



MONSTER 3D II

MANUEL D'UTILISATION

TABLE DES MATIERES

À PROPOS DE MONSTER 3D II.....	4
Fonctionnalités et spécifications de Monster 3D II.....	5
Performances de Monster 3D II	7
COMMENT UTILISER CE MANUEL.....	8
INSTALLATION DE MONSTER 3D II	10
Installation du matériel	10
Installation de MegaMonster.....	13
Installation du logiciel.....	15
UTILITAIRES D’AFFICHAGE DE MONSTER 3D II.....	21
Ouverture des utilitaires d’affichage	21
Contrôles des utilitaires d’affichage.....	22
DÉSINSTALLATION DE MONSTER 3D II.....	29
DÉPANNAGE DE MONSTER 3D II.....	30
Forum aux questions.....	31
Votre jeu est incompatible avec Monster 3D II ou le jeu de composants de 3Dfx.....	31
Monster 3D II n’est pas correctement installé.....	32
Les pilotes de Monster 3D II ne sont pas correctement installés	32
Pilotes Stealth 64 Video GT.....	33
Modes d’affichage	34

CONTACTER DIAMOND	34
GLOSSAIRE	35
MARQUES, DROIT D'AUTEUR ET GARANTIE	51
INFORMATIONS RELATIVES À LA CE ET À LA FCC.....	53

Diamond sur le Web : www.diamondmm.de

Accès rapide à l'assistance technique

1

À PROPOS DE MONSTER 3D II

Table des matières	Désinstallation de Monster 3D II
Installation de Monster 3D II	Dépannage de Monster 3D II
Utilitaires d'affichage de Monster 3D II	Glossaire

Monster 3D II X100 s'adresse à tous les utilisateurs de PC qui souhaitent dynamiser grâce à la puissance de graphiques 3D, et ce, pour quasiment tous les jeux d'action actuels 3D. Basé sur le jeu de composants Voodoo² de 3Dfx, il offre une accélération 3D de premier ordre avec une excellente qualité d'image et des taux de trames élevés. Du fait qu'elles prennent en charge Direct3D™, Glide™ et OpenGL™, API (Application Programmers Interface) de jeu les plus diffusées, il garantit également une compatibilité maximale pour les jeux à venir et assure un investissement de longue durée pour le système PC. L'installation aisée (conception par compléments) et les possibilités de développement (mise à niveau de MegaMonster) permettant de doubler les performances ne manqueront pas non plus de vous satisfaire. Avec Monster 3D II, vous n'avez pas fini de vous amuser... !

- ◆ **FONCTIONNALITÉS ET SPÉCIFICATIONS DE MONSTER 3D II**
- ◆ **PERFORMANCES DE MONSTER 3D II**

FONCTIONNALITES ET SPECIFICATIONS DE MONSTER 3D II

- ◆ Jeu de composants 3Dfx Voodoo² pour des améliorations remarquables en matière de vitesse, des effets visuels époustouflants, ainsi que des images graphiques claires et précises.
- ◆ Trois moteurs 3D dédiés sur une seule carte, pour un rendu triangulaire et un placage de texture améliorant sensiblement la vitesse et le réalisme des images de jeux.
 - ◆ 1 x pixelfx^2 – mémoire tampon de trame
 - ◆ 2 x texelfx^2 - mémoire de texture pour jeux 800x600 avec mémoire tampon Z-buffer !
- ◆ Accélère tous les jeux Glide™ (Voodoo), Direct3D et OpenGL pour améliorer considérablement les performances des jeux nouveaux et existants
- ◆ Bus PCI 2.x compatible
- ◆ Convertisseur numérique/analogique (DAC, *Digital to Analog Converter*) 135 MHz
- ◆ Transfert analogique via une connexion à une sortie VGA standard (support DDC2)

- ◆ Taux de trames accélérés :
 - ◆ Session de jeu de plus de 60 trames par seconde avec un Monster 3D II
 - ◆ Session de jeu de plus de 100 trames par seconde avec deux cartes, en utilisant la fonctionnalité MegaMonster.
- ◆ Gestion de résolution supérieure
 - ◆ Affichage du jeu en 800 x 600 et avec mémoire tampon Z-buffer avec un Monster 3D II
 - ◆ Affichage du jeu en 1024 x 768 et avec une mémoire tampon Z-buffer avec deux Monster 3D II
- ◆ Fonctionnalités 3D avancées
 - ◆ Configuration triangulaire du matériel, anticrénelage, mélange alpha, ombrage Gouraud, placage de texture, et plus encore.
 - ◆ La multiplicité des textures par pixel permet d'obtenir des images réalistes et éclatantes
 - ◆ Filtrage trinéaire à transfert unique permettant d'obtenir des images plus lisses et mieux définies
- ◆ Option de mise à niveau de MegaMonster :
 - ◆ Connecteur interne pour connecter 2 cartes Monster 3D II et ainsi doubler les performances.

- ◆ Monster 3D II et son double utilisent Scan Line Interleaving (SLI) pour tracer des lignes de numérisation paires et impaires alternées sur votre écran, ce qui permet de doubler les performances et d'offrir une résolution et une texture sans précédent à des images PC.
- ◆ Câble MegaMonster gratuit disponible via Internet (www.diamondmm.de) ou à partir du centre de support technique européen (European Diamond Multimedia TechSupport).

PERFORMANCES DE MONSTER 3D II

(Système Pentium 200 MHz)

- ◆ Taux de remplissage soutenu de 90 M pixels/seconde pour les textures bilinéaires (le mélange alpha, l'effet brouillard et la mémoire tampon Z-buffer étant activés)
- ◆ Configuration imbriquée de 180 M pixels/seconde avec une ligne de numérisation (2 Monster 3D II)
- ◆ 3 M triangles/seconde : triangles filtrés, extrapolés, mis en mémoire tampon Z-buffer, ajoutés au mélange alpha, à effet de brouillard et texturés
- ◆ Processeur Intel Pentium II / 300 MHz (ou supérieur) recommandé pour obtenir des performances optimales, et notamment des performances supérieures à celles de Monster 3D.

