

3Dlabs, Inc.
Wildcat II 5000

Carte accélérateur de graphiques
Guide de l'utilisateur



3Dlabs®, Inc.
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
408 - 530 - 4700
www.3dlabs.com

Copyright 2001 - 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.

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.

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 5000.....	8
Pour remplacer une ancienne carte.....	10
Connexion de l'écran	10
Connexion d'un écran VGA	11
Connexion d'un écran plat numérique	11
Installation d'un dispositif stéréo	11
Installation du logiciel pilote	11
Préparation de l'ordinateur.....	12
Suppression d'un pilote existant sous Windows NT.....	12
Suppression d'un pilote existant sous Windows 2000.....	12
Installation du pilote Wildcat II 5000 pour Windows NT ou Windows 2000.....	13
Pilotes Heidi pour les applications AutoDesk	13
Pilote 3dsmax	13
Pilote vidéo par défaut	14
Vérification du pilote vidéo par défaut sous Windows NT	14
Vérification du pilote vidéo par défaut sous Windows 2000	14
Version du système d'exploitation.....	14
Vérification de la version de démarrage du système sous Windows NT	14
Vérification de la version de démarrage du système sous Windows 2000.....	14
Vérification de l'image vidéo.....	15
Enregistrement de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs.....	15
Chapitre 3 – Configuration du logiciel.....	17
Pilote de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs Wildcat II 5000	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
Optimisation du pilote Wildcat II 5000	22

Activation des optimisations propres aux applications	22
Création d'une optimisation personnalisée	23
Chapitre 4 - Debogage.....	25
Débogage	26
Ecrans et résolutions d'affichage	26
Diagnostics	27
Configuration de la résolution vidéo	27
Pour utiliser l'option Dernière bonne configuration connue sous Windows NT : ...	27
Mode sans échec sous Windows 2000	27
Détermination de l'élément défectueux	27
Réinstallation du pilote vidéo	28
Suppression du pilote Wildcat II 5000 sous Windows NT	28
Suppression du pilote Wildcat II 5000 sous Windows 2000.....	28
Réinstallation du pilote vidéo sous Windows NT ou Windows 2000.....	28
Informations en ligne.....	29
Annexe A - Caracteristiques.....	31
A Caractéristiques.....	32
Annexe B – Licence du logiciel	35
ACCORD DE LICENCE DU LOGICIEL	36
Licence du logiciel et limitations	36
Garantie limitée	37
Limitation des Responsabilités	37
Limitation des droits	37
Résiliation	38
Générales.....	38
Annexe C - Reglementation	39
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 5000.

Ce guide de l'utilisateur donne des renseignements sur la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5000. 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.

- 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 ou AGP Pro
- Un emplacement PCI ouvert adjacent à l'emplacement AGP
- 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 graphique Wildcat II 5000 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 sont installés 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 ayez 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.

Introduction

Caractéristiques

Interface carte	Carte AGP conçue pour des systèmes ayant un emplacement AGP de 25 watts.
Mémoire vidéo	Tampon image : 32 Mo Tampon texture : 32 MB DirectBurst: 16 Mo
Contrôleur graphique	Technologie de jeu de composants haute vitesse Wildcat II supportant aussi bien l'affichage analogique que l'affichage numérique
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, HAUTEURS/LARGEURS ET PROFONDEURS DE COULEURS DEPENDENT DU TYPE D'ECRAN, QUE VOUS AYEZ CHOISI LE MULTI-ECHANTILLONAGE OU NON. 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">• 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 24 lumières• Détournage du volume de vues• Six plans utilisateur de détournage• Traitement des images

Suite des caractéristiques	
Opérations 2D classiques	<ul style="list-style-type: none"> • Profondeur de couleur 16 et 32 bit (565, 8888) • Remplissages de type uni ou avec motif • 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
Opérations OpenGL (conforme à la version 1.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Support image pour formats multiples, zooms, mise à l'échelle bilinéaire, matrice couleurs et tables de couleurs • Opérations d'accumulation du hardware • Voilage : linéaire, exponentiel, exponentiel² et défini par l'utilisateur • Anticrénelage des points, des vecteurs et des polygones • Points (largeur 2D, 3D) • Vecteurs (lignes 2D et 3D, bandes de lignes; largeur, crachis) • Polygones (triangles, bandes de triangles, quads, bandes de quad, polygones, mode polygone ponctuel/linéaire) • Correspondance des textures : point, bi-linéaire, tri-linéaire, formats internes multiples • Tampon profondeur 24 et 32 bits • Opérations alpha • Détournage • Juxtaposition • Effacement rapide des fenêtres • Découpage des fenêtres • Double tampon mode-fenêtre rapide • Masquage • Support pour la stéréo à images séquentielles ou de type entrelacé • Transformations de matrice • Opérations de stencil • Ensemble étendu d'opérations de mélange

