



Pour visualiser ce fichier dans les meilleures conditions, utilisez une résolution de 1024 x 768 ou supérieure.

Sommaire



[Panneau de contrôle de la carte MGA](#)

[Ajustement](#)

[Couleur du curseur](#)

[Fonctions étendues](#)



[Quick Access](#)



[Liste des fonctions](#)



[Autres programmes](#)

Fonctions

Cliquez sur une des fonctions de la liste pour en obtenir une brève description :

[CenterPOPUP](#)

[CenterWINDOW](#)

[Couleur du curseur](#)

[DCI](#)

[DDC \(Display Data Channel\)](#)

[Support DPMS](#)

[Touches prédéfinies](#)

[ModeSWITCH Immédiat / QCDP](#)

[MaxVIEW](#)

[PanLOCK](#)

[PixelTOUCH](#)

[ModesVESA SVGA](#)

[Bureau virtuel](#)

[**Index**](#)

Un clic sur **OK** confirme les nouveaux paramètres et ferme la boîte de dialogue.

Un clic sur **Annuler** ignore toutes les modifications apportées depuis l'ouverture de la boîte de dialogue et ferme cette dernière.

This topic is removed (was for the bitmap)

Avec la carte MGA (Matrox Graphics Architecture), votre ordinateur personnel atteint des niveaux de performances encore inégalés. MGA est la carte la plus rapide au monde pour les applications Windows et DOS les plus répandues.

CenterPOPUP

La fonction **CenterPOPUP** centre les messages d'erreur et d'avertissement dans l'écran que vous avez sous les yeux, de manière à vous informer de problèmes éventuels de l'application ou du système. Elle s'avère particulièrement utile avec un Bureau virtuel ou en cas d'agrandissement. Pour l'activer, cochez la case **CenterPOPUP** de la boîte de dialogue **Panneau de contrôle MGA**.

CenterPOPUP ne fonctionne que sur les fenêtres en incrustation. Les autres types de fenêtres (comme les fenêtres d'application, les barres d'outils flottantes, etc.) ne sont pas affectés par **CenterPOPUP**.

CenterPOPUP est différente de **CenterWINDOW** sur un point essentiel : **CenterPOPUP** place la *fenêtre en incrustation* dans la zone visible de l'écran, alors que **CenterWINDOW** *replace la zone visible* sur la fenêtre de l'application.

CenterWINDOW

La fonction **CenterWINDOW** centre la zone d'affichage sur la fenêtre active. Pour la valider, cliquez sur le bouton **Touches prédéfinies** dans le panneau de contrôle **MGA** puis, dans la boîte de dialogue de sélection, cochez la case **Enable Hotkey** de la commande **CenterWINDOW**. (Il est aussi possible de changer la touche prédéfinie affectée.)

Supposons que quatre applications soient ouvertes sur le Bureau, mais elles ne sont pas toutes visibles en même temps. Pour centrer l'affichage sur l'une d'elles, appuyez sur Ctrl+Echap pour aller dans cette application, puis utilisez la combinaison de touches affectée à **CenterWINDOW** pour déplacer la zone visible du Bureau vers l'application active. Le pointeur de la souris se place au centre de la fenêtre. Utilisez cette fonction quand il y a eu agrandissement d'une autre zone ou quand vous utilisez un Bureau virtuel. **CenterWINDOW** ne peut être exécutée que par une combinaison de touches prédéfinies.

Virtual Desktop

Le Panneau de contrôle MGA permet de créer un **Bureau** virtuel dont la taille est supérieure à celle de l'écran réel. Par exemple, cette fonction permet de créer un **Bureau** Windows pouvant occuper jusqu'à 1600 x 1200 pixels, mais de le voir dans une taille d'**affichage de** 1024 x 768 pixels.

Pour voir une partie de l'écran actuellement cachée (mais active dans la zone du **Bureau**), il suffit de toucher un des bords de l'écran avec le curseur de la souris pour obtenir un déplacement de l'affichage, ou panorama, dans la direction voulue. (Voir aussi les fonctions PanLOCK et PixelTOUCH.)

Cursor Color

Cette fonction permet de personnaliser les couleurs d'avant et d'arrière-plan du curseur. Pour plus de détails, [cliquez sur ce texte](#).

DCI (Interface de contrôle de l'affichage)

L'interface logicielle DCI, située au niveau du programme pilote, utilise le matériel (MGA) pour accélérer les performances normales de Windows avec certains jeux électroniques et applications vidéo (comme Media Player). L'interface DCI accélère l'exécution des fichiers QuickTime, AVI et MPEG si les applications de jeux vidéo la prennent en charge.

Voici les autres fonctions que cette interface apporte :

- une meilleure qualité de l'exécution en mode vidéo
- une meilleure qualité graphique et vidéo par accès au matériel d'étirement des images
- le support graphique et vidéo avec des mémoires tampons doubles
- la conversion des couleurs matérielles (conversion des données de couleurs du code YUV au code RVB)

Touches prédéfinies

Les touches prédéfinies permettent d'accéder à de nombreuses fonctions du **Panneau de contrôle MGA** sans passer par une boîte de dialogue. Pour plus de détails, [cliquez sur ce texte](#).

ModeSWITCH Immédiat

ModeSWITCH Immédiat permet de choisir, "au vol", c'est-à-dire sans relancer Windows, entre diverses résolutions, tailles de bureaux et profondeurs de couleurs. Pour plus de détails, [cliquez sur ce texte](#)

PanLOCK **PanLOCK**

PanLOCK active ou désactive les panoramas et défilements. Très utile en cas d'agrandissement, ou si vous utilisez un Bureau virtuel, si vous ne voulez pas obtenir ces effets accidentellement.

Pour activer ou désactiver **PanLOCK**, il est possible d'utiliser la combinaison de touches prédéfinies ou de cliquer sur le bouton **PanLOCK** du panneau **Quick Access**.

PixelTOUCH

La fonction **PixelTOUCH** permet d'accélérer les panoramas et défilements. Pour plus de détails, [cliquez sur ce texte](#).

MaxVIEW

La fonction **MaxVIEW** permet d'agrandir la fenêtre d'une application, dans les limites de la zone visible du Bureau. Pour plus de détails, [cliquez sur ce texte](#).

