

**Trust Advanced Game Viewer**

**Manuel de l'utilisateur**

## Note concernant les droits d'auteur

Aucune partie de ce manuel ne peut être reproduite ou transmise sous toute forme ou par tout moyen que ce soit, électronique ou mécanique, y compris par photocopie, enregistrement ou systèmes de stockage d'informations et de recherche documentaire à d'autres fins que pour l'usage personnel de l'acheteur, sans l'autorisation écrite préalable du fabricant.

## Note concernant le déni de responsabilité

Le fabricant dénie spécifiquement toute responsabilité en matière de garantie, expresse ou tacite, y compris, mais sans limitation, les garanties tacites de commercialisation et d'adaptation à un usage particulier, concernant le logiciel, le(s) manuel(s) accompagnant le produit et la documentation écrite ainsi que tout autre matériel l'accompagnant. Le fabricant se réserve le droit de réviser ou d'améliorer son produit à tout moment sans obligation de préavis concernant de telles révisions ou améliorations.

En aucun cas le fabricant ne sera tenu responsable de dommages indirects ou fortuits, y compris toute perte de bénéfices ou tout autre dommage liés à l'activité commerciale résultant de l'utilisation de son produit.

\* Tous les noms de sociétés ou de produits sont des marques de fabrique, des marques déposées ou des marques de services de leurs propriétaires respectifs.

## Table des matières

<b>Introduction.....</b>	<b>4</b>
<b>Chapitre 1 - Installation matérielle .....</b>	<b>5</b>
1.1 Inventaire des éléments fournis (système PAL) .....	5
1.2 Procédure d'installation matérielle du système PAL.....	5
<b>Chapitre 2 - Installation logicielle .....</b>	<b>7</b>
2.1 Installation logicielle via le système DOS .....	7
2.1.1 Chargement du pilote TSR .....	7
2.1.2. Raccourcis clavier : .....	7
2.1.3. Utilitaires Windows .....	8
2.2 Installation logicielle via Windows 95.....	9
<b>Annexe A - Paramètres de la ligne de commande .....</b>	<b>10</b>
A.1 Les paramètres.....	10
A.2 Utilisation des paramètres.....	10
<b>Annexe B - Utilisation des boutons .....</b>	<b>12</b>

## Introduction

Le présent manuel constitue le guide d'installation et d'utilisation de Trust Advanced Game Viewer.

Game Viewer convertit les signaux VGA en signaux TV ou vidéo. Il gère une résolution maximale de 800 x 600 pixels en couleurs réelles simultanément sur un affichage TV et un moniteur VGA. Ce convertisseur de balayage externe de haute qualité est une solution parfaitement adaptée aux présentations professionnelles, applications graphiques, animations, applications éducatives, réalisations vidéo et aux jeux.

Le Chapitre 1 dresse un inventaire des éléments fournis et décrit l'installation matérielle.

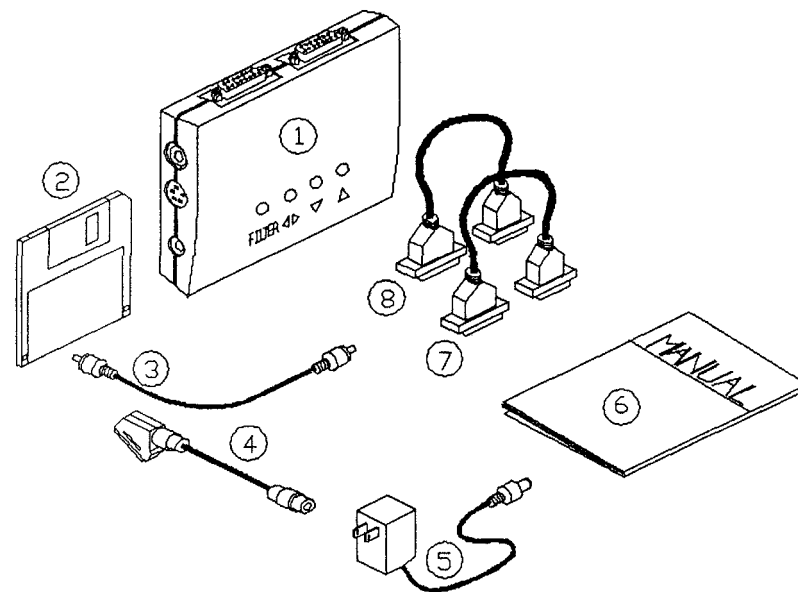
Le Chapitre 2 décrit l'installation logicielle.