2 COMMENT UTILISER CE MANUEL

Table des matières

Pour votre confort d'utilisation, ce manuel d'utilisation en ligne a été enregistré au format PDF. Ce format vous offre une excellente flexibilité quant au mode d'utilisation de cette documentation. Si vous le souhaitez, vous pouvez facilement imprimer ce manuel afin de pouvoir le consulter lorsque vous êtes déconnecté ; il se présente alors comme n'importe quel document standard, pourvu d'une table des matières et de numéros de pages.

- ◆ Utilisez l'outil zoom du lecteur si certaines illustrations du manuel d'utilisation ne s'affichent pas correctement sur votre écran.
- ◆ Pour l'impression du manuel, une résolution d'impression de 600 dpi est recommandée.
- ◆ Les liens hypertexte de ce manuel sont actifs. Si vous lisez ce manuel en ligne, placez le curseur de votre souris sur les entrées de la table des matières ou sur les principales rubriques. Si une icône en forme de main apparaît, il vous suffit de cliquer pour accéder à cette section du document. Il se peut que certaines adresses électroniques ou adresses du World Wide Web, fournies dans ce manuel, soient également actives.

Vous avez la possibilité d'accéder directement à votre programme de messagerie ou au site Web en cliquant sur eux si une icône en forme de main apparaît.



Cette icône repère des conseils utiles ou des remarques importantes, relatives au mode opératoire.

3

INSTALLATION DE MONSTER 3D II

Table des matières

Désinstallation de
Monster 3D II

À propos de Monster 3D II

Dépannage de Monster 3D II

Utilitaires d'affichage de
Monster 3D II

Glossaire

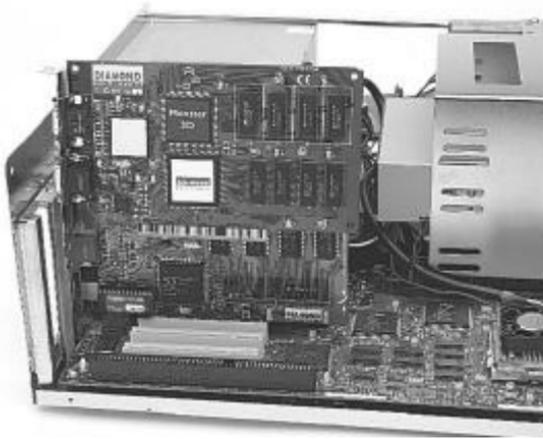
- ◆ **Installation du matériel**
- ◆ **Installation de MegaMonster**
- ◆ **Installation du logiciel**

INSTALLATION DU MATERIEL

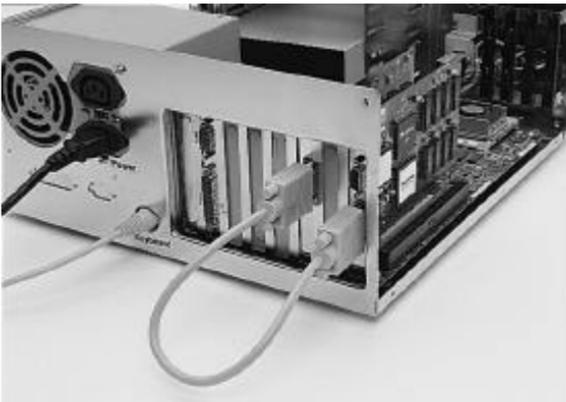
Important ! Monster 3D II ne remplace pas votre carte vidéo ou graphique actuelle. Monster 3D II utilise votre carte graphique actuelle pour vous offrir des performances 3D sans précédent.

L'alimentation étant coupée, retirez le capot de votre ordinateur. Cherchez un connecteur PCI disponible et enlevez le support et la vis. Gardez à l'esprit le schéma de raccordement des câbles aux connecteurs. Vous pouvez également étiqueter les câbles de votre ordinateur avant de les déconnecter.

Remarque : Ces illustrations montrent une carte prototype de développement qui peut différer des modèles de production effectifs.



- ◆ Insérez Monster 3D II, avec fermeté, dans un connecteur PCI. Veillez à exercer une pression régulière et équilibrée. Une fois que vous êtes certain que Monster 3D II est correctement installé dans son connecteur, sécurisez-le avec une vis.



- ◆ Connectez le port inférieur de Monster 3D au port écran de votre carte graphique existante à l'aide du câble de dérivation VGA fourni à cet effet.



- ◆ Connectez le port supérieur de Monster 3D à votre moniteur à l'aide d'un câble moniteur standard.
- ◆ Sécurisez le capot de votre ordinateur et reliez tous les câbles précédemment enlevés.
- ◆ Utilisez Monster 3D II, relevez le défi des tout derniers jeux 3D. Vos rêves de conquête vont s'accomplir !

INSTALLATION DE MEGAMONSTER

Pour la mise à niveau MegaMonster 2 cartes Monster 3D II identiques vous sont nécessaires ; elles doivent être connectées à l'aide du câble interne MegaMonster.



Remarques :

Nous vous recommandons d'installer en premier lieu une carte Monster 3D II, ainsi que les pilotes correspondants avant d'installer la seconde carte Monster 3D II, le câble MegaMonster et les pilotes de la seconde carte.

Le câble MegaMonster n'est pas fourni avec Monster 3D II. Il est disponible gratuitement via Internet (www.diamondmm.de) ou à partir du centre de support technique européen (European Diamond Multimedia Customer Support).

- ◆ Installez les deux cartes Monster 3D II dans les connecteurs PCI adjacents de votre ordinateur (voir *Installation du matériel*).
- ◆ Utilisez le câble MegaMonster pour connecter les connecteurs J3 aux deux cartes Monster 3D II. Les connecteurs du câble et des cartes sont munis de clés afin de garantir des connexions correctes.



- ◆ Connectez l'une des cartes Monster 3D II à votre carte graphique et à votre moniteur (voir *Installation du matériel*).



Remarque : Seul un câble de dérivation VGA est nécessaire.

INSTALLATION DU LOGICIEL

Le matériel de Monster 3D II étant installé et votre ordinateur redémarré, suivez les instructions ci-dessous qui dépendent du système d'exploitation spécifique que vous utilisez.