Programme d'installation DOS (setup)

This topic is removed for the Win 3.1 unified help

Exécutez le programme DOS *setup* pour sélectionner et tester un moniteur en dehors de l'environnement Windows et pour configurer votre système pour AutoCAD sous DOS. Ce programme se trouve sur la disquette MGA CAD, à partir de laquelle il peut être installé.

Support DPMS

La carte MGA prend en charge le système DPMS (Display Power Management Signaling), aux normes VESA, qui utilise un mécanisme matériel pour contrôler la consommation d'énergie de tout moniteur aux normes VESA DPMS (Energy Star).

Programme de sélection du moniteur

Ce programme, lancé dans Windows par utilisation d'une icône du groupe **MGA PowerDesk**, informe les pilotes MGA des limites de votre moniteur en ce qui concerne :

- La résolution maximum (utilisée par **ModeSWITCH**)
- La vitesse de rafraîchissement vertical (vérifiez que votre moniteur accepte la **vitesse maximum** proposée)

Programme Uninstall

Le programme **Uninstall** permet de supprimer ou désactiver (et plus tard réactiver) tout ou partie des logiciels MGA Windows et DynaView. Pour y accéder, passez par le groupe **MGA PowerDesk**.

Le terme Bureau virtuel sert à indiquer que la taille du **Bureau** est plus grande que ne le permet la **résolution** utilisée.

Pour obtenir de l'aide dans une boîte de dialogue du programme (et non dans l'aide en ligne), appuyez sur le **bouton droit de la souris**, le pointeur étant placé sur le bouton ou le panneau voulu.

DDC (Display Data Channel)

La technologie DDC adhère à une norme VESA permettant aux moniteurs équipés de canaux DDC d'informer votre système, ou carte graphique, de ses possibilités d'affichage. Toutes les cartes MGA sont capables d'interaction avec les moniteurs et systèmes prenant ce type de canal en charge. Si le moniteur est seul à supporter le canal DDC, il n'y a pas de connexions supplémentaires à prévoir. Le fichier correspondant au moniteur est automatiquement sélectionné. De plus, il est impossible d'exécuter le programme de sélection du moniteur pour modifier la sélection.

VESA modes
Modes VESA

La puce BIOS de la carte MGA prend automatiquement en charge tous les modes VESA SVGA.

Autres programmes

[Programme d'informations sur la carte](#)

[Programme de sélection du moniteur](#)

[DynaView pour Windows](#)

[Programme Uninstall](#)

Index

Programme d'informations sur la carte

Ce programme, accessible par une icône du groupe Windows **MGA PowerDesk**, fournit des détails sur la configuration matérielle et logicielle de la carte MGA.

Il indique le type de carte, la quantité de RAM, le type de puce RAMDAC, le type de puce de l'accélérateur, l'activation ou la désactivation de la carte VGA, le type de BIOS, les possibilités 3D, la configuration de la mémoire et le nom du fichier moniteur utilisé par le pilote. Si "moniteur inconnu" est proposé comme type, vous n'avez pas sélectionné de fichier moniteur avec le programme MGA de sélection du moniteur, ou vous avez supprimé le fichier *mga.inf*.

Mise en veille 3D

This topic is removed for the Win 3.1 unified help

Si vous avez installé la mise en veille MGA 3D, il est possible de choisir entre plusieurs modèles en 3D à afficher. Outre les exemples fournis, si vous avez AutoCAD pour Windows, vous pouvez utiliser vos propres dessins. Le programme DPMS (Display Power Management Signaling) est également pris en charge par la mise en veille.

Pour activer la mise en veille, sur le **panneau de configuration de Windows**, sélectionnez **Bureau** puis *Mise en veille MGA 3D* dans la liste des mises en veille disponibles. Pour plus de détails sur la mise en veille 3D, cliquez sur le bouton **Installation** du panneau de mise en veille du Bureau, puis sur le bouton **Aide** de la boîte de dialogue **Mise en veille MGA 3D**.

DynaView pour Windows

Le pilote DynaView pour Windows propose :

- Le support des versions 12 et 13 d'AutoCAD
- Une résolution pouvant aller jusqu'à 1600x1200
- Un fonctionnement basé sur des listes d'affichage et un accès direct à la carte, ce qui permet une grande rapidité des panoramas, des agrandissements et des rafraîchissements.
- La fenêtre Matrox Viewer, proposant des commandes supplémentaires comme la Loupe et le Zoom Dynamique

Le *guide d'installation MGA* donne des indications sur l'installation de ce programme

Programme 3D Viewer

This topic is removed for the Win 3.1 unified help

L'association d'AutoCAD pour Windows et du programme DynaView 3D Viewer permet de manipuler en temps réel des objets 3D issus de fichiers *.bin* créés à partir de vos modèles. Ces fichiers *.bin* ont été créés avec le programme ADS dans AutoCAD pour Windows. Ils peuvent être également utilisés par l'économiseur d'écran MGA 3D.

