

**3Dlabs, Inc.**  
**Wildcat II 5110 – carte accélérateur de graphiques**  
**Guide de l'utilisateur**



**3Dlabs®, Inc.**  
**480 Potrero Avenue**  
**Sunnyvale, CA 94086**  
**408 - 530 - 4700**  
**[www.3dlabs.com](http://www.3dlabs.com)**

## **Copyright 2000 - 3Dlabs, Inc.**

3Dlabs est une marque déposée et Wildcat, SuperScene et DirectBurst sont des marques déposées de la société 3Dlabs, Inc. ou de la société 3Dlabs Inc. Ltd. Pentium est une marque déposée de la société Intel. OpenGL est une marque déposée de la société Silicon Graphics, Inc. Soft Engine est une marque déposée de la société Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD est une marque déposée de la société AutoDesk Inc. Colorific est une marque déposée de la société E-Color, Inc. Microsoft, Windows NT, Windows 2000 sont des marques déposées de la société Microsoft Corporation. Athlon et 3DNow! sont des marques déposées de la société AMD. Toutes autres marques et marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

**Avertissement :** Toute modification ou altération apportée à votre carte accélérateur de graphiques de 3Dlabs non approuvée par la société 3Dlabs rend caduque toute garantie.

**Avertissement de la FCC :** Le présent équipement a été testé et approuvé comme étant conforme aux limites définies pour les dispositifs numériques de classe B, selon la section 15 des règlements FCC. Ces limites sont définies pour minimiser les risques d'interférences nuisibles lorsque l'équipement est utilisé dans un environnement commercial. Le présent équipement génère, utilise et peut émettre une énergie de fréquence radio. Si le produit n'est ni installé ni utilisé selon les indications du Guide de l'utilisateur, il peut générer des interférences nuisibles aux communications de type radio ; cependant aucune certitude n'existe sur la génération possible d'interférences dans une installation quelconque. Si des interférences nuisibles à la réception de radio ou de télévision sont créées, ce qui peut être déterminé en allumant et en éteignant les équipements, l'utilisateur peut tenter de corriger la situation à l'aide de l'une des méthodes ci-dessous :

1. Changer l'orientation ou l'emplacement de l'antenne de réception.
2. Augmenter la distance entre l'équipement et le récepteur.
3. Connecter cet équipement dans une prise ou un circuit autre que la prise ou le circuit sur lequel le récepteur est connecté.
4. Consulter 3Dlabs ou un technicien radio/télévision expérimenté pour obtenir de l'assistance

Pour être en conformité avec la réglementation FCC, il faut utiliser un câble blindé pour effectuer des connexions aux autres équipements. Cette carte est conforme aux dispositions de la section 15 des réglementations de la FCC (Federal Communications Commission). L'utilisation de cette carte est soumise aux conditions suivantes : 1) Ce dispositif ne peut créer des interférences nuisibles et 2) ce dispositif doit accepter toute interférence reçue, y compris celle qui peut provoquer un fonctionnement incorrect.

Ce dispositif numérique de classe B répond aux exigences de la réglementation du Canada relative aux équipements causant des interférences. Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

La société 3Dlabs, Inc. ne prétend pas que l'utilisation de ses produits selon la manière décrite dans cette documentation ne pourrait empiéter sur des brevets existants ou futurs. Les descriptions comprises dans cette publication ne confèrent pas un droit de licence permettant de fabriquer, d'utiliser ou de vendre des équipements ou du logiciel conformes à la description.

**Ces spécifications peuvent être modifiées sans préavis.**

**P/N DH002000**

## SOMMAIRE

Chapitre 1 - Introduction .....	1
3Dlabs vous souhaite la bienvenue .....	2
Configuration du système .....	2
Caractéristiques .....	3
Chapitre 2 - Installation .....	7
Préparation de l'installation.....	8
Avant de commencer l'installation .....	8
Installation de la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110 .....	8
Pour remplacer une ancienne carte.....	10
Connexion de l'écran .....	11
Connexion d'un écran VGA .....	11
Connexion de deux écrans VGA .....	11
Connexion d'un écran plat numérique .....	12
Installation d'un dispositif stéréo .....	12
Installation du logiciel pilote .....	12
Préparation de l'ordinateur.....	12
Suppression d'un pilote existant sous Windows NT.....	13
Installation du pilote Wildcat II 5110 pour Windows NT .....	13
Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000 .....	13
Installation du pilote Wildcat II 5110 pour Windows 2000 .....	14
Pilotes Heidi pour les applications AutoDesk .....	14
Pilote vidéo par défaut .....	14
Vérification du pilote vidéo par défaut sous Windows NT .....	14
Vérification du pilote vidéo par défaut sous Windows 2000 .....	15
Version du système d'exploitation .....	15
Vérification de la version de démarrage du système sous Windows NT .....	15
Vérification de la version de démarrage du système sous Windows 2000.....	15
Vérification de l'image vidéo.....	15
Enregistrement de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs.....	16

Chapitre 3 – Configuration du logiciel.....	17
Pilote de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs Wildcat II 5110 .....	18
Configuration de l'affichage vidéo.....	18
Utilisation de l'onglet Configuration Wildcat.....	18
Utilisation de l'onglet Ecran Wildcat.....	20
Activation de l'affichage stéréo .....	22
Activation de Multiview et de Genlock.....	22
Activation de la fonctionnalité Multiview.....	22
Confirmation de l'existence de câbles Multiview.....	23
Activation de la fonctionnalité genlock.....	23
Configuration de deux écrans sous Windows 2000.....	23
Activation de l'écran double sous Windows 2000.....	23
Modification de la couleur ou de la résolution de l'un des écrans .....	25
Optimisation du pilote Wildcat II 5110 .....	25
Activation des optimisations propres aux applications .....	25
Activation des optimisations Direct3D .....	25
Création d'une optimisation personnalisée .....	26
Chapitre 4 - Debogage.....	27
Débogage .....	28
Ecrans et résolutions d'affichage .....	28
Diagnostics .....	28
Configuration de la résolution vidéo .....	29
Pour utiliser l'option Dernière bonne configuration connue sous Windows NT :..	29
Mode sans échec sous Windows 2000 .....	29
Détermination de l'élément défectueux .....	29
Réinstallation du pilote vidéo .....	30
Suppression du pilote Wildcat II 5110 sous Windows NT .....	30
Réinstallation du pilote vidéo sous Windows NT .....	30
Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000.....	31
Réinstallation du pilote vidéo sous Windows 2000.....	31
Informations en ligne.....	31
Annexe A - Caracteristiques.....	33
A Caractéristiques.....	34

Annexe B – Licence du logiciel .....	37
<b>ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL</b> .....	38
Licence du logiciel et limitations .....	38
Garantie limitée .....	39
Limitation des Responsabilités .....	39
Limitation des droits .....	39
Résiliation .....	39
Générales.....	40
 Annexe C - Reglementation .....	 41
Déclaration de conformité .....	42
 Annexe D – Terminologie.....	 43
Terminologie .....	44
 Index.....	 49



# CHAPITRE 1 - INTRODUCTION

## 3Dlabs vous souhaite la bienvenue.

Nous vous remercions d'avoir choisi la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs® Wildcat® II 5110.

Ce guide de l'utilisateur donne des renseignements sur la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110. Comme complément à ce guide, on conseille de consulter l'aide en ligne comprise dans le logiciel des pilotes 3Dlabs.

## Configuration du système

Il faut Microsoft Windows NT 4.0 avec Service Pack 5 ou une version ultérieure ou Windows 2000. Pour profiter de l'option double écran, il faut avoir Windows 2000.

- Processeur Pentium II® ou d'une puissance supérieure
- Microsoft® Windows® NT 4.0 avec Service Pack 5 ou une version ultérieure ou Windows 2000
- Emplacement AGP Pro 50
- Un emplacement PCI libre adjacent à l'emplacement AGP Pro 50
- Minimum de 32Mo DRAM (on conseille 64 Mo)
- Ecran conforme aux normes de l'industrie et à fréquences multiples (VGA) ou un dispositif d'affichage numérique compatible DVI (Digital Video Interface)
- 3Mo d'espace libre sur le disque principal de la machine pour l'installation du pilote d'affichage vidéo

---

Note : Si la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110 a été achetée en tant que partie intégrante du système, elle est déjà configurée. Aucune modification n'est nécessaire. De plus, les pilotes vidéo de votre système ont été installés avant la livraison et sont en état de fonctionnement. L'installation du matériel n'est nécessaire que si vous l'avez acheté sous forme de kit ou que vous avez besoin de réinstaller la carte vidéo. Conservez le support du logiciel des pilotes en lieu sûr au cas où il faudrait réinstaller les pilotes.

---

Pour obtenir de plus amples renseignements sur le système d'exploitation, reportez-vous à la documentation et à l'aide en ligne du système d'exploitation.



## Caractéristiques

Interface carte	Carte AGP Pro 50 conçue pour des systèmes ayant un emplacement AGP Pro de 50 watts. NOTE : LA CARTE WILDCAT II 5110 NE PEUT PAS ETRE INSEREE DANS UN EMBLACEMENT AGP STANDARD.
Mémoire vidéo	Tampon image : 64 Mo Tampon texture : 64 MB DirectBurst: 16 Mo
Contrôleur graphique	Jeu de processeurs rapides, technologie Wildcat, support double écran
RAMDAC	300 MHz
Support écran Plug-and-Play	Oui
API 3D accélérée	OpenGL
Résolution maximale, Rapport d'aspect; Fréquence de réactualisation	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz NOTE : LES FREQUENCES DE REACTUALISATION, RESOLUTIONS ECRAN, RAPPORTS D'ASPECT ET PROFONDEURS DE COULEURS DEPENDENT DU TYPE D'ECRAN, QUE VOUS AYEZ CHOISI LE MULTI-ECHANTILLONNAGE OU NON ET QUE VOUS UTILISIEZ UN OU DEUX ECRANS. Reportez-vous à l'annexe A sur les caractéristiques pour obtenir une liste des résolutions et des fréquences de réactualisation supportées.  POUR UTILISER UNE RESOLUTION DONNEE PAR RAPPORT A UNE FREQUENCE DE REACTUALISATION DESIREE, IL FAUT QUE CETTE COMBINAISON SOIT SUPPORTEE PAR LA CARTE AUSSI BIEN QUE PAR L'ECRAN. REPORTEZ-VOUS A LA DOCUMENTATION DE VOTRE ECRAN POUR OBTENIR LA LISTE DES RESOLUTIONS VIDEO SUPPORTEES.
Support de la gestion de l'alimentation	DPMS (Display Power Management Signaling) ACPI (Advanced Configuration and Power Interface)
Accélération de la géométrie	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformation des coordonnées normales et au sommet de la matrice de la vue du modèle</li> <li>• Transformations de perspective et de viewport</li> <li>• Transformation des coordonnées de texture de la matrice texture</li> <li>• Stockage en local des listes d'affichage et traitement</li> <li>• Calcul de l'éclairage jusqu'à 24 lumières</li> <li>• Détourage du volume de vues</li> <li>• Six plans utilisateur de détourage</li> <li>• Traitement des images</li> </ul>

<b>Suite des caractéristiques</b>	
Opérations 2D classiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Profondeur de couleur 16 et 32 bit (565, 8888)</li> <li>• Remplissages de type uni ou avec motif</li> <li>• Vecteurs (compatible avec diamond rule)</li> <li>• Déplacements de blocs (écran à écran)</li> <li>• Récupération de blocs (écran à système)</li> <li>• Placement de blocs (système à écran)</li> <li>• Mise à l'échelle de type bilinéaire</li> </ul>
Opérations OpenGL (conforme à la version 1.2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Support image pour formats multiples, zooms, mise à l'échelle bilinéaire, matrice couleurs et tables de couleurs</li> <li>• Opérations d'accumulation du hardware</li> <li>• Voilage : linéaire, exponentiel, exponentiel<sup>2</sup> et défini par l'utilisateur</li> <li>• Anticrénelage des points, des vecteurs et des polygones</li> <li>• Points (largeur 2D, 3D)</li> <li>• Vecteurs (lignes 2D et 3D, bandes de lignes; largeur, crachis)</li> <li>• Polygones (triangles, bandes de triangles, quads, bandes de quad, polygones, mode polygone ponctuel/linéaire)</li> <li>• Correspondance des textures : point, bi-linéaire, tri-linéaire, formats internes multiples</li> <li>• Tampon profondeur 24 et 32 bits</li> <li>• Opérations alpha</li> <li>• Détourage</li> <li>• Juxtaposition</li> <li>• Effacement rapide des fenêtres</li> <li>• Découpage des fenêtres</li> <li>• Double tampon mode-fenêtre rapide</li> <li>• Masquage</li> <li>• Support pour la stéréo à images séquentielles ou de type entrelacé</li> <li>• Transformations de matrice</li> <li>• Opérations de stencil</li> <li>• Ensemble étendu d'opérations de mélange</li> </ul>

