

Sujets de l'aide pour la configuration de la miroHISCORE(?) 3D

Choisissez un sujet:

- Caractéristiques de la miroHISCORE(?) 3D
- Configurer des profils de jeux
- Le menu <jeux>
- Desktop sur TV

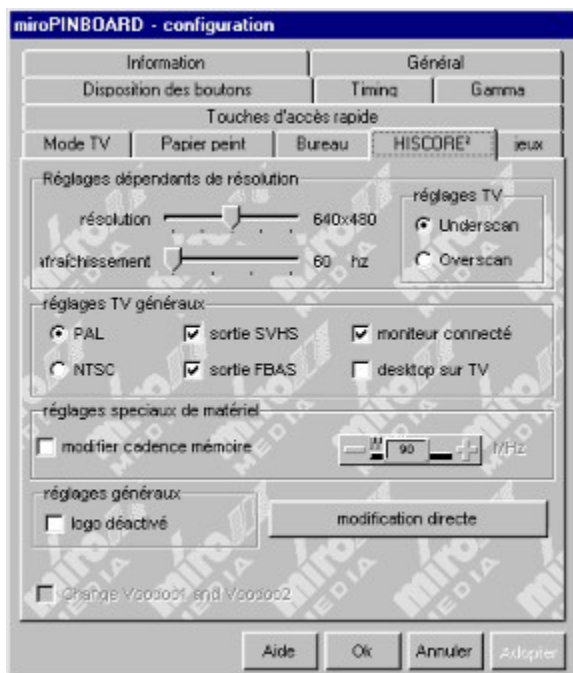
Caractéristiques de la miroHISCORE(2) 3D

Réglages en fonction de la résolution:

Ici vous pouvez définir les dimensions et la fréquence de rafraîchissement de l'image TV en fonction de la résolution. Placez d'abord le régleur *résolution* sur la résolution de l'image pour laquelle vous voulez changer le rafraîchissement et autres paramètres TV (p.e. 640x480). Ensuite définissez le temps de balayage avec le régleur *rafraîchissement*. Soyez prudent à ne pas définir des valeurs, qui sont au-delà de la spécification du moniteur. Pour la miroHISCORE 3D (Voodoo 1) il faut savoir que la correction gamma fonctionne uniquement jusqu'à 75 Hz de fréquence de rafraîchissement.

Le régleur *résolution* ne dit rien sur l'affichage du graphique des jeux mais veut seulement définir la résolution par rapport à la fréquence d'image.

Les options *réglages TV* sont valables pour les résolutions de 640x480 et de 800x600. En cas de *Underscan* l'image est affichée en entier, par contre un peu plus petit que l'image visible de l'écran. L'option *Overscan* est le cas standard et l'image est affichée un peu plus grand que l'image visible de l'écran. Dépendant du téléviseur l'image peut être coupée aux bords.



Réglages TV généraux:

Cet onglet vous permet de définir les options concernant la norme (*PAL* ou *NTSC*) ainsi que les sorties de télé.

L'option *sortie SVHS* (= S-Vidéo) définit que les signaux d'image sortent de la prise S-Vidéo de la carte-vidéo miroHISCORE(2) 3D. Raccordez votre téléviseur à cette prise s'il est équipé d'une prise d'entrée S-Vidéo.

Par contre l'option *FBAS* (= vidéo composite) est le raccordement standard au téléviseur via câble vidéo.

La carte-vidéo miroHISCORE⁽²⁾ 3D peut piloter en parallèle un moniteur et un téléviseur. Activez par-contre l'option *moniteur connecté* si vous n'utilisez qu'un téléviseur en exclusivité à votre carte-vidéo miroHISCORE⁽²⁾ 3D. Dans ce cas la puissance de sortie est meilleure ce qui garantit encore une meilleure qualité d'image.

Réglages spéciaux de matériel:

La case correspondante activée ce régleur vous permet de *modifier la cadence mémoire* de la carte-vidéo miroHISCORE⁽²⁾ 3D. La fréquence d'horloge mémoire définit le rythme de travail du processeur Voodoo⁽²⁾ et des modules de mémoire sur votre carte-vidéo.