L'Annexe A énumère les paramètres de la ligne de commande.

L'Annexe B explique les fonctions des boutons respectifs.

## Chapitre 1 - Installation matérielle

### 1.1 Inventaire des éléments fournis (système PAL)



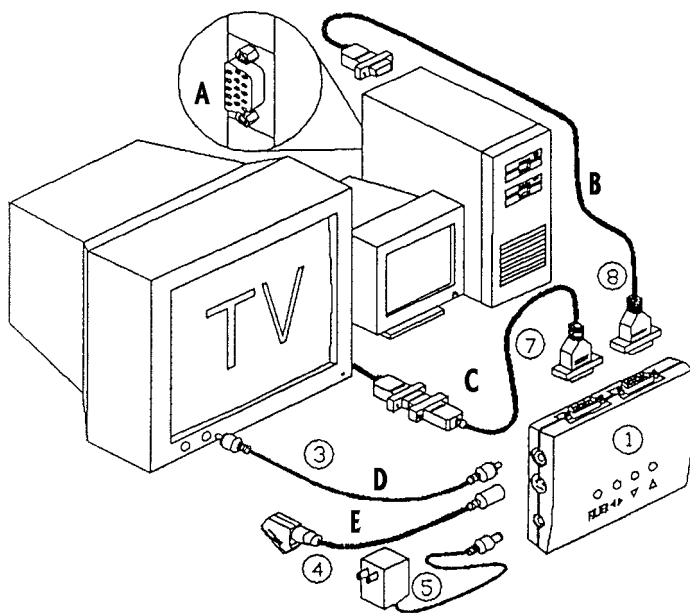
- |   |                                  |   |                                  |
|---|----------------------------------|---|----------------------------------|
| 1 | Game Viewer PC-TV                | 2 | Disquette 3.5"                   |
| 3 | Câble A/V                        | 4 | Câble AV-SCART                   |
| 5 | Adaptateur d'alimentation CA     | 6 | Manuel de l'utilisateur          |
| 7 | Câble 3 x 15 femelle/2 x 15 mâle | 8 | Câble 3 x 15 mâle/2 x 15 femelle |

Figure 1 Inventaire des éléments fournis

### 1.2 Procédure d'installation matérielle du système PAL

- Coupez l'alimentation de votre PC ou portable.
- Connectez le câble 3 x 15 mâle/2 x 15 mâle relié à l'entrée VGA de Game Viewer au port VGA du PC.
- Connectez le câble 3 x 15 femelle/2 x 15 mâle relié à la sortie VGA de Game Viewer au câble du moniteur VGA.

- Connectez Game Viewer à la télévision de la manière suivante :
  - \* Port VIDEO de Game Viewer ⇒ câble AV ⇒ entrée vidéo TV
  - \* Port VIDEO de Game Viewer ⇒ câble AV ⇒ câble AV-SCART ⇒ entrée SCART TV
- Connectez l'alimentation du PC.
- Allumez la télévision et sélectionnez le mode vidéo.
- Connectez l'adaptateur d'alimentation CA externe à l'entrée 9 VCC de Game Viewer.



- |                         |                          |
|-------------------------|--------------------------|
| <b>A</b> Sortie VGA     | <b>B</b> Vers sortie VGA |
| <b>C</b> Câble moniteur | <b>D</b> Câble AV        |
| <b>E</b> Câble AV-SCART |                          |

Figure 2 Schéma des connexions

## Chapitre 2 - Installation logicielle

### 2.1 Installation logicielle via le système DOS

1. Introduisez la disquette dans le lecteur. Si vous utilisez le système PAL, entrez A:\INSTPAL (ou B:\INSTPAL) et validez par Entrée.  
Ce programme est doté des trois fonctions suivantes :
  - Copie des trois programmes Game Viewer sur le disque dur.
  - Modification du fichier AUTOEXEC.BAT sur la racine du disque dur C:.  
Cette fonction vous permet de charger automatiquement le pilote TSR à l'initialisation du système. Si le fichier AUTOEXEC.BAT existe déjà, il sera renommé AUTOEXEC.FF. Sinon, cette fonction crée le fichier. La commande de chargement du pilote TSR sera ajoutée sur la première ligne du fichier AUTOEXEC.BAT.
  - Installation automatique de l'icône associée au fichier exécutable VGA2TV.EXE dans le groupe Accessoires Windows.
2. Entrez le lecteur source et les chemins d'accès. Le programme d'installation vous permet soit de modifier soit de conserver le fichier AUTOEXEC.BAT existant.
3. Le programme vous propose également d'installer une icône. Si vous choisissez d'utiliser cette option, entrez le chemin d'accès Windows.
4. Lorsque vous avez choisi de modifier le fichier AUTOEXEC.BAT, le programme vous propose de relancer votre système.

