

3Dlabs, Inc.
Carte d'accélération graphique
Wildcat4
Guide de l'utilisateur



3Dlabs®, Inc.
1901 McCarthy Blvd
Milpitas, CA 95035

www.3dlabs.com

Copyright 2002 - 3Dlabs, Inc. – A Creative Company

3Dlabs et Wildcat sont des marques déposées et Wildcat4, SuperScene et ParaScale sont des marques de commerce 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 de commerce de la société Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD est une marque déposée de la société Autodesk Inc. Microsoft, Windows 2000 et Windows XP sont des marques déposées de la société Microsoft Corporation. Athlon et 3DNow! sont des marques déposées de la société AMD. Toutes autres marques de commerce et marques déposées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Avertissement : Toute modification ou altération apportée à la carte d'accélération graphique de 3Dlabs non approuvée par la société 3Dlabs rend caduque toute garantie.

Avis FCC : Cet 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 résidentiel. Cet 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. Brancher cet équipement dans une prise sur un circuit différent.
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.

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 85-000056-001

SOMMAIRE

Chapitre 1 - Introduction.....	1
3Dlabs vous souhaite la bienvenue.	2
Configuration du système.....	2
Caractéristiques	3
Chapitre 2 - Installation	6
Préparation de l'installation	7
Avant de commencer l'installation	7
Installation de la carte d'accélération graphique Wildcat4	7
Pour remplacer une ancienne carte.....	10
Connexion de l'écran	10
Connexion d'un écran DVI.....	11
Connexion d'un écran VGA	11
Installation d'un dispositif stéréo.....	12
Installation du logiciel pilote.....	12
Préparation de l'ordinateur.....	12
Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000.....	13
Suppression d'un pilote existant sous Windows XP.....	13
Installation du pilote Wildcat4	13
Pilote Heidi pour les applications AutoDesk	14
Pilote 3ds max	14
Pilote vidéo par défaut.....	14
Sous Windows 2000.....	14
Sous Windows XP.....	15
Version du système d'exploitation.....	15
Sous Windows 2000.....	15
Sous Windows XP.....	15
Enregistrement de la carte d'accélération graphique 3Dlabs	16
Chapitre 3 – Configuration du logiciel	17
Pilote 3Dlabs Wildcat4.....	18
Configuration de l'affichage vidéo	18
Utilisation de l'onglet Configuration Wildcat.....	18
Utilisation de l'onglet Écran Wildcat.....	19
Activation de l'affichage stéréo	21
Activation de Multiview et de Genlock sur la carte Wildcat4 7210	22

Activation de la fonctionnalité Multiview.....	22
Confirmation de l'existence de câbles Multiview.....	22
Activation de la fonctionnalité Genlock.....	23
Configuration de deux écrans.....	23
Activation de l'affichage double écran	23
Modification de la couleur ou de la résolution de l'un des écrans.....	25
Optimisation du pilote Wildcat	25
Activation des optimisations propres aux applications	25
Création d'une optimisation personnalisée.....	26
Chapitre 4 - Dépannage	27
Dépannage.....	28
Écrans et résolutions d'affichage	28
Diagnostics	28
Configuration de la résolution vidéo	29
Redémarrage en mode sans échec	29
Détermination de l'élément défectueux	29
Réinstallation du pilote vidéo.....	29
Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000.....	30
Suppression d'un pilote existant sous Windows XP.....	30
Réinstallation du pilote vidéo.....	30
Informations en ligne	30
Annexe A - Caractéristiques	31
A. Caractéristiques	32
Annexe B – Licence du logiciel.....	35
ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL.....	36
Garantie limitée.....	37
Annexe C - Réglementation.....	39
Annexe D – Glossaire	41
Glossaire.....	42
Index	46

CHAPITRE 1 - INTRODUCTION

3Dlabs vous souhaite la bienvenue.

Nous vous remercions d'avoir choisi la carte d'accélération graphique 3Dlabs® Wildcat4™.

Ce guide de l'utilisateur donne des renseignements sur les cartes d'accélération graphique Wildcat4. Comme complément à ce guide, il est recommandé de consulter l'aide en ligne comprise dans le logiciel des pilotes 3Dlabs.

Configuration du système

- Processeur AMD Athlon, Intel® Pentium® II ou un processeur plus puissant
- Microsoft Windows 2000 (SP2) ou Windows XP (32-bits)
- Emplacement AGP Pro 50. (NOTE : pour une performance optimale, la carte devrait être installée dans des systèmes qui prennent en charge AGP 3.0 à des vitesses 8x.)
- Un emplacement PCI libre adjacent à l'emplacement AGP Pro 50
- DRAM de 128 Mo au minimum (512 Mo ou plus recommandés pour une meilleure performance)
- Écran conforme aux normes de l'industrie et à fréquences multiples (VGA) ou un dispositif d'affichage numérique compatible DVI-I (Digital Video Interface)
- 3 Mo d'espace libre sur le disque principal de l'ordinateur pour l'installation du pilote d'affichage vidéo

NOTE : Si la carte 3Dlabs Wildcat4 a été achetée en tant que partie intégrante d'un 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 si 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 au site Web de Microsoft ou à la documentation imprimée qui accompagne le système d'exploitation.

Caractéristiques

Interface carte	Carte AGP Pro 50 conçue pour des systèmes ayant un emplacement AGP Pro de 50 watts. NOTE : IL N'EST PAS POSSIBLE D'INSERER LA CARTE WILDCAT4 DANS UN EMBLACEMENT STANDARD DE TYPE AGP.	
Mémoire vidéo	Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tampon image : mémoire DDR 128 Mo ▪ Tampon texture : mémoire DDR 256 Mo 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> ▪ Tampon image : mémoire DDR 128 Mo ▪ Tampon texture : mémoire DDR 128 Mo
Contrôleur graphique	Jeu de processeurs rapides de technologie Wildcat4, avec prise en charge du double écran	
RAMDAC	320 MHz	
Prise en charge écran Plug-and-Play	Oui	
Prise en charge OpenGL 1.3	Oui	
Prise en charge DirectX 7	Oui	
Prise en charge OpenML 1.0	Oui	
Résolution maximale, facteur de forme, fréquence de rafraîchissement	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz NOTE : LES FREQUENCES DE RAFFRAICHISSEMENT, RESOLUTIONS ECRAN, RAPPORTS D'ASPECT ET PROFONDEURS DE COULEURS DEPENDENT DU TYPE D'ECRAN, DE LA SELECTION OU NON DU MULTI-ECHANTILLONNAGE ET DE L'UTILISATION D'UN OU DE DEUX ECRANS. Reportez-vous à l'annexe A sur les caractéristiques pour obtenir une liste des résolutions et des fréquences de rafraîchissement prises en charge. POUR UTILISER UNE RESOLUTION DONNEE PAR RAPPORT A UNE FREQUENCE DE RAFFRAICHISSEMENT DESIREE, IL FAUT QUE CETTE COMBINAISON SOIT PRISE EN CHARGE PAR LA CARTE AUSSI BIEN QUE PAR L'ECRAN. REPORTEZ-VOUS A LA DOCUMENTATION DE VOTRE ECRAN POUR OBTENIR LA LISTE DES RESOLUTIONS VIDEO PRISE EN CHARGE.	
Prise en charge de la gestion de l'alimentation	<ul style="list-style-type: none"> • DPMS (Display Power Management Signaling) • ACPI (Advanced Configuration and Power Interface) 	
Accélération de la géométrie	<ul style="list-style-type: none"> • Transformation des coordonnées normales et au sommet de la matrice de la vue du modèle • Transformations de perspective et de viewport • Transformation des coordonnées de texture de la matrice texture • Stockage en local des listes d'affichage et traitement • Calcul de l'éclairage jusqu'à 32 lumières • Détourage du volume de vues • Six plans utilisateur de détourage • Traitement des images 	
Opérations 2D classiques	<ul style="list-style-type: none"> • Profondeur de couleur 16 et 32 bits (565, 8888) • Remplissages de surface de type uni, à motifs et gradient • Vecteurs (compatible avec diamond rule) • Déplacements de blocs (écran à écran) • Récupération de blocs (écran à système) • Placement de blocs (système à écran) • Mise à l'échelle de type bilinéaire 	