Suite des caractéristiques	
Support extension OpenGL (conforme à la version 1.2)	<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• 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• 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• Table des couleurs de texture• Texture des pixels et texture 3D• Pbuffer• Tampon image• Gamma• Justification des opérations stencil• Spéculaire séparé• Post-texture de type spéculaire

Suite des caractéristiques	
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 sautellement• 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)• Casque d'affichage et verres d'obturation (il faut les images séquentielles et la stéréo entrelacée)• Tampon texture incorporé ayant un traitement de texture de type mipmap trilineaire interpolé• Support de type DVI-I (Digital Video Interface)

CHAPITRE 2 - INSTALLATION

Préparation de l'installation

Note : Si la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5000 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.

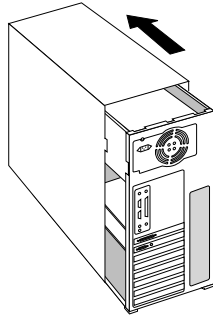
Installation de la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5000

1. Reportez-vous à la documentation de votre système sur la manière d'ouvrir et de fermer la machine, d'identifier l'emplacement AGP 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. 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.

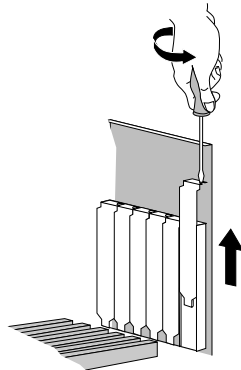
Note : Si vous êtes en train de remplacer une carte vidéo, il faut désinstaller le pilote de ce dernier avant d'éteindre le système et d'enlever l'ancienne carte. Reportez-vous au paragraphe intitulé *Installation du pilote* dans ce chapitre pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet.

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.



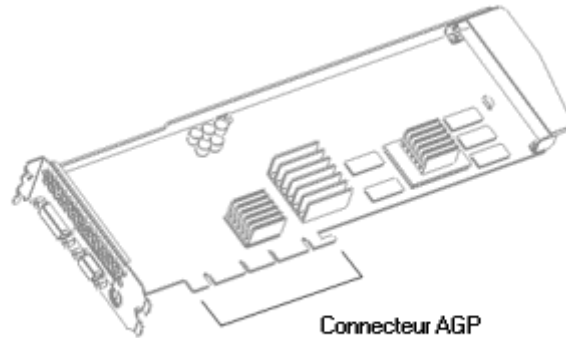
5. Si nécessaire, à l'aide du tournevis de type Phillips retirez les capots des panneaux arrière des emplacements dans lesquels vous installez la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5000.



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 5000 de son emballage antistatique.

Installation

- Placez la carte fermement dans l'emplacement correct. 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.

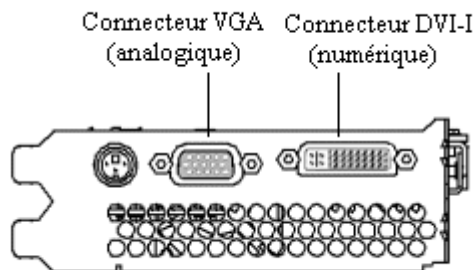
Pour remplacer une ancienne carte

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 5000, reportez-vous aux instructions sur l'installation de l'équipement.
- Installez le pilote de la carte Wildcat II 5000 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 5000 supporte des connexions pour un écran de type VGA ou un écran plat et elle a un connecteur pour l'un ou l'autre.



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 5000.
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 d'un écran plat numérique

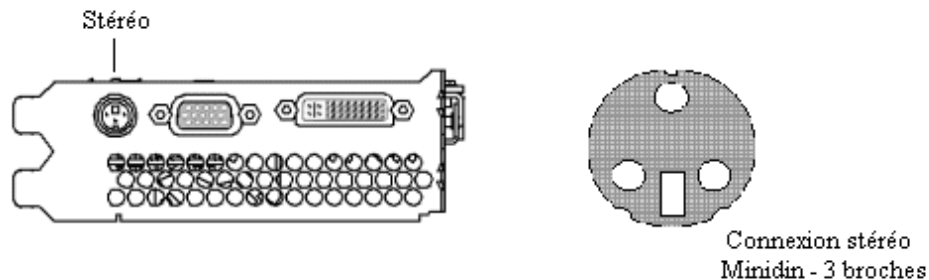
Note : La carte Wildcat II 5000 supporte la connexion d'un écran plat numérique à l'aide d'un connecteur DVI-I (avec la fonctionnalité DVI-D).