Pour faciliter l'installation de votre carte Monster et la rendre plus intuitive, Diamond a fourni un utilitaire d'installation qui s'exécute automatiquement lorsque vous insérez le CD-ROM Diamond SuperCD. Ce dernier vous permettra d'en savoir plus sur Diamond et ses produits, installer les pilotes logiciel et lire les manuels en ligne des produits.



Remarques :

Le CD-ROM Diamond SuperCD va installer le logiciel d'exécution actuel Microsoft DirectX et les pilotes DirectX et Glide de Diamond.

Si vous ne pouvez pas démarrer l'utilitaire Quick Start Diamond, suivez les instructions qui figurent dans la section *Installation des pilotes de Monster 3D II*.

Si Windows 95 affiche le message "Nouveau matériel trouvé" :

- ◆ Dans le menu **Nouveau matériel trouvé**, cliquez sur **Annuler**.
- ◆ Poursuivez en utilisant l'utilitaire Quick Start de Diamond.

Utilitaire Quick Start de Diamond

1. En règle générale, l'utilitaire Quick Start démarre automatiquement lorsque vous démarrez votre ordinateur, le SuperCD étant inséré dans votre lecteur de CD-ROM.
S'il ne démarre pas automatiquement :
Cliquez sur le bouton **DÉMARRER** dans la barre des tâches, sélectionnez l'option **EXÉCUTER**, puis le fichier **START.EXE** dans le répertoire racine du SuperCD.
2. Sélectionnez **Français** comme langue de l'installation. Cliquez ensuite sur le bouton **Démarrer l'installation** (Start installation) et, si nécessaire, confirmez votre matériel.
3. La première fois, le système vous demande l'emplacement du répertoire où vous souhaitez installer vos pilotes de Monster 3D II.
4. Le système vous demande ensuite de sélectionner l'installation **Minimale**, **Standard** ou **Personnalisée**.
 - ◆ **Installation minimale** – Pilotes de Monster 3D II.
 - ◆ **Installation standard** – Pilotes de Monster 3D II, Microsoft DirectX.
 - ◆ **Installation personnalisée** – vous permet de sélectionner les composants logiciels que vous souhaitez installer. Si vous ne voulez pas installer un composant spécifique, cliquez dessus pour le désélectionner.

5. Une fois que vous avez effectué votre choix, cliquez sur le bouton **Continuer** pour terminer l'installation de vos pilotes de Monster 3D II. Si Windows 95 vous demande de redémarrer votre ordinateur, sélectionnez **Oui**.



Remarques :

Conservez les fichiers existants RICHED20.DLL et COMCTL32.DLL si un message vous demande de choisir entre les anciennes et les nouvelles versions de ces fichiers.

Les jeux qui utilisent Direct3D ou qui ont été accélérés pour 3Dfx reconnaissent automatiquement Monster 3D II et tirent parti de ses fabuleuses capacités 3D.

Installation des pilotes de Monster 3D II

Deux procédures d'installation différentes sous Windows 95 existent pour Monster 3D II : l'une pour Windows 95 (version 4.00.950) et l'autre pour Windows 95 (version 4.00.950 B—connu sous le nom OSR2). Pour déterminer celle qui vous convient, cliquez avec le bouton droit sur l'icône **Poste de travail** du bureau, puis sélectionnez **Propriétés**. Vous devez consulter le numéro de version exact dans la fenêtre des propriétés **Général**. Si ce numéro est suivi de la lettre B ou qu'elle est au-dessus, reportez-vous à la section *Remarques destinées aux utilisateurs de Windows 95 OSR2*.

Remarques destinées aux utilisateurs de Windows 95

Lorsque vous installez votre nouvelle carte Monster 3D II dans votre système et démarrez Windows 95 pour la première fois, Windows 95 vous informe qu'il a découvert un nouveau **périphérique multimédia** et vous demande d'installer les pilotes correspondants.

- ◆ Sélectionnez **Pilote fourni sur la disquette du constructeur du matériel**, puis cliquez sur **OK**.
- ◆ Insérez le SuperCD dans votre lecteur de CD-ROM. Remplacez **A:** \ dans la fenêtre **Install from Disk** (Installer à partir du CD) par **X:** \ **DRIVERS**, où **X** correspond à la lettre de votre lecteur de CD-ROM. Par exemple, si votre lecteur de CD-ROM est le lecteur **D**, vous devez taper **D:** \ **DRIVERS**. Cliquez sur **OK**, puis les fichiers du pilote sont copiés dans leur répertoire de destination.
- ◆ Lorsque Windows 95 vous invite à redémarrer l'ordinateur, cliquez sur **Oui**.
- ◆ Une fois que Windows 95 a terminé, vous êtes prêt à utiliser l'utilitaire Quick Start de Diamond.

Remarques destinées aux utilisateurs de Windows 95 OSR2

Lorsque vous installez votre nouvelle carte Monster 3D II dans votre système et démarrez Windows 95 pour la première fois, Windows 95 vous informe qu'il a découvert un nouveau **Périphérique multimédia** et affiche **Update Device Driver Install Wizard** (Mettre à jour l'Assistant d'installation des gestionnaires de périphériques).

- ◆ Cliquez sur **suivant** , puis sur **Other Locations** (Autres emplacements).
- ◆ Insérez le SuperCD dans votre lecteur de CD-ROM. Définissez **x:\Drivers** comme chemin d'accès dans la fenêtre d'installation, où **x** correspond à la lettre de votre lecteur de CD-ROM. Par exemple, si votre lecteur de CD-ROM correspond à la lettre **D**, vous devez taper **D:\Drivers**.
- ◆ Cliquez sur **OK** ; les fichiers du pilote sont alors copiés dans leurs répertoires de destination.
- ◆ Si le système vous demande l'emplacement des gestionnaires DirectDraw lorsque la copie des fichiers est en cours d'exécution, entrez de nouveau **x:\Drivers**.
- ◆ Lorsque Windows 95 vous invite à redémarrer votre ordinateur, cliquez sur **Oui**.
- ◆ Une fois que Windows 95 a terminé le redémarrage, vous êtes prêt à utiliser l'utilitaire Quick Start de Diamond.