Le réglage standard est de 90MHz. Modifiez cette valeur avec prudence : En cas de fréquence trop élevée, le processeur Voodoo⁽²⁾ ainsi que les modules de mémoire risquent de ne plus pouvoir fonctionner correctement. Ce-là peut provoquer des erreurs dans l'affichage graphique ainsi que des plantages de programme.

Si vous voudrez modifier le débit de votre carte-vidéo, activé d'abord la case *modifier la cadence mémoire*. Ensuite cherchez à l'aide du régleur coulissant une valeur mieux adaptée à vos besoins. Spécialement pour la carte-vidéo **miroHISCORE² 3D** vous pouvez au-delà modifier précisément la fréquence de l'ensemble des puces Voodoo⁽²⁾. Cliquez pour ce-là dans la case *modification directe*.

Attention: Étant donnés les tolérances de fabrication des puces (processeur et mémoire) il est impossible de définir précisément une cadence maximale pour laquelle un fonctionnement correcte des modules électroniques peut être garanti. Un très grand rôle joue également la température ambiante de la carte-vidéo (extraction de la chaleur de l'intérieur du boîtier de l'ordinateur ainsi que l'arrangement de cartes supplémentaires sur la platine etc.). Pour vous donner une orientation les trois parties du régleur sont marqués en vert, jaune et rouge. La partie verte vous indique la zone dans laquelle vous trouverez sûrement une fréquence optimale pour toutes les cartes-vidéo fonctionnant à des températures ambiantes normales (dans le cas de la miroHISCORE² 3D avec réglage fin en plus). Un grand nombre de cartes fonctionne également sans problème à une fréquence trouvée dans la zone marqué jaune, pourvu une bonne extraction de chaleur du boîtier. Si par-contre vous remarquez des erreurs dans l'affichage des graphiques ou même des plantages de programme vous devriez réduire la cadence. La zone rouge du régleur vous indique les fréquences qui ne sont supportées par très peu de cartes seulement et ceci uniquement avec une très bonne extraction de chaleur (ventilateurs supplémentaires). **Sachez qu'une fréquence trouvée en zone rouge peut provoquer une usure poussé des pièces électroniques suite au dégagement élevé de chaleur!**

Réglages généraux:

logo désactivé définit la suppression du logo « 3Dfx » à l'entrée des jeux en 3Dfx Glide- et

OpenGL.

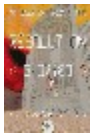
compatibilité avec Voodoo1 permet d'utiliser un mélange entre des cartes-vidéo miroHISCORE 3D et miroHISCORE(2) 3D en alternant entre les modes de Glide et Direct3.

Modification directe des paramètres de fonctionnement

Le bouton *modification directe* vous donne accès à tous les réglages essentiels qui sont visualisés en même temps par une image de test. Ceci vous permet d'essayer facilement les différentes options de votre carte miroHISCORE(®) 3D sans devoir lancer un nouveau jeu à chaque fois pour voir les effets ensuite.

Résolution:

Cette page est prévu pour la définition de la résolution de l'image de test. Pourvu que vous n'avez pas défini une autre image de test personnalisée sous l'onglet *jeux* votre écran affiche l'image suivante:



A l'aide des touches de direction [\leftarrow] et [\rightarrow] vous pouvez directement modifier les valeurs, tandis que les touches [\wedge] et [\vee] vous avancent dans les paramètres de configuration.

TV connecté:

Activez ou désactivez à l'aide des touches [\leftarrow] et [\rightarrow] la sortie TV.

Signal de sortie:

Déclarez ici la connection de votre téléviseur à la carte miroHISCORE(®) 3D: Soit en *FBAS* (= vidéo composite) ou bien en *SVHS* (= S-Vidéo).

Standard TV:

Choisissez entre *PAL* et *NTSC*.

Position horizontale:

Correction horizontale de l'image TV.

Position verticale:

Correction verticale de l'image TV.

Filtrage du scintillement:

Réduction du scintillement à trois degrés pour l'image TV.