Introduction

Suite des caractéristiques	
Modes texture	Global et local
Prise en charge extension OpenGL (conforme à la version 1.3)	<ul style="list-style-type: none"> • Extensions image : <ul style="list-style-type: none"> tampon pixel table des couleurs matrice de couleur convolution • Extensions de type lissage <ul style="list-style-type: none"> couleur minmax séparées des fonctions soustraction transformations de matrice • Extensions de type voilage : <ul style="list-style-type: none"> fonction voilage décalage du voilage • Suppression de l'occlusion indésirable • Extensions de type texture : <ul style="list-style-type: none"> textures 3D : bords, bordures et dispositif d'alignement LOD génération de mipmap table des couleurs masquage des couleurs LOD 4D • Extensions vidéo : <ul style="list-style-type: none"> entrelacement lecture d'entrelacement 422 pixels • Extensions de type gestion des échanges : <ul style="list-style-type: none"> gestion des échanges échange de type verrouillage des images utilisation des échanges • Texture des pixels et texture 3D • Pbuffer • Tampon image • Gamma • Justification des opérations stencil • Spéculaire séparé • Post-texture de type spéculaire

Introduction

Suite des caractéristiques	
Opérations de type OpenGL	<ul style="list-style-type: none"> • Points (2D, 3D, largeur) • Vecteurs (lignes et bandes de lignes 2D et 3D ; largeur, crachis) • Polygones (triangles, bandes de triangles, quads, bandes de quad, polygones, mode polygone ponctuel/linéaire) • Anticrénelage des points, des vecteurs et des polygones • Support image (plusieurs formats, zoom, matrice de couleur, tables de couleurs) • Opérations alpha • Détourage • Découpage des fenêtres • Masquage • Voilage (linéaire, exponentiel, exponentiel², défini par l'utilisateur) • Placage de texture (point, bilinéaire, trinéaire, 3D, correspondance selon les cubes ou le relief) • Plusieurs formats de texture interne (RGBA, 8888, 5551, 4444; luminance-alpha) • Multi-texturation (2 jeux de coordonnées de texture) • Grand nombre d'environnements de texture (raccordement, modulation, décalcomanie, remplacement, addition, soustraction, interpolation, dot3) • Opérations de stencil • Juxtaposition • Ensemble étendu d'opérations de mélange • Tampon profondeur (24 et 32 bits)
Caractéristiques supplémentaires	<ul style="list-style-type: none"> • Anticrénelage SuperScene de type scène entière avec multi-échantillonnage : <ul style="list-style-type: none"> Échantillonnage par points avec seize échantillons Échantillon des emplacements de sautilllement Allocation dynamique des échantillons Détalonnage dynamique • Deux tables vidéo de type "look-up" • Huit plans stencil • Huit plans recouvrement avec double tampon • Tampon Z de 32 bits • DAC de haute performance qui pilotent directement les dispositifs d'affichage • Norme DDC2B (Display Data Channel) • Prise en charge de l'affichage stéréo—entrelacé ou séquence d'images • Prise en charge Multiview et Genlock (Wildcat4 7210 uniquement). • Tampon texture incorporé ayant un traitement de texture de type mipmap trinéaire interpolé • Prise en charge d'écran de type DVI (Digital Video Interface) (prise en charge DVI-I, écran simple ou double) • Prise en charge de processeurs de type Big Endian ou Little Endian • Modes texture global et local • Textures par écran

CHAPITRE 2 - INSTALLATION

Préparation de l'installation

NOTE : Si la carte 3Dlabs Wildcat4 a été achetée en tant que partie intégrante du système, elle est déjà 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. Éteignez l'ordinateur.

IMPORTANT : Enlevez physiquement le câble électrique et attendez de 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 au moyen d'une des options décrites à la page 16.

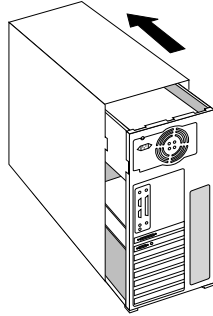
Installation de la carte d'accélération graphique Wildcat4

1. Reportez-vous à la documentation de votre système sur la manière d'ouvrir et de fermer l'ordinateur, d'identifier l'emplacement AGP Pro et 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. Les deux cartes doivent avoir un emplacement PCI adjacente qui est libre, afin de permettre le refroidissement.
3. Éteignez l'ordinateur et l'écran et débranchez les câbles selon les instructions dans le paragraphe intitulé *Avant de commencer l'installation*.

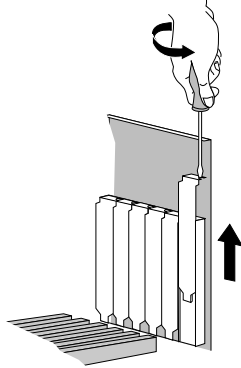
NOTE : Si vous êtes en train de remplacer une carte vidéo, il faut désinstaller le pilote de ce dernier avant d'éteindre le système et d'enlever l'ancienne carte. Reportez-vous au paragraphe intitulé *Installation du pilote* dans ce chapitre pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.

Installation

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.



5. Si nécessaire, à l'aide du tournevis de type Phillips retirez les couvercles des panneaux arrière des emplacements dans lesquels vous installez la carte d'accélération graphique Wildcat4.

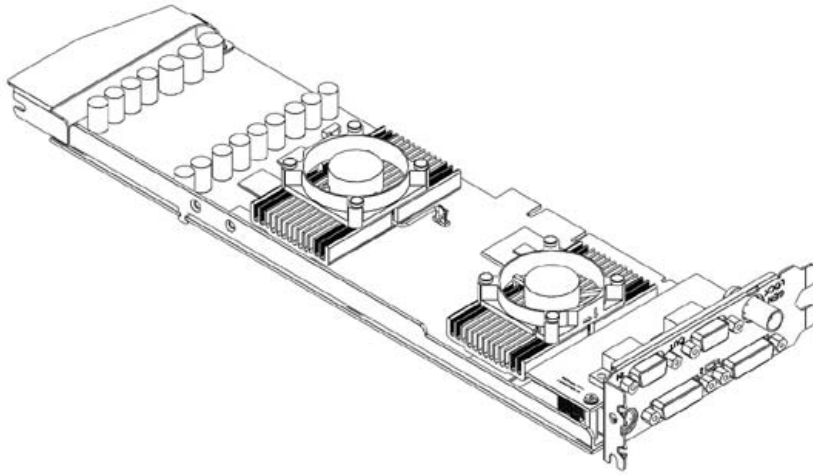


6. Si un bracelet antistatique est compris dans l'emballage, mettez-le sur le poignet et attachez l'autre extrémité à une surface du châssis du système en métal nu (c'est-à-dire sans peinture, ni autocollant).
7. Retirez la carte Wildcat4 de son emballage antistatique. Notez le numéro de série pour enregistrer le produit. Le numéro de série se trouve sur une étiquette de la carte et ressemble à l'illustration ci-dessous :

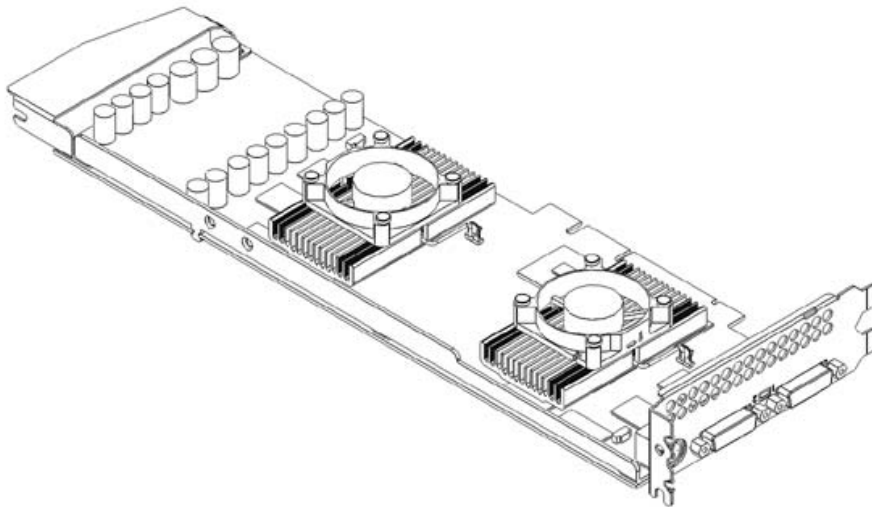


Installation

8. 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.
9. Enlevez le bracelet antistatique si vous vous en êtes servi et remettez le capot du système.
10. Rebranchez le câble d'alimentation.