#### 2.1.1 Chargement du pilote TSR

Entrez **FLICFREE** <Entrée> pour charger le pilote. Le message suivant apparaît sur votre moniteur VGA.

**FLICFREE DRIVER**

#### 2.1.2. Raccourcis clavier :

Ctrl-Alt-F: Sélection de la police de caractères (mode texte uniquement)

Ctrl-Alt-R : Sélection de la réduction de scintillement

Ctrl-Alt-C: Sélection de la réduction de la rémanence des couleurs

Ctrl-Alt-I: Décalage de l'image vers le HAUT

Ctrl-Alt-M: Décalage de l'image vers le BAS

Ctrl-Alt-K: Décalage de l'image vers la DROITE

Ctrl-Alt-J: Décalage de l'image vers la GAUCHE

Le décalage horizontal est limité par les retours de balayage. La sélection de polices de caractères est disponible uniquement en mode texte VGA. Le raccourci clavier utilisé pour la réduction du scintillement permet de basculer entre deux états (activée ou désactivée). Le raccourci clavier utilisé pour la réduction de la rémanence des couleurs permet de basculer entre trois états. Ces raccourcis clavier sont décrits de manière détaillée dans la Section A.2 **Utilisation des paramètres**. Reportez-vous aux paramètres correspondants pour plus d'informations.

### 2.1.3. Utilitaires Windows

Pour lancer le programme, cliquez deux fois sur l'icône. La fenêtre illustrée dans la Figure 3 apparaît. L'icône apparaît dans l'angle inférieur droit de la figure.

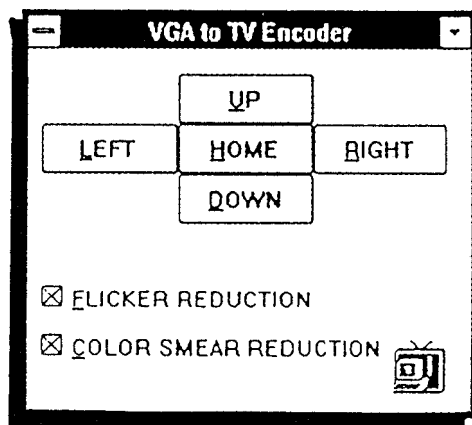


Figure 3 Fenêtre de commande

Cette fenêtre propose sept fonctions de commande de l'affichage TV. Ces fonctions sont activées en utilisant les raccourcis clavier ou en cliquant sur les boutons et les cases à cocher correspondants.

## 2.2 Installation logicielle via Windows 95

Créez une copie de travail de la disquette "PC-TV Encoder" et conservez la disquette originale comme sauvegarde.

1. Introduisez la disquette "PC-TV Encoder" de sauvegarde dans le lecteur A: (ou B:).
2. Lancez Windows 95.
3. Dans Windows 95 : Cliquez le bouton **Démarrer** et sélectionnez **Exécuter**. Dans la boîte de dialogue Exécuter, entrez A:\INST95.EXE (ou B:\INST95.EXE) dans le champ **Ouvrir**, puis cliquez le bouton **OK**.
4. Le programme "TV Encoder Installation" apparaît à l'écran. Suivez les instructions données tout au long de l'installation. Le programme d'installation copie automatiquement Game Viewer PC-TV dans le répertoire C:\ENCODER de votre disque dur.

## Annexe A - Paramètres de la ligne de commande

### A.1 Les paramètres

L'affichage sur l'écran TV peut être paramétré par avance par l'intermédiaire d'une ligne de commande. Les paramètres de cette ligne de commande permettent de déterminer la position de l'image, la réduction de la rémanence des couleurs, le décalage horizontal, etc.