<b>Suite des caractéristiques</b>	
Support extension OpenGL (conforme à la version 1.2)	<ul style="list-style-type: none"><li>• Extensions image :<ul style="list-style-type: none"><li>• tampon pixel</li><li>• table des couleurs</li><li>• matrice de couleur</li><li>• convolution</li></ul></li><li>• Extensions de type lissage<ul style="list-style-type: none"><li>• couleur</li><li>• minmax</li><li>• séparées des fonctions</li><li>• soustraction</li></ul></li><li>• Extensions de type voilage :<ul style="list-style-type: none"><li>• fonction voilage</li><li>• décalage du voilage</li></ul></li><li>• Suppression de l'occlusion indésirable</li><li>• Extensions de type texture :<ul style="list-style-type: none"><li>• textures 3D bords, bordures et clamps LOD</li><li>• génération de mipmap</li></ul></li><li>• Extensions vidéo :<ul style="list-style-type: none"><li>• entrelacement</li><li>• lecture d'entrelacement</li><li>• 422 pixels</li></ul></li><li>• Extensions de type gestion des échanges<ul style="list-style-type: none"><li>• gestion des échanges</li><li>• échange de type verrouillage des images</li><li>• utilisation des échanges</li></ul></li><li>• Table des couleurs de texture</li><li>• Texture des pixels et texture 3D</li><li>• Pbuffer</li><li>• Tampon image</li><li>• Gamma</li><li>• Justification des opérations stencil</li><li>• Spéculaire séparé</li><li>• Post-texture de type spéculaire</li></ul>

Suite des caractéristiques	
Caractéristiques supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Antirénelage SuperScene de type scène entière avec multi-échantillonnage <ul style="list-style-type: none"> <li>• Echantillonnage par points avec seize échantillons</li> <li>• Echantillon des emplacements de sautellement</li> <li>• Allocation dynamique des échantillons</li> <li>• Détalonnage dynamique</li> </ul> </li> <li>• Deux tables vidéo de type "look-up"</li> <li>• Huit plans stencil</li> <li>• Huit plans recouvrement avec double tampon</li> <li>• Tampon Z de 32 bits</li> <li>• DAC de haute performance qui pilotent directement les dispositifs d'affichage</li> <li>• Norme DDC2B (Display Data Channel)</li> <li>• Casque d'affichage et verres d'obturation (il faut les images séquentielles et la stéréo entrelacée)</li> <li>• Tampon texture incorporé ayant un traitement de texture de type mipmap trilineaire interpolé</li> <li>• Support de type DVI-I (Digital Video Interface)</li> <li>• Support Direct Draw (tampon image mise en correspondance directe)</li> <li>• Support pour processeurs de type <i>big endian</i> ou <i>little endian</i></li> <li>• Modes texture global et local</li> <li>• Textures par écran</li> </ul>

## CHAPITRE 2 - INSTALLATION

## Préparation de l'installation

---

Note : Si la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110 a été achetée en tant que partie intégrante du système, elle est déjà installée et configurée. L'installation du matériel n'est nécessaire que si vous l'avez acheté sous forme de kit ou que vous avez besoin de réinstaller la carte vidéo.

---

### *Avant de commencer l'installation*

1. Enregistrez tout le travail en cours et fermez toutes les applications ouvertes. Avant d'installer un nouveau logiciel ou un nouvel équipement, il faut effectuer une sauvegarde du système.
2. Il faut un tournevis de type Phillips.
3. Eteignez l'ordinateur.

---

**Important : Enlevez physiquement le câble électrique et attendez 15 à 30 secondes que le courant résiduel se dissipe. En effet, si le câble n'est pas enlevé pendant l'installation, les composants additionnels internes risquent d'être endommagés.**

---

4. Pendant que vous préparez l'installation de la carte, prenez les précautions nécessaires pour éviter l'électricité statique. Elle peut endommager des composants. Si un bracelet antistatique est compris dans l'emballage, il faut l'utiliser pendant l'installation. Essayez de travailler dans un endroit où il n'y a pas d'électricité statique, par exemple, dans une pièce ayant du carrelage plutôt qu'une moquette.
  - Avant de toucher une carte, touchez le châssis en métal de l'ordinateur pour éliminer toute électricité statique.
  - Ne portez pas de vêtements en laine ou en polyester.
  - Travaillez dans un endroit dont le taux d'humidité atteint au moins 50%.
  - Ne retirez la carte de son emballage que lorsque vous êtes prêt à l'installer.
  - Manipulez la carte avec le plus grand soin en ne touchant que les bords.

---

Note : Il faut enregistrer la nouvelle carte à l'aide de l'une des possibilités décrites à la page 16.

---

### *Installation de la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110*

1. Reportez-vous à la documentation de votre système sur la manière d'ouvrir et de fermer la machine, d'identifier l'emplacement AGP Pro, l'emplacement PCI (Peripheral Component Interconnect) et d'ajouter des cartes d'extension.
2. Pour trouver les emplacements corrects pour installer la carte, consultez la documentation de votre système. La carte Wildcat II 5110 comprend une carte d'alimentation adjacente (attachée). L'emplacement PCI adjacente doit être libre pour permettre le refroidissement.
3. Eteignez l'ordinateur et l'écran et débranchez les câbles selon les instructions dans le paragraphe intitulé *Avant de commencer l'installation*.

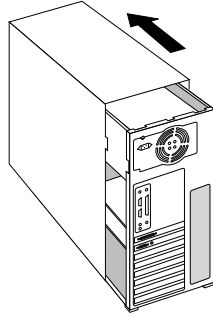
---

Note : Si vous êtes en train de remplacer une carte vidéo, il faut désinstaller le pilote de ce dernier avant d'éteindre le système et d'enlever l'ancienne carte. Reportez-vous au paragraphe intitulé *Installation du pilote* dans ce chapitre pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.

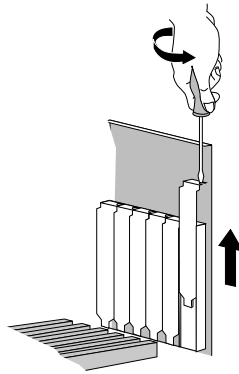
---

4. Enlevez le capot du système afin de pouvoir accéder aux emplacements. Si vous n'avez pas déjà retiré toute carte graphique existante, il faut le faire maintenant.

## Installation



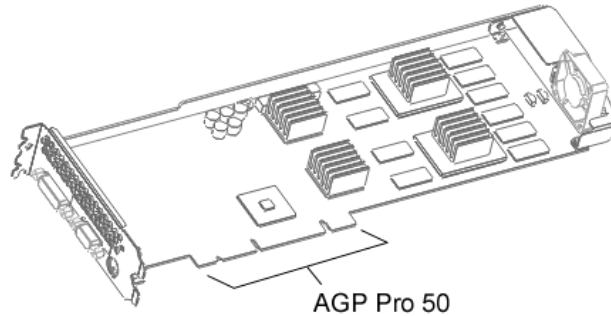
5. Si nécessaire, à l'aide du tournevis de type Phillips retirez les capots des panneaux arrière des emplacements dans lesquels vous installez la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110.



6. Si un bracelet antistatique est compris dans l'emballage, mettez-le sur le poignet et attachez l'autre extrémité à une surface du châssis du système en métal nu, c'est-à-dire, sans peinture, ni autocollant.
7. Retirez la carte Wildcat II 5110 de son emballage antistatique. Notez le numéro de série pour enregistrer le produit. Le numéro de série se trouve sur une étiquette de la carte et ressemble à l'illustration ci-dessous.



- Placez la carte fermement dans les emplacements corrects. Reportez-vous à la documentation du système pour obtenir des renseignements sur la fixation de la carte. Des cartes ou des connexions qui ne sont pas correctement fixées peuvent créer des problèmes de mise à la terre et de fonctionnement.



- Enlevez le bracelet antistatique si vous vous en êtes servi et remettez le capot du système.
- Rebranchez le câble d'alimentation.

### *Pour remplacer une ancienne carte*

---

Note : Cette méthodologie peut être différente de celle que vous utilisez normalement pour remplacer une carte graphique ou d'autres dispositifs, mais nous l'avons trouvée la plus efficace pour assurer une installation correcte de l'équipement et du logiciel.

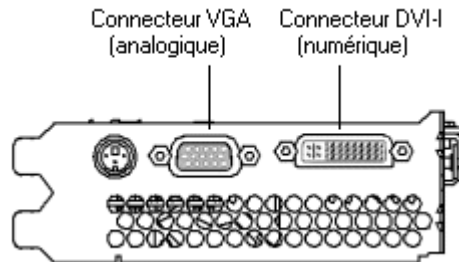
---

- Désinstallez les pilotes de l'ancienne carte graphique. Reportez-vous à la documentation de celle-ci ou des fichiers d'aide pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
- Enlevez l'ancienne carte graphique du système. Pour installer la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110, reportez-vous aux instructions sur l'installation de l'équipement.
- Installez le pilote de la carte Wildcat II 5110 en vous reportant au paragraphe de ce chapitre sur l'installation des pilotes pour obtenir de plus amples renseignements.



## Connexion de l'écran

La carte Wildcat II 5110 supporte des connexions pour un écran de type VGA, un écran plat ou deux écrans VGA, dont un qui utilise un adaptateur pour le connecteur DVI-I. La carte Wildcat II 5110 a un connecteur DVI-I et un connecteur VGA.



### Connexion d'un écran VGA

1. Vérifiez que la machine est bien éteinte.
2. Branchez le câble vidéo de l'écran sur le connecteur D-Sub à 15 broches situé sur la carte Wildcat II 5110.
3. Rallumez l'ordinateur. Si le témoin ne s'allume pas ou que la séquence de démarrage n'est pas affichée, reportez-vous au chapitre 4 sur le débogage.

### Connexion de deux écrans VGA

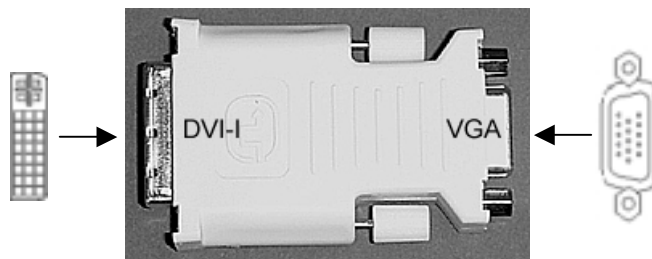
---

Note : Si vous branchez deux écrans VGA sur la carte Wildcat II 5110, il faut utiliser un connecteur de type DVI-Analog pour effectuer la connexion à l'adaptateur DVI-I.

Le deuxième écran peut être un écran plat analogique.

---

1. Vérifiez que la machine est bien éteinte.
2. Pour connecter le premier écran, reportez-vous au paragraphe ci-dessus intitulé *Connexion d'un écran VGA*.
3. Branchez le connecteur VGA à 15 broches du deuxième écran à l'extrémité VGA de l'adaptateur DVI-Analog (reportez-vous à la figure ci-dessous).
4. Connectez l'extrémité DVI-I de l'adaptateur au port DVI-I de la carte Wildcat II 5110.
5. Rallumez l'ordinateur. Si le témoin ne s'allume pas ou que la séquence de démarrage n'est pas affichée, reportez-vous au chapitre 4 sur le débogage.



## Connexion d'un écran plat numérique

---

Note : La carte Wildcat II 5110 supporte la connexion d'un écran plat numérique à l'aide d'un connecteur DVI-I ayant la fonctionnalité DVI-D.

---

1. Vérifiez que la machine est bien éteinte.
2. Branchez le câble vidéo de l'écran sur le connecteur DVI-I situé sur la carte Wildcat II 5110.
3. Rallumez l'ordinateur. Si le témoin ne s'allume pas ou que la séquence de démarrage n'est pas affichée, reportez-vous au chapitre 4 sur le débogage.

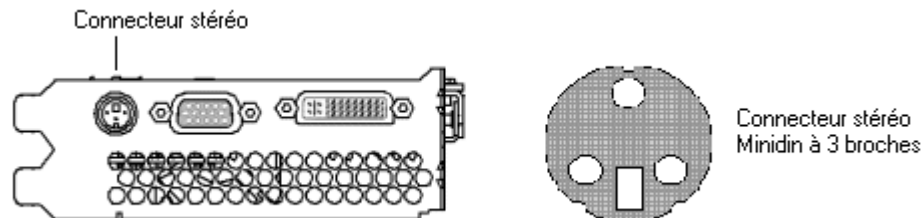
## Installation d'un dispositif stéréo

Eteignez le système et connectez l'équipement stéréo dans le connecteur rond stéréo de la carte. Reportez-vous à la documentation de l'équipement stéréo pour obtenir de plus amples renseignements sur la manière d'utiliser l'affichage stéréoscopique. Rebranchez et redémarrez le système, y compris les périphériques, puis ouvrez la session.

---

Note : Pour obtenir des renseignements sur la configuration des paramètres d'affichage stéréo, reportez-vous au chapitre 3 intitulé *Utilisation de la carte vidéo*.