Wildcat4 7210



Wildcat4 7110

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 elle s'est révélée la plus efficace pour assurer une installation correcte de l'équipement et du logiciel.

1. 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.
2. Enlevez l'ancienne carte graphique du système. Pour installer la carte d'accélération graphique Wildcat4, reportez-vous aux instructions sur l'installation de l'équipement.
3. Installez le pilote de la carte Wildcat4 en vous reportant au paragraphe de ce chapitre sur l'installation des pilotes pour obtenir de plus amples renseignements.

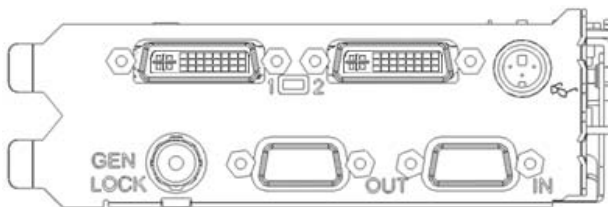
Connexion de l'écran

La carte **Wildcat4 7210** comporte six connecteurs externes standard :

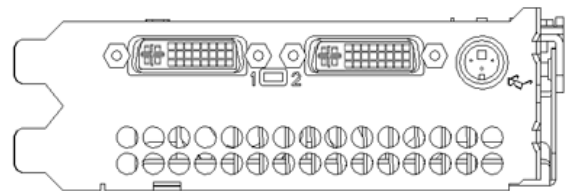
1. Ports en sortie principale et secondaire de type DVI-I (prise en charge des écrans analogiques avec un adaptateur supplémentaire)
2. Un connecteur de type Genlock In
3. Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches
4. Des ports entrée/sortie Multiview In et Multiview Out (deux connecteurs D-sub à 9 broches)

La carte **Wildcat4 7110** comporte des connexions pour trois connecteurs externes standard :

1. Ports en sortie principale et secondaire de type DVI-I (support pour les écrans analogiques avec des adaptateurs supplémentaires)
2. Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches



Panneau entrée/sortie de la carte Wildcat4 7210



Panneau entrée/sortie de la carte Wildcat4 7110

Connexion d'un écran DVI

1. Vérifiez que l'ordinateur est bien éteint.
2. Reportez-vous à la documentation de l'écran pour obtenir de plus amples renseignements sur le type de connexion nécessaire. Selon le type d'écran, le câble a soit un connecteur de type DVI-I (Digital Video Interface), soit un connecteur VGA à 15 broches. Si l'écran est de type VGA, reportez-vous au paragraphe de ce chapitre sur la connexion de ce type d'écran.
3. Sur la carte vidéo Wildcat4, connectez le câble vidéo de l'écran au port principal DVI-I. Ce connecteur est indiqué par le numéro 1 dans l'illustration ci-dessus et sur le panneau entrée/sortie de la carte.
4. 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 dépannage.

ATTENTION : Si vous ne connectez qu'un écran à la carte Wildcat4, il faut utiliser le port principal DVI-I (indiqué par le numéro 1 sur le panneau entrée/sortie de la carte).

NOTE : Si vous effectuez la connexion d'un deuxième écran et la carte Wildcat4, il faut connecter le câble de cet écran au port secondaire DVI-I. Reportez-vous au paragraphe de ce document intitulé *Activation de l'écran double* pour obtenir de plus amples renseignements sur la configuration de deux écrans.

Connexion d'un écran VGA

NOTE : Si vous branchez un écran VGA sur la carte Wildcat4, il faut utiliser un adaptateur de type DVI à analogique pour effectuer la connexion à l'adaptateur DVI-I. Vous pouvez vous procurer cet adaptateur dans un magasin spécialisé.

1. Branchez le connecteur VGA à 15 broches du deuxième écran à l'extrémité VGA de l'adaptateur DVI-Analog.
2. Connectez l'extrémité DVI-I de l'adaptateur au port principal DVI-I (le numéro 1) de la carte 3Dlabs Wildcat4.

NOTE : Que vous connectiez un écran VGA ou un écran plat numérique, il faut connecter l'écran VGA au port principal DVI-I (le numéro 1).

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 dépannage.



Carte d'accélération graphique 3Dlabs - Guide de l'utilisateur

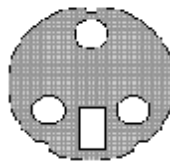
NOTE : Si l'écran n'a pas de câble vidéo intégré, pour le port de sortie vidéo de la carte, utilisez sur l'une des extrémités, un câble vidéo blindé qui a, soit un connecteur à réceptacle DVI-I, soit un connecteur vidéo VGA à 15 broches (avec adaptateur), et les connecteurs appropriés sur l'autre extrémité pour le port d'entrée de l'écran de l'ordinateur. Reportez-vous à la documentation de votre écran pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.

Si la carte Wildcat4 a été achetée en tant que partie intégrante du système, elle est déjà installée et configurée. Reportez-vous au chapitre 3 intitulé *Utilisation de la carte vidéo* pour obtenir de plus amples renseignements sur la définition de la résolution, de la profondeur des couleurs et de la fréquence de rafraîchissement.

Installation d'un dispositif stéréo

Éteignez 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*.



Connecteur stéréo
Minidin à 3 broches

Installation du logiciel pilote

Si la carte Wildcat4 a été achetée comme une partie intégrante du système, elle est déjà pré-configurée. Le paragraphe suivant ne vous concerne, soit que si vous avez acheté votre carte Wildcat4 comme extension, soit que vous êtes en train de réinstaller le pilote, ou que vous modifiez le système d'exploitation.

Préparation de l'ordinateur

Votre ordinateur doit être conforme aux exigences suivantes avant d'installer le pilote Wildcat4 :

- Système d'exploitation installé : Microsoft Windows 2000 (SP2) ou Windows XP (32 bits)
- 3 Mo d'espace libre sur le disque principal de l'ordinateur

IMPORTANT : Il faut avoir le pilote correct pour le système d'exploitation Windows utilisé. 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 de Microsoft Windows et son aide en ligne pour obtenir de plus amples renseignements sur l'installation de pilotes et d'autres logiciels. Si vous voulez supprimer et réinstaller le pilote Wildcat4, reportez-vous au chapitre 4 intitulé *Réinstallation du pilote vidéo*.

Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000

1. Ouvrez une session Windows 2000 à l'aide d'un compte de type administrateur. Reportez-vous à votre administrateur système ou à la documentation de Microsoft Windows 2000 pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Dans le menu Démarrer, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, cliquez sur 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 avant d'installer le nouveau pilote Wildcat4.

Suppression d'un pilote existant sous Windows XP

1. Ouvrez une session Windows XP à l'aide d'un compte de type administrateur. Reportez-vous à votre administrateur système ou à la documentation de Microsoft Windows XP pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Dans le menu Démarrer, sélectionnez Panneau de configuration.
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 de confirmer la suppression du pilote.
5. Cliquez sur OK lorsque le message indique que la suppression du pilote exige le redémarrage, puis redémarrez le système avant d'installer le nouveau pilote Wildcat4.