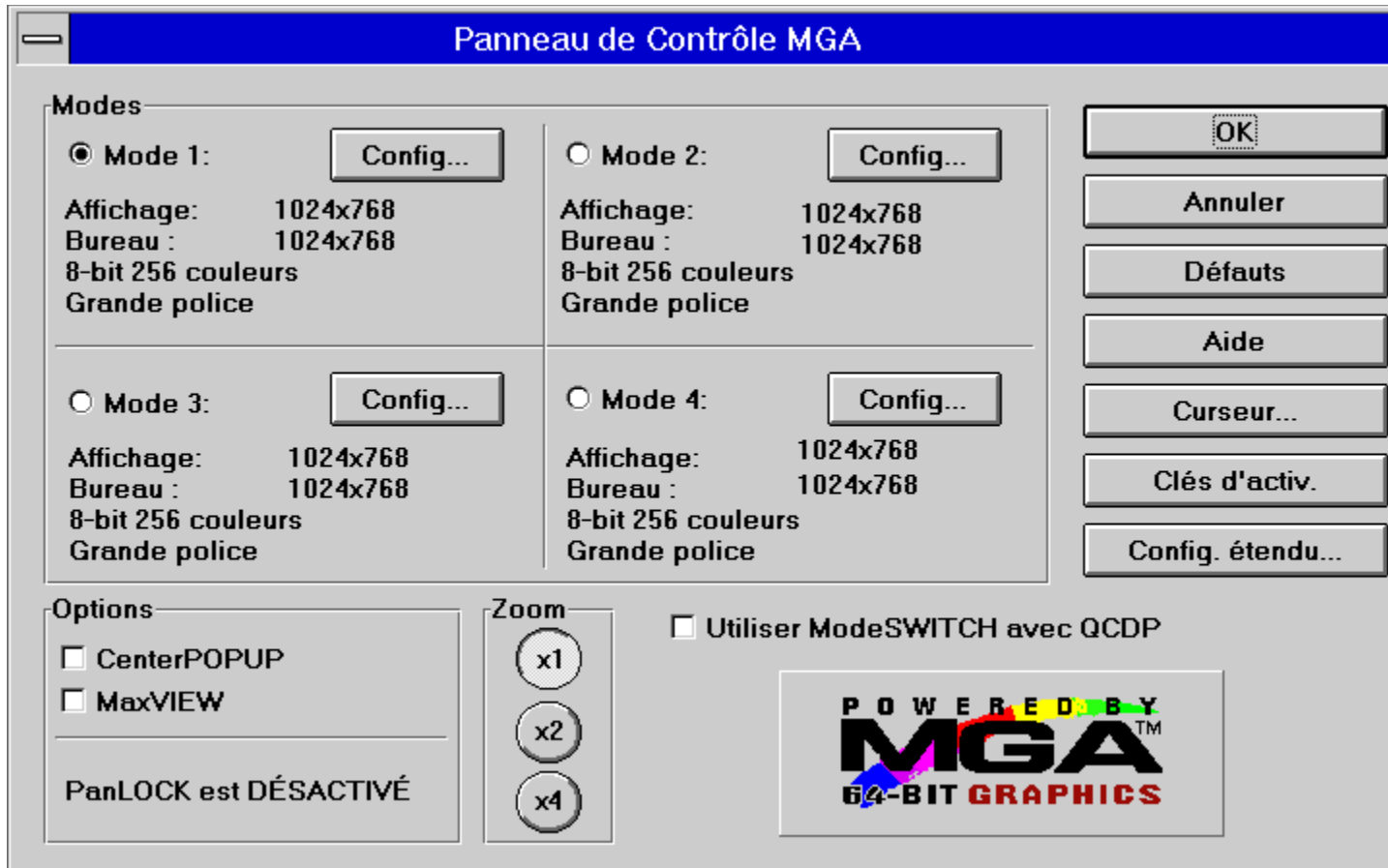
Le *guide d'installation MGA* indique comment installer le logiciel DynaView 3D. De plus, un fichier *readme* est fourni avec le programme 3D Viewer, qui propose aussi une aide en ligne.

Programme de sélection du moniteur

L'utilitaire MGA de sélection du moniteur permet l'identification de votre moniteur par le matériel MGA, et sert à tester l'affichage. Exécutez ce programme pour que le matériel MGA connaisse les limites de votre moniteur. Pour le lancer, faites un double clic sur l'icône Sélection du moniteur MGA, dans le groupe Windows **MGA PowerDesk**.

Panneau de contrôle de la carte MGA

Cliquez sur l'image ci-dessous pour avoir plus d'informations :



Aide rapide:

Pour obtenir de l'aide sur une boîte de dialogue du programme (et non dans l'aide en ligne), appuyez sur le **bouton droit de la souris**, le pointeur étant placé sur le bouton ou le panneau voulu.

Index

Cliquez ici pour choisir le mode 1. Un clic sur OK fera passer le système dans le mode d'affichage choisi.

Cliquez ici pour choisir le mode 2. Un clic sur OK fera passer le système dans le mode d'affichage choisi.

Cliquez ici pour choisir le mode 3. Un clic sur OK fera passer le système dans le mode d'affichage choisi.

Cliquez ici pour choisir le mode 4. Un clic sur OK fera passer le système dans le mode d'affichage choisi.

Ce bouton permet de configurer le **mode 1**. Pour voir la boîte de dialogue **Configuration**, [cliquez sur ce texte](#).

Ce bouton permet de configurer le **mode 2**. Pour voir la boîte de dialogue **Configuration**, [cliquez sur ce texte](#).

Ce bouton permet de configurer le **mode 3**. Pour voir la boîte de dialogue **Configuration**, [cliquez sur ce texte](#).

Ce bouton permet de configurer le **mode 4**. Pour voir la boîte de dialogue **Configuration**, [cliquez sur ce texte](#).

OK

Le bouton **OK** confirme les modifications apportées à l'affichage et ferme le programme du **Panneau de contrôle MGA**. Les options **Affichage**, **Bureau**, **Couleurs** et **Polices** ne prennent effet qu'au redémarrage de Windows.

Si vous n'utilisez pas le pilote **ModeSWITCH** et apportez des modifications au mode en cours (ou si vous activez ou désactivez **ModeSWITCH**), relancez Windows pour que les nouveaux paramètres soient pris en compte.

Si vous ne voulez pas que la modification soit immédiatement prise en compte, cliquez sur le bouton **Continuer**, qui permet de continuer à travailler avec les mêmes paramètres jusqu'à la fin de la session Windows. Les nouveaux paramètres ne seront pris en compte qu'à partir de la session Windows suivante.

Annuler

Le bouton **Annuler** ignore toutes les sélections faites dans la boîte de dialogue du **Panneau de contrôle MGA** depuis son ouverture et ferme le programme du **Panneau de contrôle MGA**.

Valeurs par défaut

Pour redonner à toutes les options (de cette boîte de dialogue seulement) leurs valeurs par défaut, cliquez sur le bouton **Par défaut**.

Voici les valeurs par défaut du **Panneau de contrôle MGA** :

- Zoom x1
- **ModeSWITCH** désactivé
- Cases **des fonctions** non cochées
- Mode d'affichage 1 en vigueur

Curseur

Cliquez sur le bouton **Curseur** pour ouvrir la boîte de dialogue de **Personnalisation du curseur**. Elle permet de choisir de façon interactive les couleurs du pointeur de la souris. Pour voir la boîte de dialogue de **Personnalisation du curseur**, [cliquez sur ce texte](#).