---



## Installation du logiciel pilote

Si la carte Wildcat II 5110 a été achetée comme une partie intégrante du système, elle est déjà pré-configurée. Le paragraphe suivant ne vous concerne que si vous avez acheté votre carte Wildcat II 5110 comme extension, que vous êtes en train de réinstaller le pilote, ou que vous passez au système d'exploitation Windows 2000.

Ces paragraphes décrivent les procédés d'installation du logiciel pour les systèmes d'exploitation Windows supportés.

### Préparation de l'ordinateur

Votre ordinateur doit être conforme aux exigences suivantes avant d'installer le pilote Wildcat II 5110 :

- Système d'exploitation installé : Microsoft Windows NT 5 avec Service Pack 5 ou une version ultérieure ou Microsoft Windows 2000
- 3Mo d'espace libre sur le disque principal de la machine

---

**Important : Il faut avoir le pilote correct pour le système d'exploitation Windows NT 4.0 ou Windows 2000. Si vous n'êtes pas certain, reportez-vous au fichier README.TXT qui se trouve sur le CD du pilote. Reportez-vous à la documentation Microsoft Windows NT 4.0 ou Windows 2000 et à l'aide en ligne pour obtenir de plus amples renseignements sur l'installation de pilotes et de programmes d'application. Si vous voulez supprimer et réinstaller le pilote Wildcat II 5110, reportez-vous au chapitre 4 intitulé *Réinstallation du pilote vidéo*.**

---

### *Suppression d'un pilote existant sous Windows NT*

1. Démarrez Windows NT. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, puis cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.
3. Dans l'onglet Installation/Désinstallation de la boîte de dialogue Propriétés de Ajout/Suppression de programmes, mettez en surbrillance la ligne du pilote en cours de désinstallation, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.
4. Cliquez sur le bouton pour confirmer la suppression du pilote, puis suivez les invites. Redémarrez le système avant d'installer le pilote Wildcat II 5110.

### *Installation du pilote Wildcat II 5110 pour Windows NT*

1. Démarrez Windows NT. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. Placez le support du pilote 3Dlabs dans le lecteur approprié.
3. A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage, puis cliquez sur l'onglet Paramètres.
4. Cliquez sur le bouton Type d'affichage, puis sur le bouton Modifier.
5. Dans la boîte de dialogue Modifier l'affichage, cliquez sur le bouton Disquette fournie.
6. Dans la boîte de dialogue Installer à partir de la disquette, entrez le chemin ou le lecteur donnant accès au support.
7. Dans la boîte de dialogue Modifier l'affichage, vérifiez que la ligne correspondant au pilote Wildcat II 5110 est en surbrillance, puis cliquez sur le bouton OK.
8. Cliquez sur le bouton Oui lorsque l'invite demande si vous voulez installer un pilote d'un tiers. Les fichiers sont copiés.
9. Après avoir copié les fichiers, un message s'affiche indiquant que l'installation a réussi. Cliquez sur le bouton OK.
10. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Type d'affichage.
11. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.
12. Lorsque l'invite demande à redémarrer la machine, enlevez le support du logiciel pilote du lecteur, si nécessaire. Cliquez sur le bouton Oui pour redémarrer la machine.
13. Suite au redémarrage du système et à l'ouverture de la session, un message indique qu'un nouveau pilote d'affichage a été installé et qu'il faut sélectionner la résolution désirée à l'aide de l'icône Affichage du Panneau de configuration. Cliquez sur le bouton OK.

### *Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000*

1. Démarrez Windows 2000. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, puis cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.
3. Dans l'onglet Installation/Désinstallation, mettez le pilote d'affichage actuel en surbrillance, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.
4. Cliquez sur le bouton Oui lorsque l'invite demande à supprimer le pilote, puis répondez aux invites pour finir la suppression du pilote.
5. Cliquez sur OK lorsque le message indique que la suppression du pilote est terminée, puis redémarrez le système.

### *Installation du pilote Wildcat II 5110 pour Windows 2000*

1. Après avoir installé la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110, démarrez Windows 2000 et ouvrez la session en tant qu'administrateur. L'Assistant matériel s'ouvre.
2. Cliquez sur le bouton Suivant dans la boîte de dialogue de l'Assistant.
3. Cliquez sur l'option Rechercher un pilote approprié pour mon périphérique (recommandé), puis cliquez sur le bouton Suivant.
4. Choisissez le répertoire correct pour le fichier pilote et assurez-vous que la première disquette de ce pilote se trouve dans le lecteur approprié, puis cliquez sur le bouton Suivant. L'Assistant trouve l'emplacement des fichiers d'installation du pilote.
5. Dans la zone Résultats de la recherche, cliquez sur le bouton Suivant pour démarrer l'installation.
6. Insérez la deuxième disquette lorsque l'invite la demande, puis cliquez sur le bouton OK pour continuer l'installation.
7. Une fois que le pilote est correctement installé, cliquez sur le bouton Fin pour fermer l'Assistant.

---

**Important : Windows 2000 considère que le double écran représente deux périphériques. L'Assistant s'affiche à nouveau pour terminer l'installation.**

**Pour terminer l'installation, il faut refaire les étapes 3 à 7 ci-dessus.**

---

8. Lorsque l'invite demande à redémarrer la machine, enlevez la disquette du lecteur, si nécessaire, puis cliquez sur le bouton Oui.

### **Pilotes Heidi pour les applications AutoDesk**

Le pilote Wildcat II 5110 Heidi<sup>®</sup> permet d'effectuer le multi-échantillonnage plein écran et il assure la compatibilité avec les applications AutoDesk et l'amélioration des performances de la carte Wildcat II 5110 via l'utilisation de la norme OpenGL. Pour installer le pilote Heidi et activer le multi-échantillonnage plein écran, reportez-VOUS au fichier README.TXT qui se trouve sur la disquette numéro 3 du support de livraison de la carte Wildcat II 5110.

### **Pilote vidéo par défaut**

Ce paragraphe indique la manière de s'assurer que le pilote correct est chargé.

#### *Vérification du pilote vidéo par défaut sous Windows NT*

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage, puis cliquez sur l'onglet Paramètres de la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.
2. Cliquez sur le bouton Type d'affichage, puis vérifiez bien que Wildcat II 5110 est affiché dans la zone Type de carte. Cela indique que le pilote correct est installé.
3. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.

### *Vérification du pilote vidéo par défaut sous Windows 2000*

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage, puis cliquez sur l'onglet Paramètres de la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.
2. Vérifiez que deux cartes Wildcat II 5110 sont indiquées. Cela indique que le pilote correct est installé.

---

Note : S'il n'y a qu'une carte Wildcat II 5110 dans la liste, l'installation n'est pas terminée. Reportez-vous au paragraphe intitulé Installation du pilote pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.

---

3. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.

### **Version du système d'exploitation**

Ce paragraphe indique la manière de s'assurer que la version correcte du démarrage système est active.

### *Vérification de la version de démarrage du système sous Windows NT*

1. Dans le menu Démarrer du système d'exploitation, effectuez la séquence de commandes Paramètres/Panneau de configuration/Système.
2. Cliquez sur l'onglet Arrêt/Démarrage.
3. Vérifiez que Windows NT Workstation Version 4.0 est affiché dans la liste Démarrage. Si cela n'est pas le cas, sélectionnez-le dans la liste et cliquez sur Appliquer.

---

Note : Ne sélectionnez pas la version VGA du système d'exploitation. En effet, l'affichage s'exécute en mode VGA lorsque le pilote Wildcat II 5110 n'est pas utilisé.

---

4. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Système.
5. Redémarrez le système pour prendre en compte ces modifications.

### *Vérification de la version de démarrage du système sous Windows 2000*

1. Dans le menu Démarrer du système d'exploitation, effectuez la séquence de commandes Paramètres > Panneau de configuration > Système > Avancés.
2. Cliquez sur Démarrage et récupération.
3. Dans la boîte de dialogue Démarrage et récupération, assurez-vous que Microsoft Windows 2000 Professional est indiqué comme système d'exploitation par défaut, puis cliquez sur OK.
4. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Système.

### **Vérification de l'image vidéo**

1. Si la boîte de dialogue Propriété de l'affichage n'est pas ouverte, choisissez Démarrer > Paramètres > Panneau de configuration > Affichage, puis cliquez sur l'onglet Paramètres.
2. Cliquez sur le bouton Test pour vérifier la résolution.
3. Cliquez sur le bouton OK pour fermer la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.

---

Note : Reportez-vous au chapitre 3 intitulé *Utilisation de la carte vidéo* pour obtenir de plus amples renseignements sur la définition des propriétés de l'affichage.

---

## Enregistrement de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs

L'enregistrement de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs permet de :

- Activer la garantie
- Recevoir des nouvelles sur les modifications du logiciel
- Accéder au support technique

Vous pouvez soit remplir et envoyer la carte d'enregistrement, soit effectuer l'enregistrement en ligne lorsque vous avez terminé l'installation du matériel et du logiciel. Pour enregistrer en ligne, il faut avoir accès à Internet.

1. Ouvrez le navigateur Internet.
2. Allez à l'adresse suivante : <http://www.3dlabs.com/products/register.asp>.
3. Renseignez le formulaire écran, puis cliquez sur le bouton Submit (Envoyer).

## CHAPITRE 3 – CONFIGURATION DU LOGICIEL

## Pilote de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs Wildcat II 5110

Le pilote de la carte 3Dlabs Wildcat II 5110 permet de faire travailler ensemble la carte, le système et les applications.

Ce chapitre couvre la configuration de l'affichage vidéo, de l'affichage stéréo et de deux écrans.

### Configuration de l'affichage vidéo

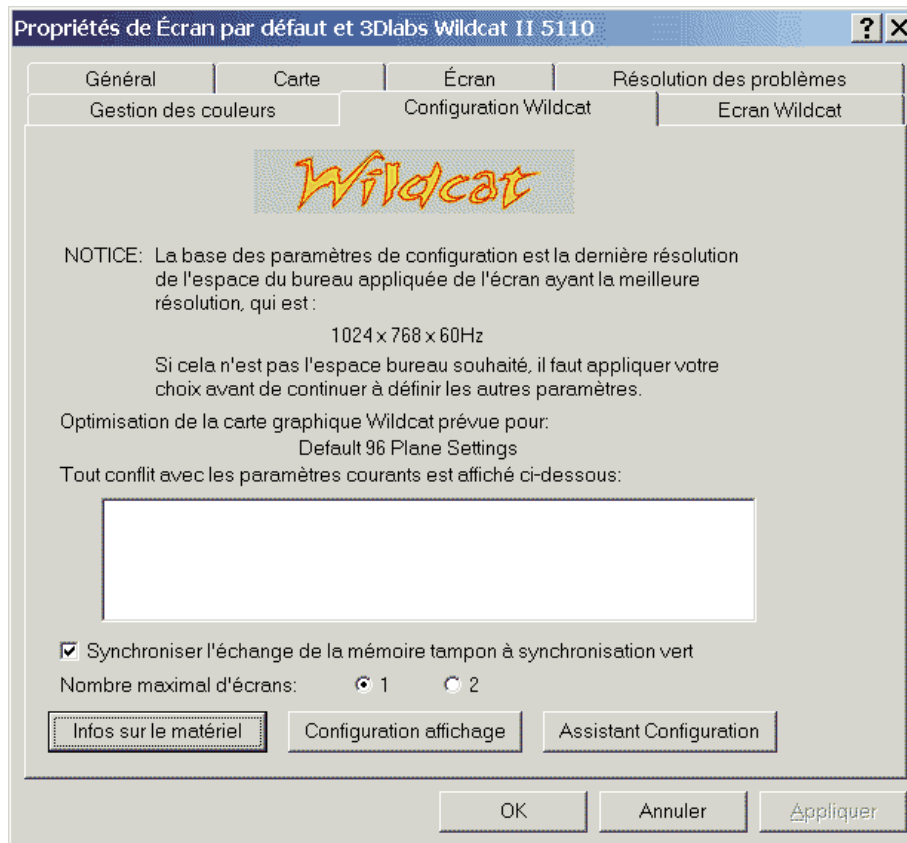
Lorsque les pilotes sont correctement installés sous Windows NT 4.0 ou Windows 2000, la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage comprend deux onglets supplémentaires : Configuration Wildcat et Ecran Wildcat.