Installation du pilote Wildcat4

1. Le pilote doit être installé par un utilisateur ayant les privilèges d'administrateur de Windows. Reportez-vous à votre administrateur système ou à la documentation des systèmes d'exploitation Microsoft pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Démarrez Windows. Si l'Assistant Ajout de nouveau matériel s'affiche, cliquez pour fermer la boîte de dialogue. Sous Windows XP, fermez l'invite qui demande si la résolution doit être définie par Windows XP.
3. Trouvez le support qui comprend le pilote 3Dlabs Wildcat4. Insérez ce support dans le lecteur approprié ou modifiez le lecteur pour trouver le pilote.
4. Double-cliquez sur le fichier `SETUP.EXE` qui se trouve dans le répertoire `wcdrv` dans le logiciel du pilote.
5. Dans la boîte de dialogue d'installation du pilote Wildcat4, cliquez sur le bouton OK pour démarrer l'installation du pilote.

6. Il faut redémarrer l'ordinateur pour que les nouveaux paramètres prennent effet. Retirez le support du lecteur, le cas échéant. Cliquez sur le bouton Oui pour redémarrer l'ordinateur. Sous Windows XP, sélectionnez Fermer la session > Arrêter l'ordinateur > Redémarrer.

Pilote Heidi pour les applications AutoDesk

Le pilote Wildcat4 Heidi® 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 Wildcat4 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 dans le répertoire Heidi du support de livraison de la carte Wildcat4. Le fichier SETUP.EXE dans ce même répertoire permet de démarrer le programme d'installation.

NOTE : Si le programme d'installation ne trouve pas l'application AutoDesk dans le registre du système, une invite demande à saisir le chemin de l'installation. Il s'agit sur votre système du répertoire d'installation de l'application AutoDesk.

Il faut définir les paramètres de propriétés dans l'application AutoDesk pour pouvoir utiliser le pilote Heidi. Pour ce faire, reportez-vous à la documentation de l'application.

Pilote 3ds max

Pour installer le pilote personnalisé Wildcat4 pour 3ds max™, reportez-vous au fichier README.TXT qui se trouve dans le répertoire 3dsmax du support d'installation du pilote Wildcat4. Le fichier SETUP.EXE dans ce même répertoire permet de démarrer le programme d'installation. Il faut définir les paramètres de propriétés dans 3ds max pour pouvoir utiliser le pilote. Pour ce faire, reportez-vous à la documentation de l'application pour obtenir des renseignements sur l'utilisation d'un pilote personnalisé.

NOTE : Si le programme d'installation ne trouve pas 3ds max dans le registre du système, le pilote ne sera pas installé et le programme se termine. Reportez-vous à la documentation de l'application 3ds max pour vérifier que cette dernière est correctement installée. Le programme d'installation du pilote n'effectue l'installation qu'en présence d'une application enregistrée.

Pilote vidéo par défaut

Sous Windows 2000

1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Gestionnaire de périphériques.
2. Vérifiez que les deux périphériques Wildcat se trouvent dans la liste Cartes graphiques. Cela indique que le pilote correct est installé.

NOTE : S'il n'y a qu'une carte Wildcat4 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.

Sous Windows XP

1. Dans le menu Démarrer de Windows, sélectionnez Panneau de configuration > Performance, puis Maintenance > Matériel système > Gestionnaire de périphériques.
2. Vérifiez que les deux périphériques Wildcat se trouvent dans la liste Cartes graphiques. Cela indique que le pilote correct est installé.

NOTE : S'il n'y a qu'une carte Wildcat4 7210 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

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 Professionnel est indiqué comme système d'exploitation par défaut. Il est IMPORTANT que le système d'exploitation et le pilote correspondent. Cliquez sur le bouton OK.
4. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Système.

Sous Windows XP

1. Dans le menu Démarrer du système d'exploitation, effectuez la séquence de commandes Panneau de configuration > Performance, puis Maintenance > Système > Avancés.
2. Cliquez sur le bouton Paramètres sous Démarrage et récupération.
3. Dans la boîte de dialogue Démarrage et récupération, assurez-vous que Microsoft Windows XP Professionnel est indiqué comme système d'exploitation par défaut. Il est IMPORTANT que le système d'exploitation et le pilote correspondent. Cliquez sur le bouton OK.
4. Cliquez sur OK pour fermer la boîte de dialogue Système.

Enregistrement de la carte d'accélération graphique 3Dlabs

L'enregistrement de la carte d'accélération graphique 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. Suivez la procédure suivante :

1. Ouvrez le navigateur Internet.
2. Allez à l'adresse http://www.3dlabs.com/support/register_product.htm.
3. Remplissez le formulaire sur l'écran, puis cliquez sur le bouton Submit (Envoyer).

CHAPITRE 3 – CONFIGURATION DU LOGICIEL

Pilote 3Dlabs Wildcat4

Le pilote de la carte 3Dlabs Wildcat4 permet de faire travailler ensemble la carte, le système et les applications.

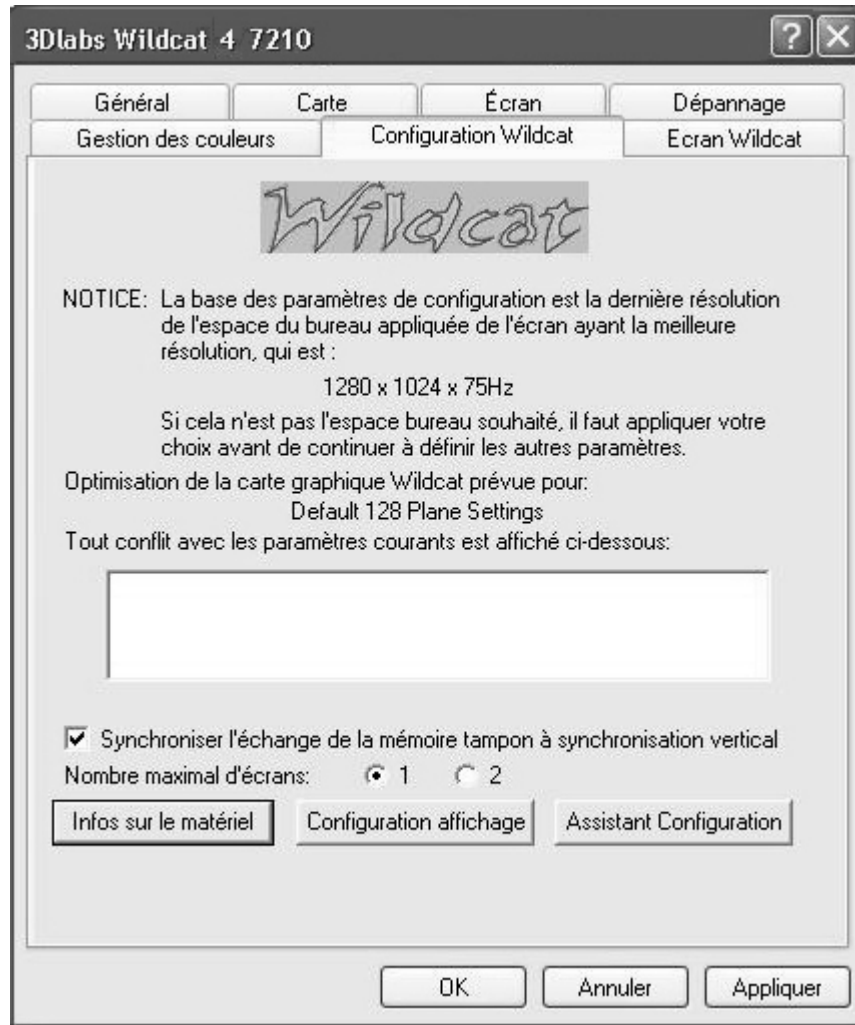
Ce chapitre aborde la configuration de l'affichage vidéo, de l'affichage stéréo et de deux écrans.

Configuration de l'affichage vidéo

Une fois que le pilote Wildcat est correctement installé, la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage comporte deux onglets supplémentaires : Configuration Wildcat et Écran Wildcat.

