

PRESENTATION DE CE MODE D'EMPLOI

Ayez toujours ce manuel à portée de main à côté de votre PC. Conservez bien le mode d'emploi et l'emballage du PC pour pouvoir les remettre au nouveau propriétaire en cas de vente.

Nous avons articulé ce mode d'emploi de façon à ce que vous puissiez à tout moment, à l'aide de l'index, trouver les informations, classées par thèmes, dont vous avez besoin. Vous trouverez un index à la fin de ce manuel. Afin de démarrer le PC immédiatement, veuillez vous reporter au chapitre « **Consignes de sécurité** » et « **Branchements et Mise en marche** ».

Nous vous conseillons de lire également les autres chapitres afin d'obtenir des explications détaillées et des conseils d'utilisation de votre PC.

Le but de ce mode d'emploi est de mettre de vous communiquer l'utilisation de votre PC dans un langage facilement compréhensible. La traduction de termes du jargon microinformatique est souvent troublante, c'est pourquoi nous avons gardé des termes informatiques courants.

Vous trouverez également d'autres explications concernant votre PC dans l'aide Online sur la page d'accueil de votre PC. Cliquer sur :



Informations sur votre PC

Pour vous servir des programmes d'application et du système d'exploitation, vous pouvez utiliser les aides qui vous sont proposées dans les programmes lorsque vous appuyez sur une touche (F1, la plupart du temps) ou que vous cliquez sur le bouton de la souris. Ces aides seront disponibles lorsque vous utiliserez le systèmes d'exploitation Microsoft Windows® ou les programmes d'application.

Windows^{XP} propose une **tour** (voir sur la barre d'outils) à la découverte du système d'exploitation. Nous avons listé d'autres sources d'information intéressantes à partir de la page 73.

NOTRE CIBLE

Ce guide s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs confirmés. Mis à part l'utilisation professionnelle que l'on peut en faire, le PC est conçu pour être utilisé dans les foyers. Les nombreuses possibilités d'utilisation conviennent à toute la famille.

IDENTIFICATION

Pour conserver la preuve de l'origine de votre PC, notez ici les informations suivantes :

Numéro de série
Date d'achat
Lieu d'achat

Vous trouverez le numéro de série de votre PC sur la carte de Service-Hotline. Si vous l'avez déjà renvoyée, vous le trouverez au dos de votre ordinateur. Notez également le numéro sur votre carte de garantie.

LA QUALITE

Nous avons, par le choix des composants de l'ordinateur, fait particulièrement attention à la fonctionnalité, la simplicité d'utilisation, la sécurité et la fiabilité. Grâce à un concept matériel et logiciel équilibré, nous pouvons vous présenter maintenant un PC évolutif, qui vous procurera du plaisir aussi bien au travail que pour vos loisirs. Nous vous remercions de la confiance que vous accordez à notre produit et nous sommes heureux de vous accueillir comme nouveau client.

Copyright © 2002

Tous droits réservés.

Ce manuel est protégé par le code de la propriété intellectuelle.

Copyright **Medion**®.

Marques:

MS-DOS® et **Windows**® sont des marques déposées **Microsoft**®.

Pentium® est une marque déposée **Intel**®.

Les autres noms de produit mentionnés dans ce document sont des marques de leurs propriétaires respectifs.

Sous réserve de toutes modifications.

Sommaire

Présentation de ce mode d'emploi	i
Notre cible	ii
Identification	ii
La qualité	ii
<u>Sécurité de fonctionnement</u>	<u>3</u>
Sauvegarde des données	4
<u>Vérification du matériel</u>	<u>7</u>
<u>L'emplacement du PC.....</u>	<u>8</u>
L'emplacement de l'écran	8
Travailler confortablement	11
Lieu d'installation	12
Température ambiante	12
<u>Branchement</u>	<u>13</u>
Effectuer les connexions.....	13
Ouvrir et fermer le couvercle frontal.....	14
Connexion du moniteur	15
Connexion du clavier PS/2	16
Connexion clavier USB.....	16
Connexion de la souris PS/2	16
Connexion de la souris USB.....	16
Connexion de périphériques parallèles	17
Connexion de périphériques série.....	17
Connexion du modem/RNIS	18
LAN (Réseau local).....	19
Connexion d'appareils au port jeux	19
Connexion d'enceintes.....	20
Connexion d'appareils de réception	20
Connexion d'un microphone	21
Raccordement de l'antenne pour la réception tv/ radio	21
Connexion du pc à un téléviseur	21
Raccorder une source d'enregistrement / Entrée Vidéo	21
USB/IEEE-1394	22
Connexion de l'alimentation	23

<u>Première mise sous tension.....</u>	<u>24</u>
Mise sous tension	24
Interrupteur réseau	24
Interrupteur principal	24
Description succincte de la page de démarrage de Windows®	26
<u>Travailler avec votre PC.....</u>	<u>31</u>
Le clavier	31
Angle d'inclinaison du clavier	31
Le clavier	31
La touche Entrée.....	32
La touche de majuscules et la touche de verrouillage des majuscules.....	32
La barre d'espace, le tabulateur et la touche d'annulation	33
Les touches Alt, Alt Gr et Ctrl.....	34
Les touches de déplacement.....	35
Le bloc numérique et bloc curseur	36
Les touches de fonction et la touche Windows.....	37
Fonctions multimédia.....	38
Le disque dur.....	39
Répertoire important	40
Le lecteur optique.....	41
Pour insérer un disque :	41
Écouter des CD / Établir une sélection.....	42
Comment retirer un CD.....	42
Lecteur de CD-ROM/DVD comme lecteur d'amorce.....	42
La technologie DVD	43
Tout ce qui concerne le CD-ReWriter	46
Que signifie ?...	49
Le lecteur de carte.....	53
Le système graphique	54
Caractéristiques de performance	54
Fréquence de rafraîchissement élevée.....	54
Connexion du PC à un téléviseur	55
Configuration matérielle requise.....	56

La carte son	57
Configuration sonore	58
LE MIDI-/ port des jeux	59
Raccordement USB.....	59
IEEE 1394 (Câble électrique)	60
Possibilité d'utilisation du ieee1394	60
Spécifications techniques	60
La carte radio/tv	61
Ecouter la radio ou la télévision	61
Fonctionnement du reseau	62
Qu'est-ce qu'un reseau ?	62
De quoi a-t-on besoin pour un reseau ?	63
Régler les problemes dus au reseau	65
Modem/RNSI	66
Qu'est-ce qu'un modem ?	66
Port série COM	66
Logiciels.....	67
Découvrez Windows ^{xp}	67
Enregistrement sur CD	69
Installation de logiciels	77
Activation de Windows.....	79
BIOS Setup.....	79
Trucs et astuces.....	80
Options de presentation.....	80
Aides à l'utilisation.....	83
Programmation du systeme et information.....	85
<u>Effort personnel.....</u>	<u>89</u>
Sauvegarde de Données et de Système	89
Sauvegarde de données.....	89
Programmes de maintenance	89
Fichier de réinstallation du mot de passe.....	89
Réinstallation du système.....	90
Elimination d'erreurs	90
Réinstallation de la configuration d'origine.....	91

<u>Service après-vente</u>	<u>93</u>
Première aide sur les dysfonctionnements	93
Localisation de la cause	93
Erreurs et causes possibles.....	94
Assistance pour les pilotes.....	95
Avez-vous encore besoin d'aide ?.....	95
Nettoyage et entretien.....	96
Recyclage et élimination	96
Transport.....	97
Réarmement / migration et réparation	97
Consignes pour le technicien de maintenance.....	98
<u>Appendice.....</u>	<u>101</u>
L'ordinateur (PC).....	101
Comment fonctionne un PC ?.....	101
Les logiciels.....	101
Les utilisations du PC	103
Traitement de texte.....	103
Calculer	103
Bases de données	104
Dessiner et présenter	104
Apprendre et informer	104
Les jeux.....	105
Multimédia	105
Internet	106
Conformité aux normes.....	107
Compatibilité électromagnétique (cem).....	107
Sécurité électrique	107
Ergonomie	107
Emissions acoustiques	108
Information sur la conformité du modem	108
Conditions de Garantie.....	109
Responsabilité limitée	110
<u>Index</u>	<u>111</u>

Sécurité de fonctionnement

Sujet	Page
Sécurité de fonctionnement	3
Sauvegarde des données	4

SECURITE DE FONCTIONNEMENT

Veillez lire ce chapitre attentivement et respectez les instructions qui y sont données. Vous serez ainsi assuré du bon fonctionnement et de la durée de vie de votre PC.

- ◆ Ne laissez pas d'**enfants sans surveillance** jouer avec des appareils électriques. Les enfants ne sont pas toujours conscients des éventuels dangers. Ne laissez pas de sacs plastique en évidence auprès des enfants, ils pourraient s'étouffer !
- ◆ **N'ouvrez jamais le boîtier** du PC ! Vous risqueriez une électrocution et seriez en **danger de mort**. N'utilisez jamais votre PC lorsque le boîtier est ouvert.
- ◆ Les lecteurs de CD-ROM/CDRW/DVD contiennent des dispositifs **laser classe 1**, dans la mesure où ces appareils fonctionnent dans un boîtier de PC fermé. N'ôtez pas le couvercle des lecteurs, car des **rayons laser invisibles** peuvent en sortir. Ne regardez pas le rayon laser, même avec des instruments optiques, afin d'éviter de vous abîmer les yeux.
- ◆ N'introduisez **aucun objet à l'intérieur du PC** par les fentes et ouvertures du boîtier. Vous pourriez ainsi provoquer un court-circuit, une **décharge électrique** ou même un feu, ce qui endommagerait votre PC.
- ◆ Les fentes et ouvertures du PC servent à son aération. **Ne les couvrez pas**, vous pourriez provoquer une surchauffe.

Reportez-vous au chapitre «**Service après-vente**» (voir page 93) afin de connaître le comportement à adopter :

- ◆ si le cordon d'alimentation a fondu ou a été endommagé;
- ◆ si du liquide a été renversé sur l'appareil;
- ◆ si le PC ne fonctionne pas correctement;
- ◆ si le PC est tombé ou que le boîtier est endommagé.

SAUVEGARDE DES DONNEES



Après chaque mise à jour de vos données, effectuez une sauvegarde sur un support externe (disquette, CD-R). Le fabricant ne peut être tenu pour responsable d'une perte de données et de ses éventuelles conséquences.

Branchement et mise en marche

Sujet	Page
Vérification du matériel	7
L'emplacement du PC	8
L'emplacement de l'écran	8
Lieu d'installation	12
Branchement	13
Première mise sous tension	24

VERIFICATION DU MATERIEL

Vérifiez qu'aucun élément ne manque à la livraison et informez-nous dans les 15 jours suivant votre achat si un élément devait manquer. Il vous faudra alors absolument fournir votre numéro de série.

Le PC que vous venez d'acquérir, contient les éléments suivants :

PC et câbles

Moniteur* et câbles

Clavier PS/2 Windows

Souris PS/2

Manuel de Microsoft Windows® + CD Recovery pour la reinstallation de votre système

CD de sauvegardes et de pilotes (selon le système 1 ou 2 CD)

Ce mode d'emploi

Résumé simplifié du mode d'emploi

Carte de garantie

Carte de service Hotline

* uniquement pour les systèmes avec moniteur.

L'EMPLACEMENT DU PC

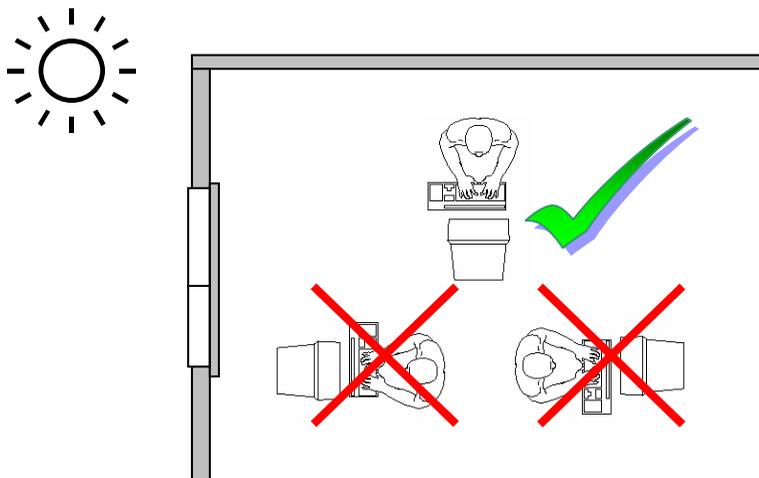
Un aspect à ne pas négliger est le lieu d'installation de votre PC. Nous allons donc nous attacher d'abord à cet aspect :

L'EMPLACEMENT DE L'ÉCRAN

Tenez compte du fait que le moniteur doit être installé de façon à éviter les reflets, les lumières aveuglantes et les contrastes trop forts (malgré la vue admirable par la fenêtre !).

L'écran ne doit jamais se trouver à proximité d'une fenêtre car c'est à cet endroit que la pièce est la plus claire à cause de la lumière du jour. Cette clarté rend plus difficile l'adaptation de l'œil à l'écran plus sombre.

L'écran doit toujours être disposé de façon à ce que le regard soit parallèle à la fenêtre.



La position avec le regard dos à la fenêtre n'est pas bonne étant donné que le reflet du jour à travers la fenêtre est directement en contact avec l'écran.

De même, le regard directement en face de la fenêtre n'est pas bonne en raison du contraste entre l'écran sombre et la clarté de la lumière du jour peut provoquer des difficultés d'adaptation et des douleurs.

L'orientation en parallèle devrait également valoir pour la lumière artificielle.

Ceci signifie que les mêmes critères et raisons sont valables pour l'éclairage des bureaux et des lieux de travail avec une lumière artificielle.

Au cas où la pièce ne permette pas de positionner l'écran comme indiqué, il existe beaucoup d'autres solutions afin d'éviter les lumières aveuglantes, les reflets les contrastes trop importants entre clair et sombre Par exemple : tourner, rabaisser ou rehausser l'écran.

On peut également améliorer cette installation en installant des stores à lamelles ou verticaux aux fenêtres, des murs de séparation ou en modifiant les installations d'éclairage.

Attention : l'écran doit être positionné de manière à éviter les reflets, les lumières aveuglantes et les forts contrastes de luminosité (malgré la vue admirable par la fenêtre !).



- ◆ Surface d'appui pour les mains : 5 - 10 cm
- ◆ Ligne supérieure de l'écran à la hauteur des yeux ou un petit peu en dessous
- ◆ Distance des yeux : de 50 à 70 cm
- ◆ Espace pour les jambes (vertical) : au moins 65 cm
- ◆ Espace pour les jambes (horizontal) : au moins 60 cm

TRAVAILLER CONFORTABLEMENT

Le fait de rester assis dans la même position pendant une période prolongée peut à la longue devenir inconfortable. Pour augmenter votre confort et réduire les risques de lésion, vous devez adopter une position d'assise correcte.

- **Dos** - Lorsque vous êtes assis à votre poste de travail, veillez à ce que votre dos soit soutenu par le dossier de la chaise, en position droite ou légèrement inclinée vers l'arrière.
- **Bras** - Vos bras doivent être souples et détendus, coudes près du corps, avant-bras et mains parallèles au sol.
- **Poignets** - Vos poignets doivent être aussi droits que possibles lorsque vous utilisez le clavier, la souris ou la boule de commande. Ils ne doivent pas être pliés vers le haut ou vers le bas ou latéralement de plus de 10 degrés.
- **Jambes** - Vos cuisses doivent être horizontales ou légèrement inclinées vers le bas. Vos jambes doivent pratiquement former un angle droit avec vos cuisses. Vos pieds doivent reposer à plat sur le sol. Au besoin, utilisez un repose-pied mais avant d'en acquérir un, assurez-vous que la hauteur de votre chaise est correctement réglée.
- **Tête** - Votre tête doit être droite ou légèrement inclinée vers l'avant. Évitez de travailler avec la tête ou le tronc tordu dans une position non naturelle.
- **Général** - Changez fréquemment de position et faites souvent des pauses pour éviter la fatigue.

LIEU D'INSTALLATION

- ◆ Tenez votre ordinateur et tous ses périphériques à l'abri de **l'humidité**, de la **poussière**, de la chaleur et des **rayons directs du soleil**. Le non-respect de ces recommandations peut provoquer des pannes ou endommager le PC.
- ◆ Placez et utilisez tous les composants sur une surface plane, stable et sans vibrations, afin d'éviter que le PC ne tombe.

TEMPERATURE AMBIANTE

- ◆ Utilisez le PC à une température ambiante comprise entre +10°C et +35°C et une humidité relative comprise entre 30 % et 70 % (sans condensation).
- ◆ Éteint, le PC peut supporter des températures comprises entre -20°C et 50°C.
- ◆ En cas d'**orage**, débranchez l'appareil et **surtout** le **câble de l'antenne**.
- ◆ Pour plus de sécurité, nous recommandons l'utilisation d'un **dispositif de protection électrique**, afin de protéger votre PC contre les dommages causés par les **surtensions** ou la **foudre** qui peuvent toucher le réseau électrique.

BRANCHEMENT

Ouvrez le rabat de gauche pour voir les illustrations correspondantes.

⇒ **Remarque** : les appareils décrits ne sont pas **obligatoirement** livrés avec l'ordinateur.

EFFECTUER LES CONNEXIONS

Tenez compte des remarques suivantes pour brancher correctement votre PC :

- ◆ Rangez les câbles de façon à ce qu'on ne puisse pas marcher ou trébucher dessus.
- ◆ Ne posez **aucun objet sur les câbles**, cela pourrait les endommager.
- ◆ Ne branchez les appareils périphériques tels que le clavier, la souris, le moniteur etc. que **lorsque le PC est éteint** afin d'éviter l'endommagement du PC ou des périphériques. Certains appareils peuvent être branchés lorsque le PC est en marche. Il s'agit en général d'appareil avec une connexion USB ou IEEE 1394 (FireWire). **Dans tous les cas, suivez impérativement les consignes de sécurité des modes d'emploi correspondants.**
- ◆ Installez le PC à au moins un mètre de distance des **sources de brouillage magnétiques et de haute fréquence** (télévision, enceintes, téléphone mobile, etc.) pour éviter les défaillances et les pertes de données.
- ◆ Prenez soin, en outre, de n'utiliser que des câbles **blindés** pour les branchements (max. 3 mètres). N'utilisez que le cordon d'alimentation **fourni**.
- ◆ Veillez à ce que tous les câbles de connexion soient raccordés aux périphériques correspondants afin d'éviter les

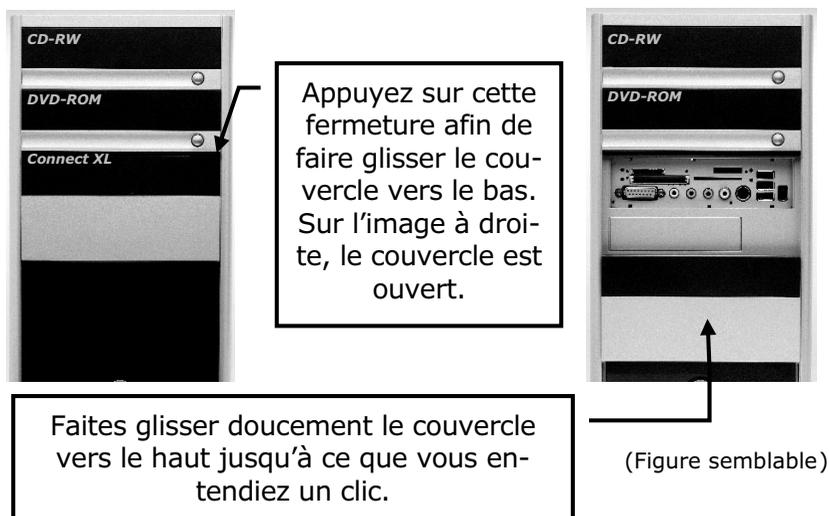
ondes parasites. Débranchez les câbles dont vous ne vous servez pas.