#### *Utilisation de l'onglet Configuration Wildcat*

1. Assurez-vous que la session de Windows NT 4.0 ou de Windows 2000 est ouverte en version non VGA. Reportez-vous à la documentation ou à l'aide en ligne de Windows NT 4.0 ou de Windows 2000 pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, le cas échéant.
2. Fermez toute application ouverte.
3. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage. Sous Windows NT 4.0, cliquez sur l'onglet Configuration Wildcat, s'il n'est pas déjà affiché. Effectuez la même commande sous Windows 2000. Cliquez sur l'onglet Paramètres, puis sur Avancés.
4. Cliquez sur l'onglet Configuration Wildcat, s'il n'est pas déjà affiché. Dans l'onglet Configuration Wildcat, effectuez les opérations suivantes :
  - Cliquez sur le bouton Infos sur le matériel pour afficher les paramètres courants.
  - Cliquez sur le bouton Configuration affichage pour afficher la configuration d'affichage courante.
  - Cliquez sur le bouton Assistant Configuration pour ouvrir l'assistant qui vous guide étape par étape dans la modification de la configuration d'affichage courante ou dans la création d'une nouvelle configuration. Dans l'Assistant Configuration cliquez sur le bouton Suivant et répondez aux invites pour créer une nouvelle configuration ou pour modifier ou supprimer une configuration existante. Pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, reportez-vous aux paragraphes de ce chapitre intitulés *Activation des optimisations propres aux applications* et *Création d'une configuration personnalisée*.

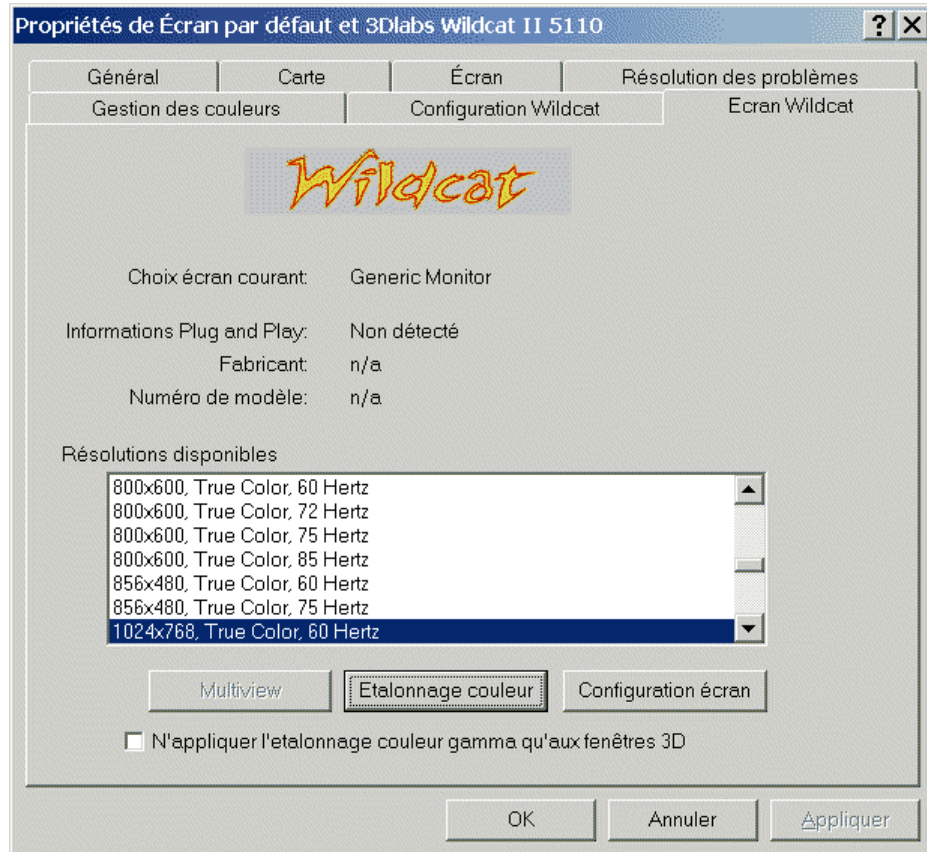


## Configuration du logiciel



### Utilisation de l'onglet Ecran Wildcat

1. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez sur l'onglet Ecran Wildcat. Vous pouvez définir la résolution, la profondeur des couleurs et la fréquence de réactualisation à l'aide de cet onglet. Reportez-vous au paragraphe sur l'onglet *Configuration Wildcat* pour obtenir des renseignements sur l'ouverture de la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.

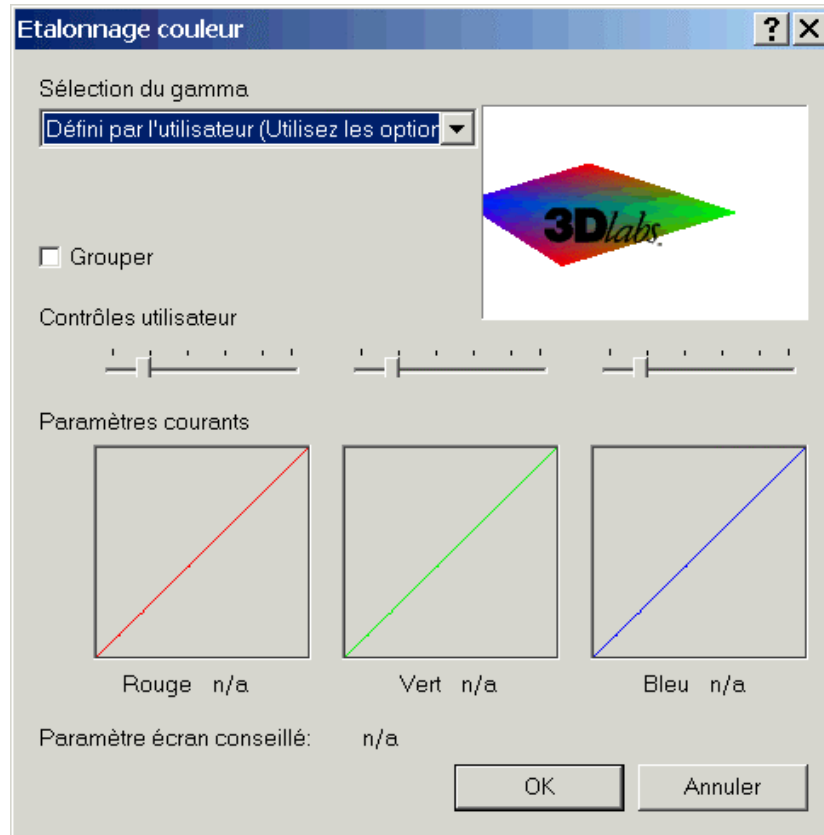


2. Cliquez sur le bouton Etalonnage couleur pour modifier les paramètres de couleur. Effectuez les modifications désirées, puis cliquez sur le bouton OK pour les confirmer et fermer la boîte de dialogue ou sur le bouton Annuler pour fermer la boîte de dialogue sans effectuer de modification. La boîte de dialogue Propriétés d'affichage Wildcat s'affiche à nouveau.

---

Note : L'option permettant de n'appliquer l'étalonnage gamma qu'aux fenêtres 3D n'existe que sous Windows 2000. Vous pouvez effectuer l'étalonnage du gamma sous Windows NT mais il s'applique à toutes les fenêtres, qu'elles soient 3D ou pas.

---



3. Dans l'onglet Ecran Wildcat, cliquez sur le bouton Configuration écran pour modifier le mode d'affichage, sélectionner un type d'écran ou pour modifier la résolution ou la fréquence de réactualisation. Une fois que vous avez effectué les modifications désirées, cliquez sur le bouton OK pour confirmer la configuration et fermer la boîte de dialogue. La boîte de dialogue Propriétés d'affichage Wildcat s'affiche à nouveau.
4. Sous Windows 2000 cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage pour confirmer les modifications. Sous Windows NT, il faut revenir à l'onglet Paramètres, puis cliquez sur OK pour accepter les modifications.
5. Redémarrez la machine si l'invite le demande. La plupart des modifications n'exigent pas de redémarrage.

---

Note : Reportez-vous à l'*annexe A* pour obtenir une liste de résolutions et de fréquences de réactualisation supportées.

Reportez-vous au paragraphe de ce chapitre intitulé *Activation de l'affichage stéréo* pour obtenir des instructions sur la manière de modifier le mode d'affichage.

Reportez-vous au paragraphe de ce chapitre intitulé *Activation de l'écran double sous Windows 2000* pour obtenir de plus amples renseignements sur la configuration de deux écrans.

---

### *Activation de l'affichage stéréo*

Si vous connectez un dispositif sur la sortie stéréo de la carte Wildcat II 5110, il faut modifier le mode d'affichage pour prendre en charge l'affichage stéréo. Reportez-vous au *chapitre 2 - Installation* pour trouver une illustration montrant la sortie stéréo.

1. Vérifiez que le dispositif d'affichage stéréo est correctement connecté à la sortie stéréo de la carte Wildcat II 5110. Reportez-vous au paragraphe du chapitre 2 intitulé *Connexion d'un dispositif d'affichage stéréo* pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Sur l'onglet Ecran Wildcat, cliquez sur le bouton Configuration écran. La boîte de dialogue Configuration de l'écran s'affiche.
3. Sélectionnez un des modes d'affichage stéréo depuis la liste déroulante Mode d'affichage, puis cliquez sur le bouton OK. La boîte de dialogue Propriétés d'affichage s'affiche à nouveau.
4. Le message suivant peut s'afficher : L'écran sélectionné ne supporte pas l'espace de bureau courant. Il faut choisir une autre résolution avant d'appliquer ces paramètres. Dans ce cas, cliquez sur le bouton OK, puis sélectionnez une résolution dans la liste des résolutions disponibles.
5. Cliquez sur le bouton OK si l'affichage est bon et que vous voulez maintenir ces paramètres. La boîte de dialogue Propriétés de l'affichage se ferme.
6. Cliquez sur le bouton OK pour accepter ce mode d'affichage et fermer la boîte de dialogue.

---

Note : Il faut désactiver le mode stéréo lorsque vous ne l'utilisez plus. Répétez les étapes ci-dessus en sélectionnant Affichage monoscope en tant que Mode d'affichage.

---

### **Activation de Multiview et de Genlock**

Certaines cartes Wildcat II 5110 supportent le verrouillage des images et des fréquences de plusieurs postes de travail de type Multiview. Le support Genlock facultatif permet de synchroniser la vidéo par rapport à une source de synchronisation extérieure.

---

Note : Afin de profiter de la possibilité Multiview, il faut que l'application utilisée et que la carte Wildcat II 5110 supportent Multiview. Pour obtenir des renseignements sur l'obtention de câbles corrects, visitez le site Web du support Wildcat à l'adresse suivante : [www. http://www.3dlabs.com](http://www.3dlabs.com).

---

### *Activation de la fonctionnalité Multiview*

1. Insérez une extrémité du câble blindé RJ12 dans le port de sortie Multiview du premier poste de travail. Ce poste de travail devient le poste "maître".
2. Insérez l'autre extrémité du câble dans le port d'entrée Multiview du deuxième poste de travail. Il s'agit du poste de travail "asservi".
3. Si vous connectez plusieurs postes, continuez à les relier en connectant le port sortie Multiview de l'un au port entrée Multiview de l'autre. Le dernier poste connecté ne doit avoir qu'un câble connecté au port d'entrée Multiview.

### *Confirmation de l'existence de câbles Multiview*

1. Dans le menu Démarrer de Windows du poste asservi, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage.
2. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez sur l'onglet Paramètres.
3. Si vous utilisez Windows NT 4.0, passez à l'étape 4. Si vous utilisez Windows 2000, cliquez sur Avancé sur l'onglet Paramètres. La boîte de dialogue Propriétés avancées s'ouvre.
4. Cliquez sur l'onglet Ecran Wildcat, puis cliquez sur le bouton Multiview.
5. Dans la zone de groupe Informations sur Multiview, l'entrée Câble entrée Multiview doit indiquer Trouvé.

### *Activation de la fonctionnalité genlock*

1. Connectez la source de synchronisation extérieure au port d'entrée Genlock du poste maître.
2. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage.
3. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez sur l'onglet Paramètres.
4. Sur l'onglet Paramètres, cliquez sur Avancés. La boîte de dialogue Propriétés avancées s'ouvre.
5. Cliquez sur l'onglet Ecran Wildcat, puis cliquez sur le bouton Multiview.
6. Dans la zone de groupe Configuration Genlock, cochez la case Activer.
7. Sélectionnez la source du signal dans le menu déroulant Source.
8. Parmi les paramètres Réponse du tranchant signal, Taux de verrouillage du signal et Décalage de l'alignement des pixels, sélectionnez les valeurs qui correspondent à votre application et configuration de matériel. Cliquez sur le bouton Appliquer.

---

Note : Pour utiliser Genlock correctement, certains écrans exigent la présence d'entrées personnalisées dans le fichier de synchronisation. Reportez-vous à la documentation de votre écran pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.

---

## **Configuration de deux écrans sous Windows 2000**

La carte Wildcat II 5110 supporte l'écran double sous Windows 2000. Cette possibilité permet de connecter deux écrans à la carte afin d'étendre la zone d'affichage en utilisant les deux écrans.