Luminosité, contraste, netteté:

Définit ces paramètres pour l'image TV.

Gamma blanc, rouge, vert et bleu:

La correction gamma définit l'intensité du signal des trois couleurs rouge, vert et bleu (RVB), ainsi que la luminosité et la netteté pour l'affichage en 3D.

Gamma blanc remet les valeurs pour rouge, vert et bleu au même niveau.

Un exemple: Mettez la valeur gamma bleu à 2.0. Le résultat vous donnera une idée de l'effet.

La fréquence de l'horloge mémoire:

En cas que cette option soit verrouillé, l'option *modifier cadence mémoire* dans l'onglet *HISCORE*(?) n'est pas activé.

Réglage fin de la fréquence d'horloge mémoire (miroHISCORE(?) 3D uniquement):

En cas de difficulté de trouver une fréquence fiable dans la zone verte du régleur (83..90MHz), vous pouvez ici modifier précisément la synchronisation entre les processeurs Voodoo(?) (TMU). Essayez aussi bien les valeurs inférieures que ultérieur. Des erreurs dans l'image vous indiquent que le réglage de ces paramètres n'est pas encore optimal.

Dans le cas ou il ne se laisse pas trouver un réglage acceptable pour la fréquence actuelle, remettez le réglage fin sur « 1 » et répétez la même procédure avec une fréquence inférieure.



Sauvegarder les modifications:

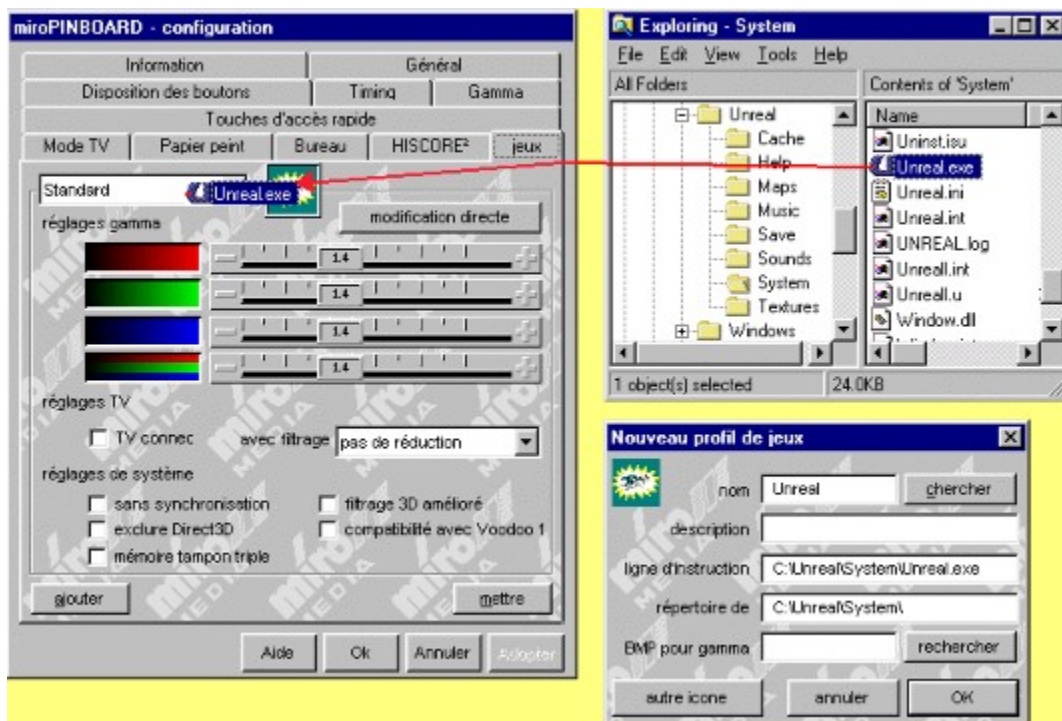
Appuyez sur la touche ESC et choisissez avec les touches de direction [<] et [>] « oui » pour accepter les modifications, « non » pour laisser tomber ou bien « retour » pour retourner dans le menu de configuration. Confirmez votre choix en appuyant sur ENTREE.