Voici la ligne de commande et les différents paramètres associés :

**FLICFREE[/?][/t][/r][/d:#1][/u:#1][/l:#2][/r:#2][/c:#3]**

#1: Décalage vertical (0-99 LIGNES)

#2: Décalage horizontal (0-9 CARACTERES)

#3: Rémanence des couleurs (0-2)

/?: Message d'aide

/t: Police de caractères 8x8

/r: Réduction du scintillement

/c: Réduction de la rémanence des couleurs

/d: Décalage de l'image vers le bas

/u: Décalage de l'image vers le haut

/l: Décalage de l'image vers la gauche

/r: Décalage de l'image vers la droite

### A.2 Utilisation des paramètres

Une fois le pilote TSR chargé, l'affichage TV peut être configuré. Par exemple, vous pouvez afficher Windows plus bas sur votre écran TV afin d'apercevoir la barre de menus. Le raccourci clavier Ctrl-Alt-M vous permettra ainsi de décaler l'affichage vers le bas, par exemple, de 15 lignes. L'autre méthode (sans raccourci clavier) consiste à utiliser la ligne de commande FLICFREE/d:15 qui charge le pilote (TSR) et décale l'image TV de 15 lignes vers le bas.

La ligne de commande contient l'instruction de chargement du pilote, une fonction d'aide et 8 paramètres correspondant aux raccourcis clavier.

Voici une description de ces paramètres:

#### **/?: Message d'aide**

En cas de problème avec les raccourcis clavier ou les paramètres, il est possible d'afficher un message d'aide en ajoutant /? après la commande.

#### **/t: Police de caractères 8x8**

Ce paramètre permet d'agrandir la police de caractères affichée sur l'écran TV (par rapport à la police de caractères 9x16 par défaut).

#### **/c: Réduction de la rémanence des couleurs**

En cas de rémanence des couleurs (par exemple, présence d'une traînée rouge autour d'un objet rouge). Ce paramètre associé à #3 permet de minimiser l'effet de rémanence.

#### **/r: Réduction du scintillement**

Lorsqu'il est activé, ce paramètre permet d'éliminer l'effet de scintillement.

#### **/d: Décalage de l'image vers le bas**

Au lieu d'utiliser un raccourci clavier, vous pouvez déplacer l'image vers le bas à l'aide de ce paramètre. La plage de décalages (c'est-à-dire #1) est comprise entre 0 et 99 lignes.

#### **/u: Décalage de l'image vers le haut**

La plage de décalages est identique (#1)

#### **/l: Décalage de l'image vers la gauche**

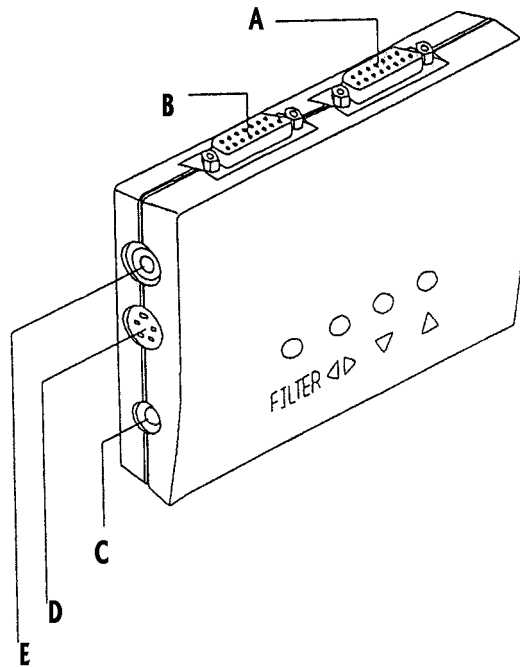
Ce paramètre vous permet de décaler l'image vers la gauche sans utiliser le raccourci clavier. La plage de décalages (c'est-à-dire #2) est comprise entre 0 et 9.

#### **/r: Décalage de l'image vers la droite**

La plage de décalages est identique (#2).

## Annexe B - Utilisation des boutons

- **Bouton filtre (FILTER)**  
Ce bouton sert à activer/désactiver le mode anti-scintillement. Lorsqu'il est activé, ce mode élimine le scintillement mais produit une image légèrement moins nette.
- ◀▶ boutons :  
Décalage horizontal afin d'améliorer la qualité de l'image affichée.
- Bouton ▼ : Décalage de l'image vers le bas.
- Bouton ▲ : Décalage de l'image vers le haut.



- |   |            |   |       |
|---|------------|---|-------|
| A | Entrée VGA | D | S-VHS |
| B | Sortie VGA | E | Vidéo |
| C | 9 VCC      |   |       |

Figure 4 Boutons de Game Viewer