---

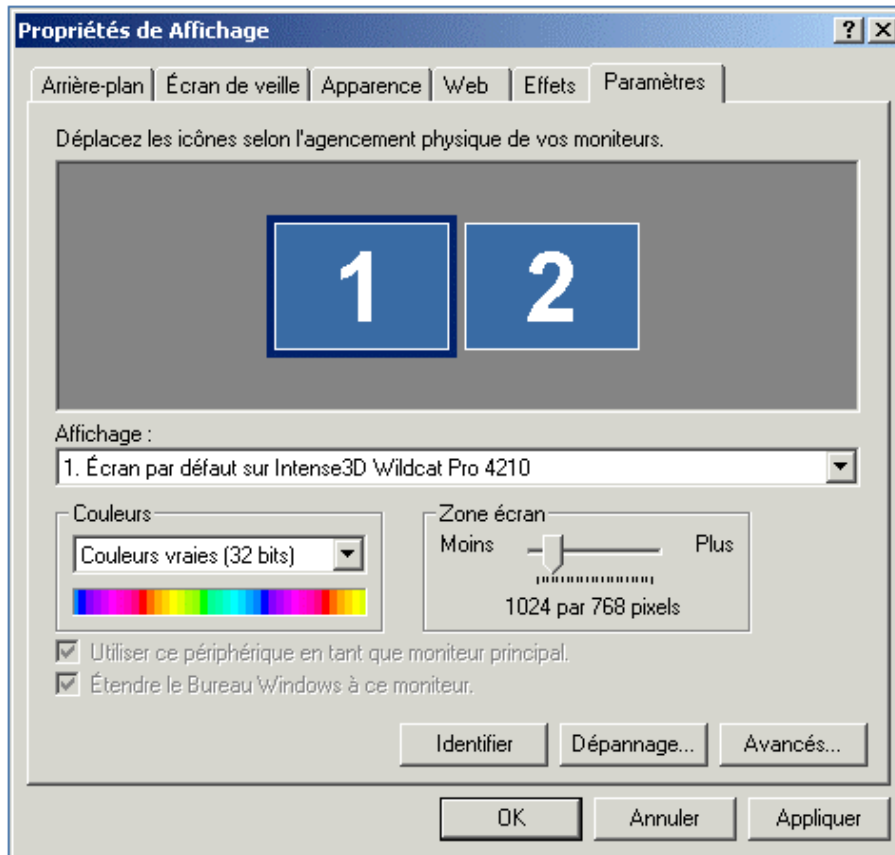
Note : Cette possibilité n'existe que sur des machines sous Windows 2000. Avant de l'activer, connectez le deuxième écran au port prévu à cet effet. Reportez-vous au paragraphe intitulé *Connexion de l'écran* pour obtenir de plus amples renseignements.

---

### *Activation de l'écran double sous Windows 2000*

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage.
2. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez sur l'onglet Paramètres.
3. Dans l'onglet Paramètres, cliquez sur Avancés. La boîte de dialogue Propriétés avancées s'ouvre.

4. Cliquez sur l'onglet Configuration Wildcat, puis dans la zone Nombre maximal d'écrans, sélectionnez 2.
5. Cliquez sur le bouton Appliquer.
6. Cliquez sur le bouton Oui pour redémarrer la machine.
7. Connectez le deuxième écran, si cela n'est pas déjà fait, puis allumez la machine. L'écran principal affiche la séquence de démarrage. Si le témoin de l'un des écrans, ou des deux, ne s'allume pas, ou que la séquence de démarrage n'est pas affichée, reportez-vous au chapitre 4 sur le débogage.
8. Démarrez Windows 2000. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
9. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage.
10. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez sur l'onglet Paramètres. Les écrans sont indiqués sous la forme d'icônes désignées 1 (écran principal) et 2 (écran secondaire).
11. Mettez l'écran 2 en surbrillance, puis cochez la case Étendre le Bureau Windows à ce moniteur.
12. Glissez les icônes pour qu'elles correspondent à la disposition physique de vos écrans.



### *Modification de la couleur ou de la résolution de l'un des écrans*

1. Cliquez sur l'icône de l'écran en question ou sélectionnez-le dans la liste déroulante sous Affichage.
2. Après avoir sélectionné l'écran désiré, effectuez les modifications nécessaires dans les zones Couleurs ou Ecran.
3. Cliquez sur l'icône de l'autre écran ou sélectionnez-le dans la liste déroulante sous Affichage pour modifier ses couleurs ou sa résolution.

---

Note : Toute modification effectuée des propriétés avancées concernent les deux écrans.

---

## **Optimisation du pilote Wildcat II 5110**

Reportez-vous à la documentation de l'application pour obtenir des renseignements sur l'optimisation supportée. Si l'application supporte des configurations optimisées, vous pouvez, soit activer les configurations prédéfinies par le fabricant, soit créer des configurations personnalisées.

### *Activation des optimisations propres aux applications*

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage. Sous Windows NT 4.0, cliquez sur l'onglet Configuration Wildcat, s'il n'est pas déjà affiché. Sous Windows 2000, effectuez la même démarche, puis cliquez sur l'onglet Paramètres, puis Avancés.
2. Dans l'onglet Configuration Wildcat, sélectionnez le bouton Assistant Configuration. Cliquez sur le bouton Suivant pour continuer.
3. Si l'application supporte des configurations optimisées, sélectionnez la configuration désirée dans le menu déroulant Configuration, puis cliquez sur le bouton Suivant pour voir une description de cette dernière.
4. Cliquez sur le bouton Terminer pour enregistrer la configuration et fermer l'Assistant ou sur le bouton Annuler pour fermer l'Assistant sans enregistrer les modifications.

---

Note : Vous ne pouvez pas modifier une configuration prédéfinie par le fabricant. Si vous voulez certaines des caractéristiques de la configuration, mais pas toutes, il faut créer une configuration personnalisée. Reportez-vous au paragraphe intitulé *Création d'une configuration personnalisée* pour obtenir des renseignements à ce sujet.

---

### *Activation des optimisations Direct3D*

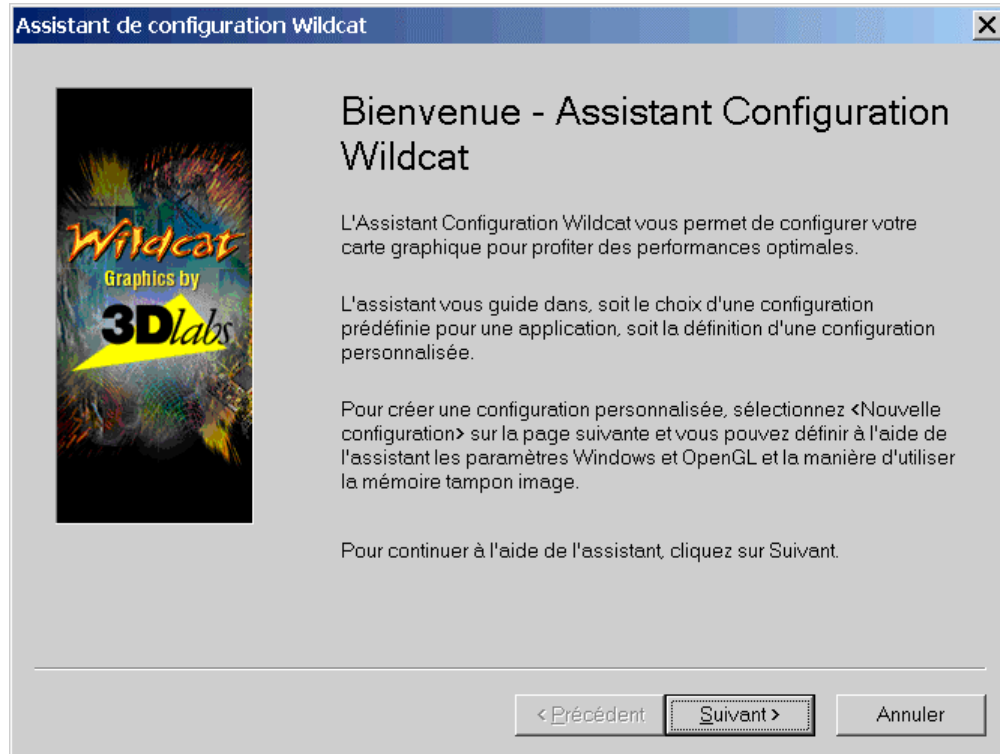
1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage. Sous Windows NT 4.0, cliquez sur l'onglet Configuration Wildcat, s'il n'est pas déjà affiché. Sous Windows 2000, effectuez la même démarche, puis cliquez sur l'onglet Paramètres, puis Avancés.
2. Dans l'onglet Configuration Wildcat, sélectionnez le bouton Assistant Configuration. Cliquez sur le bouton Suivant pour continuer.
3. Dans le menu déroulant Configurations, sélectionnez l'option Paramètres Direct3D par défaut, puis cliquez sur le bouton Suivant.

---

Note : La configuration de la carte Wildcat II 5110 pour l'utilisation de Direct3D prend toute la mémoire hors écran disponible.

---

4. Cliquez sur le bouton Terminer pour enregistrer la configuration et fermer l'Assistant ou sur le bouton Annuler pour fermer l'Assistant sans enregistrer les modifications.



### *Création d'une optimisation personnalisée*

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage. Sous Windows NT 4.0, cliquez sur l'onglet Configuration Wildcat, s'il n'est pas déjà affiché. Sous Windows 2000, effectuez la même démarche, puis cliquez sur l'onglet Paramètres, puis Avancés.
2. Dans l'onglet Configuration Wildcat, sélectionnez le bouton Assistant Configuration. Cliquez sur le bouton Suivant pour continuer.
3. Sélectionnez l'option Nouvelle configuration dans le menu déroulant, puis cliquez sur Suivant.
4. Entrez un nom pour la nouvelle configuration, puis sélectionnez la configuration à utiliser comme modèle de la configuration personnalisée.
5. Suivez les invites de l'Assistant pour créer la configuration. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur Terminer pour voir la description de la configuration.
6. Cliquez sur Terminer pour enregistrer la configuration ou sur le bouton Annuler pour fermer l'Assistant.



## CHAPITRE 4 - DEBOGAGE

## Débogage

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs Wildcat II 5110 ou d'une application 3D, vous pourriez trouver la solution ci-dessous. Pour résoudre un problème, commencez par la solution la plus simple pour arriver à la solution la plus compliquée.

### Ecrans et résolutions d'affichage

**Problème : L'écran est noir, il y a des distorsions de l'image ou elle est plus petite que prévue.**

**Solution :** Si l'écran est noir, vérifiez que la machine et l'écran sont branchés et allumés. Vérifiez que le câble d'alimentation de l'écran est bien branché. Reportez-vous à la documentation de chaque équipement pour vérifier l'emplacement et l'utilisation des connecteurs et commutateurs d'alimentation.

**Solution :** Assurez-vous que le câble vidéo est bien connecté à l'écran et au connecteur écran de la carte Wildcat II 5110. Reportez-vous à la documentation de l'écran et au chapitre 2 de ce document intitulé *Installation*.

**Solution :** La carte pourrait être mal placée dans l'emplacement AGP Pro. Enlevez et réinstallez la carte selon les instructions dans le chapitre 2 intitulé *Installation*. Il faut utiliser le bracelet antistatique lorsque vous ouvrez la machine et que vous manipulez la carte.

**Solution :** Utilisez l'option Dernière bonne configuration connue de Windows NT ou redémarrez Windows 2000 en mode sans échec, puis sélectionnez une résolution et une fréquence de rafraîchissement supportées. Reportez-vous au paragraphe de ce chapitre sur l'obtention d'une résolution vidéo correcte.

**Solution :** Redémarrez la machine en mode VGA ou sans échec pour vérifier que les propriétés d'affichage sont correctement définies pour le type d'écran. Si le logiciel est correctement configuré, utilisez un autre écran similaire, si possible, pour déterminer si l'ordinateur fonctionne correctement. Reportez-vous au paragraphe de ce chapitre intitulé *Configuration de la résolution vidéo* pour obtenir des renseignements sur la manière de déterminer si la machine ne fonctionne pas correctement.

**Problème : Les performances et/ou les résolutions disponibles pour la carte Wildcat II 5110 ne sont pas celles prévues.**

**Solution :** La carte Wildcat II 5110 pourrait ne pas être complètement installée ou un fichier pourrait être corrompu. Essayez de réinstaller le pilote.

**Solution :** Les paramètres d'affichage pourraient ne pas être compatibles avec des applications ayant des graphiques 3D accélérés. Reportez-vous à l'onglet Ecran Wildcat via le Panneau de configuration pour trouver la liste de résolutions compatibles.

**Solution :** L'écran sélectionné ne correspond pas au type et au fabricant de l'écran. Ouvrez l'onglet Ecran Wildcat et sélectionnez le type et le fabricant corrects dans la liste. Si le type ou le fabricant n'est pas indiqué, reportez-vous à la documentation de l'écran pour trouver d'autres types compatibles.

**Solution :** Utilisez l'option Dernière bonne configuration connue de Windows NT ou redémarrez Windows 2000 en mode sans échec, puis sélectionnez une résolution et une fréquence de rafraîchissement supportées. Reportez-vous au paragraphe de ce chapitre sur l'obtention d'une résolution vidéo correcte.