Remarques destinées aux utilisateurs de MS-DOS

Pour utiliser Monster 3D II sous MS-DOS, vous ne devez pas installer d'autres pilotes. Les jeux conçus pour tirer parti d'API 3D spécifiques ou qui ont été accélérés de façon spécifique pour le jeu de composants 3Dfx Voodoo² doivent fonctionner correctement.

4

UTILITAIRES D'AFFICHAGE DE MONSTER 3D II

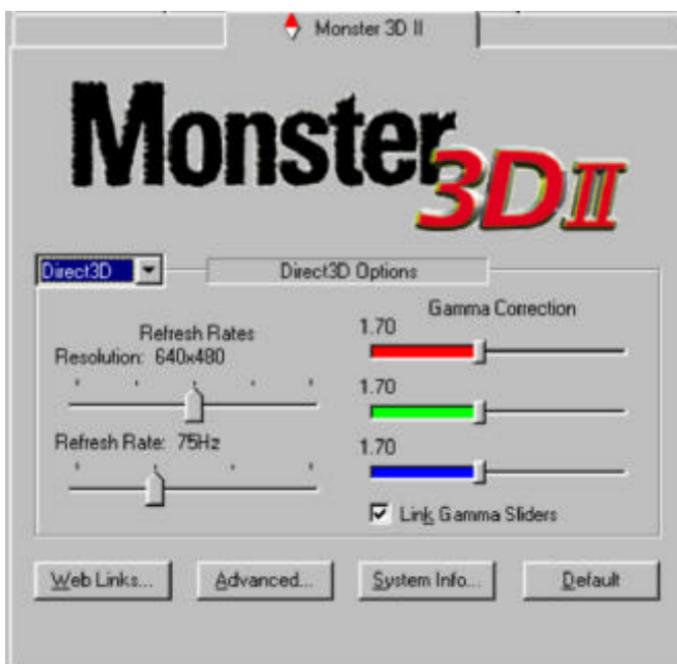
Table des matières	Désinstallation de Monster 3D II
À propos de Monster 3D II	Dépannage de Monster 3D II
Installation de Monster 3D II	Glossaire

Conjointement avec ses pilotes Windows 95, Monster 3D II installe une autre page de propriétés dans votre panneau de configuration **Affichage**, appelée **Monster 3D II**.

L'utilitaire d'affichage fournit des options permettant de déterminer comment Monster 3D II affiche les informations sur votre moniteur alors que vous ouvrez une session de jeux 3D.

OUVERTURE DES UTILITAIRES D'AFFICHAGE

- ◆ Cliquez sur **Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration - Affichage**, puis sur l'onglet **Monster 3D II**.
- ◆ À présent, vous pouvez apporter des modifications personnalisées à votre affichage vidéo.



CONTROLES DES UTILITAIRES D'AFFICHAGE

Sélection des API

Représenté par "Direct3D" dans l'illustration ci-dessus, le menu de sélection par défilement des API vous permet de définir simultanément les propriétés d'affichage pour **Direct3D**, **Glide** ou **Both** (Les deux). Pour contrôler les paramètres pour OpenGL, sélectionnez l'option **Glide**.

Refresh Rates (Taux de rafraîchissement)

Utilisez ce contrôle pour régler les fréquences de rafraîchissement utilisées par de nombreux jeux s'exécutant sur Monster 3D II. Sélectionnez une résolution en faisant glisser le curseur **Resolution** et une fréquence de rafraîchissement en faisant glisser le curseur **Refresh Rate**. Cliquez sur le bouton **Apply** (Appliquer) pour définir une association permanente entre la résolution et la fréquence de rafraîchissement.

Vous devez effectuer les réglages de la résolution et de la fréquence de rafraîchissement séparément pour les jeux basés sur **Glide** et **Direct3D** et simultanément pour **Both**.



Remarque : Vous pouvez sélectionner uniquement les résolutions et fréquences de rafraîchissement prises en charge par votre moniteur, telles qu'elles figurent dans la base de registres de Windows 95. Il ne vous est pas nécessaire de redémarrer votre ordinateur pour que les modifications entrent en vigueur.

Gamma Correction (Correction gamma)

Utilisez Gamma Correction pour modifier les niveaux de luminosité utilisés par les jeux 3D. Il se peut que certains jeux soient trop foncés ou trop clairs.

Chacun des curseurs gamma contrôle les niveaux de luminosité du rouge, du vert et du bleu tels qu'ils apparaissent dans les jeux s'exécutant sur Monster 3D II. Réglez manuellement chacun des curseurs, appliquez, puis testez jusqu'à ce que vous obteniez la luminosité voulue.

Activez la case à cocher **Link Gamma Slider** (Lier le transparent gamma) pour associer les trois curseurs afin que le réglage de l'un entraîne le réglage des trois.

Web Links (Liens Web)

- ◆ Cette boîte de dialogue offre des liens directs vers des pages utiles du site Web de Diamond.

Advanced Properties (Propriétés avancées)



Remarque : Ces paramètres sont destinés aux utilisateurs expérimentés. La sélection de ces options peut provoquer des problèmes sur certains jeux et configurations de matériel.

- ◆ En cas de doute ou de problème, cliquez sur le bouton **Default** (Par défaut) pour revenir aux paramètres par défaut, définis en usine.

- ◆ Pour afficher des informations complémentaires sur les paramètres **Advanced Properties**, cliquez sur le symbole **?**, puis amenez le curseur sur la rubrique sur laquelle vous voulez davantage de détails.

Don't Sync Buffer Swaps to Monitor Refresh Rate (Pas de synchronisation d'échanges de mémoire tampon pour contrôler les taux de rafraîchissement)

Lorsque cette option est sélectionnée, les applications Direct3D ou Glide ne synchronisent pas les échanges de mémoire tampon avec le signal de retour trame du moniteur. Le rendu des performances peut augmenter lorsque cette option est sélectionnée. Cependant, la déchirure de l'image peut survenir.

Disable Voodoo2 Direct3D Support (Désactiver la prise en charge Voodoo2 Direct3D)

Lorsque cette option est sélectionnée, Monster 3D II n'est pas disponible comme périphérique Direct3D.