Configuration pour les jeux

Dans cet onglet vous pouvez adapter la configuration 3Dfx individuellement à vos jeux. En plus de la configuration de base *Standard* vous pouvez ajouter autant de titres de jeux que vous voudrez. Ces jeux-là peuvent être démarrés facilement à partir du miroPINBOARD. Lancez alors le gestionnaire de fichiers de Windows et avancez jusqu'au répertoire où se trouve le programme du jeu (*.exe, *.pif ou bien *.bat). Marquez avec la souris ce fichier correspondant et tirez-le dans l'onglet *jeux*. Le dialogue s'ouvre pour vous demander les nouvelles caractéristiques du jeu.

Caractéristiques du jeu: Ici vous pouvez entrer un descriptif additionnel ou bien ajouter des paramètres à la ligne de commande. Définissez également une image de fond personnalisée pour la configuration gamma: tirez tout simplement le fichier *.BMP du gestionnaire de fichier de Windows au dessus de la case d'entrée correspondante. De la même façon vous pouvez également définir les fichiers *.ICO comme icônes pour ces jeux dans le registre des jeux.

Remarque: Pour des raisons de compatibilité avec futures versions de Windows il n'est pas possible de copier de cette manière les connexion relatif à un fichier.



Maintenant vous pouvez procéder à configurer ce nouveau jeu ajouté.

Pour sauvegarder les nouvelles paramètres du profil du jeu actuel cliquez simplement sur la touche [*appliquer*]. Sachez que la configuration pour ce jeu ne prend effet lorsque vous l'aurez lancé à partir du symbole 3Dfx du miroPINBOARD.

Vous pouvez également effectuer la configuration d'un profil pour la configuration standard en cliquant dans la case [*mettre*].

Les réglages gamma:

Servez-vous de ces régleurs pour changer les valeurs des trois paramètres gamma rouge, vert et bleu séparément ou bien changez la valeur commun gamma (valable pour tous trois composants de couleur à la fois).

Via modification directe vous pouvez également visualiser les changements gamma directement sur l'image de fond. Celui peut être défini individuellement pour chaque profile de jeu.

La configuration TV:

TV connecté définit que dans le profile concerné il faut activer la sortie TV de la carte-vidéo miroHISCORE⁽²⁾ 3D.

Filtrage optimisé définit le niveau de réduction du scintillement pour la sortie TV.

Configuration du système:

Sans synchronisation définit que la sortie 3D ne doit pas être synchronisée en même temps que la fréquence de rafraîchissement du téléviseur. Ce-là augmente le nombre d'images en 3D par seconde. Par contre ce-là risque des effets flous ce qui dépend de la portion en mouvements dans la scène en 3D, car le changement d'image du téléviseur n'est plus synchrone au montage d'image de la Voodoo⁽²⁾.

Exclure Direct3D dé-active la carte-vidéo miroHISCORE⁽²⁾ pour les jeux Direct3D, ce qui permet pour certains jeux Direct3D d'utiliser la carte graphique Direct3D primaire. Il est important à savoir que DirectX prévoit de choisir pour la sorti des images une entre plusieurs cartes graphiques installées dans l'ordinateur. Beaucoup de jeux permettent dans leur menu de configuration de déclarer une liste de ces cartes Direct3D disponibles. Pourtant cette liste justement n'est pas disponible pour certains titres, car au moment qu'ils trouvent une carte-vidéo Direct3D supplémentaire dans le système (comme la miroHISCORE⁽²⁾ 3D) la sortie des signaux via la première carte-vidéo n'est plus possible.

Mémoire tampon triple (Triplebuffer) est une option spécialement connu pour les jeux « glide », qui permet une formation d'image encore plus « fluide ». En contrepartie cette option nécessite une réserve de mémoire d'image plus importante.

Le principe standard à mémoire double tampon crée l'image d'abord dans une zone de mémoire invisible (Backbuffer). Ensuite, au moment du rafraîchissement de l'image du moniteur cette image est copié dans la zone de mémoire visible. Le principe à mémoire triple tampon rajoute une zone de mémoire supplémentaire.