- ◆ Seuls les appareils conformes aux normes EN60950 „sécurité pour les matériels de l'information" ou EN60065 „exigences de sécurité pour les appareils audio, vidéo et appareils électroniques analogues" peuvent être raccordés à l'ordinateur.

➔ **Remarque :** Vous n'avez besoin de brancher que les composants que vous utilisez avec votre PC. Si vous n'avez pas l'appareil décrit (par exemple l'imprimante), vous pouvez sauter ce passage et éventuellement y revenir plus tard.

OUVRIR ET FERMER LE COUVERCLE FRONTAL

Quelques prises sont situées derrière le couvercle frontal. Cela présente un grand avantage: les connexions que vous utilisez fréquemment peuvent être rétablies facilement et rapidement sans devoir retourner l'ordinateur. Le couvercle protège les connexions.



CONNEXION DU MONITEUR

Position sur la vue d'ensemble : **W**

- ◆ Si votre ordinateur possède deux sorties moniteur, il est peu important quelle utiliser.
- ◆ Faites attention à bien ajuster la prise et la fiche. Grâce à sa forme asymétrique, la prise ne peut être mise que dans une seule position dans la fiche.
 1. Branchez le câble de données du moniteur à la fiche bleue de la carte graphique (Vue d'ensemble : **W**). Enlevez, le cas échéant la bague de protection blanche de la prise du moniteur
 2. Serrez bien les vis du câble du moniteur.

⇒ **ATTENTION** : Le système a été pré configuré pour une résolution d'écran de **1024 x 768** pixels et un taux de rafraîchissement (refresh rate) 75Hz. Si votre moniteur n'est pas adapté à ces valeurs, il peut être endommagé.

Veuillez consulter le mode d'emploi de votre moniteur. Si votre moniteur ne fonctionne pas avec ces valeurs, changez la configuration de la façon suivante :

1. Après le démarrage de votre PC, et appuyez tout de suite après sur la touche **F8**, jusqu'à ce qu'un menu de démarrage apparaisse.

⇒ Si vous n'appuyez pas sur F8 au bon moment, le menu de démarrage n'apparaîtra pas et vous serez obligé de redémarrer le PC.

2. Sélectionnez l'option de démarrage « Mode sans échec ».

Vous pouvez ensuite ajuster les «**Propriétés d'affichage**».

CONNEXION DU CLAVIER PS/2

Position sur la vue d'ensemble : **R**

Si vous branchez un clavier USB, veuillez vous reporter à l'étape suivante, sinon, n'en tenez pas compte.

Branchez le clavier au port PS/2 bleu situé à gauche de l'ordinateur.

CONNEXION CLAVIER USB

Position sur la vue d'ensemble : **E**

Si vous branchez un clavier PS/2, veuillez vous passez cette étape, n'en tenez pas compte.

Branchez le clavier USB au port USB.

CONNEXION DE LA SOURIS PS/2

Position sur la vue d'ensemble : **O**

Si vous branchez une souris USB, veuillez vous reporter à l'étape suivante, sinon, n'en tenez pas compte.

Branchez le cordon de la souris au port PS/2 vert situé à droite de l'ordinateur.

CONNEXION DE LA SOURIS USB

Position sur la vue d'ensemble : **E**

Si vous branchez une souris PS/2, veuillez vous passez cette étape, n'en tenez pas compte.

Branchez la souris USB au port USB.

CONNEXION DE PERIPHERIQUES PARALLELES

Position sur la vue d'ensemble : **P**

Grâce à leur forme asymétrique, la prise ne peut être mise que dans une seule position dans la fiche.

Si vous souhaitez connecter une imprimante à câble parallèle (25 broches), branchez le câble de l'imprimante à la fiche d'imprimante **P** de couleur bordeaux située à l'arrière de votre PC.

Serrez bien les vis.

Si vous souhaitez utiliser un **scanner**, qui doit être branché au port parallèle, vous devez également brancher le câble du scanner ici. L'imprimante sera alors branchée au scanner.

CONNEXION DE PERIPHERIQUES SERIE

Position sur la vue d'ensemble : **S**

Vous pouvez connecter un modem externe, un lecteur de cartes ou un autre périphérique série.

◆ Pour éviter l'endommagement des contacts mettez la prise dans la fiche parfaitement. Grâce à leur forme asymétrique, la prise ne peut être mise que dans une seule position dans la fiche.

1. Branchez le câble série à la fiche de connexion turquoise (**S**) située à l'arrière de votre PC.
2. Serrez bien les vis.

CONNEXION DU MODEM/RNIS

Position sur la vue d'ensemble : **Z**

Selon le modèle que vous avez acquis, votre PC peut être équipé d'une carte modem ou d'une carte RNIS (Réseau Numérique avec Intégration de Services) afin de préparer votre PC à l'accès à Internet et à l'utilisation de fax.

MODEM

- ◆ Le câble du modem a une prise **RJ11** qui doit être branchée au modem, et une prise TAE qui s'adapte à une prise téléphonique analogique en N. Vous trouverez des informations complémentaires sur le modem au chapitre «Modem».

⇒ **ATTENTION !** N'utilisez que des prises téléphoniques analogiques. Le modem intégré n'admet pas les valeurs de tension des systèmes téléphoniques numériques.

RNIS (RESEAU NUMERIQUE AVEC INTEGRATION DE SERVICES)

- ◆ Le câble RNIS possède deux prises **RJ45**, de sorte que le côté branché à la fiche femelle importe peu.

1. Branchez l'extrémité du câble de transmission à la fiche **Z** de votre PC. La fiche porte l'inscription «Line».
2. Branchez l'autre extrémité à la prise téléphonique ou à la prise réseau existante.

⇒ **ATTENTION!** Utilisez exclusivement les appareils **RNIS** avec des installations téléphoniques **numériques**. Vous garantissez ainsi le fonctionnement correct de l'appareil et vous évitez que l'appareil ou les installations connexes soient éventuellement endommagées.

LAN (RESEAU LOCAL)

Position sur la vue d'ensemble : **Q**

Selon le modèle que vous avez acquis, votre PC peut être équipé d'une carte LAN (réseau local).

Le câble RNIS possède deux prises **RJ45**, de sorte que le côté branché à la fiche femelle importe peu.

1. Branchez l'extrémité du câble de transmission à la fiche de votre PC.
2. Branchez l'autre extrémité à l'ordinateur.

Vous trouverez des informations détaillées sur le branchement au réseau dans le chapitre « **Fonctionnement dur réseau** ».

CONNEXION D'APPAREILS AU PORT JEUX

Position sur la vue d'ensemble : **G**

Au port jeux orange à plusieurs broches (**G**), on peut connecter des appareils de jeu (**manettes de jeu, interfaces de jeu, volants**, etc.) ainsi que des adaptateurs MIDI.

- ◆ Grâce à leur forme asymétrique, la prise ne peut être mise que dans une seule position dans la fiche. Serrez bien les vis.
1. Branchez le câble série à la fiche de connexion orange (**G**) située à l'arrière de votre PC.
 2. Serrez bien les vis.

CONNEXION D'ENCEINTES

Position sur la vue d'ensemble : **H**

Vous pouvez connecter un casque ou des enceintes amplifiées ou un câble de connexion audio (à l'amplificateur). Dans le manuel d'utilisation de votre chaîne stéréo, vous trouverez quel canal vous devez utiliser à cet effet (généralement **Line In** ou **Aux**).

1. Branchez le câble à l'aide d'une prise jack **stéréo** de **3,5 mm** dans la fiche verte (position **H**).

ORDINATEUR AVEC UN SYSTEME SURROUND

Si votre système est équipé d'un système **surround**, branchez le câble ainsi :

1. Branchez le câble à l'aide d'une prise jack **stéréo** de **3,5 mm** dans la fiche verte (position **H**).
2. Connectez les haut parleurs par la face arrière au port **rear** (position **H2**).
3. Vous pouvez brancher un haut parleur central ou un subwoofer au port **centre/subwoofer** (position **H3**).
4. Afin de relier la sortie audio digitale, veuillez brancher le câble Cinch dans la fiche en position **U** et reliez le câble à un appareil audio ayant une entrée digitale Cinch selon le **standard SPDIF**.

CONNEXION D'APPAREILS DE RECEPTION

Position sur la vue d'ensemble : **J**

Ce port peut recevoir un câble servant à alimenter des sources audio externes (par exemple, un appareil stéréo, un clavier / synthétiseur).

1. Branchez le câble à l'aide d'une prise jack **stéréo** de **3,5 mm** à la fiche bleu clair (position **J**).
2. Pour utiliser une source audio digitale, utilisez l'entrée en position **T**. Veuillez utiliser un câble **SPDIF-Cinch**.

CONNEXION D'UN MICROPHONE

Position sur la vue d'ensemble : **I**

1. Branchez le **microphone** à la fiche rose (position **I**) à l'aide d'une prise jack **mono** de **3,5 mm**.
2. Ne placez pas le microphone directement devant les enceintes de façon à éviter une contre-réaction acoustique, qui se manifeste par du larsen.

RACCORDEMENT DE L'ANTENNE POUR LA RECEPTION TV/ RADIO

Position dans le schéma: **Y, Y2**

Si votre ordinateur est équipé d'une carte TV-Tuner, vous devez raccorder les câbles coaxiaux de l'antenne (terrestre ou câble) de 75 Ohm correspondants pour assurer la réception radio et télé.

1. Reliez l'antenne radio fournie à la carte TV au moyen du câble correspondant (**Y**) .
2. Raccordez à la prise TV (**Y2**) de votre carte TV une antenne terrestre ou un câble TV.

CONNEXION DU PC A UN TELEVISEUR

Position sur la vue d'ensemble : **V, V2**

Si votre carte graphique est munie d'une sortie TV, vous pouvez établir la connexion avec le câble nécessaire pour relier à votre téléviseur. Selon les possibilités du matériel, vous pouvez raccorder câble vidéo S ou composite (Cinch).

RACCORDER UNE SOURCE D'ENREGISTREMENT / ENTREE VIDEO

Position dans le schéma: **K, L**

Selon les possibilités du matériel, vous pouvez raccorder à votre ordinateur une source vidéo externe au moyen d'un câble vidéo S ou composite (Cinch). Ces raccordements vous permettent d'enregistrer des données vidéo et le cas échéant, de les retravailler.

1. Insérez le câble de connexion Cinch dans la prise **K** et le câble vidéo S dans la prise **L**.

USB/IEEE-1394

- ◆ En règle générale, vous pouvez procéder au branchement même pendant que les appareils fonctionnent. Veuillez lire le mode d'emploi de vos appareils périphériques.
- ◆ Les tensions sortantes de l'ordinateur pour IEEE 1394 (6 pôles) ainsi que pour l'USB sont protégées par une sécurité (Limited Power Source conformément à EN60950). Ceci permet de protéger les périphériques reliés aux prises en question si l'ordinateur est l'objet d'un problème technique.

CONNEXION DES APPAREILS IEEE-1394 (FILE ELECTRIQUE)

Position sur la vue d'ensemble : **F, F2**

⇒ Selon la nature des périphériques, différents câbles (6 pôles = **F**, 4 pôles = **F2**) peuvent être utilisés. Vérifiez le type de câble requis pour votre installation.

CONNEXION DES APPAREILS USB

Position sur la vue d'ensemble : **K**

La plupart du temps, vous trouverez plusieurs prises à votre disposition que vous pouvez utiliser au choix.

1. Branchez les appareils avec leur fiches (**Imprimante, scanner, appareil photos** ...) dans la prise correspondante.

Vous trouverez des informations détaillées dans les chapitres USB (à partir de la page 59) ainsi que IEEE-1394 (à partir de la page 60).

⇒ **Remarque:** Si possible, connectez toujours vos appareils aux prises auxquels ils ont été installés. Sinon, vous recevrez un nouveau ID et le système d'exploitation exigera une nouvelle installation du pilote.

CONNEXION DE L'ALIMENTATION

Position sur la vue d'ensemble : **X**

1. Etablissez tout d'abord l'alimentation vers votre ordinateur et le moniteur en insérant le câble de raccordement réseau dans la prise et en le reliant à la connexion réseau de votre ordinateur (**X**).

Veillez respecter les **conseils de sécurité suivants** :



Attention: même lorsque l'interrupteur réseau est éteint, certaines pièces de l'appareil sont sous tension. Afin de couper l'alimentation électrique de votre ordinateur ou afin de mettre complètement l'appareil hors tension, **retirez la fiche de la prise réseau.**

- ◆ La **prise de courant** doit se trouver près du PC et être **facile d'accès.**
- ◆ Ne branchez le PC qu'à une prise mise à la terre.
- ◆ N'utilisez que le cordon d'alimentation **fourni.**
- ◆ Pour plus de sécurité, nous recommandons l'utilisation d'un **dispositif de protection électrique**, afin de protéger votre PC contre les dommages causés par les **surintensions** ou la **foudre** qui peuvent toucher le réseau électrique.
- ◆ Si vous avez besoin d'une **rallonge électrique**, assurez-vous qu'elle corresponde aux caractéristiques exigées par le VDE. Demandez à votre électricien.
- ◆ La partie réseau d'un ordinateur standard possède un interrupteur (position **X2**). Cet interrupteur vous permet d'allumer et d'éteindre l'ordinateur. Si l'interrupteur est sur OFF (0), le courant ne passe pas.

N'allumez pas encore votre PC !

Lisez d'abord le chapitre suivant pour savoir ce à quoi vous devez faire attention pour la mise en marche de votre PC.

PREMIERE MISE SOUS TENSION

MISE SOUS TENSION

Le PC est **totalemment pré-installé** à la livraison. Vous n'avez pas à utiliser les CD livrés avec l'appareil. Pour certains programmes (par exemple le logiciel de téléphonie ou les encyclopédies), il est cependant nécessaire d'insérer le CD correspondant, pour obtenir les données mémorisées sur le support. Le logiciel vous le réclamera le cas échéant.

Une fois tous les branchements effectués et les vis serrées, vous pouvez démarrer le PC :

1^{ère} étape: démarrer

1. Allumer le moniteur et les autres périphériques.

INTERRUPTEUR RESEAU

Position dans le schéma: **X2**

2. Allumer l'interrupteur réseau en le mettant sur la position **1**. (Mettez cet interrupteur sur **0** afin de couper l'alimentation électrique.)

INTERRUPTEUR PRINCIPAL

Position dans le schéma: **N**

3. Appuyez sur l'interrupteur principal (schéma **N**) une fois pour démarrer votre ordinateur.

Vous pouvez programmer la fonction interrupteur principal dans l'option gestion de l'énergie Windows® (voir aide en ligne). En général, l'ordinateur s'éteint si vous maintenez l'interrupteur principal enfoncé pendant plus de 4 secondes.

◆ **Attention!** Si vous ne fermez pas correctement le système d'exploitation, (en utilisant  ⇒ arrêter), vous risquez de perdre des données.

2^{ème} étape: Démarrer la première installation

Le PC démarre et passe maintenant par différentes phases :

⇒ **Remarque** : aucun CD de démarrage (par exemple le CD Windows) ne doit se trouver dans le lecteur de CD-ROM, car le système d'exploitation ne serait pas chargé à partir du disque dur.

Le chargement dure un peu plus longtemps à la première installation. Une fois que toutes les données nécessaires ont été enregistrées, le système d'exploitation est complètement installé. Suivez les instructions sur l'écran. Chaque fenêtre explique les étapes à effectuer. La procédure d'accueil vous amène entre autre aux écrans et fenêtres suivants.

Si vous avez des questions, cliquez simplement sur 

Programme d'apprentissage de l'utilisation de la souris

Utilisez le programme d'apprentissage de l'utilisation de la souris pour vous familiariser avec la manipulation de la souris.

Contrat de licence

Lisez attentivement le contrat de licence. Vous obtiendrez des informations juridiques importantes sur l'utilisation de votre logiciel. Pour voir l'ensemble du texte, vous devez déplacer la barre de défilement à l'aide de la souris, jusqu'à ce que vous arriviez à la fin du document. Donnez votre accord au contrat en cliquant sur l'option «**J'accepte le contrat de licence**». Cela vous donne le droit d'utiliser le produit suivant les conditions définies et d'ouvrir le pack Windows® «**Premiers pas**».

3^{ème} étape: Fin

Après le processus d'identification, la page de démarrage de Windows® s'affiche sur votre écran. Celle-ci peut être modifiée si vous souhaitez changer la présentation de l'écran de votre ordinateur. Cette modification n'entraîne cependant aucun changement fondamental d'utilisation.

DESCRIPTION SUCCINCTE DE LA PAGE DE DEMARRAGE DE WINDOWS®

(L'illustration correspondante se trouve à la page suivante.)

① Le bouton de démarrage

Cliquez une fois sur cette entrée avec le bouton gauche de la souris afin de faire apparaître le menu démarrer.

② Liste de programmes

Les programmes les plus fréquemment utilisés s'affichent alors. Le système d'exploitation les reconnaît automatiquement. En cliquant sur une entrée avec le bouton droit de la souris, vous pouvez déterminer quel programme vous souhaitez garder ou enlever de la liste. Cette opération n'efface **pas** le programme en question.

③ Tous les programmes

Vous trouverez tous les noms des programmes installés sur votre ordinateur. Vous pouvez également établir une sélection dans la liste en cliquant sur le bouton droit de la souris.

④ Informations sur votre ordinateur

Avec le bouton gauche de la souris, cliquez une fois sur cette entrée si vous souhaitez obtenir des informations importantes sur votre ordinateur ainsi que des conseils utiles ou une aide.

⑤ Arrêter

Pour arrêter votre ordinateur, cliquez avec le bouton gauche de la souris sur cette entrée.

⑥ Barre des tâches

La barre des tâches vous donne des informations sur le statut du système d'exploitation et sur les programmes en cours.

⑦ „Icônes“ dans le „bureau“

Les **icônes** sont des symboles des programmes que l'on utilise pour faire apparaître les programmes auxquels ils correspondent. En double-cliquant (appuyer deux fois sur le bouton gauche de la souris consécutivement et rapidement) sur le symbole, vous ouvrez l'application.

Le bureau prend quasiment l'écran dans sa totalité et est la page de démarrage de ces entrées ou d'autres liens auxquels vous voulez avoir facilement accès.

8 Utilisateur

Le nom de l'utilisateur enregistré s'affiche. Pour modifier l'image affichée, cliquez simplement dessus.

9 Poste de travail

Il s'agit de la centrale de commande de votre ordinateur. Elle vous permet de configurer votre ordinateur comme vous le souhaitez. Toutefois, nous vous recommandons de lire dans „aide et remèdes“ les effets de ces éventuelles modifications.