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 5000.
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 5000 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 5000 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 5000 :

- 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 5000, reportez-vous au chapitre 4 intitulé *Réinstallation du pilote vidéo*.

Suppression d'un pilote existant sous Windows NT

Démarrez Windows NT. Ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.

A partir du menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration, puis cliquez sur l'icône Ajout/Suppression de programmes.

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.

Cliquez sur le bouton pour confirmer la suppression du pilote, puis suivez les invites. Redémarrez le système avant d'installer le pilote Wildcat II 5000.

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 5000 pour Windows NT ou Windows 2000

1. Démarrez Windows et ouvrez la session en utilisant un compte ayant des privilèges d'administrateur.
2. Placez le CD-ROM du pilote 3Dlabs dans le lecteur approprié. Le menu du programme d'installation du pilote 3Dlabs s'affiche.

Note : Si le menu du programme d'installation ne s'affiche pas , vous pouvez y accéder à l'aide de l'icône Poste de travail. Cliquez sur le lecteur dans lequel se trouve le CD-ROM du pilote pour exécuter le programme d'installation. Si l'installation ne démarre toujours pas, cliquez sur le bouton Démarrer de Windows et sélectionnez l'option Explorer pour trouver le lecteur. Dans le répertoire racine du CD du pilote 3Dlabs, double-cliquez sur WILDCAT.EXE pour démarrer le programme d'installation.

3. Cliquez sur Installer pilote, puis sélectionnez le système d'exploitation approprié dans la liste.
4. Lorsque les fichiers du pilote sont copiés, cliquez sur Quitter pour terminer le programme d'installation.
5. Enlevez le support du pilote du lecteur et redémarrez la machine.
6. 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.

Pilotes Heidi pour les applications AutoDesk

Le pilote Wildcat II 5000 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 Wildcat II 5000 via l'utilisation de la norme OpenGL. Pour installer le pilote Heidi et activer le multi-échantillonnage plein écran, dans le CD du pilote 3Dlabs, cliquez soit le répertoire Nt4, soit le répertoire W2k (en fonction du système). Ouvrez ensuite le répertoire Heidi et double-cliquez sur SETUP.EXE pour démarrer le programme d'installation.

Pilote 3dsmax

Pour installer le pilote 3dsmax[®], dans le CD du pilote 3Dlabs, cliquez soit le répertoire Nt4, soit le répertoire W2k (en fonction du système). Ouvrez ensuite le répertoire 3dsmax et double-cliquez sur SETUP.EXE pour démarrer le programme d'installation.

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 5000 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. Verify that the Wildcat II 5000 device is listed under Display. Cela indique que le pilote correct est installé.
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 5000 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).

Installation

CHAPITRE 3 – CONFIGURATION DU LOGICIEL

Pilote de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs Wildcat II 5000

Le pilote de la carte 3Dlabs Wildcat II 5000 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.