## Diagnostics

Des programmes de diagnostic pour contrôler la carte vidéo et leur mode d'emploi peuvent être disponibles auprès du fabricant de votre ordinateur.

## Configuration de la résolution vidéo

Le système fonctionne en mode VGA lorsque le pilote vidéo est désactivé, ceci afin de permettre l'utilisation de tout type d'écran. Le mode VGA est utilisé pendant la première installation du pilote vidéo, puis lorsqu'il y a des problèmes avec le vidéo. Si la résolution sélectionnée crée un problème d'affichage de l'écran, effectuez l'une des opérations ci-dessous.

### *Pour utiliser l'option Dernière bonne configuration connue sous Windows NT*

Appuyez sur les touches CTRL+ALT+DEL mais n'ouvrez pas la session Windows NT. Il faut arrêter la machine, puis au redémarrage choisir l'option Dernière bonne configuration connue qui est enregistrée par Windows NT.

1. Redémarrez le système.
2. Appuyez sur la barre d'espace lorsque le message suivante s'affiche : Appuyez MAINTENANT sur la barre d'espace pour appeler le menu Profil de la dernière bonne configuration connue.

---

Note : Si cette démarche ne résout pas le problème d'affichage vidéo, redémarrez le système en mode VGA et reconfigurez l'affichage en utilisant une résolution de 640 x 480 et une fréquence de rafraîchissement de 60Hz. Ensuite, redémarrez à nouveau Windows NT en mode non VGA.

---

### *Mode sans échec sous Windows 2000*

Appuyez sur les touches CTRL+ALT+DEL mais n'ouvrez pas la session Windows 2000. Il faut arrêter la machine, puis redémarrez en Mode sans échec afin de, soit choisir une autre résolution, soit réinstaller le pilote vidéo.

1. Redémarrez le système.
2. Sur l'écran de démarrage, appuyez sur F8 pour obtenir le menu d'options avancées de Windows 2000.
3. Sélectionnez Mode sans échec, puis appuyez sur la touche ENTREE pour revenir à l'écran de démarrage.

---

Note : Si cette démarche ne résout pas le problème d'affichage vidéo, redémarrez le système en mode VGA et reconfigurez l'affichage en utilisant une résolution de 640 x 480 et une fréquence de rafraîchissement de 60Hz. Ensuite, redémarrez à nouveau Windows NT en mode non VGA.

---

### *Détermination de l'élément défectueux*

1. Si possible, enregistrez et fermez tous les fichiers ouverts, puis fermez le système d'exploitation.
2. Eteignez l'écran et le poste de travail.

---

**Important: Il faut toujours éteindre l'ordinateur avant de brancher ou de débrancher des câbles.**

---

3. Vérifiez toutes les connexions de cartes et de câbles et refaites-les, si nécessaire.
4. Allumez l'écran. Si le témoin ne s'allume pas, reportez-vous au paragraphe de ce chapitre intitulé Assistance.
5. Allumez le poste de travail. Si le témoin ne s'allume pas ou si les codes BIOS indiquent un problème, reportez-vous au paragraphe de ce chapitre intitulé Assistance.

## Réinstallation du pilote vidéo

---

Note : Il faut avoir le pilote correct pour le système d'exploitation Windows NT 4.0 ou Windows 2000. Si vous n'êtes pas certain, reportez-vous au fichier README.TXT qui se trouve sur le CD du pilote.

Reportez-vous à la documentation Microsoft Windows NT 4.0 ou Windows 2000 et à l'aide en ligne pour obtenir de plus amples renseignements sur l'installation de pilotes et de programmes d'application.

Si vous installez le pilote Wildcat II 5110, il faut d'abord supprimer le pilote existant.

---

### *Suppression du pilote Wildcat II 5110 sous Windows NT*

1. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, puis cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.
3. Sur l'onglet Installation/Désinstallation de la boîte de dialogue Propriétés de Ajout/Suppression de programmes, mettez en surbrillance la ligne du pilote Wildcat II 5110, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.
4. Cliquez sur le bouton pour confirmer la suppression du pilote, puis suivez les invites.

### *Réinstallation du pilote vidéo sous Windows NT*

1. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. Insérez le support dans le lecteur approprié (disquette ou CD).
3. A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage, puis cliquez sur l'onglet Paramètres.
4. Cliquez sur le bouton Type d'affichage, puis sur le bouton Modifier.
5. Dans la boîte de dialogue Modifier l'affichage, cliquez sur le bouton Disquette fournie.
6. Dans la boîte de dialogue Installer à partir de la disquette, entrez le chemin donnant accès au support.
7. Dans la boîte de dialogue Modifier l'affichage, vérifiez que la ligne correspondant au pilote Wildcat II 5110 est en surbrillance, puis cliquez sur le bouton OK.
8. Cliquez sur le bouton Oui lorsque l'invite demande si vous voulez installer un pilote d'un tiers. Les fichiers sont copiés.
9. Après avoir copié les fichiers, un message s'affiche indiquant que l'installation a réussi. Cliquez sur le bouton OK.
10. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Type d'affichage.
11. Cliquez sur le bouton Fermer pour fermer la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage.
12. Lorsque l'invite demande à redémarrer la machine, enlevez la disquette du lecteur, si nécessaire. Cliquez sur le bouton Oui pour redémarrer la machine.
13. Suite au redémarrage du système et à l'ouverture de la session, un message indique qu'un nouveau pilote d'affichage a été installé et qu'il faut sélectionner la résolution désirée à l'aide de l'icône Affichage du Panneau de configuration. Cliquez sur le bouton OK.

### *Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000*

1. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, puis cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.
3. Dans l'onglet Installation/Désinstallation, mettez le pilote d'affichage Wildcat II 5110 en surbrillance, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.
4. Cliquez sur le bouton Oui lorsque l'invite demande à supprimer le pilote, puis répondez aux invites pour finir la suppression du pilote.
5. Cliquez sur le bouton OK lorsque l'invite indique que la suppression du pilote est terminée et redémarrez le système si l'invite le demande.

### *Réinstallation du pilote vidéo sous Windows 2000*

1. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. Dans le menu Démarrer du système d'exploitation, effectuez la séquence de commandes Paramètres > Panneau de configuration > Système. Dans la boîte de dialogue Système, cliquez sur l'onglet Matériels.
3. Cliquez sur Gestionnaire de périphériques, puis sur Cartes graphiques et sélectionnez Wildcat II 5110.
4. Cliquez à l'aide du bouton droit sur Wildcat II 5110, puis sur Propriétés. Cliquez ensuite sur Mettre à jour le pilote.
5. L'Assistant Mise à jour de pilote de périphérique s'affiche. Cliquez sur Suivant.
6. Cliquez sur l'option Rechercher un pilote approprié pour mon périphérique (recommandé), puis cliquez sur le bouton Suivant.
7. Choisissez le répertoire correct pour le fichier pilote et assurez-vous que la première disquette de ce pilote se trouve dans le lecteur approprié, puis cliquez sur le bouton Suivant. L'Assistant trouve l'emplacement des fichiers d'installation du pilote.
8. Dans la zone Résultats de la recherche, cliquez sur le bouton Suivant pour démarrer l'installation.
9. Insérez la deuxième disquette lorsque l'invite la demande, puis cliquez sur le bouton OK pour continuer l'installation.
10. Une fois que le pilote est correctement installé, cliquez sur le bouton Fin pour fermer l'Assistant.

---

**Important : Windows 2000 considère que le double écran représente deux périphériques. Pour terminer l'installation, il faut refaire les étapes 4 à 7 ci-dessus.**

---

11. Si l'invite demande de redémarrer la machine, retirez le support du lecteur, puis cliquez sur le bouton Oui.

### **Informations en ligne**

Si vous ne trouvez ni votre problème, ni une solution, reportez-vous à la liste des problèmes à l'adresse suivante : <http://www.3dlabs.com/support>. Vous pouvez aussi contacter votre représentant.

## Débogage

## **ANNEXE A - CARACTERISTIQUES**

## A Caractéristiques

<b>Générales</b>		
Fabricant	3Dlabs	
Numéro de modèle	Wildcat II 5110	
<b>Opérationnelles</b>		
Système	<b>NOTE : SI VOUS AVEZ COMMANDE LA CARTE VIDEO AVEC LE SYSTEME, ELLE EST DEJA CONFIGUREE.</b>	
Interface	AGP Pro 50	
Contrôleur graphique	Technologie haute vitesse Wildcat II	
Vitesse DAC	300 MHz	
Largeur données (canal double)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampon image : 128 bits par canal</li> <li>• Tampon texture : 64 bits par canal</li> <li>• DirectBurst: 64 bits</li> </ul>	
Connecteurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches</li> <li>• Connecteur D à 15 broches</li> <li>• DVI-I compatible (fonctionnalité DVI-D) – port sortie vidéo numérique</li> <li>• Connecteur BNC (facultatif)</li> <li>• Deux fiches modulaires à 6 broches (facultatif)</li> </ul>	
Commutateurs	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Affectés PCI</li> <li>• Commutateur A pour Wildcat II 5110</li> </ul>	
Canaux DMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• AGP 4X ou 2X</li> </ul>	
Mémoire vidéo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tampon image : 64 Mo</li> <li>• Tampon texture : 64 Mo</li> <li>• DirectBurst: 16 Mo</li> </ul>	
Performance 3D	<p><b>NOTE : LES CHIFFRES PERFORMANCES INDIQUENT LE TAUX MAXIMAL DU MATERIEL. ILS PEUVENT VARIER EN FONCTION DE L'APPLICATION.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Triangles 3D méthode d'illumination Gouraud, tampon Z : 15.2 M Tri/Sec</li> <li>• Triangles 3D méthode d'illumination Gouraud, tampon Z, 25 pixels : 9.7 Million Tri/Sec</li> <li>• Vecteurs 3D, couleur solide, 10 pixels 24.2 M Vec/Sec</li> </ul>	
Cotes	Hauteur	1.52"
	Longueur	13.34"
	Largeur	4.28"
	Emplacements (obligatoires)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Un emplacement AGP Pro 50</li> <li>• Un emplacement PCI (pour des besoins de refroidissement)</li> </ul>



## Caractéristiques

<b>Alimentation</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Maximum de 50 W</li> <li>• Maximum de 12.0V 100 mA</li> <li>• Maximum de 5.0V 1.1A</li> <li>• Maximum de 3.0V 13.1A</li> </ul>																																																																																																							
<b>Résolutions (par écran)</b>	<p><b>NOTE : LES FREQUENCES DE REACTUALISATION ET LES RESOLUTIONS ECRAN VARIENT EN FONCTION DU TYPE D'ECRAN.</b></p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Résolution d'écran (bits par pixel)</th> <th style="text-align: center;">Fréquences de réactualisation max. (Hz)</th> <th style="text-align: center;">SuperScene AA</th> <th style="text-align: center;">Stéréo de type image séquentielle (Frame Sequential Stereo)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1280 x 1024</td><td>85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1920 x 1440</td><td>60</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1856 x 1392</td><td>60</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1824 x 1368</td><td>75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1792 x 1344</td><td>60</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1600 x 1200</td><td>85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1280 x 960</td><td>85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1152 x 864</td><td>85</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1024 x 768</td><td>85</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>800 x 600</td><td>85</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>640 x 480</td><td>85</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1920 x 1200</td><td>76</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1824 x 1128</td><td>75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1792 x 1120</td><td>75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1600 x 1024</td><td>76</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1440 x 900</td><td>90</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1280 x 800</td><td>90</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>2048 x 1152</td><td>75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1920 x 1080</td><td>85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1600 x 900</td><td>85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1520 x 856</td><td>90</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1360 x 766</td><td>90</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>1280 x 720</td><td>75</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> <tr><td>856 x 480</td><td>75</td><td style="text-align: center;">Oui</td><td style="text-align: center;">Oui</td></tr> </tbody> </table>				Résolution d'écran (bits par pixel)	Fréquences de réactualisation max. (Hz)	SuperScene AA	Stéréo de type image séquentielle (Frame Sequential Stereo)	1280 x 1024	85	-	Oui	1920 x 1440	60	-	-	1856 x 1392	60	-	-	1824 x 1368	75	-	-	1792 x 1344	60	-	-	1600 x 1200	85	-	-	1280 x 960	85	-	Oui	1152 x 864	85	Oui	Oui	1024 x 768	85	Oui	Oui	800 x 600	85	Oui	Oui	640 x 480	85	Oui	Oui	1920 x 1200	76	-	-	1824 x 1128	75	-	-	1792 x 1120	75	-	-	1600 x 1024	76	-	-	1440 x 900	90	-	Oui	1280 x 800	90	Oui	Oui	2048 x 1152	75	-	-	1920 x 1080	85	-	-	1600 x 900	85	-	-	1520 x 856	90	-	Oui	1360 x 766	90	-	Oui	1280 x 720	75	Oui	Oui	856 x 480	75	Oui	Oui
Résolution d'écran (bits par pixel)	Fréquences de réactualisation max. (Hz)	SuperScene AA	Stéréo de type image séquentielle (Frame Sequential Stereo)																																																																																																					
1280 x 1024	85	-	Oui																																																																																																					
1920 x 1440	60	-	-																																																																																																					
1856 x 1392	60	-	-																																																																																																					
1824 x 1368	75	-	-																																																																																																					
1792 x 1344	60	-	-																																																																																																					
1600 x 1200	85	-	-																																																																																																					
1280 x 960	85	-	Oui																																																																																																					
1152 x 864	85	Oui	Oui																																																																																																					
1024 x 768	85	Oui	Oui																																																																																																					
800 x 600	85	Oui	Oui																																																																																																					
640 x 480	85	Oui	Oui																																																																																																					
1920 x 1200	76	-	-																																																																																																					
1824 x 1128	75	-	-																																																																																																					
1792 x 1120	75	-	-																																																																																																					
1600 x 1024	76	-	-																																																																																																					
1440 x 900	90	-	Oui																																																																																																					
1280 x 800	90	Oui	Oui																																																																																																					
2048 x 1152	75	-	-																																																																																																					
1920 x 1080	85	-	-																																																																																																					
1600 x 900	85	-	-																																																																																																					
1520 x 856	90	-	Oui																																																																																																					
1360 x 766	90	-	Oui																																																																																																					
1280 x 720	75	Oui	Oui																																																																																																					
856 x 480	75	Oui	Oui																																																																																																					