Travailler avec votre PC

Sujet	Page
Le clavier	31
Le disque dur	39
Le lecteur optique	41
Le lecteur de carte	53
Le système graphique	54
La carte son	57
Raccordement USB	59
IEEE 1394 (Câble électrique)	60
La carte radio/tv	61
Fonctionnement du réseau	62
Modem / RNSI	66
Logiciels	67
Trucs et astuces	80

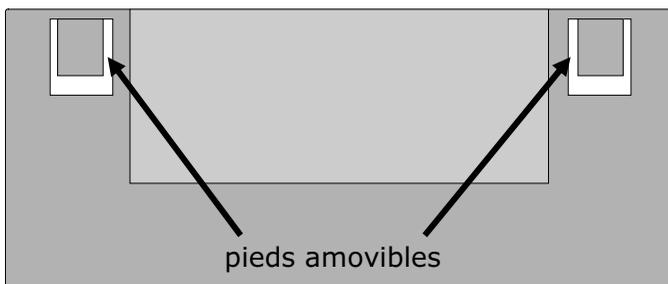
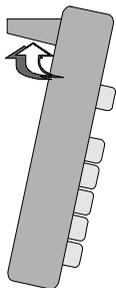
TRAVAILLER AVEC VOTRE PC

LE CLAVIER

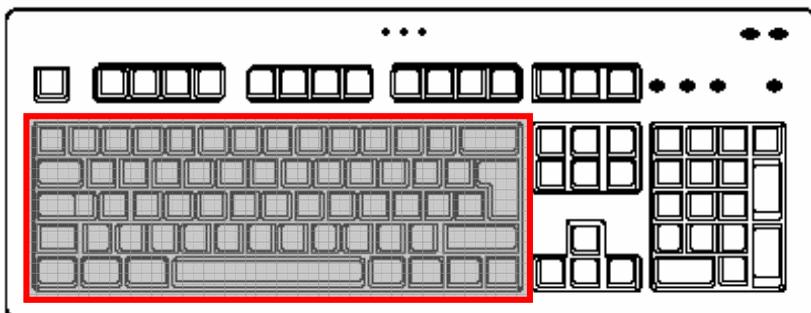
Dans cette section, vous trouverez des remarques utiles sur l'utilisation du clavier.

ANGLE D'INCLINAISON DU CLAVIER

À l'arrière du clavier se trouvent deux pieds amovibles, grâce auxquels vous pouvez régler l'inclinaison du clavier. Tirez les pieds amovibles vers l'avant pour régler l'inclinaison du clavier.

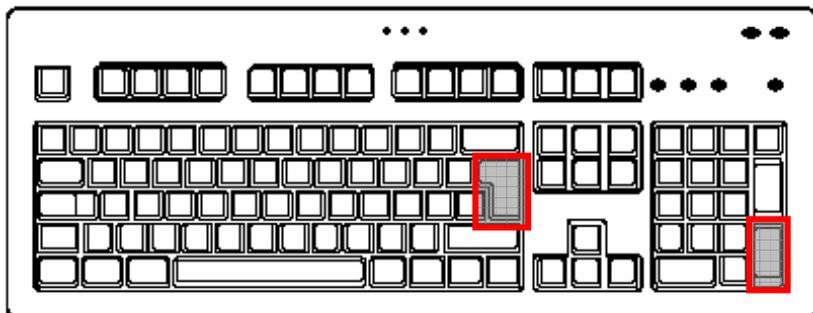


LE CLAVIER



Le clavier se compose de touches portant des caractères numériques, alphanumériques et spéciaux. Les touches sont ordonnées comme sur une machine à écrire.

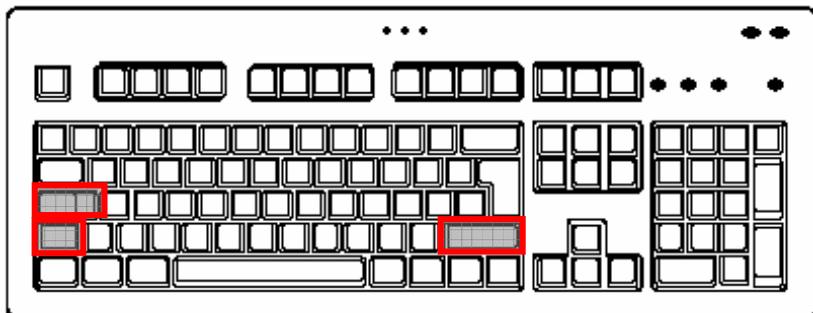
LA TOUCHE ENTREE



La touche **Entrée** (ENTER ou RETURN) est celle qui porte une flèche à angle droit dirigée vers la gauche.

Elle est utilisée pour confirmer des ordres apparaissant à l'écran ou donnés manuellement. Dans les applications de traitement de texte, elle déplace le curseur au début de la ligne suivante. La touche ENTER dans le bloc numérique a la même fonction que la touche Entrée.

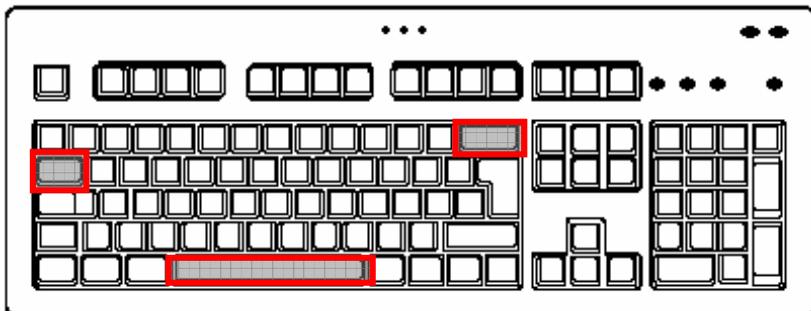
LA TOUCHE DE MAJUSCULES ET LA TOUCHE DE VERROUILLAGE DES MAJUSCULES



La touche de **majuscules** (SHIFT) est doublée et se distingue par sa flèche large dirigée vers le haut. Les lettres saisies lorsque cette touche est enfoncée s'affichent en majuscule. Pour les autres touches, c'est le signe du haut, lorsqu'il existe, qui s'affiche. La touche de **verrouillage des majuscules** (CAPS LOCK) est identifiée par un cadenas. Si cette touche est enfoncée, elle a la même fonction que si la touche

de **majuscules** était pressée en permanence. Lorsque la fonction de **verrouillage des majuscules** est activée, le voyant du milieu des trois voyants d'état est allumé. La fonction de **verrouillage des majuscules** est désactivée par une pression sur la touche de **majuscules**.

LA BARRE D'ESPACEMENT, LE TABULATEUR ET LA TOUCHE D'ANNULATION



La touche d'**annulation** (BACKSPACE) est identifiée par une petite flèche dirigée vers la gauche.

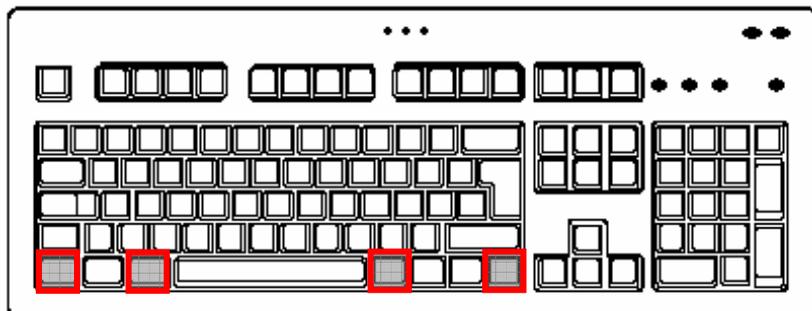
Une pression sur cette touche efface le caractère qui se trouve à gauche du curseur.

Les caractères qui se trouvent à droite du curseur sont décalés d'une position vers la gauche en même temps que le curseur. La **barre d'espace** (SPACE) est la touche large, sans inscription, au dernier rang du clavier. Elle permet d'insérer des espaces.

La touche de **tabulation** est identifiée par deux flèches superposées en sens inverses. Dans les logiciels de traitement de texte, sa fonction est de déplacer le curseur à un endroit défini vers la droite, ou vers la gauche si l'on appuie en même temps sur la touche de majuscules.

Sa fonction peut cependant dépendre du programme utilisé.

LES TOUCHES ALT, ALT GR ET CTRL



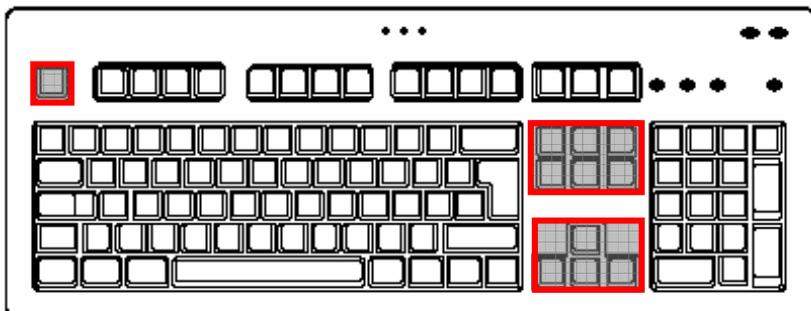
La touche **Alt** exécute, en combinaison avec d'autres touches, des fonctions bien précises. Ces fonctions sont définies par chaque programme. Pour avoir une combinaison de touches avec la touche **Alt**, tenez la touche **Alt** enfoncée pendant que vous appuyez sur une autre touche. La touche **Alt Gr** fonctionne de la même manière que la touche Alt, mais saisit des caractères spéciaux. La touche **Ctrl** (Contrôle ou Control) exécute, comme la touche Alt, des fonctions de programme.

Quelques combinaisons de touches utiles (selon le logiciel) :

Combinaison de touches Fonction et description

Alt + F4	En général, quitte le programme actif ou ferme la fenêtre affichée.
Alt + Inpr	Copie l'image de la fenêtre choisie dans le Presse-papiers.
Alt Gr + 8	Produit la barre oblique inversée (\).
Alt Gr + E	Produit le symbole de l'euro (€).
Alt Gr + à	Produit le symbole @ (prononcé « arobase ») utilisé pour les adresses de courrier électronique.
Ctrl + Alt + Suppr	Produit la « Sécurité de Windows ».

LES TOUCHES DE DEPLACEMENT



Les quatre **touches de direction**, aussi appelées touches fléchées, servent à déplacer le curseur à l'écran. Le curseur se déplace dans la direction indiquée par la touche pressée. La touche **↶** déplace le curseur au début, la touche **Fin** à la fin de la ligne.

Avec les touches **↓** et **↑**, les pages défilent dans la direction correspondante.

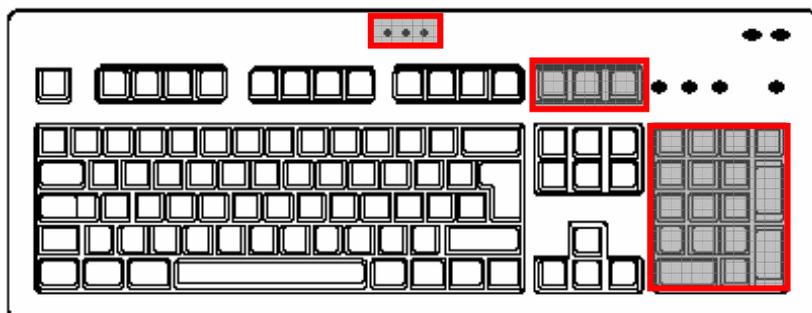
Les fonctions décrites dépendent de l'application et peuvent être différentes. Les touches de déplacement remplissent d'autres fonctions lorsqu'elles sont utilisées en combinaison avec les touches de contrôle.

La touche **Inser** met le clavier en mode insertion. En mode insertion, les données sont insérées à l'endroit où se trouve le curseur et tous les caractères situés à droite du curseur sont décalés vers la droite. Le mode insertion reste actif jusqu'à ce que la touche **INSER** soit de nouveau pressée.

La touche **Suppr** efface le caractère qui se trouve à droite du curseur. Tous les autres caractères à droite du curseur sont décalés vers la gauche.

La touche **Escape** porte l'inscription **ESC** et est utilisée dans divers logiciels pour quitter un programme ou un menu. Son action exacte dépend du logiciel utilisé.

LE BLOC NUMERIQUE ET BLOC CURSEUR



Le bloc numérique sert à la saisie rapide de chiffres et d'opérations mathématiques. Le bloc numérique n'est pas prévu pour la saisie en aveugle.

Pour verrouiller le bloc numérique, appuyez sur la touche **<NUM>**, de façon à ce que le voyant **Verr num** s'allume. Si le voyant NUM-LOCK n'est pas allumé, c'est le bloc curseur qui est activé, et la fonction des touches est alors la même que celles des touches de déplacement. La touche **Impr** permet d'envoyer (Hardcopy) le contenu de l'écran à une imprimante (dans la mesure où il y en a une de connectée). Cela n'est cependant valable que pour du texte, c'est-à-dire uniquement pour des caractères : aucun graphique ne peut être envoyé à l'imprimante. Cela ne fonctionne de cette façon, que sous MS-DOS et sous la configuration correspondante. Sous Windows, l'écran est copié dans le Presse-papiers sous la forme d'une image.

La touche **Pause** permet d'arrêter le défilement de données à l'écran et de le reprendre en pressant sur n'importe quelle autre touche. Cela est à mettre en œuvre dans le système d'exploitation MS-DOS, lorsque vous souhaitez afficher à l'écran des textes plus longs que la page-écran.

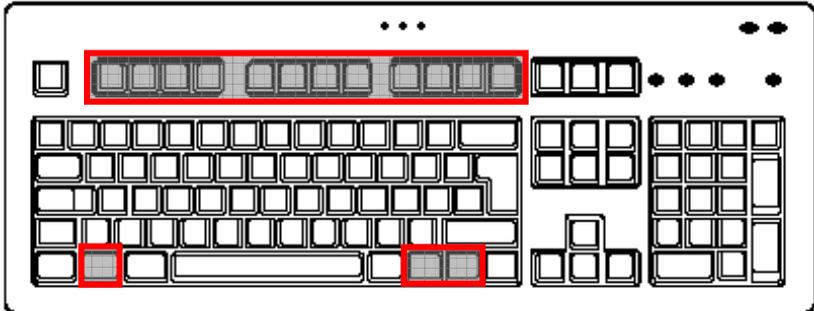
Si l'on appuie sur la touche **<Pause>** en même temps que sur la touche **Ctrl**, l'ordre ou le programme en cours, comme par exemple l'édition d'un écran, est interrompu. Les touches de **défilement** n'ont aucune fonction dans le système d'exploitation MS-DOS.

Quelques logiciels Windows utilisent cette touche pour bloquer le curseur à une certaine position.

Si la touche est pressée une fois, la fonction de défilement est lancée. Le **voyant** correspondant **s'allume**.

La fonction est de nouveau stoppée par une autre pression.

LES TOUCHES DE FONCTION ET LA TOUCHE WINDOWS



Les touches de F1 à F12, sur la dernière rangée en haut du clavier, sont des **touches de fonction**.

Les touches de fonction n'ont pas de fonction constante et sont utilisées différemment par chaque logiciel.

Vous trouverez des remarques sur l'utilisation de ces touches dans les manuels de chaque logiciel. En général, la touche F1 permet d'obtenir de l'aide.



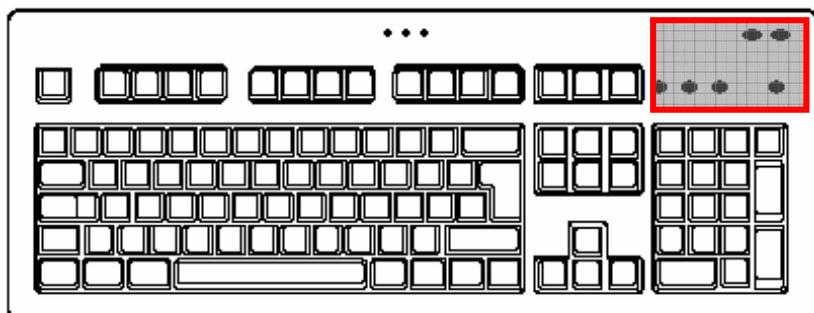
Les touches Windows (avec le logo Windows) à droite et à gauche du clavier servent à ouvrir le menu Démarrer de Windows.

Astuces : appuyez sur cette touche en même temps que sur la touche **E** pour ouvrir l'explorateur Windows ; avec la touche **Pause**, vous ouvrez le Gestionnaire de périphériques.

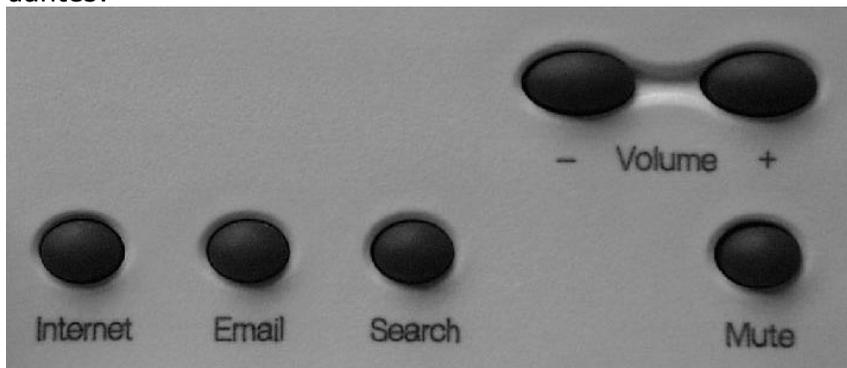


La touche d'application correspond au bouton droit de la souris et ouvre par exemple le menu contextuel du Bureau sous Windows®.

FONCTIONS MULTIMEDIA



En fonction de la configuration, vous trouverez sur votre clavier des touches multimédia ayant des fonctions correspondantes:



La touche **Internet** fait appel au Browser Internet standard.

La touche **Email** fait appel au programme Email standard.

La touche **Search** fait appel à un moteur de recherche défini.

La touche **Mute** éteint le son du PC.

Avec la touche **Volume + /-** vous pouvez régler l'intensité du volume.

LE DISQUE DUR

Le disque dur est la mémoire principale, qui offre une grande capacité et un accès rapide aux données.

Avec votre ordinateur, vous avez acquis une version OEM du système d'exploitation Microsoft Windows[®], qui admet toutes les caractéristiques de performances de votre PC. Nous avons déjà configuré le disque dur de votre PC de telle manière que en général vous puissiez travailler de façon optimale sans avoir besoin de l'installer vous-même.

Le système d'exploitation Windows[®] ne peut pas utiliser toute la capacité du disque dur ; il existe à cet égard des différences entre l'affichage BIOS et l'affichage du système d'exploitation. Sur le disque dur se trouve le système d'exploitation du PC, d'autres programmes d'utilisation et des données de sécurité de telle sorte que toute la capacité est déjà utilisée.

Le disque dur est désigné par les lettres **C**, **D** ou **E**.

⇒ N'essayez jamais d'éteindre l'ordinateur lorsque le voyant d'accès est allumé, vous pourriez perdre des données.

Habituellement, votre disque dur est partagé en plusieurs partitions (si configuration est différente, veuillez vous reporter à au chapitre « administration du porteur de données dans l'aide Windows[®]).

Partition	Lecteur	Taille (env.)
Boot	C:	50 %
Backup	D:	40 %
Recover	E :	10 %

Dans la première partition (**Boot**) se trouve le système d'exploitation, les programmes d'utilisation et les documents et réglages des utilisateurs mis en place.

La deuxième partition (**Backup**) sert de sauvegarde des données et contient en plus des drivers (D:/Driver) et des programmes d'utilisation (D:\Tools) pour votre PC.
La troisième partition (**Recover**) sert à la re-installation de la configuration d'origine de votre PC.

REPertoire IMPORTANT

Vous trouverez à suivre les répertoires les plus importants et la description du contenu.

⇒ **ATTENTION:** N'effacez ou ne modifiez pas ces répertoires ou leur contenu car sinon les données seront perdues ou la fonctionnalité du système est mise en danger.

C: Dans le répertoire de base du lecteur C : se trouve des données importantes pour le démarrage de Windows. Dans la configuration à la livraison, ces données sont masquées pour des raisons de sécurité.

C:\Program Files Comme le nom le laisse déjà supposer, les programmes de ce répertoire installent les données appartenant à l'utilisation.

C:\Windows Le menu principal de Windows. C'est ici que le système d'exploitation enregistre ses données.

C:\Documents and Settings Dans ce classeur se trouvent les réglages et les documents de tous les utilisateurs du PC.

E:\ Recover C'est ici que se trouve les données de sauvegarde avec lesquelles vous pouvez reproduire la configuration d'origine.

D:\ Driver Dans ce classeur, vous trouverez les drivers nécessaires à votre PC (déjà installé).