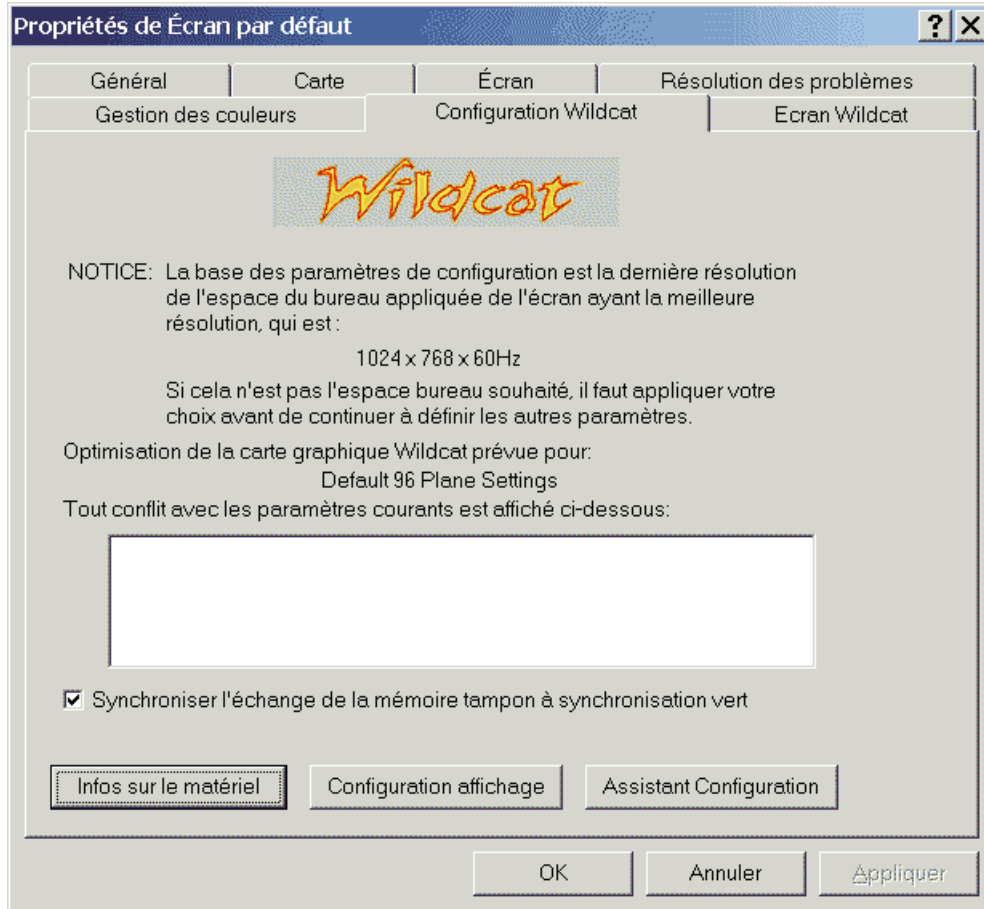
Configuration de l'affichage vidéo

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

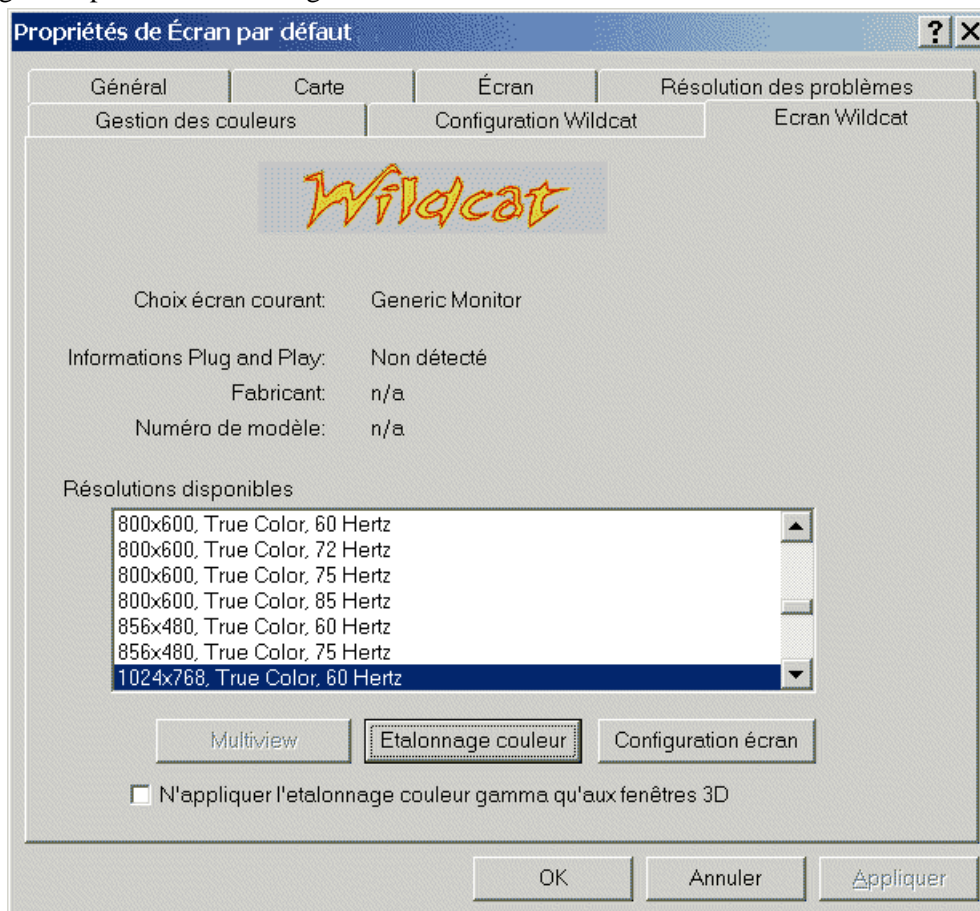
1. Assurez-vous que la session de Windows NT 4.0 ou de Windows 2000 est ouverte en version non VGA. Reportez-vous à la documentation ou à l'aide en ligne de Windows NT 4.0 ou de Windows 2000 pour obtenir de plus amples renseignements à ce sujet, le cas échéant.
2. Fermez toute application ouverte.
3. 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