## Caractéristiques

## **ANNEXE B – LICENCE DU LOGICIEL**

## ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL

LE PRESENT DOCUMENT CONSTITUE UN CONTRAT ENTRE VOUS, L'UTILISATEUR FINAL ET LA SOCIETE 3DLABS, INC. LE FAIT D'UTILISER LE LOGICIEL QUI ACCOMPAGNE CE GUIDE OU QUI EST PREINSTALLÉ SUR LE SYSTEME, IMPLIQUE QUE VOUS AGREEZ LES CLAUSES DE CET ACCORD. SI CELA N'EST PAS LE CAS, IL FAUT RETOURNER CET ACCORD AU VENDEUR, ACCOMPAGNE DU LOGICIEL NON EMBALLÉ, DE LA CARTE OXYGENE ET DE TOUT AUTRE ARTICLE COMPRIS DANS LA LIVRAISON, AINSI QUE LES PRODUITS 3DLAB, LE TOUT ACCOMPAGNE DU RECU AFIN D'OBTENIR LE REMBOURSEMENT DU PRIX D'ACHAT.

### Licence du logiciel et limitations

Le LOGICIEL qui vous est livré peut comprendre, sans restriction, des programmes logiciels en format code objet (lisible par la machine, non par des humains) et de la documentation. L'utilisation du LOGICIEL peut générer des FONCTIONNALITES lisibles par des humains, y compris et sans restriction, la documentation, les formats de rapport, des menus, des invites audibles et des séquences de tonalité. Le LOGICIEL et ces FONCTIONNALITES constituent la propriété intellectuelle sous brevet de la société 3Dlabs, Inc. ou des parties tierces ayant reçu licence de cette dernière, et la société 3Dlabs, Inc. ou des parties tierces ayant reçu licence de cette dernière conservent la propriété du LOGICIEL (à l'exception du support sur lequel il est enregistré), des FONCTIONNALITES, de toute copie de ces derniers et de tous les droits de propriété intellectuelle qui y sont attachés. Aucun droit de propriété du LOGICIEL, des FONCTIONNALITES, de toute copie de ces derniers et de tous les droits de propriété intellectuelle qui y sont attachés ne vous est transféré. Il vous est donnée, pour votre usage interne, de manière non-transférable, non-exclusive, perpétuelle et révocable, la licence d'utilisation d'une (1) copie du LOGICIEL et des FONCTIONNALITES sur la machine sur laquelle le LOGICIEL était installé d'origine. Sauf dans des conditions expresses prévues dans cet ACCORD, vous ne pouvez pas copier le LOGICIEL ou des FONCTIONNALITES, pour quelle que raison que ce soit. Cependant vous pouvez effectuer une (1) copie du LOGICIEL uniquement pour des besoins de sauvegarde. Vous ne devez pas, que ce soit par le moyen de programmes désassembleurs, ou par tout autre moyen, y compris, mais sans restriction, le Guide, ou par des moyens mécaniques ou électriques, faire de la rétro-ingénierie, décompiler, désassembler, détruire, désactiver ou dériver des protocoles incorporés dans le LOGICIEL ou dériver le code source du LOGICIEL ou des FONCTIONNALITES, ou permettre à une partie tierce d'effectuer de telles manipulations. Toute tentative d'une opération indiquée ci-dessus constitue une atteinte à cet ACCORD et à la licence accordée, qui permet à la société 3Dlabs, Inc. d'effectuer toute poursuite utile. Il vous est interdit de transférer, de prêter, de louer, de vendre en leasing, de distribuer ou d'accorder des droits sur le LOGICIEL, les FONCTIONNALITES, les copies de ces derniers ou toute documentation sans avoir obtenu l'accord préalable par écrit de la société 3Dlabs, Inc.

## Garantie limitée

La société 3Dlabs, Inc. garantit que le LOGICIEL et les FONCTIONNALITES dont la licence vous êtes accordée par cet ACCORD fonctionneront en conformité avec les spécifications publiées par 3Dlabs, Inc., en les utilisant sur le même système d'exploitation que vous utilisez au moment de l'achat du LOGICIEL, ou sur le système sur lequel le LOGICIEL est installé d'origine (GARANTIE), pour une période de quatre-vingt dix jours (90) après la date de livraison telle qu'indiquée sur le reçu (PERIODE DE GARANTIE). Si pendant cette PERIODE DE GARANTIE, soit le logiciel, soit les FONCTIONNALITES ne sont pas conformes, vous vous engagez à faire état de cet échec par écrit à la société 3Dlabs, Inc., qui elle seule, pourra décider, soit de réparer, soit de remplacer le LOGICIEL. La société 3Dlabs, Inc. ne garantit pas que l'utilisation du LOGICIEL et des FONCTIONNALITES se fera sans interruption, ni sans erreur et elle refuse toute responsabilité concernant ce point. LES RECOURS INDIQUES DANS CET ACCORD SONT LES SEULS RECOURS POSSIBLES CONCERNANT LA GARANTIE. CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE OU CONDITION, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y COMPRIS DES GARANTIES OU DES CONDITIONS DE MISE EN VENTE, DE NON VIOLATION DE BREVET ET DE COMPATIBILITE PAR RAPPORT A UN BESOIN SPECIFIQUE. CERTAINS ETATS OU PAYS NE PERMETTENT PAS DES EXCLUSIONS DE GARANTIES OU DE CONDITIONS IMPLICITES, DONC L'EXCLUSION CI-DESSUS PEUT NE PAS VOUS ETRE APPLICABLE.

## Limitation des Responsabilités

MALGRE TOUTE PROVISION CONTRAIRE DE CETTE LICENCE, NI LA SOCIETE 3DLABS, INC., NI LES SOCIETES A QUI ELLE A ACCORDE DES LICENCES OU SES FOURNISSEURS NE PEUVENT ETRE TENUS RESPONSABLES DE TOUT DOMMAGE SPECIAL, FORTUIT, INDIRECT OU CONSEQUENT, QUELLE QUE SOIT SA RAISON, OU LA THEORIE DE RESPONSABILITE ; QUE LA SOCIETE 3DLABS, INC., LES SOCIETES A QUI ELLE A ACCORDE DES LICENCES OU SES FOURNISSEURS AIENT EU CONNAISSANCE DE LA POSSIBILITE D'UN TEL DOMMAGE OU D'UNE TELLE PERTE. LA RESPONSABILITE DE LA SOCIETE 3DLABS, INC., DES SOCIETES A QUI ELLE A ACCORDE DES LICENCES OU DE SES FOURNISSEURS, INVOQUEE SOUS LA COUVERTURE DE CET ACCORD NE PEUT EN AUCUN CAS QUE CE SOIT DEPASSER LE MONTANT PAYE PAR VOUS [POUR LE PRODUIT OU LE LOGICIEL] OBJET DE CETTE RESPONSABILITE. LE BUT DE CETTE CLAUSE EST DE LIMITER LA RESPONSABILITE DE LA SOCIETE 3DLABS, INC., DES SOCIETES A QUI ELLE A ACCORDE DES LICENCES OU DE SES FOURNISSEURS ET EST APPLICABLE QUEL QUE SOIT L'ECHEC DE TOUT AUTRE RECOURS. CERTAINS ETATS OU PAYS NE PERMETTENT PAS LA LIMITATION DE RESPONSABILITE CI-DESSUS, DONC ELLE PEUT NE PAS VOUS ETRE APPLICABLE

## Limitation des droits

Toute utilisation, reproduction ou mise à disposition par le Gouvernement des Etats-Unis est soumise aux dispositions prévues au sous-paragraphe ©(1) and ©(2) de la clause Commercial Computer Software - Restricted Rights dans FAR Section 52.277-19 ou ©(1)(ii) de la clause Rights in Technical Data and Computer Software dans DFARS Section 252.277-7013, tel qu'applicable. Document non publié - tous droits réservés en vertu des lois relatives aux droits d'auteur des Etats-Unis d'Amérique. Sous-traitant : 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

## Résiliation

Vous pouvez résilier la licence accordée par le présent à tout moment en détruisant toute copie, [fusion ou modification] du LOGICIEL et des FONCTIONNALITES et toute la documentation l'accompagnant.

La société 3Dlabs, Inc. peut résilier cette licence si vous ne respectez pas les termes et conditions du présent ACCORD. Dans le cas de cette résiliation, vous vous engagez à détruire toute copie, toute fusion ou toute modification du LOGICIEL et des FONCTIONNALITES et toute la documentation l'accompagnant. Vous reconnaissez qu'une telle violation de cet ACCORD entraîne des dommages irréparables envers la société 3Dlabs, Inc. Cet ACCORD est l'accord complet entre vous et la société 3Dlabs, Inc. en ce qui concerne l'utilisation et la licence du LOGICIEL fourni sous cet ACCORD et qu'il remplace toute proposition, toute garantie, tout accord préalable ou tout autre échange entre les parties sur l'objet de cet accord.

### **Générales**

Cet ACCORD est régi par la législation de l'état de Californie, sans tenir compte de conflits éventuels de principes de droit ou de la convention de l'ONU sur la vente de marchandises. Si pour une raison quelconque un tribunal compétent trouve qu'une provision de cet ACCORD, ou qu'une partie de celui-ci, ne soit pas applicable, cette provision de l'ACCORD sera appliquée autant que possible eu égard aux intentions des parties et que le restant de l'ACCORD reste applicable entièrement et sans limitation. Pour toute question concernant cet ACCORD, écrivez à l'adresse ci-dessous : 3Dlabs, Inc., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

## **ANNEXE C - REGLEMENTATION**

## Déclaration de conformité

Nous, la société 3Dlabs, Incorporated,  
480 Potrero Avenue  
Sunnyvale, CA 94086  
Téléphone 408-530-4700  
Fax 408-530-4701  
United States of America

déclarons sous notre propre responsabilité que  
les produit(s) accélérateurs de graphiques 3Dlabs  
concernés par cette déclaration sont conformes aux normes indiquées ci-dessous :

EN 55024:1998, clause 4.2.1  
EN 55024:1998, clause 4.2.2  
EN 55024:1998, clause 4.2.3  
EN 55024:1998, clause 4.2.3.2  
EN 55024:1998, clause 4.2.6  
EN 55022:1994, clause 5  
EN 55022:1994, clause 6  
IEC950:1991, 2<sup>nd</sup> Edition  
EN60950:1992

selon les provisions de la directive 89/336/EEC  
San Jose, California, Décembre 1999

3Dlabs, Inc.

---

**Avertissement: Toute utilisation, méthode d'installation, modification ou maintenance apportée à un système qui n'est pas conforme au mode d'emploi ou qui est non approuvée par la société 3Dlabs Inc. pourrait entraîner la nullité de la certification CE de ce produit et pourrait entraîner des poursuites.**

---

Nous, la société 3Dlabs, Incorporated,  
480 Potrero Avenue  
Sunnyvale, CA 94086  
Téléphone 408-530-4700  
Fax 408-530-4701  
United States of America

déclarons sous notre propre responsabilité que

la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs

est conforme à la section 15 de Règles FCC. L'utilisation de cette carte est soumise aux conditions suivantes : (1) Ce dispositif ne peut créer des interférences nuisibles et (2) ce dispositif doit accepter toute interférence reçue, y compris celle qui peut provoquer un fonctionnement incorrect.



## **ANNEXE D – TERMINOLOGIE**

## Terminologie

### AGP

Advanced Graphics Port. Bus graphique dédié qui transfère des données à des vitesses supérieures à celles d'un bus PCI.