D:\ Tools Ici vous trouverez des programmes supplémentaires et d'autres documentations pour votre PC.

LE LECTEUR OPTIQUE

En fonction du modèle, votre PC est équipé d'un lecteur de **CD-ROM**, d'un **CD-ReWriter**, d'un **DVD** ou d'un combinaison de ces lecteurs. Les lecteurs intégrés à votre ordinateur sont configurés pour vous permettre de choisir facilement le lecteur souhaité.

⇒ REMARQUE : ce manuel traite surtout du «CD-ROM», car c'est le plus répandu, bien que l'utilisation du DVD-ROM et du CD-RW soit très semblable.

Avec le lecteur de CD-ROM, vous pouvez lire des données ou des CD audio. Les Compact Discs peuvent mémoriser un grand nombre de données et offrent un accès relativement rapide.

POUR INSERER UN DISQUE :

Position sur la vue d'ensemble : **A**

1. Appuyez sur la touche d'éjection (vue d'ensemble: **B**), à l'avant du lecteur optique, pour ouvrir le tiroir.
2. Placez le disque, étiquette vers le haut, dans le tiroir, de façon à ce qu'il soit bien à plat.
3. Appuyez de nouveau sur la touche d'éjection.

⇒ Certains CD démarrent automatiquement lorsqu'ils sont insérés. Cela dépend du système d'exploitation et de la configuration correspondante.

ÉCOUTER DES CD / ÉTABLIR UNE SÉLECTION

Pour accéder au CD, ouvrez le dossier du lecteur correspondant. Lors de l'accès aux disques audio et vidéo (ou aux données audio et vidéo de CD-ROM normaux), ce sont les programmes multimédias pré-installés sur l'ordinateur qui doivent être utilisés.

Les lecteurs de CD-ROM/CD-RW et DVD-ROM peuvent lire des CD audio, mais vous ne pouvez écouter des DVD audio qu'avec le lecteur DVD-ROM.

S'il s'agit d'un DVD audio et en fonction des logiciels installés, vous devrez parfois ouvrir en plus un programme de lecture de DVD.

COMMENT RETIRER UN CD

Si vous voulez retirer un CD, appuyez simplement sur le bouton d'éjection (vue d'ensemble : **B**).

Retirez le CD et placez le dans la pochette CD dans un endroit sûr.

⇒ Lorsque l'ordinateur accède au lecteur de CD-ROM, le voyant correspondant est allumé. N'essayez pas alors de retirer le CD du lecteur.

LECTEUR DE CD-ROM/DVD COMME LECTEUR D'AMORCE

On peut utiliser les lecteurs de disque optiques (CD/DVD/CDRW) pour le « Boot » (le démarrage) d'un système d'exploitation. Si l'ordinateur ne démarre pas à partir du disque, bien qu'il s'agisse d'un disque de démarrage, insérez-le dans l'autre lecteur (si un second lecteur est disponible) et redémarrez l'ordinateur. Si cela ne fonctionne toujours pas, il se peut que cette fonction ne soit pas paramétrée dans le BIOS. Le cas échéant, vérifiez cette éventualité.

LA TECHNOLOGIE DVD

Le Compact Disc (CD) a été introduit en 1982.

Le CD est aujourd'hui un moyen de stockage de données incontournable pour le multimédia, les jeux ordinateurs, et aussi en partie pour la vidéo. Un CD peut stocker jusqu'à 700 Mo de données, ce qui est trop peu pour mémoriser un film entier de bonne qualité.

Le DVD (**D**igital **V**ersatile **D**isc) a le même format qu'un CD, mais peut enregistrer davantage de données, parce qu'elles sont stockées de façon plus dense et éventuellement sur les deux faces.

Chaque face peut ainsi contenir deux couches d'informations (dual layer).

Grâce à la densité de données plus élevée, la vitesse de transfert est également beaucoup plus élevée que celle du CD, de telle sorte qu'un lecteur DVD 6 x transmet beaucoup plus de données qu'un lecteur de CD-ROM 6 x.

Le lecteur DVD est capable de lire aussi bien les DVD-ROM que les CD-ROM, et vous permet ainsi d'avoir accès à vos anciens supports de données.

LES DIFFERENTS FORMATS DU DVD

Format	Face A	Face B	Capacité maxi
DVD-5	SL	-	4,7 Go
DVD-9	DL	-	8,5 Go
DVD-10	SL	SL	9,4 Go
DVD-14	DL	SL	13,2 Go
DVD-18	DL	DL	17,0 Go

SL=Single Layer, DL=Dual Layer

LE DVD-VIDEO

Propriétés particulières du DVD-Vidéo :

- ◆ jusqu'à 8 heures de film sur un DVD
- ◆ jusqu'à 8 pistes audio et 32 pages
- ◆ meilleure qualité d'image que le VHS ou le SVHS
- ◆ navigation rapide, arrêt sur image, etc.
- ◆ choix de plusieurs perspectives de caméra
- ◆ **Commandes de protection de la jeunesse** - L'option «Contrôle parental» permet de rendre certaines scènes ou des films entiers accessibles uniquement à une tranche d'âge définie. Les lecteurs DVD peuvent par exemple être configurés de telle sorte que les scènes accessibles uniquement aux plus de 18 ans ne soient pas montrées.

Malgré la grande capacité de mémoire du DVD, les données doivent être extrêmement compressées pour parvenir à stocker un film entier. Cette compression extrême pour une qualité d'image excellente, nécessite un système de codification d'images en MPEG2 du DVD. Ce système mobilise beaucoup de ressources du processeur, ce qui fait que l'ordinateur ne peut pas exécuter d'autres applications lorsqu'il lit un DVD-Vidéo.

Si vous le souhaitez ou que votre processeur est trop lent, nous vous conseillons d'utiliser ce que l'on appelle une carte MPEG2, qui possède un processeur propre pour la décompression.

⇒ Les films en version DVD sont distribués dans plusieurs régions, mais les règles CSS stipulent que chaque système de déchiffrement du CSS ne peut être installé que pour une seule région. La configuration de la région peut être modifiée jusqu'à cinq fois sur le logiciel de contrôle, la dernière configuration étant donc définitive. Si vous souhaitez modifier encore une fois la configuration de la région, vous devez faire appel au fabricant. Les frais d'envoi et de configuration sont à la charge de l'utilisateur.

DEFINITION DES REGIONS

Région 1

Canada, USA, Territoires US

Région 2

Tchécoslovaquie, Egypte, Finlande, France, Allemagne, Etats du Golfe, Hongrie, Islande, Iran, Irak, Irlande, Italie, Japon, Pays-Bas, Norvège, Pologne, Portugal, Arabie Saoudite, Ecosse, Afrique du Sud, Espagne, Suède, Suisse, Syrie, Turquie, Grande-Bretagne, Grèce, ex-Yougoslavie, Slovaquie.

Région 3

Bruma, Indonésie, Corée du sud, Malaisie, Philippines, Singapour, Taiwan, Thaïlande, Vietnam

Région 4

Australie, Caraïbes (sauf les états US), Amérique centrale, Nouvelles Zélande, Îles Pacifiques, Amérique du sud

Région 5

GUS, Indes, Pakistan, le reste de l'Afrique, Russie, Corée du nord

Région 6

VR Chine

TOUT CE QUI CONCERNE LE CD-REWRITER

Tout d'abord, nous vous donnons quelques informations sur les CD Bruts. Les media qui ont besoin d'un CD-ReWriter (Graveur) afin de créer des CD s'appellent des CD-Recordable (CD-R, copie possible) ou CD-Rewritable (CDRW, écrasement possible).

CD BRUTS (CD-R / CD-RW)

Les CD bruts sont pressés par un maître de verre et ensuite scellés. Dans le cas des CD bruts, les "zéros" et les "chiffres un" sont brûlés par le laser du CD-ReWriter. Ils sont par conséquent plus sensibles que les CD traditionnels. Evitez pour cette raison

- ◆ un rayonnement du soleil (UVA/UVB)
- ◆ des éraflures et des endommagements
- ◆ des températures extrêmes

Couleurs des CD bruts

Les CD bruts sont pourvus d'une couche réfléchive (argent ou or) et une couche en matière plastique en couleur qui est d'abord transparente. Cette couche en matière plastique est disponible en vert ou en bleu.

Le faisceau réfléchi par la couche réfléchive arrive sur la couche en matière plastique et la "brûle" de sorte que le faisceau laser ne peut plus la pénétrer à partir de ce moment. C'est ainsi que les informations sont transférées sur le CD brut.

Il n'est pas possible de dire quelle est la combinaison de couleurs la meilleure étant donné que le milieu (CD brut), l'appareil d'écriture (CD-ReWriter) et les appareils de lecture (CD-ROM, lecteur CD Hi-fi, etc...) doivent harmoniser.

Au cas où vous auriez des problèmes de lecture avec un certain type de CD brut, nous vous recommandons d'utiliser un CD brut avec une autre combinaison de couleurs.

QUELS TYPES DE CD PEUVENT ETRE COPIES ?

Etant donné que des limites techniques existent pour les lecteurs CD-ROM, CD-R et CD-RW, il n'est pas possible de copier tous les CD de manière absolument impeccable. Des problèmes peuvent être causés aussi bien par le lecteur CD-ROM source, que par le CD source.

C'est pourquoi il est recommandé, de sélectionner toujours l'option "Simulation" avant de copier un CD. Il est toutefois aussi possible, qu'une copie d'un CD endommagé soit créée sans qu'un message d'erreur ne soit affiché. Ceci peut par exemple se produire si des données ou d'autres fonctions de protection de copie se trouvent entre les pistes.

nero – BURNING ROM vous permet de créer des copies de sécurité de presque tout type de CD.

Le tableau suivant contient une liste des types de CD pouvant être copiés ainsi que quelques remarques concernant la réalisation de copies de sûreté.

Type de CD	Remarques
Audio	Si votre lecteur n'est pas un lecteur CD-R- ou CD-RW, un lecteur CD-ROM source pouvant lire des données audio numériques est requis. La totalité des lecteurs n'assiste pas l'extraction de données audio numériques. Vous pouvez copier les CD audio en mode "Disk-at-Once" si la vitesse du lecteur CD-ROM est suffisante..
CD boot	Le logiciel fourni vous permet de créer des CD de démarrage.
CD PSX	Les jeux Playstation™ sont assistés.

Type de CD	Remarques
CD ultra-long	Il est possible de créer des CD d'une capacité jusqu'à 80 min. / 700 Mo. Tous les lecteurs ne travaillent pas sans erreur avec ces CD.
CD de données 1/2 ISO 9660 Joliet	Dans la mesure où des méthodes de formatage ou de protection contre les copies spéciales ont été utilisées, ce format devrait être copié sans aucun problème.
Mixed Mode	Certains CD peuvent être copiés sans aucun problème ; dans le cas d'autres CD, des problèmes se présentent. Ceci est peut-être dû au fait que le formatage ne permet pas de réaliser des copies ou qu'il existe de nombreuses divergences du standard et que certains CD ne sont pas conformes aux normes.
UDF (Packet Writing)	Certains lecteurs CD-ROM ne peuvent pas lire de CD UDF. Si votre lecteur CD-ROM est en mesure de lire des CD Multisession, il n'y aura aucun problème. Ce format nécessite le programme nero – InCD.

QUE SIGNIFIE ?...

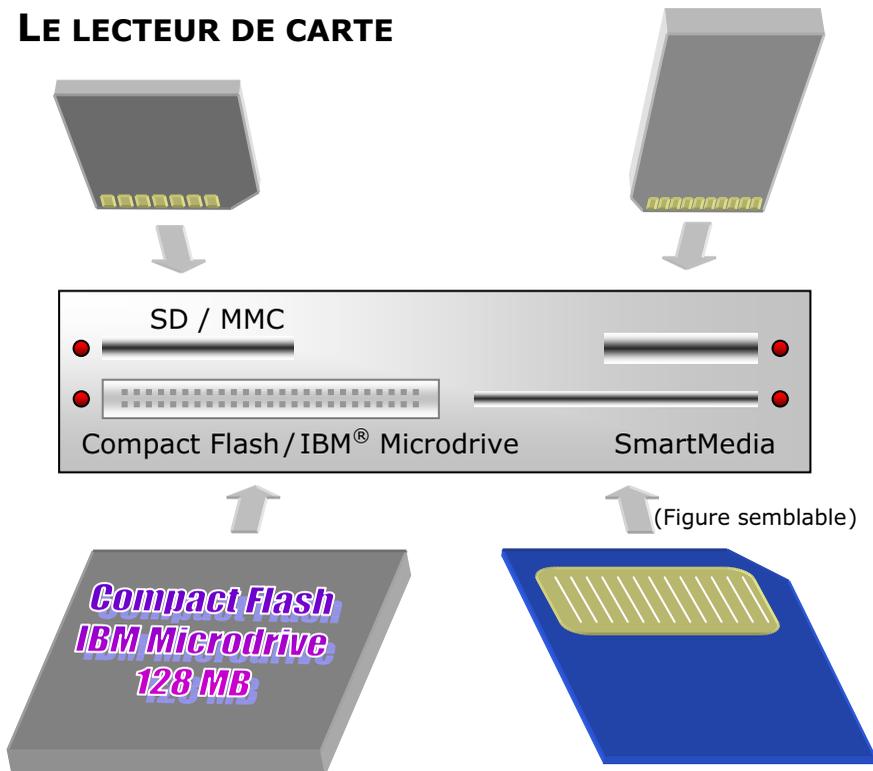
Fin	(d'une session) Voir Finalisation
CD boot	Voir El Torito
Buffer Under-run	C'est par un tampon intermédiaire vide que le flux de données configurées vers le CD-ReWriter est perturbé ce qui entraîne une perte de données.
CD extra	Format CD qui contient des pistes audio et de données. Etant donné que les données audio se trouvent au début, les lecteurs CD audio peuvent eux aussi reproduire ces CD.
CD-R	CD enregistrable
CD-RW	CD ré enregistrable
Disk at once (DAO)	Ecriture des données en une seule opération. Ceci est important pour les CD de musique ayant la qualité de l'original.
El Torito	Format requis pour les CD aptes au boot. Lorsqu'un CD est formaté de cette manière, un PC peut être démarré à partir de ce CD, une assistance BIOS étant nécessaire. El Torito n'assiste pas de noms de fichier longs.
Extraction	Prélèvement (audio) de données audio numériques d'un lecteur CD-ROM.
Finalisation	Si un CD audio n'est pas finalisé, le CD ne peut être reproduit que dans le CD-ReWriter. Les lecteurs HiFi ne peuvent pas reproduire les CD non finalisés.
Fixation	Contrairement à la finalisation, la fixation ne se limite qu'à une seule session.
Hybrid-CD	Format avec deux systèmes de fichier : HFS (Apple Mac) et ISO 9660 (autres systèmes d'exploitation)
HFS	= Hierarchical File System. Système de fichier d'Apple MacOS.
Image	Image d'un CD ou d'une structure de partition.

ISO 9660	<p>Système de fichier CD-ROM ayant été fixé en 1984</p> <p>Level 1 = 8.3 convention de nom (ABCD1234.EXT)</p> <p>Level 2 = 8.3 convention de nom + caractères spéciaux</p> <p>Level 3 = jusqu'à 128 caractères</p>
Joliet	<p>Format ↻ ISO 9660 étendu par Microsoft. Noms de fichier jusqu'à 64 caractères, cette extension n'étant visible que sous Windows® 95/98/NT. D'autres systèmes ne voient que le format ↻ ISO 9660.</p>
Lead-In / -Out	<p>Marque le début physique resp. la fin d'une ↻ session. Dans la zone Lead-In, le ↻ TOC est mémorisé.</p>
Mixed Mode	<p>Un CD contenant des données et des titres de musique, les données étant mémorisées sur la première ↻ piste et les titres de musique étant mémorisés sur la deuxième piste.</p>
MP3	<p>MP3 (MPEG3) est un procédé de compression qui réduit les titres de musique à un dixième de leur taille environ. Dans la plus part des cas, vous pouvez reconnaître les fichiers comprimés de cette façon par l'extension de fichier *.mp3. Pour reproduire ces fichiers, vous avez besoin d'un décodeur de logiciel. Un lecteur CD conventionnel n'est pas en mesure de reproduire ces titres.</p>
Multi-Read	<p>Les lecteurs CD possédant cette capacité sont en mesure de lire des CD-RW. Ceci est obtenu par amplification de l'unité laser.</p>

Multi-Session	Voir ➤Session. Pour accéder à d'autres sessions d'un CD, cliquez, dans l'Explorateur, avec la touche de souris de droite, sur le lecteur CD-ROM correspondant et sélectionnez "Propriétés". Vous pouvez choisir la session souhaitée sous la carte de registre "support de données".
On the fly	Dans le cas de ce procédé d'écriture, aucun ➤fichier d'image n'est créé. Un petit fichier de projet avec des renvois de données est utilisé pour écrire sur le CD. Un ordinateur rapide est la condition de cette fonction.
Packet Writing	Le CD est traité comme un disque dur. Il est possible, à partir d'une application, de mémoriser (d'écrire) les données directement sur le CD- Cela ne fonctionne qu'à partir de Windows®95. Une condition supplémentaire est qu'un programme de gestion UDF se trouve sur la première ➤piste du CD. Ce programme de gestion est automatiquement chargé lorsque le CD est introduit.
Piste	Dans le cas d'un CD de musique, une piste correspond à un titre de musique. Dans le cas de données, elle est un résumé de ➤secteurs peu importe de quel type pour l'enregistrement de données.
PSX-CD	CD pour Sony™ Playstation™. Pour le fonctionnement des copies de sécurité PSX-CD, la Playstation™ doit être équipée de manière adéquate.
Secteur	Unité adressable la plus petite d'un CD.

Session	Une session comprend toutes les données qui ont été brûlées sur le CD pendant une opération d'écriture. Par session, seule une piste de données mais plusieurs pistes audio peuvent être enregistrées. Chaque CD peut enregistrer plusieurs sessions ; ces CD ne peuvent être cependant lus que par des appareils à capacité multisesion.
TOC	(Table of contents) Répertoire d'une piste.
Track at once (TAO)	Dans le cas de CS multisesion, toutes les pistes sont écrites sur le CD dans une seule opération. Le TOC et les enchaînements sont écrits entre les blocs de données et donnent lieu à une pause de 2 secondes entre les titres.
UDF (Universal Disk Format)	Système de fichiers CD étant utilisé selon le procédé Packet Writing. Le programme de gestion UDF requis est toujours chargé à partir du CD et permet aux lecteurs CD-Writer et CD-ReWriter d'accéder au CD comme dans le cas d'un disque dur.
CD ultra-longs	En réduisant la distance de piste, la capacité du CD peut être augmentée. Pour ce faire, vous avez besoin de CD bruts spéciaux (80 min./700Mo) et d'un enregistreur ainsi que du logiciel approprié qui assiste cette fonction. Les produits fournis conviennent à cet effet.
Unicode	Jeu de caractères 16 bits. Le jeu de caractères ASCII standard est mémorisé en 8 bits et n'a par conséquent qu'une étendue restreinte, il n'existe par exemple pas de caractères arabes.

LE LECTEUR DE CARTE



Si votre ordinateur est équipé d'un lecteur de carte (schéma, C) vous pouvez utiliser les types de cartes suivants:

Fente	Type de carte	Contacts de connexion
En haut, à gauche	SD (Secure Digital) MMC (MultiMediaCard)	Présenter vers le bas
En haut, à droite	Memory Stick	Présenter vers le bas
En bas, à gauche	CF (Compact Flash) IBM [®] Microdrive	Présenter vers l'avant
En bas, à droite	SmartMedia	Présenter vers le haut

En insérant une carte dans une fente, un lecteur libre dans le poste de travail se met en marche et le voyant de contrôle (LED) s'allume.

LE SYSTEME GRAPHIQUE

Votre ordinateur est équipé d'une carte graphique haute performance - A. G. P.