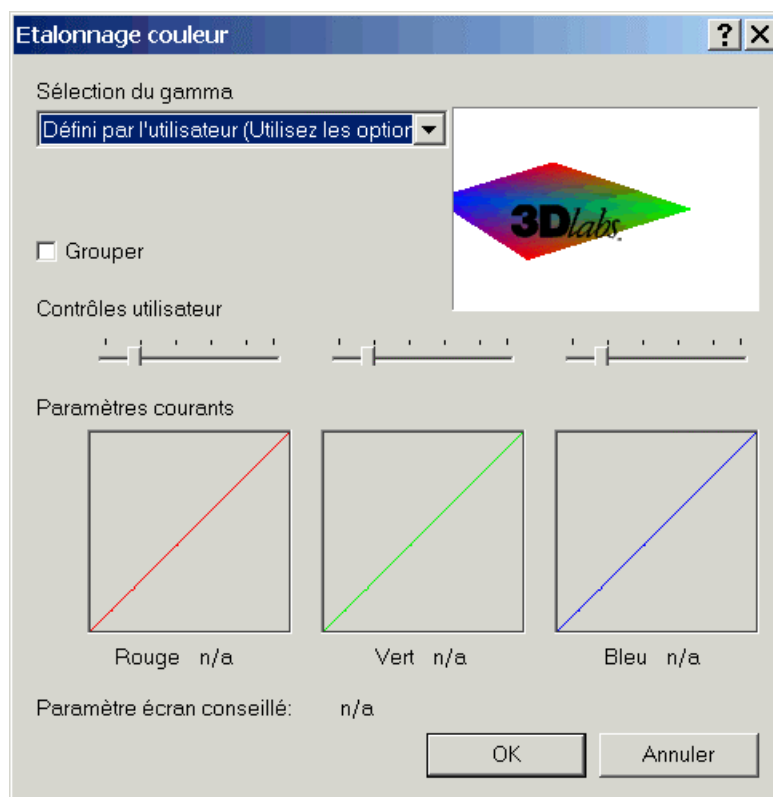
1. Dans la boîte de dialogue Propriétés de l'affichage, cliquez sur l'onglet Ecran Wildcat. Vous pouvez définir la résolution, la profondeur des couleurs et la fréquence de réactualisation à l'aide de cet onglet. Reportez-vous au paragraphe sur l'onglet *Configuration Wildcat* pour obtenir des renseignements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

Configuration du logiciel



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.

Activation de l'affichage stéréo

Si vous connectez un dispositif sur la sortie stéréo de la carte Wildcat II 5000, 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 5000. 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 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.

Optimisation du pilote Wildcat II 5000

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

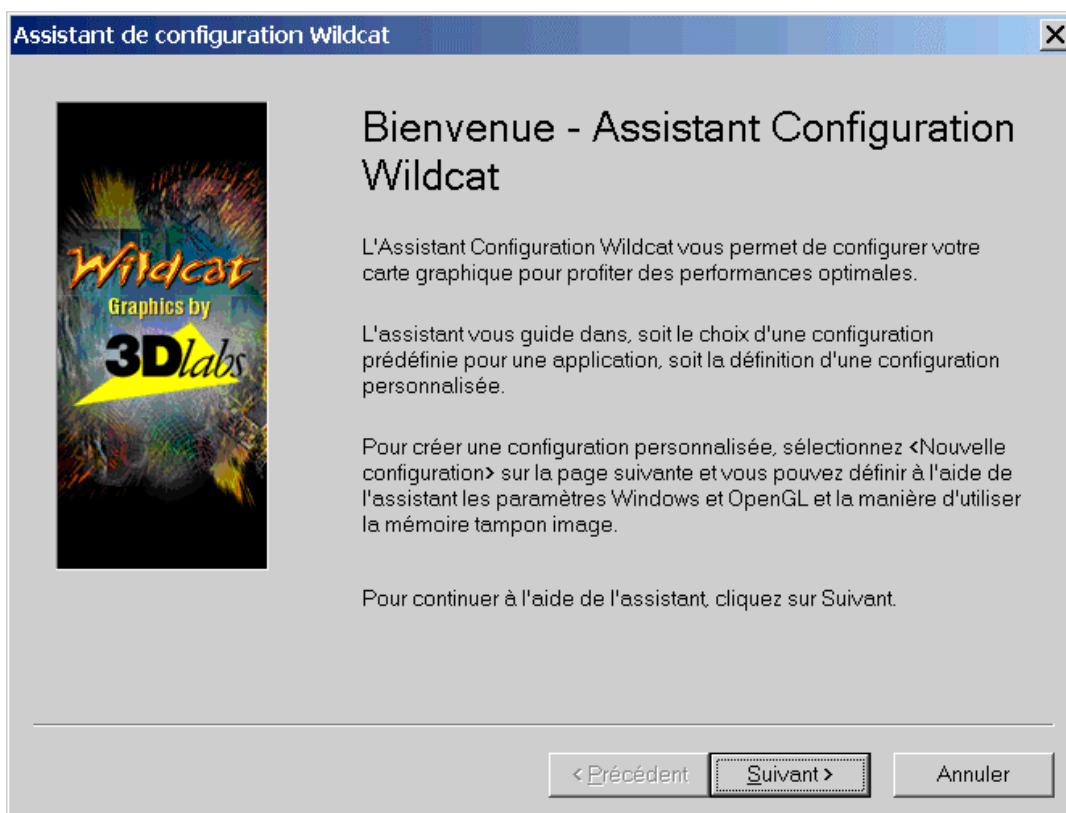
1. Dans le menu Démarrer de Windows, choisissez Paramètres > Panneau de configuration > Affichage. Sous Windows NT 4.0, cliquez dans l'onglet Configuration Wildcat, s'il n'est pas déjà affiché. Sous Windows 2000, effectuez la même démarche, puis cliquez sur l'onglet Paramètres, puis Avancés.
2. Dans 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.