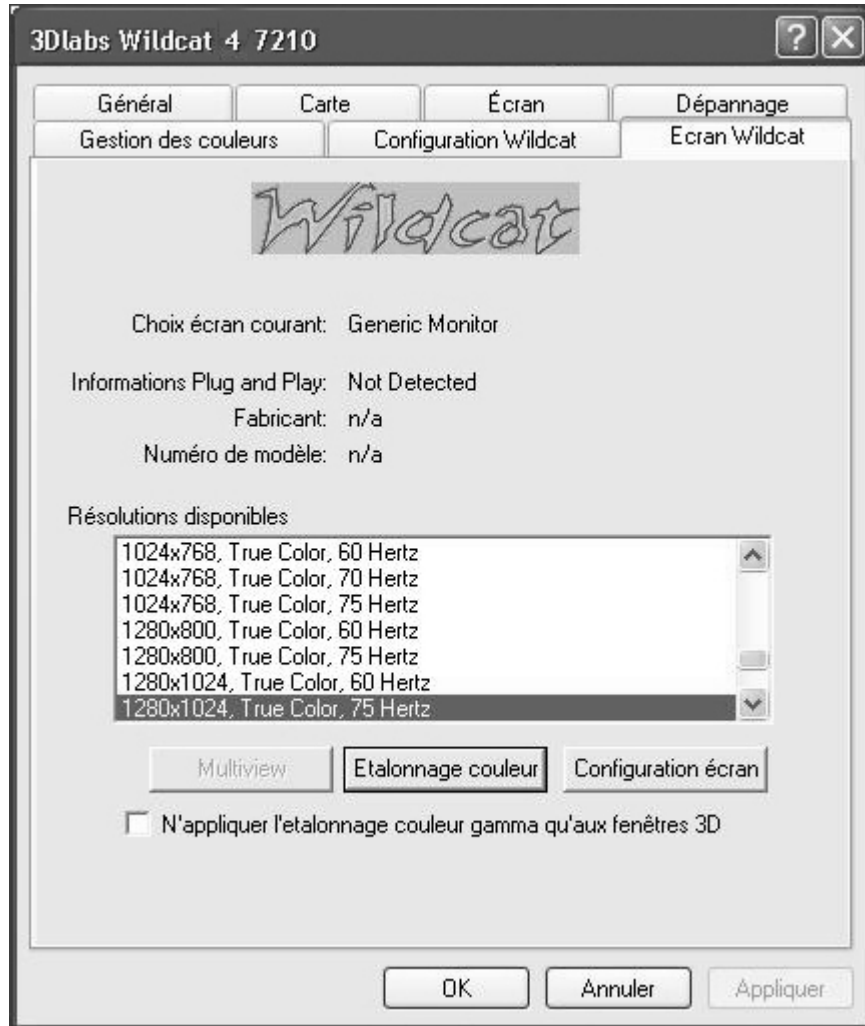
Utilisation de l'onglet Configuration Wildcat

1. Vérifiez que la session Windows est ouverte en mode non VGA. Reportez-vous à la documentation de Microsoft Windows et à son aide en ligne pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Fermez toute application ouverte.
3. Cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu. Cliquez dans l'onglet Paramètres, puis sur Avancés.
4. Cliquez dans 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*.

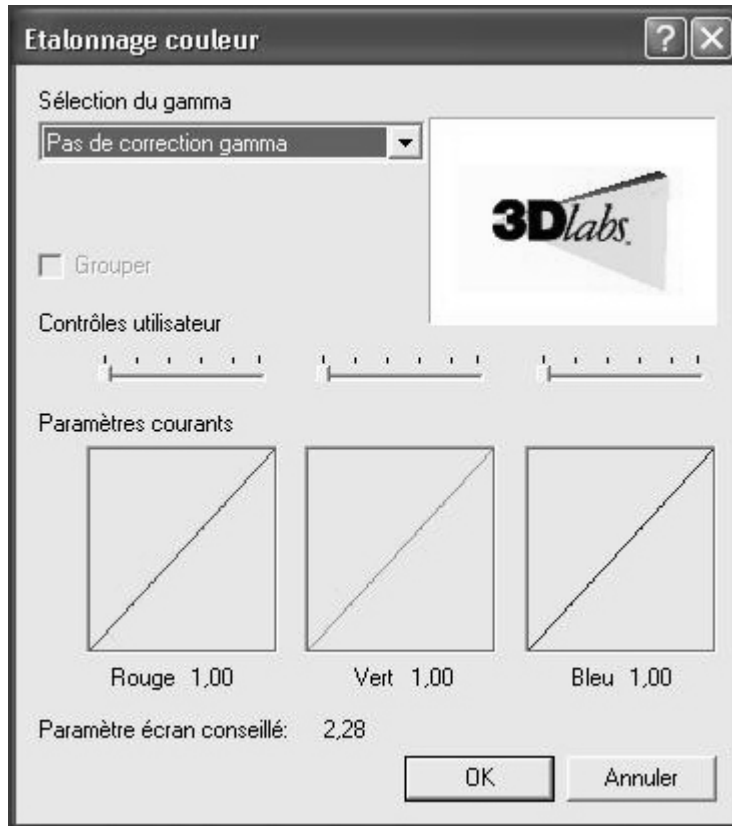


Utilisation de l'onglet Écran Wildcat

1. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez dans l'onglet Écran Wildcat. Vous pouvez définir la résolution, la profondeur des couleurs et la fréquence de rafraîchissement à l'aide de cet onglet. Reportez-vous au paragraphe dans 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 *Étalonnage couleur* pour modifier les paramètres de couleur. Effectuez les modifications désirées, puis cochez la case *N'appliquer l'étalonnage couleur gamma qu'aux fenêtres 3D*, si vous ne voulez pas que les modifications touchent le bureau. Cliquez sur le bouton *OK* pour confirmer les modifications 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.



3. Dans l'onglet Écran 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 rafraîchissement. Une fois que vous avez effectué les modifications désirées, cliquez sur le bouton OK pour confirmer la configuration et fermer la boîte de dialogue ou cliquez sur Annuler pour remettre les paramètres par défaut. La boîte de dialogue Propriétés d'affichage Wildcat s'affiche à nouveau.
4. Cliquez sur OK dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage pour confirmer les modifications. Redémarrez l'ordinateur si l'invite le demande. La plupart des modifications n'exigent pas le redémarrage.

NOTE : Reportez-vous à l'*annexe A - Caractéristiques* pour obtenir une liste de résolutions et de fréquences de rafraîchissement prises en charge. 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* 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 Wildcat4, 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 Wildcat4. 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. Dans l'onglet Écran 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 pour revenir à la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage. Le message suivant peut s'afficher : *L'écran sélectionné ne prend pas en charge pas l'espace de bureau courant. Choisissez 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.
4. 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.
5. 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 sur la carte Wildcat4 7210

La carte Wildcat4 7210 prend en charge le verrouillage des images et des fréquences de plusieurs postes de travail de type Multiview. La prise en charge Genlock permet de synchroniser la vidéo par rapport à une source de synchronisation extérieure.

NOTE : Afin de profiter de Multiview, il faut que l'application utilisée prenne en charge cette fonctionnalité. Pour obtenir des renseignements sur l'obtention de câbles corrects, visitez le site Web du support Wildcat à l'adresse suivante : <http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/wc-01.htm>.

IMPORTANT: La fonctionnalité Multiview de la carte Wildcat4 7210 est compatible avec le Multiview de la carte Wildcat III 6210, mais non avec le Multiview des produits Wildcat antérieurs à cette dernière. Pour créer une configuration Multiview, il ne faut connecter ensemble que des cartes Wildcat4 7210 et Wildcat III 6210.

Activation de la fonctionnalité Multiview

1. Insérez une extrémité du câble blindé DB-9 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 "esclave".
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 de la machine asservie, cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu. Cliquez dans l'onglet Paramètres, puis sur Avancés.
2. Cliquez dans l'onglet Écran Wildcat4, puis cliquez sur le bouton Multiview.
3. Dans la zone de groupe Informations sur Multiview, l'entrée Câble entrée Multiview doit indiquer Trouvé.