CARACTERISTIQUES DE PERFORMANCE

- A.G.P. (Accelerated Graphic Port)
- Accélération High Performance
- Accélération interactive Direct3D
- Accélération vidéo pour DirectDraw/DirectVideo, MPEG-1, MPEG-2, DVD et la technologie vidéo Indeo®
- Gestion de l'alimentation ACPI

FREQUENCE DE RAFFRAICHISSEMENT ELEVEE

La carte graphique peut, en fonction de la résolution, offrir une fréquence de rafraîchissement de 60 Hz à 240 Hz.

Résolution	Couleurs	Résolution	Couleurs
640 x 480	8-, 16-, 32bit	1600 x 900	8-, 16-, 32bit
800 x 600	8-, 16-, 32bit	1600 x 1200	8-, 16-, 32bit
1024 x 768	8-, 16-, 32bit	1920 x 1080	8-, 16-, 32bit
1152 x 864	8-, 16-, 32bit	1920 x 1200	8-, 16-, 32bit
1280 x 960	8-, 16-, 32bit	1920 x 1440	8-, 16-, 32bit
1280 x 1024	8-, 16-, 32bit	2048 x 1536	8-, 16-, 32bit

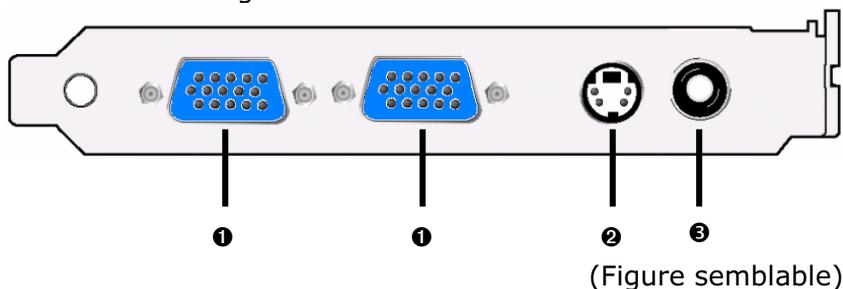
Vous pouvez ajuster la configuration de la carte graphique à l'aide du programme d'aide «**Propriétés de l'affichage**» Pour une restitution optimale, nous conseillons une fréquence de rafraîchissement de 75 Hz – 85 Hz, dans la mesure où votre moniteur le permet.

Une fréquence de rafraîchissement inférieure à 70Hz donne une image scintillante, à moins qu'il s'agisse d'un moniteur à cristaux liquides.

CONNEXION DU PC A UN TELEVISEUR

- La carte graphique représentée ici est symbolique. Votre carte graphique peut avoir d'autres ports. Vous trouverez des informations détaillées dans l'aide en ligne (online) „**informations sur votre ordinateur**”.

Si la carte graphique possède une sortie TV, vous pouvez transmettre l'image de votre PC à un téléviseur.



❶	Sortie VGA
❷	Sortie S-vidéo
❸	Sortie vidéo composite

- Pour connecter votre appareil à votre PC, il vous faut un câble S-vidéo ou vidéo composite. Il n'est **pas** fourni, mais peut être acheté dans un magasin spécialisé. Regardez dans le mode d'emploi de votre téléviseur quel câble est nécessaire.

POUR CONNECTER VOTRE PC A VOTRE TELEVISEUR,
PROCEDEZ COMME SUIV :

➔ Pour la fonction TV il faut que la Télé soit
connecter avant de démarrer le PC.

1. Quittez Windows et éteignez le PC.
2. Si votre téléviseur possède une prise vidéo composite ou une prise S-vidéo, connectez l'entrée vidéo composite de votre appareil à la sortie correspondante (position **V/V2**) du PC.

Pour voir maintenant l'image de votre PC sur votre téléviseur, allumez le téléviseur.

1. Démarrez le PC et attendez que Windows soit complètement chargé.
2. Dans le programme «**Propriétés de l'affichage**» vous pouvez définir la configuration.
3. Terminez la configuration en cliquant sur «**OK**».

CONFIGURATION MATERIELLE REQUISE

Si vous voulez utiliser la carte graphique sur un autre PC, il doit avoir la configuration matérielle minimale suivante :

Processeur	Au moins processeur Intel® Pentium® III
Emplacement	Emplacement AGP
Moniteur	VGA, à partir de 640 x 480 de résolution
CD-ROM	Au moins 2x (pour l'installation du pilote)
Système d'exploitation	Microsoft Windows®9X / NT 4.0 SP3

LA CARTE SON

Votre ordinateur possède une carte son stéréo.

La carte son est compatible avec les standards *Sound Blaster* et *Microsoft Sound System Version 2.0*.

Elle garantit un fonctionnement optimal pour tous les programmes et les jeux courants.

➔ Remarque : La sortie enceintes / casque est prévue pour des enceintes amplifiées ou un casque. Des enceintes non amplifiées ne vont pas sur cette sortie ou ne restitue qu'un son de qualité médiocre.

Si votre ordinateur est équipé d'une enceinte sonore (Surround), vous pouvez grâce au logiciel fourni, procéder aux installations nécessaires:

Double-cliquez sur ce symbole:

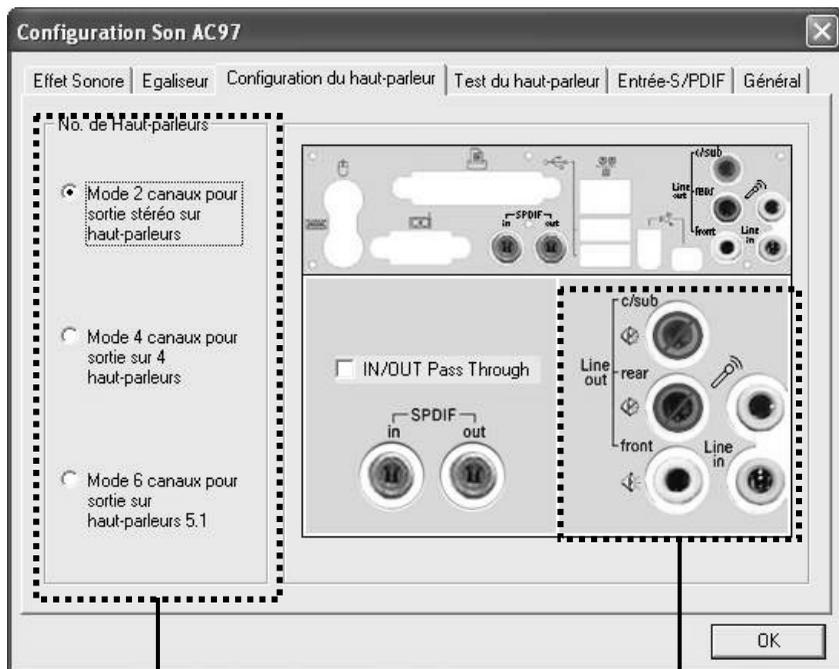


(Figure semblable)

Le programme d'aide pour la mise en place de la configuration sonore apparaît. Il vous permet de configurer des paramètres importants.

Vous pouvez également décider de la configuration des haut-parleurs que vous utiliserez dans votre installation sonore. Cliquez sur l'onglet „configuration des haut-parleurs“ afin de configurer le système conformément à vos souhaits. A la page suivante, vous trouverez une illustration ainsi qu'une explication.

CONFIGURATION SONORE



(Figure semblable)

Choix de la configuration

Sélection des sorties

Dans „**Choix de la configuration**“, choisissez combien de haut-parleurs vous comptez utiliser pour rendre le son de votre ordinateur. Selon votre choix, certaines sorties seront soit activées soit muettes.

Le symbole  indique que la sortie est désactivée.

LE MIDI-/ PORT DES JEUX

Aux dos de votre ordinateur se trouve l'interface pour MIDI-/Gameport. C'est une port pour raccordement d'appareil de commande (comme : Joystick, Gamepad ou bien d'autres appareil de même fonction).

MIDI règle l'échange de données entre le Keyboards et d'autres équipements du monde de la music . Les informations, comme la hauteur et la longueur des notes, ainsi que les informations ayant influence sur le système (sysex) sont envoyées par le câble DIN vers les appareils concernés. L'implémentation fonctionne alors ainsi :

- Un Keyboard joue certains passages, ou bien certaines notes d'une chanson en sorte de programme de séquences
- L'ordinateur transforme la séquence et la mémorise comme MIDI-File.
- Le programme de séquence dans l'ordinateur dirige alors les appareils du MIDI (Keyboard, Sampler etc.).

Pour travailler avec un MIDI il vous faut un câble adaptateur, qui sera raccordé au Gameport. Cet adaptateur est en vente dans les magasins spécialisés.

RACCORDEMENT USB

Les appareils raccordés directement au bus USB ne peuvent nécessiter plus de 500 mA. La tension de sortie est protégée par une sécurité (Limited Power Source conformément à EN 60950). Si ces appareils nécessitent une puissance supérieure, il est nécessaire de vous munir d'un Hub (distributeur/ amplificateur).

Jusqu'à 127 appareils peuvent être raccordés aux ports USB (Universal Serial Bus 1.1 et 2.0) à condition qu'ils respectent les normes USB. Le tranfert de données s'effectue à 1,5 Mbit ou 12 Mbit, selon l'appareil connecté. USB 2.0 peut atteindre jusqu'à 480 Mbit.

IEEE 1394 (CÂBLE ÉLECTRIQUE)

La connexion IEEE 1394 également connue sous le nom de iLink[®] ou FireWire est un bus série standard pour le transfert rapide de données digitales TV/Vidéo, PC et audio.

POSSIBILITE D'UTILISATION DU IEEE1394

Connexion d'appareils digitaux de l'industrie des loisirs tels que : haut-parleurs set top, caméscope et magnétoscope digitaux, Digital Vidéo Disc (DVD), téléviseur etc.

Utilisations multimédia et vidéo.

Appareils d'enregistrement comme par ex. imprimante, scanner etc.

SPECIFICATIONS TECHNIQUES

Le transfert de données maximal correspond, en fonction de l'utilisation, à 100, 200 ou 400 Mbit/s, ce qui représente un transfert de données de jusqu'à 50 MB par seconde.

Les appareils peuvent être branchés ou débranchés en cours de fonctionnement (Hot-Plugging).

Le câble standardisé (Shielded Twisted Pair –STP) comprend 6 veines. Deux conduits servent à la circulation de la tension (8 à 40V, 1,5 A max.) et peuvent être utilisés pour l'approvisionnement en tension. Les quatre conduits de signalisation servent au transfert de données, en particulier d'informations de contrôle. Certains appareils ne nécessitent pas d'alimentation électrique par câble de sorte que des prises à 4 pôles sont utilisées.

La tension de sortie est protégée par une sécurité (Limited Power Source conformément à EN 60950).

LA CARTE RADIO/TV

La carte radio/TV est une option. Votre ordinateur est peut-être équipé d'une carte combo. C'est le cas si, en plus du câble radio/TV, vous voyez une connexion modem ou RNIS vers l'extérieur. Les deux appareils se trouvent alors sur une carte combo qui nécessite un emplacement combo spécial .

Si vous avez une carte combo, veillez aux points suivants:

- ✦ Pour monter, démonter ou modifier une carte combo, vous devez disposer de la formation technique adéquate. Lisez à ce sujet le chapitre „**conseils de sécurité**” à partir de la page 1 ou demandez conseil à un informaticien.
- ✦ Si vous souhaitez utiliser une autre carte modem ou ISDN, la carte combo modem/radio-TV **ne peut être enlevée ou changée de place**.
- ✦ La carte combo modem/radio-TV intégrée dans votre ordinateur ne fonctionne correctement **que dans l'emplacement bleu prévu à cet effet**.

⇒ **Attention:** dans un autre emplacement, il est possible que votre ordinateur ne redémarre plus.

ECOUTER LA RADIO OU LA TELEVISION

Pour enregistrer ou écouter des programmes radio ou télévisés sur votre ordinateur, il vous faut un programme spécial. Vous trouverez ce logiciel facile à manipuler dans le menu démarrer dans la rubrique **tous les programmes; Power Cinema** est déjà préinstallé sur votre ordinateur. Dans l'aide en ligne (F1), vous trouverez des indications supplémentaires. Dans la rubrique **Paramètres** ⇒ **Autoscan vous pouvez lancer une recherche d'émetteurs** afin de régler vos programmes.

Le logiciel est réglé en fonction de la carte radio /TV intégrée et de la carte mère fournie. Si vous utilisez d'autres combinaisons de matériel, vous risquez de provoquer des dysfonctionnements.

Attention: Les enregistrements audio ou vidéo nécessitent beaucoup d'espace dans la mémoire (jusqu'à 2,4 GB/heure). Placez les données dont vous n'avez pas besoin dans „**mes do-**

cuments sur CD-Rs (CD enregistrables) ou enregistrez-les sur le lecteur D :

FONCTIONNEMENT DU RESEAU

Si votre PC est relié une connexion réseau Fast Ethernet, vous pouvez vous connecter au réseau.

Les explications suivantes concernent les PC qui sont munis d'une connexion réseau. Vous pouvez trouver d'autres explications sur le réseau dans le menu d'aide Windows®.

QU'EST-CE QU'UN RESEAU ?

On parle d'un réseau lorsque plusieurs PC sont reliés entre eux. Ainsi, les utilisateurs peuvent transférer des informations et des données de PC en PC et se partager leurs ressources (Imprimante, Modem et lecteurs optiques).

Voici quelques exemples en pratique :

- ◆ Dans un bureau, les informations sont échangées par Email et les rendez-vous sont centralisés.
- ◆ Les utilisateurs se partagent une imprimante dans le réseau et sauvegardent leurs données sur un serveur.
- ◆ Dans un foyer privé, le PC se partagent les accès au modem afin de se connecter à Internet.
- ◆ Il est possible de relier deux ou plusieurs PC afin de jouer à des jeux en réseau ou d'échanger des données.

DE QUOI A-T-ON BESOIN POUR UN RESEAU ?

Afin de permettre la communication entre PC, il faut remplir plusieurs conditions :

1. Les PC doivent être munis d'une carte réseau qui supportent **une technologie de réseau** identique. Si votre PC est muni d'une connexion réseau, celui-ci est compatible avec le Fast Ethernet Standard (10/100 Mbit), sauf contre-indication.
2. Les cartes réseau doivent être reliées entre elles. Pour cela, il faut utiliser un câble de type Shielded Twisted Pair (CAT5) qui est muni d'une fiche **RJ-45**.
 - Si deux pc sont reliés, il faut la variante type **Cross-Link** de ce câble.
 - Si plusieurs pc sont reliés, il faut un dispatcher supplémentaire (**Hub** ou **Switch**) et la variante **Patch** du câble.
3. Les PC reliés doivent avoir un système d'exploitation compatible avec une connexion réseau. C'est le cas avec Windows®.
4. Les PC concernés doivent parler la même langue pour se comprendre. La langue du réseau est un protocole :
 - Le **protocole réseau** est établi par l'intervention du service client. Si tous les PC ont chargé le même client (par ex. « **Client pour Réseau-Microsoft®** »), la première condition est remplie. Votre PC, à condition qu'il soit muni de ce système, est pré-configuré en usine avec ce système.
 - Afin que les données puissent être transportées par le réseau, un protocole de transport est nécessaire. Sur votre PC réseau, **TCP/IP** est pré-configuré. C'est la protocole le plus courant et absolument nécessaire pour l'accès à Internet. En général, vous n'avez besoin de **IPX/SPX** que si est nécessaire de contacter les réseaux Novell®.

5. La configuration des protocoles doit être correcte. Dans votre PC réseau, le TCP/IP est configuré de telle manière que les réglages nécessaires sont automatiquement effectués par le serveur **DHCP**. Etant donné que ce i.d.R. n'est disponible que dans des gros réseaux, Windows® ME et Windows® XP proposent un mécanisme qui automatise cette fonction et s'occupe de manière autonome des réglages. Vous pouvez aller chercher ces réglages dans la demande d'informations avec `ipconfig/all`.
6. Afin de rendre possible l'accès général aux ressources, celles ci doivent être autorisées. L'autorisation est donnée sur le PC sur lequel les ressources se trouvent (classeur ou imprimante). C'est là que peut être attribuée l'autorisation et éventuellement le mot de passe si nécessaire. Si l'autorisation a fonctionné, elle sera indiquée par une main tendue en-dessous de l'icône :

HP CLJ 8500 - P5
7. Les ressources autorisées peuvent être affichées et reliées dans l'environnement réseau.

REGLER LES PROBLEMES DUS AU RESEAU

- ❓ Pourquoi les autorisations n'apparaissent-elles pas dans l'environnement du réseau?
 - ❗ L'environnement du réseau est en décalage horaire. Vérifier l'autorisation en cherchant le nom du PC concerné.
- ❓ Pourquoi reçoit-on un message d'erreur lorsqu'on clique dans l'environnement réseau?
 - ❗ Le **nom de l'ordinateur** doit être unique dans le réseau ne doit pas porter le même nom que le **groupe de travail**.
- ❓ On a l'impression que les cartes réseau n'arrive pas à communiquer entre elles. A quoi cela peut-il être du ?
 - ❗ Il se peut qu'une des cartes réseau en action travaille avec une vitesse différente des autres (par ex. 10 au lieu de 100 Mbit) et votre PC réseau n'est pas en mesure de la reconnaître. Dans ce cas, veuillez programmer la vitesse compatible dans le driver réseau.

Si vous voulez relier deux PC, vous aurez besoin d'un câble **Cross-Link**, sinon, utilisez un câble **Patch**.

Veuillez également contrôler les protocoles et les configurations.
- ❓ Le transfert de donné est inexact ou très lent. A quoi cela peut-il être du ?
 - ❗ Peut être avez vous utilisé le mauvais câble (UTP / CAT3 ou inférieur) ou il est situé à côté d'un câble électrique ou d'une autre source d'électricité.

MODEM/RNSI

Ce chapitre est prévu pour les systèmes équipés d'un modem ou d'une carte RNSI.

QU'EST-CE QU'UN MODEM ?

Le terme "modem" est l'abréviation de **MOD**ulateur/**DEM**odulateur. Un modem transforme le flux de « bits » de l'ordinateur en signaux analogiques qui peuvent ensuite être transmis également par le réseau téléphonique (modulation). Le modem du poste récepteur annule la transformation (démodulation). De manière simplifiée, on peut dire que le modem transforme les données sortantes en sons et qu'il retransforme les sons arrivant par la ligne téléphonique en données. Le modem incorporé peut recevoir des données conformément à la norme ITU pour les transferts V.90 avec 56 Kbits/s au maximum. Etant donné que, selon les règlements de certains providers de télécommunication, l'émission de puissance des modems est limitée, la vitesse de download maximale possible peut être restreinte. La vitesse effective peut dépendre des conditions online et d'autres facteurs. Les données envoyées par l'utilisateur au serveur sont transmises avec une vitesse de 31,2 Kbits/s. La condition de cette réception haute vitesse sont une ligne téléphonique analogique compatible avec la norme V.90 et un fournisseur d'accès Internet compatible correspondant ou un ordinateur hôte propre à l'entreprise.

PORT SERIE COM

Le port série à 9 broches sert à la connexion de périphériques série tels que modems externes, lecteurs de cartes ou périphériques de pointage. Ce port est désigné par les noms **COM1** ou **COM2** et gère le protocole de transmission et de réception asynchrone 16550. En général, il faut ce que l'on appelle un câble modem neutre, qui est la plupart du temps fourni avec les appareils.

LOGICIELS

Cette section traite du Logiciel. Nous différencions entre le **BIOS**, les **programmes d'utilisation** et le **système d'exploitation** que nous traitons en premier.