Touches prédéfinies

Un clic sur le bouton des **Touches prédéfinies** ouvre une boîte de dialogue permettant d'attribuer des associations de touches aux quatre modes d'affichage, à **PixelTOUCH**, à **MaxVIEW**, à **CenterWINDOW** et à **PanLOCK**.

Notez que même si des associations de touches ont été prédéfinies, elles ne sont pas actives par défaut. Les paramètres des **Touches prédéfinies** par défaut sont illustrés ci-dessous:

Sélection des clés d'activation

| Mode | Activer la clé | Clé |
|--------------|--------------------------|----------|
| Mode 1 | <input type="checkbox"/> | Shift+F6 |
| Mode 2 | <input type="checkbox"/> | Shift+F7 |
| Mode 3 | <input type="checkbox"/> | Shift+F8 |
| Mode 4 | <input type="checkbox"/> | Shift+F9 |
| PixelTOUCH | <input type="checkbox"/> | Ctrl+F5 |
| MaxVIEW | <input type="checkbox"/> | Ctrl+F11 |
| CenterWINDOW | <input type="checkbox"/> | Ctrl+F12 |
| PanLOCK | <input type="checkbox"/> | Ctrl+F3 |

OK Annuler Défauts

Fonctions étendues

Le bouton des Fonctions étendues permet de choisir les paramètres qui concernent les **fonctions d'accélération** et les **couleurs réelles** de la carte MGA. Pour voir la boîte de dialogue des **Paramètres étendus** [cliquez sur ce texte.](#)

CenterPOPUP

Cette fonction centre tout message d'erreur ou d'avertissement dans l'écran que vous avez sous les yeux pour vous informer d'un éventuel problème de l'application ou du système. Elle s'avère particulièrement utile si vous utilisez un Bureau virtuel ou en cas d'agrandissement. Pour l'activer, cochez la case **CenterPOPUP**.

Cette fonction ne fonctionne que sur les fenêtres en incrustation. Les autres types de fenêtres (comme les fenêtres d'application, les barres d'outils flottantes, etc.) ne sont pas affectés par **CenterPOPUP**.

CenterPOPUP diffère de **CenterWINDOW** sur un point essentiel : **CenterPOPUP** place la *fenêtre en incrustation* dans la zone visible de l'écran, alors que **CenterWINDOW** *replace la zone visible* sur la fenêtre de l'application.

MaxVIEW

Quand vous utilisez le bouton **Maximize** dans une application, **MaxVIEW** limite la taille de la fenêtre à la zone de travail visible (vous pouvez toujours aller, par défilement, dans d'autres zones du bureau pour le moment hors écran). **MaxVIEW** ne fonctionne pas si vous avez doublé ou quadruplé l'affichage.

Pour activer et désactiver **MaxVIEW**, utilisez les touches prédéfinies ou cliquez dans la case **MaxVIEW** de la boîte de dialogue du **Panneau de contrôle MGA** ou sur le bouton **MaxVIEW** de **Quick Access**.

Dans certains programmes, comme Word, la hauteur de la fenêtre d'application n'est pas modifiée même si MaxVIEW est activée.

PanLOCK

Dans la boîte de dialogue du **Panneau de contrôle MGA**, la zone **PanLOCK** vous informe que **PanLOCK** est activée. Pour activer et désactiver **PanLOCK**, utilisez les touches prédéfinies ou cliquez sur le bouton **PanLOCK** de **Quick Access**.

La sélection d'un Bureau plus grand que ne le permet la résolution de l'écran entraîne automatiquement l'activation du panorama. Il est possible de *verrouiller* la vue sur une certaine zone et donc de désactiver le panorama momentanément en utilisant la touche à bascule **PanLOCK**. Pour réactiver le panorama, désactivez **PanLOCK** et touchez un bord de l'écran avec le pointeur de la souris. Si aucun Bureau virtuel n'est utilisé, le panorama n'est possible qu'avec un agrandissement.

Cette fonction n'est pas désactivée par une annulation de l'agrandissement (en cas de nouvel agrandissement, **PanLOCK** reste active).

Agrandissement par PixelTOUCH

Il est possible d'obtenir un agrandissement en cliquant sur un des boutons du panneau **zoom** du **Panneau de contrôle MGA** ou de **Quick Access**. Ou appuyez sur les touches prédéfinies pour faire défiler les trois facteurs de zoom. Notez que les touches prédéfinies de **PixelTOUCH ne fonctionnent pas si une fenêtre DOS est active**.

Si les touches prédéfinies pour **PixelTOUCH** sont activées, il est possible d'en utiliser une qui modifie instantanément le facteur d'agrandissement. C'est la position du pointeur de la souris qui est prise comme centre de l'agrandissement. Cette fonction est utile pour retoucher une image et pour vérifier un détail d'un écran de grandes dimensions.

L'association de touches prédéfinies (Ctrl + F5 par défaut) fait défiler les trois facteurs d'agrandissement (x1, x2, x4, x1, ...). Notez que l'agrandissement par 4 n'est pas disponible si vous utilisez des résolutions de 800 x 600 ou plus faibles.

Si une partie de l'image est agrandie, les autres zones de l'image sortent de la vue. Pour les voir avec des facteurs d'agrandissement supérieurs à 1, placez le pointeur de la souris sur le bord de l'écran pour faire défiler l'image dans cette direction (**PanLOCK** doit être désactivée). Selon le facteur d'agrandissement, x1, x2 ou x4, l'image se déplace de 16, 32 ou 64 pixels à la fois.

ModeSWITCH

La fonction **ModeSWITCH** fournit une autre méthode de configuration de l'affichage. Elle permet de choisir "au vol" (sans relancer Windows) entre plusieurs résolutions et nombres de couleurs.

Cette possibilité de modifier rapidement l'affichage est très utile si vous travaillez simultanément sur plusieurs applications nécessitant diverses tailles et des nombres de couleurs différents. Par exemple, avec **ModeSWITCH**, il est possible de retoucher une photo comportant 16,7 millions de couleurs puis de passer rapidement à une résolution élevée, 1600 x 1200 par exemple, pour exécuter des tâches de mise en page.