Configuration du logiciel

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.



Configuration du logiciel

CHAPITRE 4 - DEBOGAGE

Débogage

Si vous rencontrez des difficultés lors de l'utilisation de la carte accélérateur de graphiques 3Dlabs Wildcat II 5000 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.

- 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.
- Assurez-vous que le câble vidéo est bien connecté à l'écran et au connecteur écran de la carte Wildcat II 5000. Reportez-vous à la documentation de l'écran et au chapitre 2 de ce document intitulé *Installation*.
- La carte pourrait être mal placée dans l'emplacement AGP ou 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.
- 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.
- 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 5000 ne sont pas celles prévues.

- La carte Wildcat II 5000 pourrait ne pas être complètement installée ou un fichier pourrait être corrompu. Essayez de réinstaller le pilote.
- 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.
- 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.
- 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.

Diagnosics

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 5000, il faut d'abord supprimer le pilote existant.

Suppression du pilote Wildcat II 5000 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. Dans l'onglet Installation/Désinstallation de la boîte de dialogue Propriétés de Ajout/Suppression de programmes, mettez en surbrillance la ligne du pilote Wildcat II 5000, puis cliquez sur le bouton Ajouter/Supprimer.
4. Cliquez sur le bouton pour confirmer la suppression du pilote, puis suivez les invites.

Suppression du pilote Wildcat II 5000 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 5000 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 NT ou Windows 2000

Au chapitre 2 sur l'installation, reportez-vous au paragraphe intitulé Installation du pilote Wildcat II 5000 pour Windows NT ou Windows 2000.

Débogage

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

Caractéristiques

A Caractéristiques

Générales		
Fabricant	3Dlabs	
Numéro de modèle	Wildcat II 5000	
Opérationnelles		
Système	NOTE : Si vous avez commandé la carte vidéo avec le système, elle est déjà configurée.	
Interface	AGP	
Contrôleur graphique	Technologie haute vitesse Wildcat II	
Vitesse DAC	300 MHz	
Largeur données	<ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 128 bits • Tampon texture : 64 bits • DirectBurst: 32 bits 	
Connecteurs	<ul style="list-style-type: none"> • Connecteur sortie de type MiniDIN Stereo Sync, 3 broches • Connecteur analogique D-sub à 15 broches • DVI-I compatible (fonctionnalité DVI-I) – port sortie vidéo numérique 	
Commutateurs	<ul style="list-style-type: none"> • Affectés PCI • Commutateur A pour Wildcat II 5000 	
Mémoire vidéo	<ul style="list-style-type: none"> • Tampon image : 32 Mo • Tampon texture : 32 Mo • DirectBurst: 16 Mo 	
Performance 3D	<p>NOTE : LES CHIFFRES PERFORMANCES INDIQUENT LE TAUX MAXIMAL DU MATERIEL. ILS PEUVENT VARIER EN FONCTION DE L'APPLICATION.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triangles 3D méthode d'illumination Gouraud, tampon Z : 8.5 M Tri/Sec • Texture-trilinéaire, méthode d'illumination Gouraud, 32-bit (RGBA) textel : 166.0 M pixels/sec • Vecteurs 3D, couleur solide, 10 pixels : 11.1 M Vec/Sec 	
Cotes	Hauteur	1.52"
	Longueur	13.34"
	Largeur	4.28"
	Emplacements (obligatoires)	<ul style="list-style-type: none"> • Un emplacement AGP ou AGP Pro • Un emplacement PCI (pour des besoins de refroidissement)