DECouvrez WINDOWS^{XP}

Le système d'exploitation **WINDOWS^{XP}** propose de nombreuses possibilités de comprendre son utilisation et d'utiliser les nombreuses options :

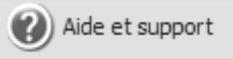
WINDOWS^{XP} HOME EDITION –PREMIERS PAS

Ce mode d'emploi vous apporte une courte vue d'ensemble sur l'utilisation de votre système d'exploitation. Nous conseillons cette lecture aux débutants ou aux possesseurs d'autres versions Windows.

AIDE ET SUPPORT WINDOWS^{XP}

Vous trouverez un ensemble complet de modes d'emploi, d'aides et de propositions pour la résolution de problèmes. Cette aide recouvre le spectre tout entier des systèmes d'exploitation Windows.

Il est conseillé pour les débutants tout comme pour les professionnels. Les informations réparties en thèmes peuvent être imprimées ou repérées par des index de lecture. Comment démarrer :

1. Cliquez sur 
2. Choisissez maintenant 

TRAINING INTERACTIF MICROSOFT

Nous vous conseillons le programme « Windows^{XP} interactif pas à pas » afin d'obtenir une vue d'ensemble du fonctionnement et de l'utilisation de Windows^{XP}.

Le but de ce programme est de faciliter aux débutants aussi bien qu'aux utilisateurs expérimentés de manière interactive l'apprentissage ou l'adaptation au monde de Windows^{XP}.

Le programme est divisé en beaucoup de domaines thématiques de manière à ce que l'utilisateur puisse ajuster facilement le contenu à ses connaissances. Des effets multimédia avec des séquences vidéo et vocaux présentent le contenu de chaque domaine thématique clairement et effectivement. Afin de compléter l'apprentissage, des exercices interactifs vous donnent la possibilité de tester les contenus fournis dans la pratique par simulation.

« Windows^{XP} interactif pas à pas » propose ...

L'utilisation de Windows^{XP}

Les nouvelles fonctions de Windows^{XP}

Le mode d'inscription et d'annulation et l'administration de l'utilisateur pour construire une structure sécurisée.

La configuration de l'accès à Internet

L'utilisation du programme Email

... et encore plus

Utilisez le programme afin de comprendre mieux votre PC et de l'utiliser le mieux possible. Il vous servira aussi de source d'information complémentaire afin de reconnaître et d'éliminer des problèmes probables.

Comment démarrer le programme :

Cliquez sur  **démarrer**

Sélectionnez **Tous les programmes** 

Le programme se trouve dans le dossier « Accessoires », sous dossier « Training interactif Microsoft ».

ENREGISTREMENT SUR CD

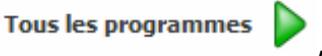
Nous décrivons ici la création de CD avec le logiciel Nero – Burning ROM. Ne suivez ces indications que si vous utilisez ce programme de gravage.

Vous trouverez des informations utiles pour **Nero** dans l'aide online.

⇒ **Remarque :** Une opération d'écriture doit toujours avoir lieu seule. Fermez les programmes en cours (réception de télécopies, l'écran de veille, Power Management, etc...).

LANCEMENT DE NERO - BURNING ROM

Pour lancer nero - BURNING ROM, veuillez procéder comme suit :

1. Cliquez, dans Windows[®], sur le bouton  qui se trouve en bas, à gauche de votre écran.
2. Sélectionnez ensuite ,
3. Le programme se trouve dans le fiche „**ahead Nero**” et puis „nero - BURNING ROM”.
4. Un assistant (Wizard) apparaît pour la création du CD. Suivez alors les instructions en fonction du type de CD.

⇒ **Remarque :** Lorsque l'assistant (Wizard) de nero - BURNING ROM n'apparaît pas, vous pouvez aussi accéder à la fenêtre de dialogue dans laquelle vous pouvez lancer Wizard, via le symbole „**Nouvelle configuration**” (ou par la combinaison de touches CTRL+N). Cliquez ensuite sur la surface de commutation „Wizard” sur le côté droit.

CREATION D'UN CD A L'AIDE DE L'ASSISTANT

Vous pouvez enregistrer des données sur un CD facilement en utilisant l'assistant (Wizard) de nero - BURNING ROM. L'assistant vous instruit pas à pas pour créer un CD simple avec des données audio ou informatiques.

Lorsque vous ne connaissez pas encore la technologie CD-R, la fonction d'aide (appel par F1 ou sous „**Aide**“ dans la barre de programme) ainsi que le présent manuel vous fournissent des informations importantes. Pour vous assister lors de la création d'un CD, nous avons rédigé une instruction pas à pas pour les formats les plus courants.

⇒ Tous les **designs sont schématiques** et peut donc être différente selon les appareils.

CD DE DONNEES

Ce type de CD est le porteur de données le plus courant pour l'échange de grosses quantités de données. Presque tous les programmes courants sont livrés sur des CD de données et sont installés à partir de ces CD. De même, ce type de données est parfait pour la sauvegarde de données. Veuillez lire le chapitre « **Quelle sorte de CD peuvent être copiées** » afin d'obtenir de plus amples informations sur les différentes technologies et leurs particularités.

Dans le premier exemple, nous allons expliquer comment sauvegarder « Vos documents » sur un CD-R.

Veuillez noter qu'il ne s'agit que d'un exemple. Vos données personnelles peuvent se trouver dans d'autres dossiers.

Comment créer un CD de données :

1. Cliquez sur « Créer un nouveau CD » dans la première fenêtre de dialogue de « Wizard » et cliquez sur « suite ».
2. Sélectionnez ensuite « CD de données » et confirmez en cliquant sur « suite ».
3. Dans la prochaine fenêtre de sélection, vous choisissez si vous voulez créer un nouveau CD de données ou continuer sur un CD à multi-enregistrements. Si

vous utilisez ce CD pour la première fois, cliquez sur « Créer un nouveau CD de données » et cliquer enfin sur « suite ».

4. Cliquez dans la prochaine fenêtre sur « fin ».
5. Deux fenêtres apparaissent en parallèle. Dans la fenêtre de droite, vous voyez vos lecteurs et leurs descriptifs. Si cette fenêtre n'apparaît pas, vous pouvez l'activer en cliquant sur dans le menu sur « Affichage » → « nouveau browser » ou en cliquant sur le symbole du browser.
6. Sélectionnez les dossiers que vous voulez sauvegarder avec la souris et faites les glisser dans la fenêtre de gauche. La fenêtre de gauche indique ce qui sera inscrit sur le CD. Répétez cette opération avec toutes les données que vous souhaitez enregistrer. Un dossier contient toujours tous les sous-dossiers se trouvant dedans. Vous pouvez également créer de nouveaux dossiers sur le CD.
7. Si vous souhaitez, vous pouvez modifier le nom du CD à créer en cliquant sur « nouveau » et en changeant le nom selon vos souhaits. Vous démarrez la création du CD en cliquant sur le symbole correspondant.
8. Le dialogue « Graver CD » apparaît. Pour votre premier CD, nous vous conseillons l'option « Test avant graver ». Ceci prolonge le processus de création mais vous procure une plus haute sécurité en ce qui concerne la configuration de votre système.
9. Vous démarrez la gravure en cliquant sur « graver ».

⇒ Le réglage « vitesse d'écriture » sert à régler la vitesse d'écriture choisie. On ne peut sélectionner que des valeurs compatibles avec le graveur et les outils utilisés.

- Le réglage « Créer une image » peut être choisi si plusieurs CD doivent être créés avec les données. Il peut être nécessaire d'activer ou de désactiver certaines options.
- Vous pouvez cliquer sur « Stopper Wizard » afin de programmer plus d'options. Vous obtiendrez une courte description des options si vous cliquez dessus avec la touche droite de la souris et choisissez « Aide directe ». Vous trouverez des explications sur la terminologie spécialisée dans ce manuel ainsi que les références à Nero.

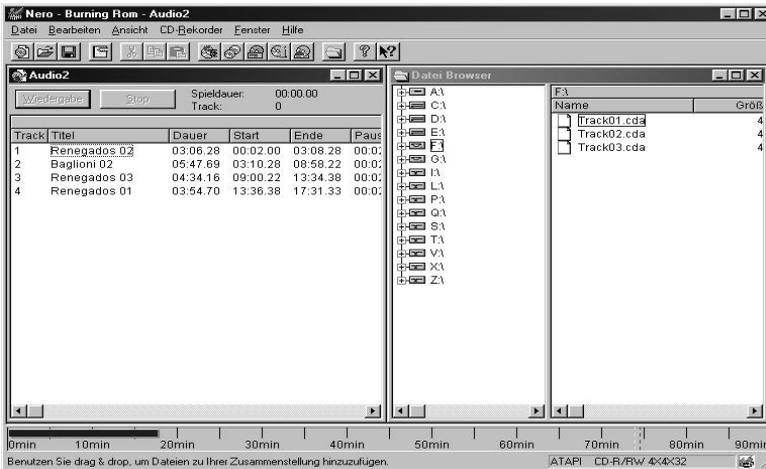
10. Si le programme détecte que le CD est intact et offre une capacité d'enregistrement suffisante et après le test, la phase d'enregistrement peut commencer.
11. Après enregistrement des données, s'écoule encore une minute jusqu'à ce que les données spécifiques du CD soient gravées.
12. Un affichage vous indique si la procédure de gravure est terminée et s'est bien déroulée.
13. Vous pouvez retirer le CD. Si vous cliquez sur « OK », vous pouvez enregistrer les informations concernant la gravure du CD, les imprimer ou les effacer. Si vous ne constatez aucune erreur, vous pouvez les effacer.
14. Vous trouvez à présent de nouveau dans le menu principal et vous pouvez créer un autre CD ou le modifier. Si vous souhaitez quitter le programme, on vous demandera d'enregistrer le travail. Cela n'a de sens que si vous souhaitez sauvegarder à nouveau les mêmes données dans quelques temps. Cela vous évitera de choisir les dossiers concernés. Donnez un nom à ce travail et enregistrez-le. Lors de la prochaine sauvegarde, il vous suffit d'ouvrir le document enregistré et tous les dossiers et les données enregistrés apparaîtront.

CD AUDIO

Ce type de CD est utilisé pour l'enregistrement de musique qui peut être écoutée sur un lecteur HIFI de CD. Nous souhaitons vous expliquer comment vous pouvez enregistrer vos titres de chanson préférés sur un CD de musique pas à pas. Nous avons déjà expliqué certains détails précédemment.

1. Cliquez sur l'option « créer un nouveau CD » dans la fenêtre de dialogue « Wizard » et cliquez sur « suite ».
2. Sélectionnez « CD audio » et cliquez sur « suite » pour continuer.
3. Dans la dernière fenêtre de dialogue, cliquez sur « fin » afin d'obtenir une fenêtre de sélection.
4. Insérez un CD de votre choix dans votre lecteur de CD duquel vous souhaitez extraire des titres audio (attention, tous les lecteurs de CD ne sont pas compatibles avec l'extraction de données) et ouvrez ce lecteur dans le browser de données **Nero**. Si cette fenêtre ne s'affiche pas, vous pouvez l'ouvrir en cliquant dans la barre des menus sur « Affichage » → « Browser de nouvelle donnée » ou sur le symbole du browser de données.
5. Sélectionnez le titre choisi. Les données sont dans le format « TrackXX.CDA ». Dans le browser de données, vous pouvez cliquer sur les données souhaitées et les faire glisser dans la fenêtre de sélection.
6. Les titres et le CD sont à présent analysés. On vérifie si le CD se trouve dans la base de données regroupant les interprètes et les titres. Cette base de données peut gérer votre collection de CD audio en attribuant les interprètes et les titres aux CD par la reconnaissance interne. Il est également possible d'interroger une banque de données dans Internet. Dans Internet se trouvent une collection complète de CD connus et leurs titres. Ainsi vous pouvez facilement élargir votre banque de données et vous économisez le travail fastidieux d'enregistrement de chaque titre par vous-même. Pour cela, il vous faut bien sûr une connexion à Internet.

7. Vous pouvez choisir un titre en cliquant sur « CD choisi » ou arrêter le programme en cliquant sur « annuler ». Si vous ne rentrez pas de données, cette fenêtre se ferme automatiquement après 30 secondes.
8. Si vous n'avez pas choisi de titre, on vous demande d'attribuer un nom au CD d'origine (sur lequel se trouvent les titres à copier). Ceci est dans votre propre intérêt afin que Nero puisse vous demander d'insérer un CD nécessaire à la gravure pendant le processus de gravure. Si vous utilisez plusieurs CD d'origine, veuillez attribuer des noms bien distincts afin de savoir exactement quel CD vous devez insérer lorsque Nero vous le demande.
9. Puis insérez le CD d'origine suivant et répétez les étapes de 4 à 8 jusqu'à ce que vous obteniez l'enregistrement souhaité. Votre projet de CD peut être comme suit :



10. En position 2 (Track2-Baglioni), vous constatez qu'un titre d'une autre source a été enregistré. Nero vous demandera lors de la copie, d'insérer ce CD. La barre bleue vous indique combien de minutes du CD-R sont déjà occupées.

11. Vous pouvez présent débiter la copie en cliquant sur le symbole correspondant. Ceci démarre le dialogue « **Graver le CD** ».
12. Lorsque le programme a vérifier que le CD se trouvant dans le graveur est intact et a suffisamment de capacité d'enregistrement, le processus de gravure démarre.
13. Les données du CD d'origine sont alors enregistrées dans un dossier intermédiaire. On vous demande alors d'insérer les CD correspondants au cas où vous auriez entré plusieurs CD d'origine.
14. Les étapes suivantes ne sont pas différentes de celles décrites dans le paragraphe « CD de données ». Veuillez suivre les instructions à partir du point 11 et suivez toutes les étapes jusqu'à la fin du paragraphe.

COPIER UN CD

Cette fonction est utilisée pour reproduire des copies 1/1 de CD. Nous souhaitons vous expliquer comment vous pouvez créer une sauvegarde d'un CD de jeu pas à pas.

1. Choisissez l'option « copier un CD » dans la première fenêtre de dialogue de « Wizard » et cliquez sur « suite ».
2. Sélectionnez le lecteur d'origine. Vous pouvez choisir la méthode de copiage. Confirmez votre choix en cliquant sur « suite ».

Nero vous propose deux méthodes pour copier des CD :

- ◆ **Créer une image** : Le CD d'origine est lu par le CD-ReWriter et enregistré dans une image sur votre disque dur. Lors de la dernière étape, Nero copie ces données sur un CD vierge. Cette méthode est à privilégier si vous souhaitez la méthode de reproduction d'un CD la plus sûre et la meilleure. Les inconvénients sont l'utilisation de beaucoup de place pour l'enregistrement, le temps de copiage plus long ainsi que la nécessité de changer le CD manuellement dans le CD-ReWriter.

- ❖ **La copie directe (on-the-fly) :** Nero lit sur votre lecteur de CDR et écrit les données directement sur le CD sans sauvegarder les données sur le disque dur. Cette méthode est plus rapide et ne prend pas beaucoup de place sur le disque dur. L'inconvénient est le risque d'un « Buffer Underrun » dans le cas de fautes de lecture sur le CD d'origine ou le lecteur d'origine.
3. Le dialogue « Graver le CD » apparaît.
 4. Lorsque le programme a constaté que le support se trouvant dans le CD-ReWriter est intact et offre suffisamment de capacité d'enregistrement, le processus de copiage démarre. Une copie 1/1 ne peut être réalisée que sur un support parfaitement vierge.
 5. Les étapes suivantes ne diffèrent pas de celles citées dans le paragraphe « CD de données ». Veuillez suivre les instructions à partir du point 11 et jusqu'à la fin du paragraphe.

INFORMATION CD

Le dialogue « Information CD » indique si la copie est vraiment pareille à l'original. Certains CD sont munis d'une protection contre les copies qui ne peut être annulée.



INSTALLATION DE LOGICIELS

⇒ **Remarque :** Si votre système d'exploitation est programmé de telle manière que l'installation de logiciels et de drivers n'est acceptée que lorsque ceux-ci sont signés (autorisés par Microsoft), le dialogue correspondant apparaîtra.

Les logiciels livrés avec le PC sont déjà pré-installés.



Lors de l'installation de programmes ou de drivers, des données importantes peuvent être écrasées ou modifiées. Pour pouvoir accéder aux données d'origine lors de problèmes éventuels après l'installation, vous devez sauvegarder le contenu du disque dur avant l'installation. Veuillez vous reporter aux indications plus précises sur la sauvegarde de données dans le paragraphe en traitant.

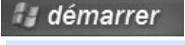
COMMENT INSTALLER VOS LOGICIELS :

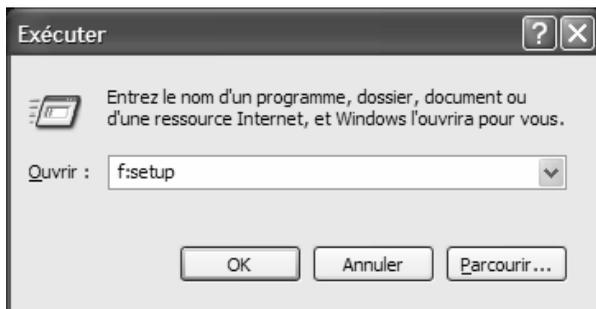
Suivez les indications livrées par le fournisseur avec le logiciel. Nous décrivons une installation « **typique** » comme suit. Lorsque vous insérez le CD le menu d'installation démarre automatiquement.

Si vous n'êtes pas sûr de la compatibilité des programmes à installer, démarrez l'assistant de compatibilité de programmes sous le menu Programme, Accessoires.

⇒ **Remarque :** Si le démarrage automatique ne fonctionne pas, cela signifie que la fonction « **Autorun** » ne fonctionne pas. Veuillez vous reporter à l'aide de Windows^{XP} pour y remédier.

Exemple d'une installation manuelle **sans** Autorun :

1. Cliquez sur  effacer l'inscription .
2. Saisissez les initiales du lecteur de CDR dans la fenêtre « ouvrir », suivi d'un double point et du nom du programme `setup`.



3. Confirmez votre saisie en cliquant sur « OK »
4. Suivez les instructions du programme.

DESINSTALLATION DES LOGICIELS

Pour retirer les logiciels installés sur votre PC, veuillez suivre les instruction suivantes :

1. Cliquez sur 
2. Cliquez sur 
3. Puis choisissez le programme suivant :



Choisissez le programme adapté, démarrez la désinstallation et suivez les instructions sur l'écran. Si le système devient instable par l'installation ou la désinstallation de logiciels ou de drivers, vous pouvez récupérer la stabilité du système selon différentes méthodes. Vous n'avez ensuite pas besoin de désinstaller le driver.

ACTIVATION DE WINDOWS

Microsoft a inséré l'activation du produit pour se protéger contre la piraterie de logiciels. **Vous n'avez pas besoin d'activer les logiciels** installés sur votre PC ni la version Windows^{XP} livrée avec votre PC étant donné qu'ils sont activés **pour votre PC**. Une activation est seulement nécessaire si vous échangez plusieurs composants importants du PC ou si vous utilisez un BIOS non autorisé. Vous pouvez activer Windows^{XP} autant de fois que vous le souhaitez si cela devait être nécessaire. Vous trouverez des informations détaillées dans le système d'aide.

BIOS SETUP

LE PROGRAMME BIOS SETUP

Dans le BIOS Setup (configuration matérielle de base de votre système) vous avez de nombreuses possibilités de configuration pour le fonctionnement de votre ordinateur. Vous pouvez par exemple modifier le fonctionnement des interfaces, les caractéristiques de sécurité ou la gestion de l'alimentation.



L'ordinateur est configuré à la sortie de l'usine de façon à vous garantir un fonctionnement optimal. Ne changez les configurations que si c'est absolument nécessaire ou si vous êtes familiarisé avec ce type de manipulations.

DEMARRAGE DU SETUP BIOS

Vous ne pouvez démarrer le programme de configuration que par le démarrage du système. Si le PC a déjà été lancé, fermez Windows^{XP} et redémarrez le.