Si vous **activez ou désactivez** la fonction **Utiliser ModeSWITCH avec QCDP** (puis cliquez sur **OK**), **il faut relancer Windows**. Une boîte de dialogue vous informe de cet impératif pour que les modifications soient prises en compte. Si vous utilisez la fonction **ModeSWITCH**, il n'est plus nécessaire de relancer Windows quand vous changez de mode ou quand vous modifiez un mode.

Il est aussi possible, à ce stade, de choisir **Continuer** pour sortir du **Panneau de contrôle MGA** et relancer Windows manuellement ultérieurement, ou de sélectionner **Redémarrer Windows** pour relancer Windows automatiquement et immédiatement. **Annuler** ignore toutes les modifications apportées.

La fonction **QCDP** (Quality Color Dithering Process) de **ModeSWITCH** utilise des modes 8 bits et 15 bits spéciaux au lieu des modes 8 et 16 bits habituels. Ils utilisent une juxtaposition des points de couleur pour émuler des couleurs réelles (profondeur de pixel de 24 bits) en n'utilisant que 8 ou 15 bits de couleur. Ceci permet une sélection de résolutions plus grande que le mode 24 bits normal, qui propose 16,7 millions de couleurs. L'inconvénient est le ralentissement du fonctionnement par rapport à un pilote standard de 256 couleurs. La vitesse reste sensiblement la même qu'avec un pilote 24 bits.

ModeSWITCH peut vous faire gagner beaucoup de temps si vous basculez, par exemple, entre une haute résolution à 256 couleurs et une résolution moyenne à 16,7 millions de couleurs. Parmi les autres avantages, le passage à un autre mode est immédiat et toutes les applications peuvent rester ouvertes, puisque Windows n'a jamais à être relancé.

REMARQUE : Exécutez le programme de sélection du moniteur et configurez le moniteur avant d'utiliser le pilote **ModeSWITCH**. Quand ce dernier démarre, il place votre moniteur momentanément dans la résolution la plus élevée avant de passer à la résolution en cours. Si vous utilisez un fichier moniteur dont les paramètres dépassent les possibilités de votre moniteur, il est possible que l'écran devienne blanc à ce stade.

Cocher la case **Utiliser ModeSWITCH avec QCDP** permet de basculer entre les quatre modes configurés sans relancer Windows à chaque fois. Il ne faut relancer Windows que si vous activez ou désactivez **ModeSWITCH** lui-même. Notez que Windows démarre toujours dans le dernier mode utilisé.

Il est aussi possible de modifier la configuration d'un mode tout en exécutant **ModeSWITCH** puis de l'utiliser immédiatement. Dans **ModeSWITCH**, tous les modes (sauf le 24 bits couleur) utilisent la fonction **QCDP**.

Passage d'un mode d'affichage à un autre

Pour passer d'un mode d'affichage à un autre :

- Cliquez sur le bouton de choix du mode dans la boîte de dialogue du **Panneau de contrôle MGA**
- Utilisez le panneau **Quick Access** pour sélectionner un mode
- Utilisez les touches prédéfinies associées à ce mode

Le pilote **ModeSWITCH** peut utiliser une **petite** ou **grande** police, mais la même police est utilisée dans **tous les modes**. La **petite** police est sélectionnée si une des résolutions **ModeSWITCH** l'utilise. Il faut

réamorcer Windows si vous changez la taille de la police dans **ModeSWITCH**.

[Index](#)

[Panneau](#)

ModeSWITCH

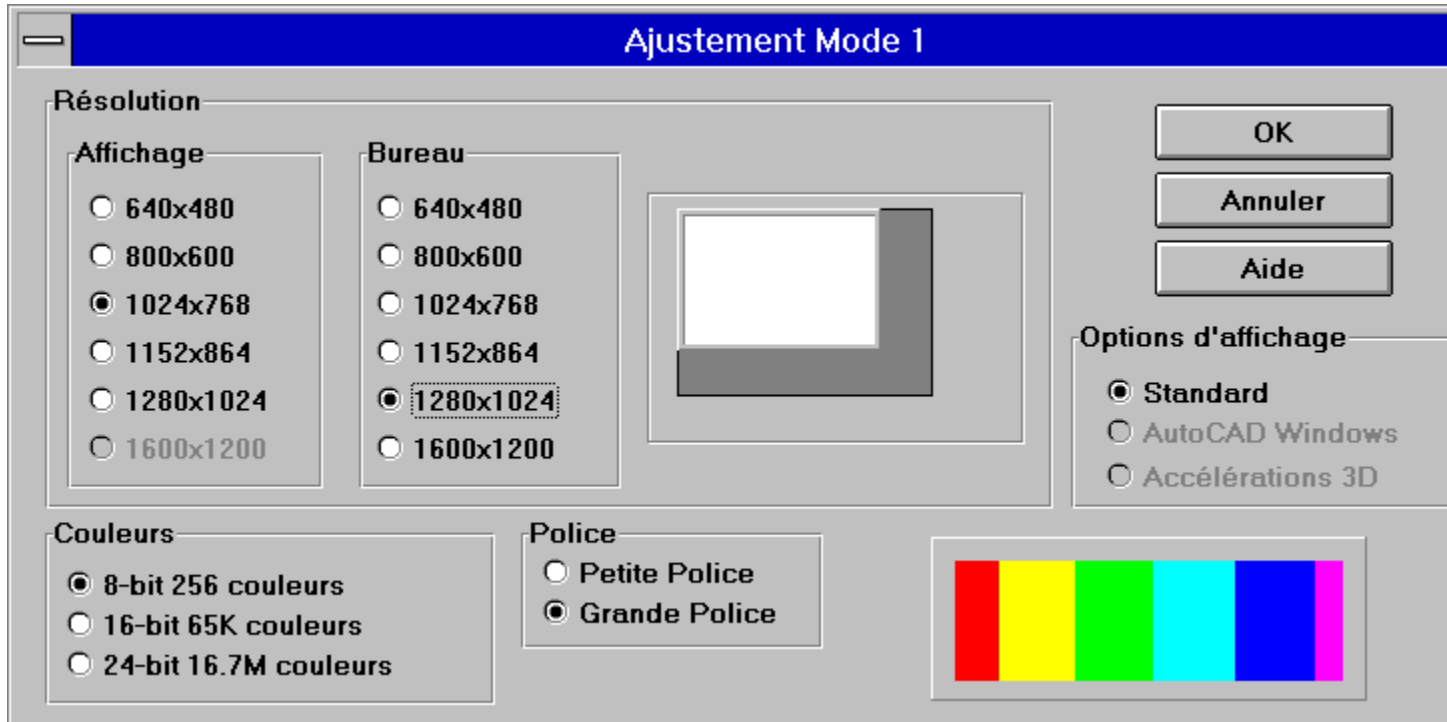
ModeSWITCH propose une méthode de remplacement pour configurer l'affichage. La fonction **ModeSWITCH** permet de basculer entre plusieurs résolutions et nombres de couleurs "au vol" (sans relancer Windows). Pour en savoir plus, [cliquez sur ce texte](#).