Activation de la fonctionnalité Genlock

1. Éteignez l'ordinateur, puis connectez la source de synchronisation extérieure au port d'entrée Genlock à l'arrière de la carte Wildcat4 7210. Si Multiview est activé, connectez la source de synchronisation extérieure au port d'entrée Genlock du poste maître.
2. Démarrez l'ordinateur et ouvrez une session Windows à l'aide d'un compte de type administrateur.
3. Cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu. Cliquez dans l'onglet Paramètres > Avancés > Écran Wildcat4, puis cliquez sur Configurer écran.
4. Sélectionnez l'option Écran fabricant. Dans la liste déroulante sélectionnez le fabricant et le modèle de l'écran ou sélectionnez Genlock comme fabricant et Défaut comme modèle.
5. Choisissez une résolution d'écran dans la zone appropriée.
6. Cliquez sur OK pour accepter la modification de la résolution. Si aucune image vidéo n'est affichée ou qu'elle est mauvaise, attendez 10 secondes et les paramètres précédents seront rétablis.
7. Cliquez sur OK, puis sur Oui pour accepter les modifications. L'onglet Écran Wildcat s'affiche à nouveau.
8. Cliquez sur Multiview.
9. Sélectionnez la source du signal dans le menu déroulant Source.
10. 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.
11. Cochez la case Activer et cliquez ensuite le bouton Appliquer. Si le signal Genlock est présent et que la source correcte est sélectionnée, un message indique que le signal Genlock est détecté.

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

Les cartes Wildcat4 prennent en charge deux écrans sous Windows 2000 ou Windows XP. La fonctionnalité double écran permet d'utiliser deux écrans, soit deux écrans numériques, soit deux écrans analogiques ou une combinaison des deux. Ils sont connectés à la carte afin que l'affichage s'effectue sur les deux écrans, étendant ainsi la zone d'affichage.

Activation de l'affichage double écran

1. Cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu. Cliquez dans l'onglet Paramètres, puis sur Avancés.
2. Cliquez dans l'onglet Configuration Wildcat, puis dans la zone Nombre maximal d'écrans, sélectionnez 2.
3. Cliquez sur le bouton Appliquer.

Configuration du logiciel

4. Lorsque l'invite demande à redémarrer l'ordinateur, sélectionnez Non et effectuez les opérations suivantes selon le système d'exploitation :
 - Windows 2000 -- dans le menu Démarrer, sélectionnez Arrêter puis sélectionnez-le à nouveau dans le menu qui s'affiche.
 - Windows XP -- dans le menu Démarrer, sélectionnez Arrêter l'ordinateur.
5. Connectez le deuxième écran, si cela n'est pas déjà fait, puis allumez l'ordinateur. 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 dépannage.
6. Démarrez Windows et ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
7. Cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu.
8. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez dans l'onglet Paramètres. Les écrans sont indiqués sous la forme d'icônes désignées 1 (écran principal) et 2 (écran secondaire).
9. Mettez l'écran 2 en surbrillance, puis cochez la case Étendre le bureau Windows à ce moniteur.
10. Glissez les icônes pour qu'elles correspondent à la disposition physique des 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. Sélectionnez l'écran à configurer et cliquez sur Avancé. Sélectionnez Écran Wildcat et effectuez les modifications dans les zones Couleurs ou Écran. Cliquez sur le bouton OK.
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 dans l'onglet Configuration Wildcat concernant les deux écrans.

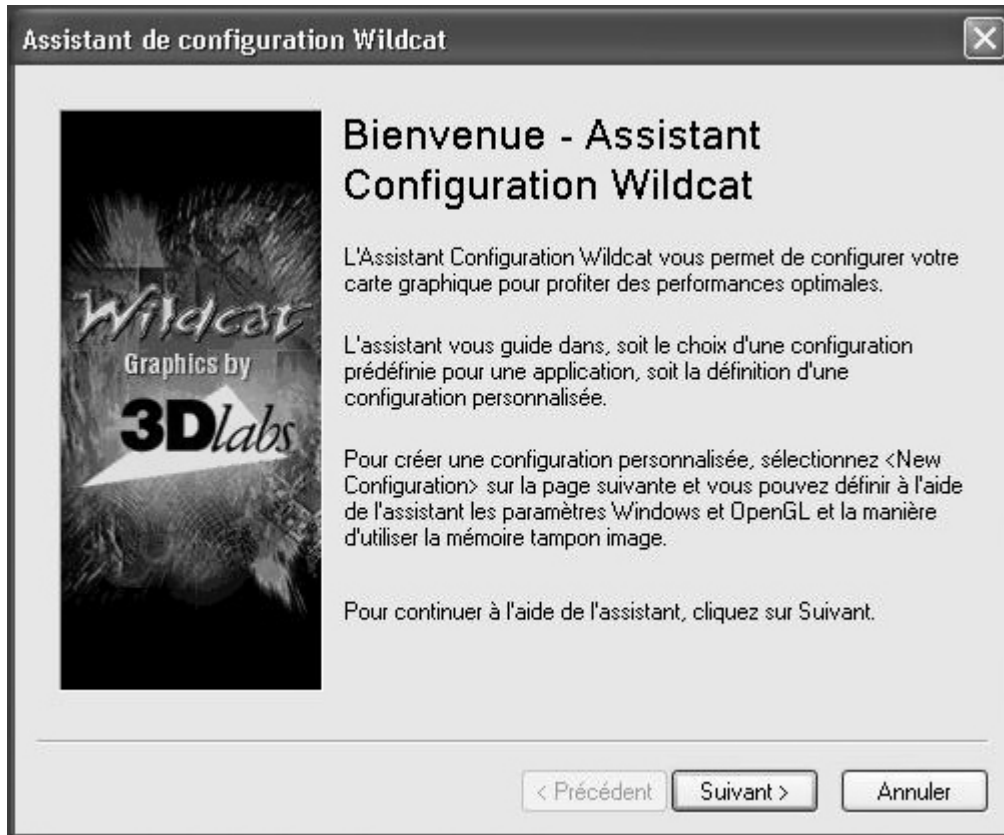
Optimisation du pilote Wildcat

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. Cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu. Cliquez dans l'onglet Paramètres, puis sur 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.



Création d'une optimisation personnalisée

1. Cliquez à l'aide du bouton droit dans le bureau Windows (ou du bouton gauche, si vous avez modifié les paramètres par défaut de la souris) et sélectionnez Propriétés dans le menu. Cliquez dans l'onglet Paramètres, puis sur 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 - DEPANNAGE

Dépannage

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la carte d'accélération graphique 3Dlabs Wildcat4 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.

Écrans et résolutions d'affichage

Problème : L'écran est noir, il y des distorsions ou des brouillages de l'image ou celle-ci est plus petite que prévu.

Solution : Si l'écran est noir, vérifiez que l'ordinateur 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 Wildcat4. Si vous n'utilisez qu'un écran, assurez-vous que l'écran est bien branché au connecteur principal numéro 1 à l'arrière de la carte. Reportez-vous à la documentation de l'écran et au chapitre 1 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 1 intitulé *Installation*. Il faut utiliser le bracelet antistatique lorsque vous ouvrez l'ordinateur et que vous manipulez la carte.

Solution : Redémarrez l'ordinateur en mode VGA ou sans échec et sélectionnez une résolution et une fréquence de rafraîchissement prises en charge. Reportez-vous au paragraphe de ce chapitre sur l'obtention d'une résolution vidéo correcte.

Solution : Redémarrez l'ordinateur 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 l'ordinateur ne fonctionne pas correctement.

Problème : Les performances et/ou les résolutions disponibles pour la carte Wildcat4 ne sont pas celles attendues.

Solution : La carte Wildcat4 pourrait ne pas être complètement installée ou un fichier pourrait être altéré. 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 Écran 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 Écran 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 : Redémarrez Windows 2000 en mode VGA ou sans échec et sélectionnez une résolution et une fréquence de rafraîchissement prises en charge. 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.