Avant de redémarrer le PC, appuyez sur la touche « Suppr » et garder la enfoncée jusqu'à ce que le message « Entering Setup » apparaisse.

TRUCS ET ASTUCES

OPTIONS DE PRESENTATION

Modifier la définition de l'écran

Les symboles (icônes) et fenêtres sont trop grandes ou trop petites. Voici comment procéder :

1. Cliquez avec la touche droite de la souris sur une zone vide de la surface de travail Windows (Desktop).
2. Choisissez l'option „**Propriétés**“. Les „**Particularités de l'affichage**“ s'affichent.
3. Vous pouvez choisir le réglage souhaité sur le registre „**Réglages**“ sous „**Définition**“.

Nous vous conseillons les valeurs suivantes :

	Grosse présentation	Petite présentation
Ecran 15"	640 x 480 Pixel	800 x 600 Pixel
Ecran 17"	800 x 600 Pixel	1024 x 768 Pixel
Ecran 19"	1152 x 864 Pixel	1280 x 1024 Pixel

Programmer un économiseur d'écran

1. Cliquez avec la touche droite de la souris sur une zone vide de la surface de travail Windows (Desktop).
2. Choisissez l'option „**Propriétés**“. Les „**Particularités de l'affichage**“ s'affichent.
3. Dans le registre „**Ecran de veille**“, vous pouvez procéder à vos programmations. La plupart des écrans de veille peuvent être adaptés à vos souhaits. Vous pouvez également programmer un mot de passe qui vous sera demandé lorsque l'écran de veille doit être désactivé.

Modifier la taille et la position des barres d'outils

Vous pouvez modifier la position et la taille de la barre d'outils:

1. Cliquez avec la touche droite de la souris sur une zone vide et faites glisser en laissant la touche de la souris enfoncée jusqu'au bord gauche, droit ou supérieur et lâchez la touche de la souris.
2. Vous pouvez modifier la taille de la barre d'outils comme celle de la fenêtre: faites glisser l'a flèche de la souris sur le bord jusqu'à ce que la flèche devienne double. Vous pouvez alors agrandir la barre d'outils à votre goût. Cela est surtout utile, lorsque vous procédez à beaucoup de modifications à la fois et que chaque icône n'a plus beaucoup de place.

Le menu démarrer sous Windows^{XP}

Le menu démarrer sous Windows^{XP} a été modifié et élargi par rapport à l'ancienne version.

Si vous souhaitez quand-même travailler avec le menu démarrer que vous connaissez de l'ancienne version, vous pouvez la programmer comme suit.

1. Cliquez sur la barre d'outils avec la touche droite de la souris.
2. Cliquez sur „**Propriétés**” avec la touche droite de la souris.
3. Choisissez la fiche „**Menu démarrer**”.
4. Cliquez sur l'option „**Menu démarrer classique**”

Vous pouvez également programmer des adaptations personnelles sur cette fiche. Vous trouverez des informations à ce sujet dans la **fenêtre Windows**.

Adapter le Desktop

Vous pouvez faire apparaître ou disparaître les symboles **Poste de travail**, **Mes documents**, **Voisinage réseau** et **Corbeille** sur le bureau.

Pour cela, veuillez suivre les indications suivantes:

1. Cliquez sur le bureau avec la touche droite de la souris.
2. Choisissez „Propriétés dans le menu.
3. Cliquez sur la fiche „**Régler le bureau**“. Vous pouvez alors choisir dans la partie supérieure de la fiche quels symboles vous souhaitez faire apparaître sur le bureau.
4. Sélectionnez les éléments à faire apparaître.
5. Cliquez sur „**OK**“, pour pouvoir procéder aux modifications et fermer la fenêtre.

Vous trouverez des explications plus détaillées dans l'aide Windows.

Adapter la fenêtre „Panneau de configuration“

Avec Windows^{xp}, vous avez la possibilité de modifier l'aspect du **Panneau de configuration**.

Vous pouvez également choisir entre la nouvelle version de Windows^{xp} et la version classique.

Voici comment procéder:

1. Cliquez sur la touche „**Démarrer**“ avec la touche gauche de la souris.
2. Puis dirigez vous sur „**Panneau de configuration**“.
3. Cliquez sur le côté gauche sous le point du menu „Panneau de configuration“ sur „**Modifier en version classique**“.

AIDES A L'UTILISATION

Fonctions de recherche à partir du bureau

Vous pouvez enregistrer la fonction recherche de Windows comme symbole sur le bureau.

1. Démarrez la fonction de recherche par le menu „**Démarrer**“.
2. Modifier les options de recherche en fonction de vos souhaits et cliquez sur „**rechercher maintenant**“. Puis cliquez immédiatement sur „**Annuler la recherche**“.
3. Sélectionnez dans le menu „Fichier“ „**Enregistrer la recherche**“ et enregistrez la sur le **Bureau**.
4. Une donnée s'appelant „**Tous les fichiers.fnd**“ se trouve maintenant sur le bureau. Vous pouvez lancer la fonction de recherche par un double clic sur le symbole. Vous pouvez aussi renommer le symbole.

Réglage Windows du clavier

Vous trouverez des indications sur le clavier à la page 31.

- Avec ALT + TAB vous pouvez modifier la fenêtre active.
- Avec la touche TAB, vous pouvez passer au texte ou au champ de données suivant, avec SHIFT + TAB au précédent.
- ALT + F4 ferme le programme ou la fenêtre en cours.
- STRG + F4 la fenêtre d'un programme.
- Si vous n'avez pas de touche Windows (☞) sur votre clavier, vous pouvez également initialiser le menu „Démarrer“ par STRG + ESC. On peut minimiser toutes les fenêtres par la touche Windows+ M. La fenêtre en cours est minimisée avec ALT + Touche espace + N.
- Avec la touche ALT, vous passez au menu programme dans lequel vous pouvez naviguer avec les flèches.

Démarrage rapide d'Explorer

Appuyez sur la touche Windows () + E.

Comment copier des données, un texte ou des images à un autre endroit?

Le mieux est d'utiliser les **dossiers intermédiaires**. Sélectionnez le texte avec la souris (faites glisser la flèche de la souris sur le texte en appuyant sur la touche gauche) ou cliquez sur l'image.

Fonction	Raccourci
Couper	[Ctrl]+[X]
Insérer	[Ctrl]+[V]
Copier	[Ctrl]+[C]
Coller	[Suppr]

Appuyez sur CTRL + C pour copier la sélection dans le dossier intermédiaire . Puis allez à l'emplacement où vous souhaitez copier la sélection. Appuyez sur CTRL + V, pour y copier le contenu du dossier intermédiaire.

Modifier la programmation de la souris

Les possibilités de programmation de la souris se trouvent dans le panneau de configuration:

1. Cliquez sur „**Démarrer**“, en bas à gauche sur l'écran puis sur „**Panneau de configuration**“.
2. Ouvrez « **Imprimante et autres périphériques** » et cliquez sur « **Souris** ».
3. Vous pouvez alors procéder au réglage de la souris en fonction de vos besoins (configuration de la surface de cliquage, vitesse du double clique, indicateur de la souris ...).

PROGRAMMATION DU SYSTEME ET INFORMATION

Droits d'administration sous Windows^{XP} Personnel

Les droits d'administration sont intégrés pour des raisons de sécurité, pour protéger votre PC d'accès non autorisés et d'empêcher les utilisateurs de modifier de système involontairement.

Si le PC est utilisé par plusieurs personnes, le PC peut être programmé de manière à ce que les données personnelles ne soient pas accessibles par les autres utilisateurs. L'administrateur peut accéder à toutes les données.

Il existe des différences de sécurité de base entre les systèmes de données FAT32, qui ne propose pas de sécurité d'accès active comme NTFS.

Vous avez oublié le mot de passe de l'administrateur?

- Vous pouvez utiliser le compte d'un autre utilisateur avec les droits de l'administrateur.
- Vous avez sauvegardé par sécurité une disquette de sécurité mot de passe afin d'éviter ce cas.

Si aucun de ces deux points ne vous concerne, vous avez un véritable problème.

Si il était possible de contourner ce problème, il y aurait un gros risque d'insécurité.

Changement de l'organisation des programmes

Windows^{xp} enregistre l'organisation des données dans les programmes correspondants dans un registre. Si vous souhaitez ouvrir une donnée dans un autre programme, veuillez suivre les instructions suivantes :

1. Sélectionnez les données concernées.
2. Appuyez sur la touche Shift et ouvrez le menu avec un clique sur la touche droite de la souris. Celui-ci contient l'option „**Ouvrir avec...**“, et le programme souhaité pour ouvrir le document peut être choisi confortablement

Fonction de démarrage automatique du lecteur de CD-ROM.

Lorsque vous introduisez un CD, celui ci sera lu selon son contenu (musique, vidéo etc.). Si cela n'est pas le cas, il peut y avoir plusieurs raisons:

Le CD n'a pas de fonction de démarrage automatique, la fonction est désactivé ou la fonction est désactivée pour ce type de CD.

Voici comment vous pouvez activer ou désactiver la fonction en général:

3. Ouvrez le „Poste de travail“.
4. Cliquez avec la touche droite de la souris sur le lecteur de CD concerné.
5. Sélectionnez „**Propriétés**“ dans le menu.
6. Sélectionnez la fiche „**Autoplay**“.
7. Activez l'option „**Demande de saisie pour choisir l'action**“ afin d'activer le démarrage automatique.

Gardez la touche Shift enfoncée pendant que vous insérez ou lisez le CD afin d'annuler momentanément la fonction de démarrage automatique.

Service après-vente & effort personnel

Sujet	Page
Sauvegarde de Données et de Système ...	89
Réinstallation du système	90
Première aide sur les dysfonctionnements .	93
Assistance pour les pilotes	95
Recyclage et élimination	96
Transport	97
Réarmement / migration et réparation	97

EFFORT PERSONNEL

SAUVEGARDE DE DONNEES ET DE SYSTEME

Les programmes décrits sont intégrés dans Windows. Vous trouverez des informations détaillées en rentrant les mots clés en gras dans la fenêtre Windows d'aide du menu « démarrer ». Veuillez également lire les indications page 4.

SAUVEGARDE DE DONNEES

Procédez régulièrement à des sauvegardes sur des supports externes comme des CD-R ou des CD-RW. Windows propose pour cela le programme « **Sauvegarde** » et en plus le programme « **Transfert de données et programmation** ». Les deux programmes se trouvent sous « **accessoires, programmes du système** ». Procédez à la sauvegarde sur disquette de vos mots de passe et de la configuration de votre système.

PROGRAMMES DE MAINTENANCE

L'utilisation régulière des programmes « **Défragmentation** » et « **Nettoyage des supports de données** » peut éliminer les sources d'erreur et augmenter les performances du système. Le programme d'aide « **Informations du système** » est également très pratique. Il vous donne des informations détaillées sur la configuration de votre système. Vous trouverez tous ces programmes dans le dossier de programmes sous « **Accessoires, Programmes de système** ».

FICHIER DE REINSTALLATION DU MOT DE PASSE

Afin de pouvoir protéger le compte d'un utilisateur au cas où un utilisateur oublie son mot de passe, chaque utilisateur local devrait sauvegarder ses mots de passe et les conserver en un endroit sûr. Si l'utilisateur oublie son mot de passe, le mot de passe peut être réinstallé à l'aide du fichier de sauvegarde afin que l'utilisateur puisse avoir à nouveau accès à son compte local. Vous trouverez des informations sur la méthode de sauvegarde sur disquette dans le programme d'aide Windows.

REINSTALLATION DU SYSTEME

Windows^{xp} propose une fonction utile qui permet d'enregistrer le des **points de réinstallation**.

Le système enregistre la configuration actuelle en tant qu'enregistrement momentané et en cas de besoin, il y revient. Ceci a l'avantage qu'une installation mal faite peut être annulée.

Les points de réinstallation sont créés automatiquement par le système mais ils peuvent également être établis manuellement. Vous pouvez prendre vous même les décisions et configurer en fonction de la place à prendre par l'enregistrement. Vous trouverez ce programme dans le classeur de programmes sous « **accessoires, programmes du système** ».

Nous vous conseillons de programmer des points de réinstallation avant de procéder à l'installation d'un nouveau logiciel ou d'un nouveau driver. Si votre système ne fonctionne plus de manière stable, vous avez en général la possibilité de revenir à la configuration stable sans que le nouveau document ait besoin d'être effacé. Veuillez lire dans le paragraphe suivant quelles possibilités vous avez pour remédier à une mauvaise installation.

ELIMINATION D'ERREURS

Windows^{xp} contient plusieurs fonctions qui assurent que le PC ainsi que les différentes applications et périphériques fonctionnent correctement. Ces fonctions vous aident pour la résolution de problèmes qui peuvent apparaître lors d'une insertion, de l'annulation ou du remplacement de données qui sont nécessaires au fonctionnement du système d'exploitation, des applications et des périphériques.

Le choix de la ou des fonctions de réinstallation est dépendant du type de problèmes ou d'erreurs qui apparaissent. Vous trouverez des informations détaillées dans la fenêtre d'aide Windows.

Saisissez comme suit « **Vue d'ensemble de la réparation** » afin d'estimer quelle fonction parmi les suivantes résoudra le plus facilement votre problème.

- ◆ Sécurité
- ◆ Réinstallation des drivers de périphériques
- ◆ Désactivation des périphériques
- ◆ Console de réinstallation
- ◆ Réinstallation du système
- ◆ Dernière configuration connue en fonction
- ◆ Mode de sécurité et réinstallation du système
- ◆ CD d'installation Windows

REINSTALLATION DE LA CONFIGURATION D'ORIGINE

Si votre système ne fonctionne plus correctement malgré **les résolutions d'erreurs décrites ci-dessus**, vous pouvez réinstaller la configuration d'origine.

LIMITES DE LA REINSTALLATION

- ◆ Les modifications de configuration entreprises sur la configuration d'origine et les installations de logiciels ne seront pas reproduites.
- ◆ Les actualisations de drivers et les compléments de Hardware ne seront pas pris en compte.
- ◆ **Attention !** Toutes les données du disque C, ainsi que le dossier « **Documents et réglages** » seront effacés. Le cas échéant, faites une copie sur le disque **D** et sur des supports externes (suivez **impérativement** les indications des pages 4 et 85).

La réinstallation sera toujours celle de la **configuration d'origine**. Les installations et les configurations auxquelles vous aurez procédé devront éventuellement être renouvelées.

⇒ **Attention !** Si vous effacez les données se trouvant sur **E:\Recover**, il n'est plus possible de revenir en arrière. Vous pouvez, par sécurité, copier les données **RETTEN.EXE** et toutes les données **RETTEN.OOX** sur un CD-R.

MISE EN PLACE DE LA REINSTALLATION

1. Lisez avant tout impérativement le paragraphe « **Réinstallation du système** » et les conseils indiqués.
2. Introduisez le CD support/d'application et démarrez le PC.
3. Choisissez l'option « **Démarrer du CD** »
4. Choisissez **1** dans le menu de réinstallation apparaissant.
5. Suivez les indications sur l'écran.

Le PC redémarre et est à nouveau dans sa configuration d'origine.

SERVICE APRES-VENTE

PREMIERE AIDE SUR LES DYSFONCTIONNEMENTS

Les mauvais fonctionnements ont des causes diverses, parfois banales, parfois dues à un périphérique matériel défectueux. Nous nous efforçons de vous montrer le fil conducteur pour solutionner le problème.

Si les mesures que nous vous indiquons n'apportent pas la solution, n'hésitez pas à nous appeler, nous vous aiderons volontiers!

LOCALISATION DE LA CAUSE

Commencer par un contrôle visuel minutieux des câbles de connexion. Si les voyants lumineux ne fonctionnent pas, assurez vous que l'ordinateur et le périphérique matériel sont alimentés par le réseau.

Contrôlez la prise électrique, le câble réseau et tous les interrupteurs à proximité de la prise de courant.

Eteignez l'ordinateur et vérifiez tous les câbles de liaison.

Vérifiez également la bonne connexion du périphérique matériel rattaché à votre ordinateur. N'intervertissez pas sans discernement les câbles des différents appareils, même si ils sont absolument identiques. Les attributions de broches peuvent être différentes. Après vous être assuré que l'ordinateur est alimenté et que toutes les connexions sont intactes, redémarrez l'ordinateur.

L'exécution régulière des programmes Windows® "Défragmentation" et "Scandisk" permet d'éliminer des sources d'erreur et d'augmenter la puissance du système.

Le programme d'aide "Informations système" se trouvant dans le classeur de programme "Programmes système" s'avère également très utile.

ERREURS ET CAUSES POSSIBLES

L'écran est noir:

- Assurez vous que votre ordinateur n'est pas en mode "Stand-by". Activer pour cela n'importe quelle touche du clavier.

L'heure et la date sont fausses

- Double-cliquez sur le symbole heure situé dans la barre des tâches et entrez les données exactes.

Le lecteur de CD-ROM ne lit plus de données.

- Vérifiez que le CD est bien en place.
- Vérifiez que le lecteur figure bien dans l'explorateur et testez un autre CD.

La souris ne fonctionne pas.

- Vérifiez le câble de connexion.
- Testez le fonctionnement de la souris dans une autre application . Est-ce que les périphériques sont désactivés?

L'imprimante ne fonctionne pas.

- Contrôlez le câble de connexion de l'imprimante.
- Faites un auto-test de l'imprimante.
- Au cas où plusieurs périphériques matériel (scanner, lecteur Zip) sont rattachés à cette connexion, vérifiez exclusivement l'imprimante et installer à nouveau le pilote de l'imprimante.

ASSISTANCE POUR LES PILOTES

Nous avons longuement et avec succès testé dans nos laboratoires d'essai le système équipé des pilotes installés. En informatique il est cependant de coutume d'actualiser les pilotes de temps en temps. D'éventuels problèmes de compatibilité avec d'autres composants qui n'ont pas encore été testés peuvent surgir. Vous trouverez les pilotes actuels à l'adresse Internet suivante:

<http://www.medion.fr>

AVEZ-VOUS ENCORE BESOIN D'AIDE ?

Si les suggestions indiquées au chapitre précédent n'aboutissent pas à la solution souhaitée, contactez notre hotline. Nous essaierons de vous aider par téléphone. Avant de faire appel à notre Centre Technique munissez vous des renseignements suivants:

- ◆ Avez vous procédé à des modifications ou extensions de la configuration de base?
- ◆ Avec quel type de périphérique matériel travaillez vous?
- ◆ Quelles annonces s'affichent sur l'écran, à supposer que vous ayez des annonces?
- ◆ Quel logiciel avez vous employé quand la panne s'est produite?
- ◆ Quelles démarches de dépannage avez vous entreprises pour solutionner le problème?

NETTOYAGE ET ENTRETIEN

La durée de vie de votre PC peut être prolongée si vous prenez les précautions suivantes :

- ◆ **Attention !** Le boîtier du PC ne contient **aucune pièce à entretenir** ou à nettoyer.
- ◆ **Débranchez toujours** tous les câbles de connexion et **le cordon d'alimentation** avant le nettoyage.
- ◆ Nettoyez le PC à l'aide d'un linge humide et propre.
- ◆ N'utilisez **aucun solvant**, ni produit de nettoyage **caustique** ou **gazéiforme**.
- ◆ **N'utilisez pas de CD-ROM de nettoyage** pour nettoyer votre lecteur de CD-ROM/CDRW/DVD ni aucun autre produit prévu pour le nettoyage de la lentille du laser. Le laser n'a pas besoin d'être nettoyé.

RECYCLAGE ET ELIMINATION

Cet ordinateur ainsi que son emballage ont été réalisés autant que possible dans des matériaux qui, une fois éliminés, ne nuisent pas à l'environnement et qui permettent un recyclage approprié.