Force Trilinear Texture Filtering (Forcer le filtrage de texture trilinéaire)

Lorsque cette option est sélectionnée, les applications Direct3D utilisent l'extrapolation de texture qui exécute toujours le filtrage de la texture trilinéaire. La sélection de cette option n'a pas de répercussion sur les performances du rendu.

Force Advanced Texture Filtering (Forcer le filtrage de texture avancé)

Lorsque cette option est sélectionnée, les applications Glide utilisent un mode de filtrage de texture avancé. La qualité visuelle du plan rendu peut être améliorée lorsque cette option est sélectionnée. Une diminution des performances de rendu est cependant possible.

Limit Texture Memory (Limiter la mémoire de texture)

Lorsque cette option est sélectionnée, les applications Glide limitent l'utilisation de la mémoire de texture à 2 mégaoctets par unité de placage de texture. Certains jeux Glide peuvent ne pas fonctionner correctement si cette option n'est pas sélectionnée.

Enable SLI Auto-detection (Two Boards) (Activer l'auto-détection SLI (deux cartes))

Lorsque cette option est sélectionnée, Direct3D ou Glide détectent automatiquement les cartes SLI (Scan-Line Interleaving). Désactiver cette option peut aider certains jeux à s'exécuter correctement.

Performance

Le curseur Performance permet aux utilisateurs les plus expérimentés d'augmenter les performances de leur Monster 3D II.



Remarque : Il se peut que les gains de performances ne soient pas constatés dans tous les jeux. Certains systèmes peuvent également rencontrer des problèmes de compatibilité lors d'une exécution à une performance maximale.

System Info (Informations système)

La boîte de dialogue d'information système fournit les profils matériel et logiciel pour Monster 3D II.



Remarque : Ces informations sont également utiles si vous souhaitez/devez contacter le TechSupport.

La section **Monster 3D II Hardware Profile** (Profil matériel de Monster 3D II) affiche certaines informations relatives au matériel, spécifiques à la carte :

Scan-line Interleave	Indique que deux cartes Monster 3D II sont installées et fonctionnent en mode Scan-line Interleave. Ce mode est désélectionné si la case à cocher Enable SLI auto-detection de la boîte de dialogue Advanced est désactivée.
FBI Revision (Révision de l'interface de la mémoire tampon)	Nombre de révisions de la puce d'interface de la mémoire tampon de trame.
Frame Buffer Memory (Mémoire du tampon de trame)	Indique la quantité totale de mémoire disponible en mémoire tampon de trame. Cette valeur a une répercussion sur la résolution maximale disponible.
Texture Mapping Units	Nombre d'unités de texture de placage (TMU, <i>Texture Mapping Unit</i>) sur la carte. Deux sont nécessaires pour accélérer les applications à plusieurs textures.
TMU Revision	Nombre de révisions des unités de placage de texture.
Total Texture Memory (Mémoire de texture totale)	Somme de chaque mémoire des TMU.

La section **Monster 3D II Software Profile** affiche les numéros de version des pilotes de Monster 3D II. Utilisez ce numéro de version pour déterminer si vous disposez des pilotes actuels.

FxMemMap VxD Version	Numéro de version du fichier FXMEMMAP.VXD actuellement utilisé.
WinGlide 2.x Driver Version	Numéro de version du fichier GLIDE2X.DLL actuellement utilisé.
Direct3D Driver Version	Numéro de version du fichier MNSTR2.DRV actuellement utilisé.
Direct3D 32-bit DLL Version	Numéro de version du fichier MNSTR232.DLL actuellement utilisé.
Direct3D 16-bit DLL Version	Numéro de version du fichier MNSTR216.DLL actuellement utilisé.

5

DESINSTALLATION DE MONSTER 3D II

Table des matières	Utilitaires d'affichage de Monster 3D II
À propos de Monster 3D II	Dépannage de Monster 3D II
Installation de Monster 3D II	Glossaire

Pour désinstaller Monster 3D II, veillez à exécuter au moins la procédure suivante :

1. Éteignez votre ordinateur, puis débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique.
2. Enlevez le boîtier de l'ordinateur, comme décrit dans les instructions d'installation du matériel au chapitre 3.
3. Reliez-vous à la terre en touchant le bloc d'alimentation.
4. À présent, il vous suffit d'inverser les procédures d'installation du matériel décrites au chapitre 3 et de connecter le câble VGA à votre carte graphique standard.



Remarque : Les pilotes du logiciel Monster 3D II peuvent demeurer sur votre système sans aucune répercussion négative une fois que vous avez supprimé le matériel.

A

DEPANNAGE DE MONSTER 3D II

Table des matières

Utilitaires d'affichage de
Monster 3D II

À propos de Monster 3D II

Désinstallation de
Monster 3D II

Installation de Monster 3D II

Glossaire

Windows 95

Si vous rencontrez un problème en utilisant Monster 3D II sous Windows 95, il peut avoir trois causes :

- ◆ Votre jeu est incompatible avec Monster 3D II ou le jeu de composants 3Dfx.
- ◆ Monster 3D II n'est pas correctement installé.
- ◆ Les pilotes de Monster 3D II ne sont pas correctement installés.

MS-DOS

Si vous rencontrez un problème en utilisant Monster 3D sous MS-DOS, il peut avoir deux causes :

- ◆ Votre jeu est incompatible avec Monster 3D II ou le jeu de composants de 3Dfx.
- ◆ Monster 3D II n'est pas correctement installé.

FORUM AUX QUESTIONS

Le Forum aux questions et les réponses peuvent être trouvés sur le site **Diamond Multimedia Web**.

Votre jeu est incompatible avec Monster 3D II ou le jeu de composants de 3DFX

Monster 3D prend en charge les API 3D suivantes :

Windows 95

- ◆ Microsoft Direct3D
- ◆ 3Dfx WinGlide
- ◆ OpenGL (sous-ensemble de jeux)

MS-DOS

- ◆ 3Dfx Glide

Si le jeu auquel vous jouez ne prend pas en charge une ou plusieurs de ces API 3D, votre jeu n'est pas susceptible de reconnaître Monster 3D II et par conséquent ne tire pas parti de ses fonctionnalités. Consultez l'éditeur de jeu en question pour obtenir une version qui prendra en charge l'une des API mentionnées ci-dessus.