Redémarrage en mode sans échec

Appuyez sur les touches CTRL+ALT+DEL mais n'ouvrez pas de session Windows 2000 ou Windows XP. En lieu et place, après l'arrêt de l'ordinateur, 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.
3. Sélectionnez Mode sans échec, puis appuyez sur la touche ENTRÉE 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 60 Hz. Ensuite, redémarrez à nouveau Windows 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. Éteignez 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 rétablissez-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. 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 de Microsoft Windows et à son aide en ligne pour obtenir de plus amples renseignements sur l'installation de pilotes et d'autres logiciels.

Si vous installez le pilote Wildcat4, il faut d'abord supprimer le pilote existant.

Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000

1. Ouvrez une session Windows 2000 à l'aide d'un compte de type administrateur. Reportez-vous à votre administrateur système ou à la documentation de Microsoft Windows 2000 pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Dans le menu Démarrer, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, cliquez sur Ajout/Suppression de programmes.
3. Dans l'onglet Installation/Désinstallation, mettez le pilote d'affichage Wildcat 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.

Suppression d'un pilote existant sous Windows XP

1. Ouvrez une session Windows XP à l'aide d'un compte de type administrateur. Reportez-vous à votre administrateur système ou à la documentation de Microsoft Windows XP pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Dans le menu Démarrer, sélectionnez Panneau de configuration.
3. Dans l'onglet Installation/Désinstallation, mettez le pilote d'affichage Wildcat actuel en surbrillance, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.
4. Cliquez sur le bouton Oui lorsque l'invite demande de confirmer la suppression du pilote.
5. Cliquez sur OK lorsque l'invite demande à redémarrer le système pour terminer la suppression du pilote.

Réinstallation du pilote vidéo

1. Le pilote doit être installé par un utilisateur ayant les privilèges d'administrateur de Windows. Reportez-vous à votre administrateur système ou à la documentation des systèmes d'exploitation Microsoft pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.
2. Démarrez Windows. Si l'Assistant Ajout de nouveau matériel s'affiche, cliquez pour fermer la boîte de dialogue. Sous Windows XP, fermez l'invite qui demande si la résolution doit être définie par Windows XP.
3. Trouvez le support qui comprend le pilote 3Dlabs Wildcat4. Insérez ce support dans le lecteur approprié et balayez les répertoires pour trouver le pilote.
4. Double-cliquez sur le fichier SETUP.EXE qui se trouve dans le répertoire wcgdrv dans le logiciel du pilote.
5. Dans la boîte de dialogue d'installation du pilote Wildcat4, cliquez sur le bouton OK pour démarrer l'installation du pilote.
6. Il faut redémarrer l'ordinateur pour que les nouveaux paramètres prennent effet. Retirez le support du lecteur, le cas échéant. Cliquez sur le bouton Oui pour redémarrer l'ordinateur. Sous Windows XP, sélectionnez Fermer la session > Arrêter l'ordinateur > Redémarrer.

Informations en ligne

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

ANNEXE A - CARACTERISTIQUES

A. Caractéristiques

Générales									
Fabricant	3Dlabs								
Numéro de modèle	Wildcat4 7210 ou Wildcat4 7110								
Opérationnelles									
Système	NOTE : Si vous avez commandé la carte vidéo avec le système, elle est déjà configurée.								
Interface	AGP Pro 50								
Contrôleur graphique	Technologie haute vitesse Wildcat4								
Vitesse DAC	320 MHz								
Largeur données (canal double)	<ul style="list-style-type: none"> • Tampon images : 128 bits par canal • Tampon texture : 64 bits par canal 								
Connecteurs	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Deux ports de sortie vidéo numérique compatible DVI • Un connecteur BNC • Deux connecteurs D-sub à 9 broches </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Deux ports de sortie vidéo numérique DVI </td> </tr> </table>	Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Deux ports de sortie vidéo numérique compatible DVI • Un connecteur BNC • Deux connecteurs D-sub à 9 broches 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Deux ports de sortie vidéo numérique DVI 						
Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Deux ports de sortie vidéo numérique compatible DVI • Un connecteur BNC • Deux connecteurs D-sub à 9 broches 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Un connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Deux ports de sortie vidéo numérique DVI 								
Commutateurs	Affectés PCI Commutateur A								
Canaux DMA	Prise en charge AGP 3.0, modes 4X et 8X								
Mémoire vidéo	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 Mo • Tampon texture : 256 Mo </td> <td style="width: 50%; vertical-align: top;"> Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 Mo • Tampon texture : 128 Mo </td> </tr> </table>	Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 Mo • Tampon texture : 256 Mo 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 Mo • Tampon texture : 128 Mo 						
Wildcat4 7210 <ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 Mo • Tampon texture : 256 Mo 	Wildcat4 7110 <ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 Mo • Tampon texture : 128 Mo 								
Performance 3D	<p>NOTE : LES CHIFFRES DE PERFORMANCE INDIQUENT LE TAUX MAXIMAL DU MATERIEL. ILS PEUVENT VARIER EN FONCTION DE L'APPLICATION.</p> <p>WILDCAT 7210</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triangles 3D méthode d'illumination Gouraud, tampon Z : 37,9 M/Sec • Vecteurs 3D, couleur unie, 10-pixel : 33,9 M/Sec • Fréquence de remplissage pixels de texture-trilinéaire : 400 M Pixels/Sec <p>WILDCAT 7110</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triangles 3D méthode d'illumination Gouraud, tampon Z : 35,1 M/Sec • Vecteurs 3D, couleur unie, 10-pixel : 29,4 M/Sec • Fréquence de remplissage pixels de texture-trilinéaire : 400 M Pixels/Sec 								
	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 20%;">Hauteur</td> <td>1,6" (4,1 cm)</td> </tr> <tr> <td>Longueur</td> <td>13,92" (35,4 cm)</td> </tr> <tr> <td>Largeur</td> <td>4,97" (12,6 cm)</td> </tr> <tr> <td>Emplacements requis</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Un emplacement AGP Pro 50 • Un emplacement PCI (pour des besoins mécaniques et de refroidissement) </td> </tr> </table>	Hauteur	1,6" (4,1 cm)	Longueur	13,92" (35,4 cm)	Largeur	4,97" (12,6 cm)	Emplacements requis	<ul style="list-style-type: none"> • Un emplacement AGP Pro 50 • Un emplacement PCI (pour des besoins mécaniques et de refroidissement)
Hauteur	1,6" (4,1 cm)								
Longueur	13,92" (35,4 cm)								
Largeur	4,97" (12,6 cm)								
Emplacements requis	<ul style="list-style-type: none"> • Un emplacement AGP Pro 50 • Un emplacement PCI (pour des besoins mécaniques et de refroidissement) 								
Alimentation	50 W maximum								

Résolutions prises en charge

Remarque : Ces données reprennent les valeurs MAXIMALES de la résolution de l'écran et de la fréquence de rafraîchissement prises en charge. Les résolutions et les fréquences de rafraîchissement peuvent varier en fonction de votre écran.

L'antirénelage SuperScene est disponible à des résolutions inférieures à 1920 x 1080 avec affichage simple

Légende

1 – Taux de rafraîchissement non pris en charge en mode affichage double.

2 – Résolution non prise en charge en mode stéréo séquence d'images.