Paramètres d'affichage

Ce sont les paramètres **Affichage**, **Bureau**, **Couleur**, **Police** et **3D** en vigueur dans ce mode. Pour en savoir plus, [cliquez sur ce texte.](#)

Ajustement

Cliquez sur l'image ci-dessous pour avoir plus d'informations :



Aide rapide:

Pour obtenir de l'aide dans une boîte de dialogue du programme (et non dans l'aide en ligne), appuyez sur le **bouton droit de la souris**, le pointeur étant placé sur le bouton ou le panneau voulu.



Résolution graphique

Cliquez sur l'un des boutons d'options du panneau **Affichage** pour sélectionner une nouvelle résolution graphique. Le nombre de résolutions disponibles et prises en charge par le **Panneau de contrôle MGA** dépend des cartes et moniteurs utilisés (certaines peuvent être estompées).

Pour choisir une **Résolution**, cliquez sur un des boutons d'options ou, avec le bouton gauche de la souris, cliquez sur le panneau d'affichage visuel (à droite du panneau de paramétrage du **Bureau**) et faites-le glisser pour redimensionner la zone blanche de l'écran.

Redémarrage de Windows

Si vous n'utilisez pas la fonction ModeSWITCH et procédez à des modifications du type **Affichage**, **Bureau**, **Couleurs** ou **Polices** pour le mode en vigueur (ou si vous activez ou désactivez ModeSWITCH), il faut redémarrer Windows pour que les nouvelles valeurs soient prises en compte.

Résolution du Bureau

Le **Panneau de contrôle MGA** permet de demander que le **Bureau** occupe plus de place que ne le permet le véritable écran. Par exemple, cette fonction permet de demander un **Bureau** Windows pouvant occuper jusqu'à 1600 x 1200 pixels, et le voir en utilisant un **Affichage** de 1024 x 768.

Le Bureau virtuel permet, par exemple :

- De visualiser un document de deux pages côte-à-côte
- D'ouvrir une grande feuille de calcul agrandie à sa taille maximum et de n'en visualiser que certaines parties pour éviter de longs délais de régénération de l'écran

Les tailles disponibles pour le **Bureau** se composent de toutes les résolutions supérieures à la résolution graphique, jusqu'à la résolution maximum disponible avec le nombre de couleurs en vigueur. Pour faire votre choix, cliquez sur un bouton d'option ou, avec le bouton droit de la souris, cliquez sur le panneau d'affichage visuel situé à droite et faites glisser ce dernier pour redimensionner la "surface" gris foncé du Bureau.

Si vous n'utilisez pas la fonction ModeSWITCH et apportez des modifications au mode en vigueur, ou si vous activez ou désactivez ModeSWITCH, il faut relancer Windows pour que les nouvelles valeurs soient prises en compte.

Pour voir une partie de l'écran pour le moment hors de vue (mais toujours active dans la zone du **Bureau**), touchez simplement un des bords de l'écran avec le pointeur de la souris pour obtenir un panorama dans cette direction. (Voir aussi les fonctions PanLOCK et PixelTOUCH.)

Zone du Bureau visible

Pour choisir votre **Résolution**, cliquez dans cette zone avec le bouton **gauche** de la souris et redimensionnez l'écran blanc.

Zone du Bureau virtuel

Pour choisir la taille du Bureau virtuel, cliquez dans cette zone avec le bouton **droit** de la souris et redimensionnez le **Bureau** autour de l'écran blanc (zone visible).

Option d'affichage

Les paramètres de cette option configurent la façon dont la RAM de la carte sera utilisée par le logiciel MGA. Sélectionnez une des trois valeurs suivantes :

Standard : Pour un fonctionnement standard de Windows.

Autocad Windows : A choisir si vous utilisez AutoCAD pour Windows avec votre pilote DynaView. Cette sélection permet une animation continue en cas d'utilisation de la commande Loupe.

Accélération 3D : A choisir si vous utilisez un application supportant dans Windows l'accélération matérielle MGA 3D.

This is not a topic; Im just keeping the original text for the above option.

Accélération 3D : A choisir si vous utilisez le pilote MGA 3D, ou toute autre application supportant dans Windows l'accélération matérielle MGA 3D.

Prévisualisation des couleurs

Le panneau de prévisualisation des couleurs montre un spectre approximatif des couleurs disponibles selon le nombre de couleurs choisi. **Remarque** : A cause des limites du programme d'aide en ligne, le spectre illustré ici ne reflète pas le véritable spectre que vous pourriez obtenir avec ces valeurs.

Polices

Avec les deux boutons d'options, choisissez entre les polices **Petite** et **Grande**. Les **polices** contrôlent la taille des caractères utilisés par les menus du système et les boîtes de dialogue. Le choix affecte aussi la taille de diverses autres ressources du système comme la taille des boutons et des fenêtres.

- Avec une résolution de 640 x 480, il est préférable de choisir une **Petite** police. Si c'est la résolution choisie, la **Petite** police est automatiquement sélectionnée. Vous pouvez modifier ce choix manuellement.
- La **Grande** police est automatiquement sélectionnée à partir des résolutions égales ou supérieures à 800 x 600.

Une **Grande** police est choisie par défaut. Elle correspond à la résolution de 1024 x 768 prise par défaut par le mode 1. Après une modification de police, il faut redémarrer Windows.