Caractéristiques

Alimentation	<ul style="list-style-type: none"> • Maximum de 25 W • Maximum de 12.0V 100 mA • Maximum de 5.0V 700 mA • Maximum de 3.3V 8.1A 		
Résolutions maximales	<p>NOTE : VOUS TROUVEREZ CI-DESSOUS LES RESOLUTIONS ET LES FREQUENCES DE REACTUALISATION MAXIMALES SUPPORTEES. CES VALEURS PEUVENT VARIER SELON L'ECRAN.</p> <p>DES RESOLUTIONS SUPERIEURES A 1600x1200 NE SONT SUPPORTEES QUE POUR DES ECRANS ANALOGIQUES – CRT. LA RESOLUTION MAXIMALE SUPPORTEE POUR LES ECRANS PLATS NUMERIQUES EST 1600 x 1200 A 60Hz.</p> <p>NOTE : L'OPTION SUPERSCENE ANTIALIASING EST DISPONIBLE POUR LES RESOLUTIONS ALLANT JUSQU'A 640 x 480.</p>		
	Résolution maximale	Hz	Stéréo disponible
	1920 x 1440	75	-
	1600 x 1280	76	-
	2048 x 1152	75	-
	1920 x 1200	75	-
	1280 x 1024	60	Oui
	1280 x 960	60	Oui
	1152 x 870	75	-
	1376 x 768	60	-
	1280 x 800	90	-
	1024 x 768	60	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 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 (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 (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

Réglementation

	DOC. NUMBER 61-000052	REVISION A
	ORIGINATOR NALIN PATEL	DATE 24-05-2001

DECLARATION OF CONFORMITY

Manufacturer's Name: 3Dlabs Ltd
Manufacturer's Address: Huntsville, Alabama, USA. 35824-6937

declares that the product

Product Name: Wildcat II 5000 Graphics Accelerator Card

conforms to the following product specifications:

EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

Specification	Class / Level
EN 55022:1998	Class B Radiated Electric Field Emissions
EN 55022:1998	Class B Power Line Conducted Emissions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-3)	3V/m 80% 1kHz AM 80MHz to 10Hz
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-2)	±8kV air discharges and ±4kV contact discharges
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-4)	±1kV AC power ports, ±0.5kV signal ports
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-6)	emf: 3V rms 80% 1 kHz AM 150kHz to 80MHz
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-11)	dips of >95% (duration 10ms), 30% (duration 0.5s) and >95% (duration 5s) reductions
EN 55024:1998 (IEC 61000-4-5)	±1kV (live to neutral) & ±2kV (live to earth & neutral to earth) Combination wave.
47 CFR 15 : 1999 (ANSI C63.4:1992)	Class B Radiated Electric Field Emissions
47 CFR 15 : 1999 (ANSI C63.4:1992)	Class B Power Line Conducted Emissions
CISPR 22:1997	Class B Radiated Electric Field Emissions
CISPR 22:1997	Class B Power Line Conducted Emissions
AS/NZS 3548:1995	Class B Radiated Electric Field Emissions
AS/NZS 3548:1995	Class B Power Line Conducted Emissions


Date of Declaration: 04-05-01

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

Réglementation

	DOC. NUMBER 61-000053	REVISION A
	ORIGINATOR NALIN PATEL	DATE 24-05-2001

EC Declaration of Conformity

We:

3Dlabs Ltd, Huntsville, Alabama, USA. 35824-6937

declare under our sole legal responsibility that the following product:

Model: Wildcat II 5000 Graphics Accelerator Card

is in conformance with the following relevant harmonised standards:

EN 55022:1998	(Class B Radiated Electric Field Emissions)
EN 55022:1998	(Class B Power Line Conducted Emissions)
EN 55024:1998	(IEC 61000-4-2)
EN 55024:1998	(IEC 61000-4-3)
EN 55024:1998	(IEC 61000-4-4)
EN 55024:1998	(IEC 61000-4-5)
EN 55024:1998	(IEC 61000-4-6)
EN 55024:1998	(IEC 61000-4-11)

for the light industrial, office and home environments following the provisions of Council Directive 89/336/EEC on the approximation of the laws of member states relating to electromagnetic compatibility, as amended by Council Directive 92/31/EEC.