Le besoin en mémoire se calcule d'après la formule suivante :

$$\text{Mémoire vidéo} = (\text{résolution_X} * \text{résolution_Y} * \text{profondeur de ton} * 3) / 8 + (\text{résolution_X} * \text{résolution_Y} * \text{Z_Buffer_profondeur de bits}) / 8$$

La profondeur de ton peut aller de 8, 16 jusqu'à 24 bits et le Z_Buffer_profondeur de bits peut

être de 0 (aucune mémoire tampon), 16 et 32 bits.

Filtrage 3D amélioré (uniquement pour la miroHISCORE² 3D) active le filtrage tri-linéaire pour ces programmes Direct3D et « glide » sauf si ces programmes définissent une autre méthode de filtrage.

Comparé au filtrage bi-linéaire le filtrage tri-linéaire est un procédé d'interpolation plus sophistiqué qui joue sur l'affichage des textures sur des surfaces. Par contre il demande légèrement plus de temps de calcul au processeur Voodoo(?).

Compatibilité avec Voodoo1 (uniquement pour la miroHISCORE² 3D) peut éviter des problèmes de compatibilité avec certains jeux « Voodoo(1) » qui s'attendent à une taille de mémoire de 2 MO et si non se terminent avec un message d'erreur. Grâce à cette option le pilote définit cette mémoire à 2 MO en même temps qu'il désactive le SLI (Scanline-Interleaving).

Le menu « Jeux »

Ouvrez à partir du symbole 3Dfx le menu des jeux pour démarrer facilement les jeux dont les profils vous avez configurés auparavant. Cliquez simplement le titre avec la souris.



De même vous pouvez ajouter le symbole de vos titres de jeux directement dans le miroPINBOARD : Ouvrez dans la configuration du miroPINBOARD l'onglet *Disposition des boutons*. Tirez alors simplement le symbole recherché sur le miroPINBOARD affiché. Après ce menu se présentera par exemple comme celui-ci :



Desktop sur TV

Le miroPINBOARD vous permet de visualiser avec la carte-vidéo miroHIGHSCORE⁽²⁾ l'écran de Windows sur votre téléviseur.

Pour ce-là il faut que votre carte graphique supporte les résolutions suivantes:

- 640 x 480 à 50Hz (téléviseur au standard PAL)
- 800 x 600 à 50Hz (téléviseur au standard PAL)
- 640 x 480 à 60Hz (téléviseur au standard NTSC)
- 800 x 600 à 60Hz (téléviseur au standard NTSC)

Cette option vous n'est pas proposée dès le début dans l'onglet HISCORE / HISCORE⁽²⁾. Pour pouvoir accéder à cette option ouvrez dans un éditeur de Windows (p. e. bloc notes) dans le répertoire \windows\miro\tools le fichier **pinboard.ini**. Avancez jusqu'au paragraphe « [3DFX] » et remplacez la ligne « DesktopOnTV=0 » par « DesktopOnTV=1 ».

Fermez le miroPINBOARD et rouvrez-le. Vous le trouvez dans le groupe de programmes « miroHIGHSCORE⁽²⁾ 3D ».

Le paramétrage à l'affichage vous propose maintenant sous l'onglet HISCORE² ou HISCORE /*réglages TV généraux*/ cette option « Desktop sur TV ».

Configurez alors maintenant un mode d'affichage (voir plus haut) conformément aux spécifications de votre téléviseur. La fréquence de rafraîchissement (temps de balayage) doit être configurée dans le *Propriétés de Affichage/Configuration/propriétés avancées/taux de rafraîchissement* . Veillez en même temps de configurer correctement le standard TV (PAL/NTSC) sous l'onglet HISCORE(2). Ensuite activez la case d'option *Desktop sur TV*.

Remarque : *Desktop sur TV* ne fonctionne pas toujours sans problèmes pour les jeux « glide/3Dfx », « OpenGL » et « Direct3d » du moment que ces programmes changent la résolution d'image (exemple : Qxxxx II). Pour cette raison il serait éventuellement nécessaire de désactiver l'option *Desktop sur TV*.