Sélection de couleurs

Sélectionnez dans ce panneau un des trois paramètres de **Couleurs** proposés. La liste contient toutes les couleurs acceptées par le panneau de contrôle MGA, même si elles ne sont pas disponibles avec la résolution en vigueur ou avec la carte utilisée. Dans ce cas, le **Panneau de contrôle** sélectionne automatiquement la résolution maximum supportée. Le panneau de prévisualisation situé à droite montre un spectre approximatif des couleurs disponibles selon la profondeur de palette sélectionnée.

Le début du manuel d'installation contient des tables des profondeurs de palettes disponibles selon le type de carte MGA. Après avoir modifié la profondeur de la palette, il faut redémarrer Windows si ModeSWITCH n'est pas actif.

QCDP

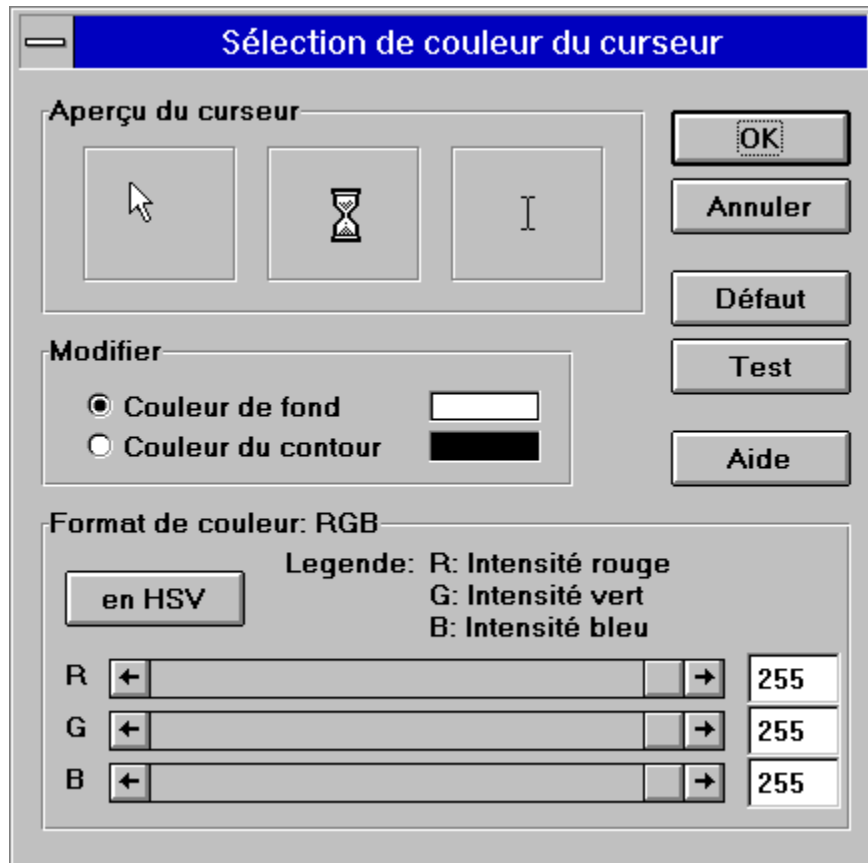
Quand **ModeSWITCH** est active, des modes QCDP spéciaux 8 bits et 15 bits sont utilisés à la place des pilotes 8 bits et 16 bits. Ces pilotes font une juxtaposition matérielle des couleurs qui émule les couleurs réelles (profondeur de palette de 24 bits) en utilisant seulement 8 ou 15 bits de couleur. Ceci permet un plus grand choix de résolutions que le mode d'affichage normal de Windows, 24 bits, 16,7 millions de couleurs. L'inconvénient est un fonctionnement plus lent qu'avec le pilote 256 couleurs standard mais sensiblement égal à celui d'un pilote 24 bits.

Profondeur de palette ou de pixels

Le nombre de couleurs disponibles dépend du nombre de bits utilisés pour conserver la couleur de chaque pixel (8, 16, or 24). C'est ce qu'on appelle la profondeur de palette ou de pixels. Une profondeur de 24 bits conserve beaucoup plus de couleurs (16,7 millions) par pixel qu'une profondeur de 8 bits (256).

Sélection de la couleur du curseur

Cliquez sur l'image ci-dessous avoir pour plus d'informations :



Aide rapide:

Pour obtenir de l'aide sur une boîte de dialogue du programme (et non dans l'aide en ligne), appuyez sur le **bouton droit de la souris**, le pointeur étant placé sur le bouton ou le panneau voulu.

Index

Panneau

Prévisualisation du curseur

Le panneau de **Prévisualisation du curseur** affiche trois des curseurs utilisés fréquemment pour vous montrer l'effet obtenu selon les couleurs choisies.

Modifier

Le curseur se compose de deux parties distinctes, l'avant-plan et l'arrière-plan. Le panneau **Modifier** permet de sélectionner la partie à modifier. Une fois que vous avez choisi la couleur d'avant-plan ou d'arrière-plan, les valeurs correspondantes apparaissent dans les cases d'édition du panneau **Format de couleur**, en bas à droite, et les barres de défilement se mettent à jour pour montrer la couleur en vigueur.

Format de couleur

Le panneau **Format de couleur** permet de déterminer la couleur de la zone sélectionnée. Les trois lettres qui suivent le titre du panneau précisent le mode de travail (**RVB** or **HSV**) utilisé pour sélectionner la couleur du curseur :

- **RVB**: Signifie que la couleur est obtenue à partir de trois composants : **Rouge**, **Vert** et **Bleu**. La plage de valeurs va de 0 à 255. Le paramètre 0,0,0 donne du noir et le paramètre 255,255,255 du blanc
- **HSV**: il s'agit d'un autre système permettant de déterminer la composition d'une couleur. Ces initiales signifient **Hue** (teinte), **Saturation** (pureté) et **Value** (luminosité). Cliquez sur le bouton **En HSV** pour déterminer les couleurs en utilisant ce système.

° **Hue** détermine la teinte de la couleur : 0 représente le rouge, 43 le jaune, 85 le vert, 128 le cyan, 170 le bleu, 213 le magenta et 255 de nouveau le rouge.

° **Saturation** détermine la pureté d'une couleur. 255 donne une couleur saturée, les valeurs inférieures à 100 une couleur délavée (non saturée) et 0 le blanc (quelle que soit la valeur du composant **Hue**).