Si vous rencontrez des problèmes avec un jeu qui a été développé pour une ancienne version d'API 3D (par exemple, la version DirectX est antérieure à DirectX 5.0), consultez l'éditeur de jeu en question pour obtenir une version mise à jour du jeu.

Monster 3D II n'est pas correctement installé

Vérifiez que Monster 3D II est correctement placé dans son connecteur PCI et que le câble de dérivation est correctement et fermement connecté à votre carte vidéo. Pour plus d'informations, veuillez consulter *Installation de Monster 3D II*.

Les pilotes de Monster 3D II ne sont pas correctement installés

- ◆ Cliquez sur **Démarrer - Paramètres - Panneau de configuration - Affichage**, puis sur l'onglet **Monster 3D II**.
- ◆ Certains paramètres **Avancés** peuvent engendrer des problèmes avec certains jeux et configurations du matériel. Définissez **Advanced Properties** (Propriétés avancées) sur **Default** (Par défaut).
- ◆ Cliquez sur le bouton **System Info** (Infos système) pour consulter les pilotes et leurs versions que vous avez installés.
- ◆ Utilisez le bouton **web Links** (Liens Web) et recherchez les tous derniers pilotes et autres instructions relatives à Monster 3D II sur la page d'accueil du site Web de Diamond.
- ◆ Pensez à réinstaller les pilotes de Monster 3D II comme décrit dans *Installation du logiciel*.

PILOTES STEALTH 64 VIDEO GT

Le contrôleur vidéo S3 968/868 qui est utilisé par exemple, dans les 3000 séries Stealth64 Video de Diamond de cartes vidéo, entre autres, contient un dysfonctionnement de mémoire.

Si ce dysfonctionnement entraîne des problèmes avec la carte Monster 3D II de votre système lors de l'exécution des pilotes GT de Diamond, vous pouvez les résoudre en utilisant l'utilitaire **FXREMAP.EXE** du SuperCD qui se trouve dans le répertoire `\INSTALL\DIGVIDEO\MON3D_2\TOOLS\`. Le fichier **README.TXT** contenu dans ce répertoire fournit davantage d'informations.

Remarque : Cet utilitaire est disponible sur Internet sous le nom **S3FIX**.

MODES D'AFFICHAGE

Résolution	Couleurs	Fréquences de rafraîchissement (Hz)
640 x 480	65k	60, 72, 75, 85, 120
800 x 600	65k	60, 72, 75, 85
1024 x 768	65k	60, 72, 75, 85



Remarques :

Prise en charge de la mémoire tampon Z-buffer jusqu'à 800 x 600

Prise en charge de la mémoire tampon Z-buffer pour 1024 x 768 uniquement dans une configuration à deux cartes (SLI)

Les couleurs sont tramées 24 bits à 16 bits RVB (couleurs 65k)

B

CONTACTER DIAMOND

Table des matières

Diamond sur le Web : www.diamondmm.de

Accès rapide à l'assistance technique

C

GLOSSAIRE

Table des matières

3D

En trois dimensions

3D-DDI

3D device driver interface : interface logicielle 3D (3D-API) de Microsoft, des API 3D supérieurs comme OpenGL et 3DR peuvent être mis en œuvre dans Windows 95.

3DR

Interface logicielle 3D (3D-API) d'Intel pouvant supporter GDI DDI, DCI et 3D-DDI de Microsoft

Accélérateur graphique

Dispositif destiné à augmenter la vitesse dans des environnements graphiques exigeants de hautes performances.

Adaptateur d'affichage PS/2

Carte VGA IBM pour ordinateurs ISA Industry Standard Architecture (bus AT).

ADI

Autodesk Device Interface

Alpha blending/Niveaux de transparence

Procédé de création de matériaux transparents à l'aide d'informations supplémentaires pour chaque pixel.

Analogique

Signal électronique à variation continue permettant de reproduire une information. Par opposition à numérique.

ANSI

American National Standards Institute, équivalent américain de l'AFNOR.

API – Interface API

Une API est une série de commandes de logiciel utilisée par des programmeurs pour mettre en œuvre un ensemble spécifique d'instructions, tel que la création de graphiques 3D, et les mettre à la disposition d'autres programmes ou rendre des fonctions spécifiques de votre système d'exploitation, telles que Direct3D, disponibles sur une application.

Artifacts

Parties floues ou "bloquées" d'une image de mauvaise qualité dans un enregistrement vidéo numérique.

ASCII

American Standards Committee on Information Interchange. Standard utilisé par IBM et par les ordinateurs compatibles pour définir les caractères alphanumériques en format binaire.

BIOS

Abréviation de Basic Input-Output System. Code dans la mémoire de type ROM (Read Only Memory) de l'ordinateur contenant le test automatique lancé lors de la mise sous tension ainsi que d'autres fonctions d'exploitation.

Bits par pixel

Nombre de bits employés pour afficher l'information de couleur d'un pixel.

Blitter

Transfert rapide de mémoire de la carte graphique ne passant pas par l'unité centrale de traitement, utilisé par exemple pour le déplacement des parties de l'écran invisible.

BMP (Windows Bitmap)

Ce format permet à Microsoft Windows d'afficher de manière cohérente des images sur des périphériques ayant des possibilités analogues. Enregistrez sous ce format les images dont vous souhaitez poursuivre le traitement ultérieurement sous Windows.

Bus maître

Les emplacements d'extension pour bus PCI doivent être adaptés au bus maître. Cela signifie que les cartes d'extension PCI peuvent déplacer des données à très grande vitesse au moyen du bus PCI sans passer par l'unité centrale de traitement (semblable au Direct Memory Access).

Bus PCI

Bus Peripheral Component Interconnect ; système de lignes de données parallèles pour le transfert d'informations entre différents composants du système, en particulier vers les cartes d'extension.