IL = Entrelacé

FS = Séquence d'images

SS = Antirénelage SuperScene

128 = mode plan 128

192 = mode plan 192

Résolution	Facteur de forme	Fréquence de rafraîchissement analogique (Hz)	Fréquence de rafraîchissement numérique (Hz)	Fréquence de rafraîchissement stéréo (Hz)	Fréquence de rafraîchissement Genlock (Hz)	Affichage simple				Affichage double			
						SS Off		SS On		SS Off		SS On	
						128	192	128	192	128	192	128	192
2048 x 1536	4:3	60	-	-	-	✓	✓			✓			
2048 x 1152	16:9	75,72,70,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1440	4:3	75 ¹ ,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1200	16:10	76,70,65,60	-	IL=120	-	✓	✓			✓	✓		
1920 x 1080	16:9	85,75,72,70,60	60	IL=120	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1856 x 1392	4:3	85 ¹ ,80 ¹ ,75 ¹ ,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1824 x 1368	4:3	85 ¹ ,75,70,65,60	-	IL=120	-	✓	✓			✓	✓		
1824 x 1128	16:10	75,60	60	-	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1792 x 1344	4:3	75,60	-	-	-	✓	✓			✓	✓		
1792 x 1120	16:10	75	-	-	-	✓	✓	✓		✓	✓		
1600 x 1200	4:3	90,85,80,75,70,65,60	60	IL=120,98	60,50	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1600 x 1024	16:10	76	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1600 x 900	16:9	85	-	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓		
1520 x 856	16:9	90,85,75,70,60	90,85,75,70,60	IL=120 FS=106	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1440 x 900	16:10	90,85,75,60	90,85,75,60	IL=120 FS=100	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1360 x 766	16:9	90,85,75,72,60	90,85,75,72,60	IL=120 FS=118	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	

Caracteristiques

RÉSOLUTIONS MAXIMALES PRISES EN CHARGE

Résolution	Facteur de forme	Fréquence de rafraîchissement analogique (Hz)	Fréquence de rafraîchissement numérique (Hz)	Fréquence de rafraîchissement stéréo (Hz)	Fréquence de rafraîchissement Genlock (Hz)	Affichage simple				Affichage double			
						SS Off		SS On		SS Off		SS On	
						128	192	128	192	128	192	128	192
1280 x 1024	5:4	85,84,75,70,60	85,84,75,70,60	IL=120,86 FS=120,104,100,96,84	90,60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1280 x 960	4:3	85,75,60	85,75,60	IL=120 FS=120,112,106	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²		
1280 x 800	16:10	90,85,75,60	90,85,75,60	IL=120 FS=112,100	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	
1280 x 720	16:9	75,60	75,60	FS=120,110	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	✓ ²
1152 x 864	4:3	85,75,70,60	85,75,70,60	IL=120 FS=120	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓ ²	
1152 x 720	16:10	-	-	FS=120,110	-	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
1024 x 768	4:3	85,84,75,70,60	85,84,75,70,60	IL=120,86 FS=120,100,84	60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
856 x 480	16:9	75,60	75,60	-	-	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
800 x 600	4:3	85,75,72,60	85,75,72,60	IL=120 FS=120,100	60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²
640 x 480	4:3	85,75,72,60	85,75,73,60	IL=120 FS=120	60,50	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²	✓	✓ ²

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 PREINSTALLE 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 EMBALLE, 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 (lisibles par l'ordinateur, 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 l'ordinateur 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 (PEROIDE DE GARANTIE). Si pendant cette PEROIDE 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 clause 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

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Inc., Ltd.
 A Creative Labs Subsidiary
 Wildcat Division
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824

declares that the product

Product Name: Wildcat4 7110/7210 Graphics Accelerator Card


conforms to the following product specifications:

EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

<i>Specification</i>	<i>Class / Level</i>
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1994 (CISPR 22 limits)	Class B Power Line Conducted Emissions
47 CFR Part 15, Subpart B (ANSI C63.4:1992)	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	Radiated Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-2:1995)	Electrostatic Discharge Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-4:1995)	Electrical Fast Transient/Burst Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-6:1996)	Conducted Disturbance Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-11:1994)	Voltage Dips and Sags Immunity
EN 55024:1998 (EN 61000-4-5:1995)	Surge Immunity
CNS 13438 (8473.30.10.90)	Class B Taiwanese EMI Emissions and Immunity

Date of Declaration: ..08-03-02.....

Issued by:.....Principal Production Engineer, 3Dlabs Ltd. +44 (0) 1784 476646

This product complies with Part 15 of FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: (1) this device may not cause harmful interference, and (2) this device must accept any interference received, including interferences that may cause undesired operation.

This Class B digital apparatus complies with Canadian ICES-003.

This Class B digital apparatus meets the Korean criteria for preventing electromagnetic interference for Information Technology Equipment using specifications outlined in ANSI C63.4 and CISPR22.

UL 1950 PAG 1.7-003: This graphics card is for use with UL Listed personal computers that have installation instructions detailing user installation of card cage accessories.

ANNEXE D – GLOSSAIRE

Glossaire

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 : anticrénelage SuperScene)

Anticrénelage SuperScene

Version améliorée du multiéchantillonnage permettant d'obtenir dans un scène un anticrénelage vrai, multiéchantillonné de *tous les natifs OpenGL*. L'anticrénelage SuperScene ne se trouve que sur les cartes accélérateur graphique de type Wildcat.

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 d'accélération graphique

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.

DDR SDRAM

(Double Data Rate SDRAM) Mémoire vive dynamique synchrone qui améliore la vitesse du processeur.

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.

Échantillonnage bilinéaire

Procédé de placage de texture à l'aide du filtrage

Échantillonnage de points

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

Écran plat numérique

Écran 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

La mémoire Synchronous Dynamic Random Access Memory (SDRAM) est une 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

La mémoire 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 des processeurs de type Pentium. Entre autres, ce procédé permet d'améliorer la transformation et l'éclairage de sommets 3D.

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 (structure en mosaïque)

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

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

VRML

Virtual Reality Modeling Language.

INDEX

INDEX

- accord de licence, 40
- Activation de l'affichage stéréo, 24
- Activation de Multiview et de Genlock, 24
- Activation des optimisations propres aux applications, 20, 27
- affichage
 - deux écrans, 26
 - monoscope, 24
 - stéréo, 24
- affichage Écran
 - paramètres, 22
- affichage vidéo
 - configurer, 20
- API, 48, 49
- caractéristiques, 3, 36
- configuration
 - affichage, 20
 - pilote Wildcat, 16
- configuration du système, 2
- connecter
 - écran DVI, 12
 - écran VGA, 13
- Création d'une optimisation personnalisée, 28
- dépannage
 - dernière bonne configuration, 31
 - diagnostics, 30
 - écrans et résolutions, 30
 - mode sans échec, 31
 - réinstaller le pilote, 32
 - résolutions possibles, 31
 - trouver l'élément défectueux, 31
- Dépannage, 30
- dernière bonne configuration connue, 31
- Détermination de l'élément défectueux, 31
- deux écrans
 - affichage, 26
- Diagnostics, 30
- dispositif stéréo
 - installation, 14
- écran
 - vérifier, 30
- écran DVI
 - connecter, 12
- écran VGA
 - connecter, 13
- enregistrement, 18
- Gamma, 49
- garantie, 41
- glossaire, 48
- informations en ligne, 33
- installation
 - dispositif stéréo, 14
 - exigences du pilote, 14
 - installer pilotes, 14
 - installer pilotes Heidi, 16
 - logiciel, 14
 - numéro de série, 9
 - pilotes, 14
 - préparer, 8
 - remplacer carte, 11
 - supprimer pilote existant, 15
- installer
 - pilote Wildcat, 16
- installer
 - affichage sur deux écrans, 26
 - pilote vidéo par défaut, 17
 - pilotes Heidi, 16
 - vérifier version du système d'exploitation, 17
- Introduction, 2
- logiciel
 - installer, 14
- mode sans échec, 31
- monoscope
 - affichage, 24
- numéro de série
 - trouver, 9
- onglet Configuration
 - paramètres affichage, 20
- onglet Configuration Wildcat
 - optimisation d'applications, 20, 27
 - optimisation personnalisée, 28
- OpenGL, 50
- paramètres affichage
 - onglet configuration, 20, 22
- paramètres de l'affichage
 - configurer, 20
- pilote vidéo
 - réinstaller, 32
- pilote vidéo par défaut
 - installer, 17
- pilote Wildcat
 - installer, 16
- pilotes
 - installer, 14
- pilotes Heidi
 - installer, 16
- Réinstallation du pilote vidéo, 32
- résolutions possibles, 31
- SGRAM, 51
- stéréo
 - affichage, 24
- supprimer
 - pilote existant, 15, 32
- terminologie, 48
- textures, 49, 50
- vérifier
 - pilote vidéo par défaut, 17
 - version du système d'exploitation, 17
- version du système d'exploitation
 - installer, 17
- vidéo
 - affichage stéréo, 24
- Windows
 - mode sans échec, 31