 16 couleurs en mode graphique.
Fonte	Caractères d'un type d'écriture et d'une taille, p.ex. Times New Roman 11, normal; Times New Roman 11, italique; Times New Roman 11, gras; Times New Roman 11, gras, italique.
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 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 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.
Fréquence de pixel	Fréquence à laquelle les  pixels sont représentés sur l'écran.

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 ( Autoexec.bat en est l'exemple le plus connu).
HGC	Hercules Graphics Card (carte Hercules). Carte graphique monochrome (noir et blanc).
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.
MDA	Monochrome Display Adapter . Carte graphique monochrome (noir et blanc).
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).
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.

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 (📖 résolution).
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	R andom A ccess M emory. 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	R ead O nly M emory. 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.
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 (Color Look-Up Table). 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.
VESA	Video Electronic Standards Association. Comité fondé en 1988 aux Etats-Unis dans le but de créer des normes universelles dans le domaine des ordinateurs.
VGA	Video Graphics Array (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.
Vidéo numérique	En vidéo numérique, les informations – contrairement à ce qui se produit sur les supports analogiques comme les magnétoscopes – sont enregistrées bit par bit dans un fichier.
Z-Buffer	Ce tampon facilite la détermination par le matériel 3D des objets 3D cachés.



KONFORMITÄTSERKLÄRUNG DECLARATION OF CONFORMITY

Geräteart: Grafikkarte
Type of equipment: Graphics board

Produkt / Product: **miroMAGIC Premium**

Das bezeichnete Produkt stimmt mit den Vorschriften folgender EU- Richtlinie(n) überein:
The aforementioned product complies with the following European Council Directive(s):

89/336/EWG

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

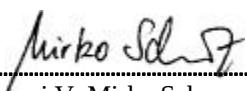
Zur vollständigen Einhaltung dieser Richtlinie(n) wurden folgende Normen herangezogen:
To fully comply with this(these) Directive(s), the following standards have been used:

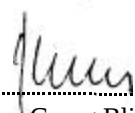
EN55022 Class B : 1994
EN50082-1 : 1992

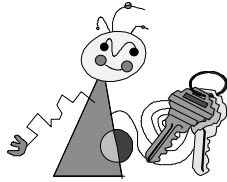
Dieser Erklärung liegt zugrunde: Prüfbericht(e) des EMV-Prüflabors
This certification is based on: Test report(s) generated by EMI-test laboratory

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

Braunschweig, 01.12.1997
(Ort / Place) (Datum / Date)


.....
i.V. Mirko Schwarz
(Projektingenieur / Projekt Engineer)


.....
Georg Blinn
(Vorstand / Board of Management)



Index

3

3D multimédia 1

A

Adopter 13; 16
Adresse IV
Affichage 13
Animations 3D 1
ANSI IV
ASCII IV
AUTOEXEC.BAT IV
Autres réglages 12
AVI IV

B

Balayage entrelacé IV
Balayage non entrelacé IV
BIOS IV
Bit IV
Bus IV
Bus EISA V
Bus ISA V
Bus local PCI V
Bus local VESA V
Bussystem 17

C

Câble DDC 6
Calibrage II
Calibrage couleurs 15
Canon à électrons II
Carte graphique V
Cavalier V
Cavaliers 4; 15
CD vidéo V
CD-I V
CD-ROM V
CGA V
Charge électrostatique ii; 4
Codec V
Compatibilité 17
Composite 8

CONFIG.SYS V
Correction gamma 12; 13; II;
III
Couleur réelle 1; V
Courbe gamma III

D

DCI VI
Découpage VI
Direct3D VI
DirectDraw 1; VI
DirectVideo VI
DirectX 1; VI
Dithering VI
Documentation 3
DOS VI
DRAM EDO 1
DVD VI

E

Ecran 2
Ecran à fréquence fixe VI
Ecran multifréquence VI
EGA VI
Électricité statique 3

F

Faisceau d'électrons II
Fichier séquentiel VII
Filtre Y 15
Fonte VI
Fourniture 3
Fréquence de balayage 17
Fréquence de balayage
d'image VI
Fréquence de ligne 17; VI
Fréquence de pixel VI
Fréquence de pixels 17
Fréquence d'horloge VI

G

Glossaire IV
Graphisme 3D 1

H

HGC VII

I

Interface VII

Interface parallèle VII

J

Jeux 3D 1

K

KOctet VII

Kompatibilität 17

L

La barre de couleur 15

Lecteur CD-ROM 2

LISEZMOI ii

Lissage de Gouraud VII

Logiciel 2; VII

Luminophores II

Luminosité 13

M

Matériel VII

MDA VII

Mémoire d'image 17

miroPINBOARD 12

Mise à l'échelle VII

MOctet VII

Mode d'affichage 14

Mode télévision 12; 14

Modèle fil de fer VII

Modèle volumique VII

MPEG 1

N

Nombre de couleurs VII

O

Octet VII

Ombrage VII

Ombrage simple VII

Ordinateur 2

P

PCI 5

Pilote VIII

Pixel II; VIII

Position de l'image 13

Processeur 17

Projection VIII

R

Raccordement 7

RAM VIII

Réalables système 2

Rendu VIII

Rendu en faces cachées VIII

Résolution VIII

ROM VIII

RVB VIII

S

SCART 8

Scintillement 15

Sous-titres ii

Standard 13

Surf en 3D 1

S-Video VIII

S-Vidéo 8

Système d'exploitation IX

T

Table de fausses couleurs IX

Téléviseur 2

Touche d'accès rapide 15

Tramage aléatoire IX

Triplet II

V

VESA IX

VGA 2; I; IX

Vidéo composite IX

Video for Windows IX

Vidéo numérique IX

Video-Timing 17

VRML 1

Z

Z-Buffer IX