Bus système

Système de lignes de données parallèles pour le transfert d'informations entre les différents composants du système, en particulier vers les cartes d'extension (par exemple bus PCI).

Carte d'extension

Dispositif utilisé pour augmenter les capacités de l'ordinateur.

Cavalier

Petite pièce de plastique servant à relier deux broches. Lorsque le cavalier est en contact avec les deux broches, un contact électrique est établi. Les décisions prises par l'ordinateur dépendent de ce contact. Un groupe de broches de cavalier est appelé bloc de cavalier.

CGA

CGA (Color Graphics Adapter) d'IBM, l'une des premières normes de graphiques couleur. 320x200 pixels avec quatre couleurs ou 640x200 pixels avec deux couleurs peuvent être affichés.

Chrominance

Partie d'un signal vidéo correspondant aux valeurs chromatiques et comprenant une information concernant la teinte et la saturation. Ce composant chromatique est essentiellement un complément de la luminosité ou le composant de luminance d'une image vidéo couleur.

Clipping

Limitation d'une zone de dessin à une surface rectangulaire quelconque en supprimant ses bords.

Configuration triangulaire du matériel

Les images 3D sont constituées de petits triangles afin d'obtenir une meilleure apparence 3D. Ces triangles sont générés par logiciel à l'aide de l'Unité centrale ou par accélération de matériel afin d'obtenir un meilleur rendu.

Contraste

Le contraste d'une image est l'opposition entre clair et sombre. Une image fortement contrastée comporte d'importantes transitions entre le clair et le sombre. Dans une image faiblement contrastée, ces transitions sont au contraire à peine visibles.

CPU

Central Processing Unit, c'est l'unité centrale de traitement ou microprocesseur d'un ordinateur, par exemple Pentium.

Convertisseur analogique/numérique (CAN)

Convertit des signaux d'entrée numériques en signaux de sortie analogiques. Par exemple, les données d'image dans la mémoire d'affichage de la carte graphique sont converties en signaux vidéo pour l'affichage sur le moniteur.

DDC (Display Data Channel)

Le Display Data Channel de VESA fournit un canal de données en série entre le moniteur et la carte graphique – si le moniteur et la carte graphique prennent tous les deux en charge DDC et si le câble de données du moniteur comprend l'autre câble DDC. La gestion de DDC transfère automatiquement les données du moniteur (par exemple, le type, le nom, la fréquence horizontale max., les définitions de synchronisation) à la carte graphique. La carte graphique peut également envoyer l'instruction au moniteur via la ligne DDC.

Il existe différentes normes DDC : DDC1, DDC2B et DDC2AB.

Dessin au trait

Fonction matérielle du processeur graphique. Seules les coordonnées de départ et d'arrivée d'une ligne sont fournies par l'unité centrale de traitement. Le reste, c'est-à-dire le dessin de la ligne, est réalisé par le processeur graphique.

Direct3D

Interface logicielle 3D (API 3D) de Microsoft pour Windows 95 et Windows NT. Utilise DirectDraw.

DirectColor

Terme générique pour TrueColor, RealColor et HiColor.

L'information concernant la couleur est transmise directement au convertisseur analogique/numérique au lieu d'être traduite par une palette de couleurs. La totalité de l'information concernant la couleur doit par conséquent être enregistrée pour chaque pixel.

DirectX

Technologies média interactives pour Windows 95 et Windows NT. Permet le développement des applications interactives de haute performance en étendant aux développeurs l'intégralité des performances du matériel sous-jacent. Comprend les API DirectDraw, Direct3D, DirectSound, DirectInput et DirectPlay.

Dither

Représentation d'une couleur par superposition de points de couleurs proches.

DMA

Direct memory access : accès direct à la mémoire, méthode de transfert des données dans laquelle l'information est transférée directement entre les composants du système sans transiter par l'unité centrale de traitement.

Double-tampon

Également appelé "retourne page". Tampon d'affichage de double capacité. L'image suivante peut être tracée dans la partie du tampon d'affichage tout d'abord invisible. Une fois terminée, cette partie peut être affichée tandis que l'image suivante est préparée dans l'autre partie. Cette technique permet d'obtenir des animations et des jeux d'apparence plus réalistes qu'avec un tampon simple.

DPMS

Display Power Management Signaling ; standard VESA permettant le fonctionnement de moniteurs en mode économie d'énergie.

DRAM

Dynamic Random Access Memory, mémoire non permanente pour opérations de lecture et d'écriture.

Échelle des gris

Une image en échelle de gris consiste en différentes nuances de gris (comme une photographie en noir et blanc). En général, cela implique l'utilisation de 254 niveaux de gris différents plus le noir et le blanc (= 256).

Écran analogique

Moniteur utilisant des voltages de contrôle de couleurs variables pour l'affichage d'un nombre très élevé de couleurs tout en nécessitant très peu d'entrées.

Écran entrelacé

Moniteur dans lequel une ligne de balayage sur deux (paire ou impaire) est rafraîchie à chaque passage. Cette technique permet d'obtenir une résolution graphique plus élevée mais le scintillement est plus important que sur un moniteur non entrelacé où la totalité de l'écran (chaque ligne de balayage) est rafraîchi à chaque passage.

Écran à fréquence variable (VFD)

Moniteur pouvant afficher une large gamme de résolutions grâce à sa capacité à synchroniser en une large gamme de fréquences de balayage horizontal et vertical.

Écran monochrome

Moniteur dont l'affichage est en une seule couleur; parfois appelé écran noir & blanc.

Écran numérique

Appelé également TTL. Type de moniteur alternant les signaux ON et OFF pour déterminer l'affichage des couleurs. Il en existe différents types comme les écrans Enhanced Color Display d'IBM ou les écrans monochromes.

Écran primaire

Moniteur actif lors de la mise sous tension du système.

Écran unique

Écran DOS et écran graphique haute résolution apparaissant sur le même moniteur.

EEPROM

Electrically erasable programmable read only memory, mémoire morte modifiable électriquement ; utilisée comme puce ROM à mémoire permanente, mais pouvant être programmée et effacée pour remplacer les commutateurs à deux voies (DIP) et les cavaliers sur les nouvelles cartes graphiques.