En fin d'utilisation, l'appareil est repris pour être réutilisé et recyclé (pour certains composants) pour peu que son état de livraison puisse le permettre.

Les composants non recyclables sont éliminés de manière appropriée.

➤ **Attention!** Une batterie au lithium se trouve sur la carte mère. Les batteries et les accumulateurs ne peuvent être jetés avec les déchets ménagers. Ils sont repris gratuitement par le fabricant, le vendeur ou un distributeur qui procédera à leur recyclage ou à leur élimination.

Si vous avez des questions concernant l'élimination, veuillez contacter votre point de vente ou notre service après-vente.

TRANSPORT

Tenez compte des remarques suivantes pour le transport de votre PC :

- ◆ Afin d'éviter tout dommage dû au transport, emballez le PC dans son carton d'origine. Consultez en outre l'entreprise de transport que vous avez mandatée.
- ◆ Après avoir transporté le PC, attendez qu'il ait pris la température ambiante pour le mettre en marche. Des **variations importantes de température ou d'humidité** peuvent provoquer de la condensation à l'intérieur du PC et cette humidité peut être à l'origine d'un **court-circuit**.

REARMEMENT / MIGRATION ET REPARATION

- ◆ Confiez le réarmement ou la migration de votre PC **exclusivement à du personnel qualifié**. Si vous n'avez pas les qualifications nécessaires, faites appel à un **technicien de maintenance**. Adressez-vous à votre service après-vente si vous avez des problèmes avec votre PC.
- ◆ Si une réparation est nécessaire, adressez-vous exclusivement à nos **partenaires agréés**.

CONSIGNES POUR LE TECHNICIEN DE MAINTENANCE

- ✦ **Débranchez tous les câbles d'alimentation et de branchement** avant d'ouvrir le boîtier. Si l'alimentation du PC n'est pas coupée avant l'ouverture, il y a **danger de mort** par électrocution. En outre, les composants risquent d'être endommagés.
- ✦ Les composants internes du PC peuvent être endommagés par une **décharge électrostatique**. Effectuez les extensions du système et les remplacements de pièces, ainsi que les réparations, dans un **endroit antistatique**. S'il n'en existe pas, portez une **manchette antistatique** ou touchez un corps métallique conducteur. Les dommages causés par une mauvaise manipulation seront réparés à vos frais.
- ✦ N'utilisez que des pièces de rechange du fabricant.
- ✦ **ATTENTION :** Ne pas exposer des piles au lithium ni à des températures élevées ni au feu. Ne pas les laisser à la portée des enfants. Si l'échange d'une pile n'est pas fait de manière appropriée, il y a risque d'explosion. Remplacez la pile par une pile du même type (CR2032) qui vous est recommandé par le fabricant. Les piles au lithium sont des déchets spéciaux dont il convient de se débarrasser comme il est prévu.

Consignes sur le rayonnement laser :

- ✦ Le PC peut utiliser des dispositifs laser de la classe 1 à la classe 3b. Lorsque le boîtier du PC est fermé, le dispositif répond aux caractéristiques du **laser classe 1**.
- ✦ En ouvrant le boîtier du PC, vous avez accès à des dispositifs laser allant jusqu'à la classe 3b.
- ✦ Lors de la dépose et/ou de l'ouverture de ces dispositifs laser, tenez compte des remarques suivantes :
- ✦ Les lecteurs de CD-ROM/CDRW/DVD intégrés ne contiennent **aucune pièce nécessitant entretien ou réparation**.
- ✦ La réparation des lecteurs de CD-ROM/CDRW/DVD est de la compétence **exclusive du fabricant**.
- ✦ **Ne regardez pas le rayon laser**, même avec des instruments optiques.
- ✦ Ne vous exposez pas au rayon laser.
- ✦ Évitez l'irradiation des yeux ou de la peau par un rayonnement direct ou diffusé.

Appendice

Sujet	Page
L'ordinateur (PC)	101
Les utilisations du PC	103
Conformité aux normes	107

APPENDICE

L'ORDINATEUR (PC)

Nous souhaitons vous donner une vue d'ensemble sur le fonctionnement et les possibilités d'utilisation de votre PC.

COMMENT FONCTIONNE UN PC ?

Les PC ont dépassé leur fonction première qui était en effet de calculer des exercices mathématiques complexes.

Les nouvelles technologies ont transformé les PC en un outil multimédia à tout faire, qui englobe toujours plus de domaines.

Pourtant : que ce soit vidéo, musique, traitement de texte ou jeux informatiques, ce sont toujours les calculs compliqués qui sont à la base de ces résultats.

Par la suite, nous expliquerons le principe de fonctionnement d'un PC de façon simplifiée et abstraite.

LES LOGICIELS

Le fonctionnement de votre PC est contrôlé par des logiciels. Le logiciel du système d'exploitation met à votre disposition un espace utilisateur par lequel vous pouvez donner vos instructions.

Elle est faite de telle façon que la fonction que vous choisissez soit préparée de manière à ce que le PC la comprenne et l'effectue.

SAISIE

La saisie des données à fournir au PC est à effectuer avec le clavier ou la souris. Les données sont transférées dans la mémoire par confirmation des instructions.

LA MEMOIRE

La mémoire (*RAM*) du PC est nécessaire pour prévoir de la place pour les données à modifier. Cette place est systématiquement préparée et divisée en unités.

La plus petite unité est un *Bit* et peut prendre deux formes : zéro ou un (on ou off). Les données saisies sont transformées et réduites en une combinaison correspondante de zéros et de uns.

LE CPU (PROCESSEUR)

Le *processeur* est chargé des calculs. Il traite les données en fonction des instructions qu'il se procure auprès de la mémoire.

LA SORTIE

En règle générale, la sortie est l'écran. C'est là qu'apparaissent les résultats du calcul. Une imprimante peut également être considérée comme une sortie.

LES UTILISATIONS DU PC

La quantité des différentes utilisations du PC est indéfinissable. C'est pourquoi nous nous limiterons à des domaines d'utilisation les plus importants. Les programmes décrits ne correspondent pas forcément au matériel délivré.

TRAITEMENT DE TEXTE

Le classique parmi les modes d'utilisation d'un PC.

Le traitement et la création de courriers et de textes ont été révolutionnés par le PC.

Les avantages d'un traitement de texte moderne sur PC comme Microsoft – **Works, Word** ou Lotus – **AmiPro** sont :

- ◆ La variété des mises en page
- ◆ La correction de l'orthographe
- ◆ L'échange de données
- ◆ La variété de modèles et d'exemples

CALCULER

L'avantage des tables de calcul modernes telles que Microsoft – **Works, Excel** ou Lotus – **123** réside dans les actualisations de résultats permanentes de vos calculs.

Elle est bien plus performante qu'une calculatrice. Lorsque, par exemple dans un calcul tel que vos coûts de véhicule ou vos calculs de compte personnel, vous ne modifiez qu'une valeur, vous constatez immédiatement le résultat dans le total. Ainsi, en créant de nouveaux scénari, vous pouvez rapidement constater les possibilités de faire des économies.

Les programmes évoqués proposent une variété d'exemples de calculs et de modèles dans des domaines différents.

BASES DE DONNEES

Qu'il s'agisse d'un carnet d'adresses, de collections recette, de pièces ou de CD, vous pouvez catégoriser les informations très facilement avec une base de données, les ouvrir en quelques secondes et les sortir dans le format souhaité.

Les programmes standards comme Microsoft – **Works, Access** ou Lotus – **Approach** proposent une variété de solutions standards qui peuvent être adaptées en fonction de vos besoins.

DESSINER ET PRESENTER

La palette de performances des programmes de logiciels avec lesquels vous pouvez dessiner et présenter va du simple programme de dessin jusqu'aux utilisations CAD professionnelles.

La présentation de cartes d'invitation, de calendriers, d'affiches et autres est le domaine d'utilisation majeur pour l'utilisation par un particulier.

Ces exercices peuvent être pratiqués rapidement et simplement grâce à des programmes tels que Microsoft – **Works ou Paint**. Pour des buts professionnels, les programmes graphiques comme **Paint Shop Pro, Corel Draw** ou les produits des sociétés **Adobe** et **Macromedia** sont très appréciés.

APPRENDRE ET INFORMER

Le domaine « apprendre et informer », souvent appelée « **Edutainment** », est une branche très appréciée parmi les utilisations de logiciels.

Les encyclopédies, les dictionnaires et les programmes d'apprentissage sur CD sont présentés grâce au multimédia avec le son, l'image et la vidéo.

Ils permettent d'apprendre par l'image, de façon interactive et efficace. Une des encyclopédies les plus appréciées est **Encarta** de Microsoft qui existe dans plusieurs versions.

Les programmes modernes d'apprentissage linguistique peuvent à présent même reproduire par son la prononciation

correcte et vérifier la prononciation de l'élève par l'intermédiaire d'un micro.

Les programmes d'apprentissage pour les élèves aident les enfants de tous les âges, à approfondir ce qu'ils apprennent à l'école et à le retravailler afin de se préparer parfaitement à l'avenir.

LES JEUX

Le PC n'a aujourd'hui rien à envier à une console de jeux classique. Le PC peut épuiser son grand potentiel de prestations par des animations 3-D compliquées et nécessitant des calculs. Qu'ils s'agisse de jeux d'adresse, de stratégie ou de rôle, d'utilisation sportive ou de simulation, les jeux modernes sont aujourd'hui très proches de la réalité.

Le marché propose une variété d'accessoires comme par exemple des volants, des tapis de jeu et autres accessoires de conduite qui rendent le jeu encore plus réaliste.

MULTIMEDIA

Le PC, qui à l'origine n'était utilisé que comme calculateur, peut aujourd'hui, avec l'équipement nécessaire, également couvrir les domaines entre autres de la musique, de la vidéo et de la télévision.

Qu'il s'agisse de studio sonore, de photographie digitale, de montages vidéo ou de production de dessins animés, tout ceci est réalisable aujourd'hui à prix bas avec le PC.

De plus, il est la plupart du temps supérieur aux techniques conventionnelles. Il y a une variété d'utilisations dans tous les domaines grâce auxquelles vous pouvez exercer votre Hobby de manière encore plus professionnelle.

INTERNET

Pratiquement aucune technique n'a révolutionné le monde autant qu'Internet. Le réseau de données mondial propose un flux de possibilités.

Internet, souvent également décrit par **WWW** (**World Wide Web**) est un marché global pour le commerce mondial : actions, voyages, livres, même les pizzas peuvent être aujourd'hui commandés par un simple cliquer de la souris.

Une des utilisations les plus appréciées est le **E-Mail**. Le courrier électronique a révolutionné la communication.

Les forums de discussion à thème (*Newsgroups*) et les salles de **Chat** virtuelles (contact direct avec d'autres utilisateurs d'Internet sur le réseau) sont très appréciés et favorisent les échanges d'expériences.

Les **moteurs de recherche** aident à la recherche d'articles et de publications. Presque toutes les facultés ont actuellement leur propre domaine et offrent ainsi leur **savoir** au monde entier. Grâce à la possibilité de chercher des données directement par Internet, des programmes gratuits (**Free-ou Shareware**), des drivers, des documents, de la musique et beaucoup d'autres choses peuvent être **téléchargés directement** sur votre PC.

Pour pouvoir accéder à Internet, vous avez besoin d'un **Browser**. Le système d'exploitation Windows comprend **Internet-Explorer** ou de manière alternative, le **Navigator** de **Netscape** est également souvent utilisé.

CONFORMITE AUX NORMES

Votre ordinateur est conforme aux normes et directives suivantes:

COMPATIBILITE ELECTROMAGNETIQUE (CEM)

Exigences de compatibilité électromagnétique définies par les normes suivantes:

EN 55022	Appareils de traitement de l'information - Caractéristiques des perturbations radioélectriques - Limites et méthodes de mesure
EN 55024	Appareils de traitement de l'information - Caractéristiques d'immunité - Limites et procédures de contrôle
EN 61000-3-2	Compatibilité électromagnétique - Limites pour les émissions de courant harmonique (courant appelé par les appareils $\leq 16A$ par phase)
EN 61000-3-3	Compatibilité électromagnétique (CEM) - Limitation des fluctuations de tension et du flicker dans les réseaux basse tension pour les équipements ayant un courant appelé $\leq 16 A$ (par phase)

SECURITE ELECTRIQUE

Exigences de sécurité électrique définies par la norme suivante:

EN 60950	Sécurité des appareils de traitement de l'information
----------	---

ERGONOMIE

Exigences ergonomiques définies par les normes suivantes:

DIN EN 29241-3	Exigences ergonomiques pour le travail de bureau avec terminaux à écran de visualisation (TEV) - Partie 3: Exigences relatives aux écrans de visualisation
DIN EN ISO 9241-8	Exigences ergonomiques pour le travail de bureau avec terminaux à écran de visualisation - Partie 8: Exigences relatives aux couleurs affichées

ÉMISSIONS ACOUSTIQUES

Exigences en matière d'émissions acoustiques définies par la norme suivante:

ISO 7779 (ISO 9296)	Acoustique – mesure des émissions acoustiques émises par les équipements liés aux technologies de l'information et aux télécommunications
------------------------	---

L'ordinateur est conforme aux exigences en matière d'émissions acoustiques, selon ISO 7779, lorsque les valeurs suivantes sont respectées:

Mode de fonctionnement	Puissance sonore $L_{WA,d}$ B(A) (conforme à ISO 9296)
Fonctionnement à vide	4,8 (max.)
Accès aux lecteurs de disques	5,2 (max.)
	Pression sonore L_{pAm} dB(A) (conforme à ISO 9296)
Mesuré en position de marche lorsque le fonctionnement se fait à vide	40 (max.)
Mesuré en position de marche lors de l'accès aux lecteurs de disques	47 (max.)

INFORMATION SUR LA CONFORMITE DU MODEM

S'il est équipé d'un modem, cet ordinateur a fait l'objet d'un contrôle et répond à la directive européenne concernant les équipements hertziens et les équipements terminaux de télécommunications (R&TTE 1999/5/EG).

CE 0682

CONDITIONS DE GARANTIE

Le reçu de réception tient lieu de justificatif de premier achat, conservez-le soigneusement. Vous en aurez besoin si vous devez prétendre à la garantie.

Si vous cédez le produit à un autre utilisateur, celui-ci aura droit à la garantie jusqu'à son expiration. Le justificatif d'achat et cette déclaration devront lui être remis en cas de changement de propriétaire.

Nous garantissons que cet appareil est en état de bon fonctionnement et correspond sur le plan technique aux descriptions figurant dans la documentation ci-jointe. Sur présentation du justificatif le reste de la période de garantie passe, en cas d'échange, automatiquement de la pièce originale à la pièce de remplacement.

Si vous devez retourner cet appareil et prétendre à la garantie, prenez soin de retirer auparavant tous les programmes, données et supports-mémoire amovibles. Le matériel retourné sans accessoires sera échangé sans accessoires.

L'obligation de fourniture de la garantie perd sa validité en cas d'accident, cataclysme, vandalisme, abus, utilisation non-appropriée, non-respect des directives de sécurité et d'entretien, modifications par logiciels supplémentaires, virus, ou bien utilisation d'un autre matériel ou accessoires ou autres modifications auxquelles nous n'aurions pas donné notre accord.

Cette déclaration de garantie limitée remplace toutes les autres garanties de nature explicite ou implicite. Ceci inclut la garantie de la liberté de vente ou bien l'appropriation dans un but précis sans s'y limiter. Dans certains pays l'exclusion des garanties implicites n'est légalement pas admise. Dans ce cas la validité des garanties explicites et implicites se limite à la période de garantie. A l'expiration de cette période, toutes les garanties perdent leur validité.

Une limitation de la durée de validité de garanties implicites n'est légalement pas admise dans certains pays, en sorte que la limitation ci-dessus n'entre pas en vigueur.

Si vous avez des questions concernant les conditions de garantie, contactez-nous.

RESPONSABILITE LIMITEE

Le contenu de ce manuel dépend de modifications qui n'ont pu être prévues à l'avance puisqu'elles sont le produit de l'évolution technique.

Fabricant et distributeur ne pourront prendre la responsabilité pour des dommages causés par des erreurs ou des omissions suite aux informations contenues dans ce manuel.

En aucun cas nous n'engageons notre responsabilité dans les cas suivants:

Revendication de tiers élevée contre vous en raison de pertes ou dommages.

Perte ou détérioration de vos enregistrements ou données.

Dommages économiques concomitants (perte de bénéfices et économies incluses) ou consécutifs, même dans le cas où nous aurions été informés de ces dommages.

L'exclusion ou la limitation des dommages concomitants ou consécutifs n'est, dans certains pays, légalement pas admise, en sorte que la limitation ci-dessus n'entre pas en vigueur.

INDEX

A

- Arrêter24
- Assistance pour les pilotes .95

B

- BIOS Setup79
- Branchement et mise
 en marche 8
- Buffer Underrun.....49

C

- Carte graphique.....54
- Carte son.....57
- CD audio47
- CD boot..... 47, 49
- CD bruts46
- CD de données48
- CD extra49
- CD PSX47
- CD ultra-longs52
- CD vidéo48
- CD-R.....49
- CD-ROM41
- CD-RW49
- CF53
- Changement de
 l'organisation des
 programmes86
- Cibleii
- Clavier31
- Compact Flash.....53
- Connexion
 antenne Radio/TV21

- Consignes de sécurité..... 3
- Consignes de sécurité et
 entretien 1
- Copier des données.....84
- Couche en matière
 plastique46
- Couche réfléchissante46
- Couleurs des CD bruts46
- Couvercle frontal
 ouverture et fermeture ... 14

D

- DAO.....49
- Démarrer.....24
- Disk at once.....49
- Disque dur.....39
- DVD-Vidéo.....44
- Dysfonctionnements.....93

E

- El Torito49
- Enregistrement sur CD69
- Entrée.....32
- Entretien96
- Ergonomie107
- Explorer Démarrage rapide...84
- Extraction49

F

- Fin d'une session49
- Finalisation49
- Fixation49
- Fréquence de
 rafraîchissement54

H

HFS 49
Hotline 95
Hybrid-CD 49

I

IBM® Microdrive 53
Image 49
Interrupteur principal 24
ISO 9660..... 48, 50

J

Joliet..... 48, 50

L

Lead-In / -Out..... 50
Lecteur de carte 53
Lecteur de disque 41
Lieu d'installation..... 12
Logiciel..... 35, 37

M

Maintenance 96
Memory Stick 53
MIDI 59
Mixed Mode 48, 50
Modem 66, 67
Modifier la définition de
l'écran..... 80
MP3 50
MPEG2 44
MultiMediaCard 53
Multi-Read 50
Multi-Session 51

N

Nero 69
Nettoyage..... 96
Numéro de série ii

O

On the fly 51

P

Packet Writing..... 51
Page de démarrage
Windows®..... 26
Piste 51
Playstation..... 51
Port de jeux 59
Première aide..... 93
Produit de nettoyage..... 96
PSX-CD 51

Q

Qu'est-ce que le DVD ?..... 43
Qualité ii
Que signifie ? ... 49

R

Raccordement
Entrée vidéo 21
Source d'enregistrement. 21
USB 59
Rayonnement laser 98
Réarmement / migration ... 97
Réglage Windows
du clavier 83

S

Saisie.....	36
Sauvegarde des données	4
SD.....	53
Secteur	51
Secure Digital.....	53
Session	52
SmartMedia	53

T

Table of contents	52
TAO	52
Technicien de maintenance	98
Température ambiante	12
TOC	52
Touches de direction	35
Track at once	52
Transport.....	97
Trucs et astuces	
Changement de l'organisation des programmes	86
Copier des données.....	84
Explorer Démarrage rapide	84
Modifier la définition de l'écran.....	80
Réglage Windows du clavier	83
Types de CD	47

U

UDF	48, 52
Unicode	52
Universal Disk Format	52