### Anticrénelage

Technique permettant de lisser un objet en enlevant tout effet d'escalier. Cela se fait en modifiant de façon progressive l'intensité et la saturation des pixels. (Voir aussi : SuperScene Antialiasing)

### API

Application Programming Interface. Programme qui convertit les instructions du programme d'application en commandes de dispositif spécifiques au contrôleur de l'affichage de l'écran, c'est-à-dire la carte graphique.

### Architecture pipeline

Architecture de processeur qui permet de traiter simultanément plusieurs instructions permettant ainsi d'augmenter la vitesse.

### Carte accélérateur de graphiques

Carte exécutant des fonctionnalités 3D, libérant ainsi le processeur centrale d'un traitement complexe et répétitif. Son utilisation permet d'améliorer les performances et la vitesse.

### Correction de perspective

Fonctionnalité permettant à un objet de maintenir son aspect texture 3D pendant qu'il est déplacé vers l'arrière-plan.

### Correspondance des textures

Technique permettant d'entourer un objet 3D de base d'images graphiques 2D. La correction de perspective et le calcul de l'éclairage permettent d'ajouter un rendu réaliste.

### CPU (Central Processing Unit)

Partie de l'ordinateur qui exécute des programmes dans la mémoire centrale.

### Crachis

Technique permettant de créer des effets de transparence spatialement en effectuant le rendu d'un objet à l'aide de plusieurs motifs.

### DAC

Digital to Analog Converter.

### Découpage

Suppression d'éléments ou de parties non comprises dans l'aire de visualisation active.

### Direct 3D

API de la société Microsoft dédié aux graphiques 3D ; c'est un composant de DirectX.

### DirectX

Divers API de la société Microsoft permettant d'accéder aux types différents de matériel.

### **Echantillonnage bilinéaire**

Procédé de placage de texture à l'aide du filtrage

### **Echantillonnage de points**

Méthode de base d'ajout de texture à un objet. L'échantillonnage de points ne comprend aucun filtrage de textures.

### **Ecran plat numérique**

Ecran utilisant une connexion numérique, plutôt qu'analogique, pour transférer des données à l'écran. Ceci permet d'éliminer le parasitage de l'image. Un écran plat prend également moins de place.

### **Effets d'ambiance**

Effet obtenu en ajoutant une ou plusieurs couches autour d'un objet.

### **EVGA**

Extended Video Graphics Array. EVGA a une résolution de 1024 x 768.

### **Gamma**

Courbe représentant le contraste et l'intensité de l'image. La modification de la forme de cette courbe entraîne la modification de la sortie de la couleur RVB. (A ne pas confondre avec GLINT Gamma, un dispositif de traitement de la géométrie de la société 3Dlabs).

### **Géométrie**

Etape intermédiaire du processus 3D. La géométrie permet de déterminer l'emplacement de l'objet et le cadre de référence de l'observateur par rapport à l'objet.

### **Heidi**

API de la société Autodesk qui fonctionne avec ses produits comme 3D Studio MAX et AutoCAD.

### **Juxtaposition**

Conversion d'une image ayant un certain nombre de bits à une ayant un nombre moindre de bits. La juxtaposition permet de convertir les couleurs de l'image qui ne peuvent pas être affichées en deux couleurs ou plusieurs couleurs ressemblant aux couleurs d'origine. La juxtaposition est un effet optique.

### **Mélange alpha**

Création d'objets transparents via le mélange de pixels simulant les caractéristiques de transparence d'un objet. A l'aide de données alpha, un objet peut être conçu comme étant totalement transparent, puis devenir opaque.

### **Mémoire tampon image**

Mémoire tampon de 24 bits en couleur vraie qui donne 8 bits pour chaque couleur rouge, vert, et bleu de l'affichage principal. Cette technique donne 16.8 millions de combinaisons de couleurs. Un deuxième mémoire tampon permet au système de calculer les pixels avant leur affichage à l'écran, diminuant ainsi les distorsions.

### **MIP-Mapping (traitement de texture)**

Fonctionnalité permettant de créer des rendus réalistes d'objets 3D en les entourant de bitmaps 2D qui correspondent à la texture de l'objet. L'utilisation de MIP-Mapping permet de se servir de plusieurs versions d'une texture pour les objets de taille différente. Ce procédé permet aussi d'améliorer les performances car il n'est pas nécessaire de mettre à l'échelle les textures en temps réels.

### **Ombrage de type Gouraud**

Méthode d'ombrage, plus complexe que l'ombrage plat et permettant de rendre des modifications de couleur de l'objet. Cet ombrage s'effectue en ajoutant des pixels selon une échelle graduée des couleurs.

### **Ombrage plat**

Méthode d'ombrage la plus simple. Une seule couleur est affectée à chaque triangle, dont le résultat est un aspect à facettes de la surface.

### **OpenGL**

Bibliothèque de fonctions graphiques 3D avancées qui est la norme de l'industrie et qui a été créée par la société Silicon Graphics, Inc.

### **Pilote**

Programme de type interface qui permet à l'application, au périphérique et au système d'exploitation de communiquer ensemble.

### **Pixel**

Plus petit élément du tube cathodique qui peut être invoqué. Il s'agit des points séparés créant l'image.

### **Profondeur de bit**

Nombre de couleurs disponibles. Une couleur de 8 bits a 256 couleurs, 16 bits (15 bits de couleurs plus un bit d'overlay) donnent 32768 couleurs et 32 bits (RVB de 24 bits plus 8 bits d'overlay) donnent 16.7 millions de couleurs. Ce dernier s'appelle aussi couleur vraie (true color).

### **RAMDAC**

Dernier composant du sous-système graphique qui convertit l'image numérique en représentation analogique.

### **Rastérisation**

Méthode de remplissage des couleurs de tous les pixels ayant des sommets comme limite.

### **Rendu**

Dernière étape du traitement 3D dans laquelle l'ombrage et les textures sont ajoutés à l'image.

### **Repérage de profondeur**

Technique permettant de créer une illusion de profondeur. Ce procédé permet d'afficher à l'aide d'une intensité moindre l'objet qui est plus éloigné donnant ainsi un effet de profondeur.

### **RISC**

Reduced Instruction Set Computing.

### **SDRAM**

Synchronous Dynamic Random Access Memory. Solution de moindre coût permettant d'améliorer la bande passante vers et depuis la mémoire donc d'améliorer les performances graphiques.

### **SDTP**

Super Desktop Publishing. SDTP a une résolution de 1600 x 1200.

### **SGRAM**

Synchronous Graphics Random Access Memory. Permet d'écrire les données à l'aide d'une seule opération, plutôt que d'une séquence d'opérations. Le traitement des remplissages en avant et en arrière-plan est effectué efficacement.

### **Streaming SIMD**

Jeu d'instructions développé par la société Intel pour des systèmes utilisant le processeur Pentium III. Entre autres, ce procédé permet d'améliorer la transformation et l'éclairage de sommets 3D.

### **SuperScene Antialiasing**

Version améliorée du multiéchantillonnage permettant d'obtenir dans un scène un anticrénelage vrai, multiéchantillonné de *tous les natifs OpenGL*. SuperScene Antialiasing ne se trouve que sur la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5110.

### **Support pour des résolutions multiples**

Possibilité de supporter plusieurs résolutions à l'écran.

### **SVGA**

Super Video Graphics Array. SVGA a une résolution de 800 x 600.

### **Tampon alpha**

Partie du tampon image utilisée pour définir la valeur de la transparence d'un pixel situé dans le tampon image. Ces données peuvent servir à mélanger le pixel du tampon image avec le pixel en cours de dessin pour créer un pixel composite.

### **Tampon double**

Images rendues dans le tampon arrière, puis affichées sur l'écran lorsqu'elles sont terminées. Cette technique permet d'effectuer la rotation et l'animation de modèles et de scènes 3D sans scintillement.

### **Tampon stencil**

Semblable au crachis, ce tampon aide à la création d'effets de transparence.

### **Tampon Z**

Parfois appelé tampon de profondeur. Le tampon Z est la partie de la mémoire contenant le composant profondeur d'un pixel. Il peut être utilisé pour éliminer les surfaces cachées de l'image.

### **Tessellation**

Partie initiale du traitement 3D dans laquelle l'objet est décrit par un ensemble de triangles.

### **Transformation**

Modification de la rotation, de la taille, de l'emplacement et de la perspective d'un objet dans l'espace 3D.

### **Transparence**

Rendu d'un objet transparent (non opaque). La transparence s'effectue généralement à l'aide d'un système de rendu de polygones en utilisant une transparence de type grillage ou de type mélange alpha.

### **Vecteurs/seconde**

Nombre de lignes dessinées par seconde.

### **VGA**

Video Graphics Array. VGA a une résolution de 640 x 480.

### **VHR**

Very High Resolution. VHR a une résolution de 1280 x 1024.

**VRAM**

Video Random Access Memory. Type de RAM cher et rapide utilisé comme mémoire d'affichage sur les cartes graphiques haut de gamme.

**VRML**

Virtual Reality Modeling Language.

# INDEX

- accord de licence*, 38
- activation affichage stéréo*, 22
- activation de Multiview et de Genlock*, 22
- activer*
  - optimisations d'applications*, 18, 25
- affichage*
  - monoscope*, 22
  - stéréo*, 22
- affichage écran*
  - paramètres*, 20
- affichage vidéo*
  - configurer*, 18
- afficher*
  - écran double sous Windows 2000*, 23
- caractéristiques*, 3, 34
- configuration*
  - affichage*, 18
- configuration du système*, 2
- connecter*
  - deux écrans VGA*, 11
  - écran*, 11
  - écran plat numérique*, 12
  - écran VGA*, 11
- créer*
  - optimisation personnalisée*, 26
- débogage*, 28
  - dernière bonne configuration de Windows NT*, 29
  - diagnostics*, 28
  - écrans et résolutions*, 28
  - mode sans échec sous Windows 2000*, 29
  - réinstaller le pilote vidéo sous Windows 2000*, 31
  - résolutions possibles*, 29
- dernière bonne configuration de Windows NT*, 29
- détermination de l'élément défectueux*, 29
- diagnostics*, 28
- dispositif stéréo*
  - installation*, 12
- écran*
  - connecter*, 11
  - vérifier*, 28
- écran double*
  - Windows 2000*, 23
- écran plat numérique*
  - connecter*, 12
- écran VGA*
  - connecter*, 11
- enregistrement*, 16
- étalonnage gamma*, 20
- gamma*, 45
- garantie*, 39
- glossaire*, 44
- informations en ligne*, 31
- installation*
  - dispositif stéréo*, 12
  - écran double sous Windows 2000*, 23
  - exigences du pilote*, 12
  - installer pilotes*, 12
  - installer pilotes Heidi*, 14
  - logiciel*, 12
  - numéro de série*, 9
  - pilote Wildcat pour Windows 2000*, 14
  - pilote Wildcat pour Windows NT*, 13
  - pilotes*, 12
  - préparer*, 8
  - remplacer carte*, 10
  - supprimer pilote existant*, 13
  - vérifier pilote vidéo par défaut sous Windows 2000*, 15
  - vérifier pilote vidéo par défaut sous Windows NT*, 14
  - version de démarrage du système sous Windows 2000*, 15
  - version de démarrage du système sous Windows NT*, 15
- installer*
  - pilotes Heidi*, 14
- introduction*, 2
- logiciel*
  - installer*, 12
- mode sans échec sous Windows 2000*, 29
- monoscope*
  - affichage*, 22
- numéro de série*
  - trouver*, 9
- onglet Configuration*
  - paramètres affichage*, 18
- onglet Configuration Wildcat*
  - optimisation d'applications*, 18, 25
  - optimisation personnalisée*, 26
- onglet Ecran Wildcat*
  - étalonnage gamma*, 20
- OpenGL*, ii, 46
- paramètres affichage*
  - onglet configuration*, 18, 20
- paramètres de l'affichage*
  - configurer*, 18
- pilote vidéo*
  - réinstaller*, 30
  - réinstaller sous Windows 2000*, 31
- pilotes*
  - installer*, 12
- pilotes Heidi*
  - installer*, 14
- pilotes Windows 2000*
  - réinstaller*, 31



## Index

*réglementation*, 42  
*réinstallation*  
    *pilote vidéo*, 30  
    *pilote vidéo sous Windows 2000*, 31  
*résolutions possibles*, 29  
*SGRAM*, 46  
*stéréo*  
    *affichage*, 22  
*terminologie*, 44  
*textures*, 45

*Windows 2000*  
    *installer pilote Wildcat*, 14  
    *mode sans échec*, 29  
    *supprimer pilote existant*, 13  
    *vérifier pilote vidéo par défaut*, 15  
    *version de démarrage du système*, 15  
*Windows NT*, ii  
    *installer pilote Wildcat*, 13  
    *supprimer pilote existant*, 13  
    *vérifier pilote vidéo par défaut*, 14  
    *version de démarrage du système*, 15

## Index