Name: Nalin Patel

Position: Principal Production Engineer
3Dlabs Engineering Division

Signature:



Date: 24-05-2001

Réglmentation

UL 1950 PAG 1.7-003: Cette carte graphique est prévue pour l'utilisation avec des ordinateurs personnels sur la liste UL qui ont des instructions d'installation expliquant l'installation des accessoires de baie de carte par l'utilisateur.

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.

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.

Terminologie

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.

Terminologie

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.

Terminologie

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 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 une scène un anticrénelage vrai, multiéchantillonné de *tous les natifs OpenGL*. SuperScene Antialiasing ne se trouve que sur la carte accélérateur de graphiques Wildcat II 5000.

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.

Terminologie

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, 36*
- activation de l'affichage stéréo, 22*
- activation des optimisations propres aux applications, 18, 22*
- affichage*
 - monoscope, 22*
 - stéréo, 22*
- affichage écran*
 - paramètres, 20*
- affichage vidéo*
 - configurer, 18*
- API, 44, 45*
- bébugage*
 - mode sans échec sous Windows 2000, 27*
- caractéristiques, 3,32*
- configuration*
 - affichage, 18*
- configuration du système, 2*
- connecter*
 - écran, 10*
- connexion d'un écran plat numérique, 11*
- créer*
 - optimisation personnalisée, 23*
- débugage, 26, 29*
 - dernière bonne configuration de Windows NT, 27*
 - diagnostics, 27*
 - écrans et résolutions, 26*
 - réinstaller le pilote vidéo sous Windows 2000, 28*
 - réinstaller le pilote vidéo sous Windows NT, 28*
 - résolutions possibles, 27*
- dernière bonne configuration de Windows NT, 27*
- détermination de l'élément défectueux, 27*
- diagnostics, 27*
- dispositif stéréo*
 - installation, 11*
- écran*
 - connecter, 10*
 - vérifier, 27*
- écran plat numérique*
 - connecter, 11*
- enregistrement, 15*
- étalonnage gamma, 20*
- gamma, 45*
- garantie, 37*
- glossaire, 44*
- informations en ligne, 29*
- installation*
 - dispositif stéréo, 11*
 - exigences du pilote, 12*
 - installer pilotes, 11*
 - installer pilotes Heidi, 13*
 - logiciel, 11*
 - pilote Wildcat pour Windows 2000, 13*
 - pilote Wildcat pour Windows NT, 13*
 - pilotes, 11*
 - préparer, 8*
 - remplacer carte, 10*
 - supprimer pilote existant, 12*
 - vérifier pilote vidéo par défaut sous Windows 2000, 14*
 - vérifier pilote vidéo par défaut sous Windows NT, 14*
 - version de démarrage du système sous Windows 2000, 14*
 - version de démarrage du système sous Windows NT, 14*
- installer*
 - pilotes Heidi, 13*
- introduction, 2*
- logiciel*
 - installer, 11*
- mode sans échec sous Windows 2000, 27*
- monoscope, 22*
- onglet Configuration*
 - paramètres affichage, 18*
 - optimisation d'applications, 18, 22*
 - optimisation personnalisée, 23*
- onglet Ecran Wildcat*
 - étalonnage gamma, 20*
- OpenGL, ii, 46*
- paramètres affichage*
 - configurer, 18*
 - onglet configuration, 18, 20*
- pilote vidéo*
 - réinstaller sous Windows 2000, 28*
 - réinstaller sous Windows NT, 28*
- pilotes*
 - installer, 11*
- pilotes Heidi*
 - installer, 13*
- pilotes Windows 2000*
 - réinstaller, 28*
- pilotes Windows NT*
 - réinstaller, 28*
- réglementation, 42*
- réinstallation*
 - pilote vidéo, 28*
 - réinstallation du pilote vidéo sous Windows 2000, 28*
 - réinstallation du pilote vidéo sous Windows NT, 28*
 - résolutions possibles, 27*
- SGRAM, 47*
- stéréo*
 - affichage, 22*
- terminologie, 44*

Index

textures, 46

video

affichage stéréo, 22

réinstaller pilote, 28

Windows 2000

installer pilote Wildcat, 13

mode sans échec, 27

supprimer pilote existant, 12

vérifier pilote vidéo par défaut, 14

version de démarrage du système, 14

Windows NT, ii

dernière bonne configuration, 27

installer pilote Wildcat, 13

supprimer pilote existant, 12

vérifier pilote vidéo par défaut, 14

version de démarrage du système, 14

Index