° **Value** permet de mesurer la luminosité de la couleur : 0 donne du noir, quels que soient les deux autres composants, et 255 une couleur très lumineuse.

Quel que soit le système, vous pouvez utiliser les barres de défilement pour choisir une valeur interactivement ou taper la valeur voulue dans la case située à droite de la glissière.

Le bouton **En HSV** n'est visible qu'en mode **RVB**. Cliquer sur **En HSV** convertit les barres de défilement **RVB** en barres de défilement **HSV** où apparaissent les valeurs **Hue**, **Saturation** et **Value** de la couleur en vigueur.

Le bouton **En RVB** n'est visible qu'en mode **HSV**. Cliquer sur **En RGB** convertit les barres de défilement **HSV** en barres de défilement **RVB**, où apparaissent les quantités de **Rouge**, **Vert** et **Bleu** de la couleur en vigueur (voir le panneau du **format de couleur RVB**).

Par défaut

Cliquez sur le bouton **Par défaut** pour retrouver les couleurs par défaut en arrière et en avant-plan, blanc et noir.

Test

Le bouton **Test** donne au curseur actif les couleurs choisies en arrière et en avant-plan. Vous pouvez déplacer le curseur et l'essayer avant de confirmer par **OK**.

OK

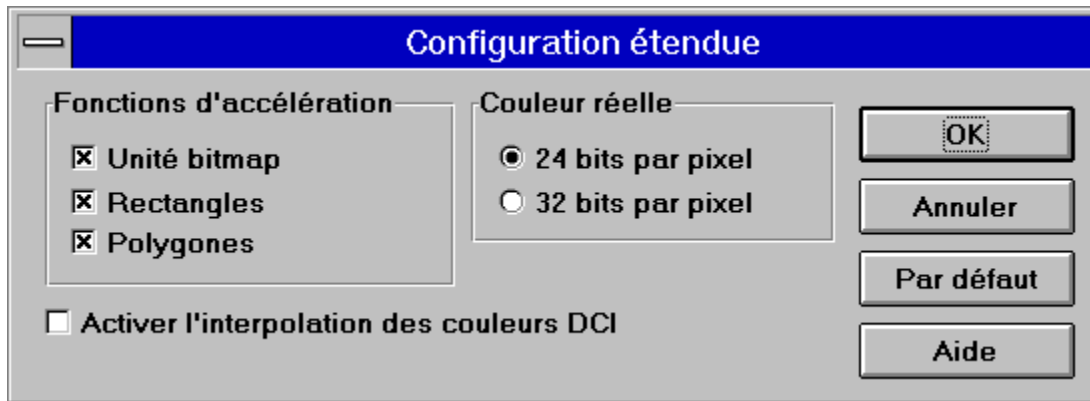
Cliquez sur le bouton **OK** pour confirmer les modifications et les activer immédiatement. Le choix fait reste actif tant que vous ne modifiez pas avec le Panneau de contrôle MGA.

Annuler

Cliquez sur le bouton **Annuler** pour annuler les choix faits depuis l'ouverture de la boîte de dialogue de **Sélection de la couleur du curseur**, même si les boutons **Test** ou **Par défaut** ont été utilisés.

Paramètres d'installation étendus

Cliquez sur l'image ci-dessous pour avoir plus d'informations :



Toutes les **fonctions d'accélération** sont activées par défaut, la carte MGA travaille plus vite si elles le sont.

Aide rapide:

Pour obtenir de l'aide dans une boîte de dialogue du programme (et non dans l'aide en ligne), appuyez sur le **bouton droit de la souris**, le pointeur étant placé sur le bouton ou le panneau voulu.



Unités bitmap

Si cette case est cochée, les images graphiques bitmap sont conservées en mémoire vidéo (en dehors de l'écran) et non dans la RAM de votre PC. Laissez-la cochée, sauf si vous constatez un mauvais rafraîchissement de l'écran dans une application particulière. Dans ce cas, désactivez la fonction, au moins lorsque vous utilisez cette application.

Rectangles

Si cette case est cochée, les rectangles encadrés sont dessinés en un passage et non en deux. Certaines applications bloquent le système lorsque cette fonction est activée. Si c'est le cas dans l'une de vos applications (en particulier dans un gestionnaire de bases de données ou un tableur), désactivez la fonction et redémarrez l'application.

Polygones

Si cette case est cochée, il y a accélération matérielle pour dessiner des polygones complexes. Si, dans une application particulière, le dessin n'est pas bon, désactivez la fonction.

Interpolation de couleurs DCI

Cette fonction est utile lorsque vous doublez ou triplez une fenêtre vidéo par rapport à sa taille d'origine. Elle ne fonctionne qu'avec les formats couleur vidéo IF09 (Indeo) et YUY2. Ces formats ne sont pris en charge que dans nos modes couleur 16 et 32 bits.

24 bits par pixel

La sélection de cette option donne de vraies couleurs de 24 bits par pixel, en mode "packed pixel". Légèrement plus rapide, cette option permet des résolutions plus élevées que le mode 32 bits par pixel.

Le mode 24 bits par pixel restreint la prise en charge de la vidéo DCI. Nous recommandons dans ce cas le mode 32 bits par pixel.

32 bits par pixel

Utilisez cette option pour obtenir les meilleurs résultats en vidéo DCI, c'est-à-dire un étirement matériel accéléré des fenêtres et le support des surfaces primaires et hors écran.

La sélection de cette option remplace "**24 Bits per pixel**" par "**32 Bits per pixel**" sur le panneau **Couleurs** de la boîte de dialogue **Configuration**.

Valeurs par défaut

Cliquez sur le bouton des valeurs par **défaut** pour revenir aux valeurs proposées dans cette boîte de dialogue.

Quick Access

Cliquez sur l'image ci-dessous pour avoir plus d'informations :



Aide rapide:

Pour obtenir de l'aide dans une boîte de dialogue du programme (et non dans l'aide en ligne), appuyez sur le **bouton droit de la souris**, le pointeur étant placé sur le bouton ou le panneau voulu.

Index

Panneau

Cliquez sur un des quatre boutons numérotés pour choisir un des quatre modes prédéfinis.