EGA

EGA (Enhanced Graphics Adapter) d'IBM qui permet 640 x 350 pixels avec 16 couleurs.

Emplacement d'extension

Connexion électrique à l'intérieur de l'ordinateur utilisée pour ajouter des cartes d'extension.

Enhanced Color Display (ECD)

Affichage étendu des couleurs IBM capable d'afficher une résolution de 640 x 350.

Équipement périphérique

Équipement auxiliaire connecté à un ordinateur (par exemple moniteur, imprimante, clavier, etc.).

Feature connector

Également appelé connecteur de sortie VGA. Connecteur à 26 broches permettant de relier des cartes d'extension à une carte graphique par un câble ruban.

Filtre

Effet spécial appliqué à un clip vidéo ou à une image pour en modifier l'apparence. Les filtres peuvent également corriger des problèmes liés à la balance des couleurs ou à la luminosité et au contraste.

Format image

Largeur et hauteur d'une image exprimée en pixels.

Fps

Frames per second. Unité de mesure de la fréquence image.

Fréquence

Nombre d'échantillons par seconde dans un fichier son ou vidéo. Plus la fréquence est élevée, plus la qualité du son ou de la vidéo est bonne.

Fréquence horizontale

Taux auquel un moniteur affiche chaque ligne de balayage, généralement mesuré en kilohertz (kHz). Cette valeur doit être fixée en tenant compte des capacités du moniteur afin d'éviter de l'endommager.

Fréquence image

Nombre d'images montrées selon une unité de temps. Les vidéos logicielles ont une fréquence image fixe. Lors de la lecture, la fréquence image effectivement obtenue peut différer considérablement de la fréquence définie dans la vidéo.

Fréquence pixel

Nombre de pixels affichés par seconde en MHz (millions de pixels par seconde). Les valeurs sont fixes ou bien librement programmables.

Fréquence verticale

Fréquence à laquelle l'écran du moniteur est rafraîchi. Généralement exprimée en hertz (Hz).

Glide™

API de jeu spécialisée, développée par 3Dfx

GLINT

Processeur 3D de 3Dlabs.

H-Sync

Longueur de l'impulsion de synchronisation horizontale d'un moniteur, exprimée en microsecondes

Heidi

Heidi Development Kit d'AutoDesk aide au développement de logiciels comprenant de nombreux graphiques, en particulier pour la partie dessin et affichage de la programmation comprenant le rendu, panoramique, zoom, etc.

Hercules Graphics Card (HGC)

Adaptateur vidéo pour graphiques en mode point monochrome.

HiColor

Correspond à 15 bits par pixel ou au mode graphique 16 bpp, c'est-à-dire 32.768 ou 65.536.

Hoops

Interface logicielle 3D (3D-API) d'Ihaca Software.

Initialisation

Démarrage de l'ordinateur. On distingue deux types d'initialisation : la mise à l'état opérationnel qui est effectuée par pression simultanée sur les touches CTRL/ALT/DEL et uniquement lorsque l'ordinateur est en marche, et la compatibilité immédiate qui se fait au moyen de l'interrupteur MARCHE/ARRÊT.

Image

Image vidéo.

Image delta

Image contenant uniquement les données effectivement modifiées depuis la dernière image. Les images delta sont un moyen efficace de compression des données d'image. Voir image principale.

Images indexées 16 et 256 couleurs

Le fichier des images couleur indexées contient une palette de couleurs, c'est-à-dire une liste de toutes les couleurs pouvant être utilisées dans le fichier. Une image indexée 16 couleurs contient une table avec 16 entrées de couleurs (4 bits) alors qu'une image indexée 256 couleurs aura une liste de 256 couleurs (8 bits).

Les autres couleurs peuvent être simulées de façon similaire en faisant appel aux niveaux de gris dans une image en noir et blanc. Il suffit de positionner les pixels à des densités variables pour que l'œil humain perçoive des mélanges de couleurs qui n'existent pas en réalité dans la palette de couleurs.

Les images peuvent être transformées en images couleur indexées afin de les charger dans des programmes tels que Windows Paintbrush, ou simplement pour les voir sur des moniteurs pouvant afficher seulement 256 ou 16 couleurs.

Interrupt Request (IRQ)

Signal utilisé par un périphérique, comme la souris, pour informer l'unité centrale de traitement de sa présence et de son fonctionnement et qui déclenche certaines procédures.

Kbps

Kilobits par seconde, unité de mesure des vitesses de transmission.

Largeur de bande

Capacité requise pour le volume de données et le débit de transmission.

Lissage (voir aussi : Ombrage)

Interpolation des couleurs des pixels voisins afin d'éviter l'apparence pixelisée d'une image.

Luminance

Partie d'un signal vidéo correspondant à la valeur de luminosité - essentiellement la base noir et blanc d'une image vidéo couleur.

Luminosité

La luminosité d'une image est déterminée par la quantité de lumière qu'elle émet. Par conséquent, l'absence de lumière (noir) correspond à 'aucune luminosité', alors que la lumière blanche pure représente la 'luminosité maximale'.

MDA

Monochrome Display Adapter IBM.

Mise à l'échelle

Transformation de données d'image à différentes tailles.

Mode par défaut

Fonctions, résolutions et mode d'affichage du système lors du démarrage de l'ordinateur.

Mode rafale

Mode de transfert de données à la vitesse maximale dans lequel toute une série de données pures est transférée en un seul bloc.

Modèle couleur RVB

Les moniteurs utilisent la synthèse additive des trois couleurs de base rouge, vert et bleu pour créer des images sur l'écran avec un nombre infini de couleurs. Les données d'image sont traitées par l'intermédiaire de données pour combinaisons de couleurs RVB. Les trois composantes de base réunies donnent un modèle couleur ayant pour origine le noir, la valeur opposée étant le blanc.

Moniteur couleur

Type de moniteur capable d'afficher les informations en couleur. Souvent appelé moniteur RVB (rouge, vert, bleu) en référence aux signaux qui en constituent les composantes nécessaires.

Moniteur à fréquence fixe

Moniteur analogique pouvant seulement synchroniser à une bande très étroite de fréquences de balayage à certaines résolutions et fréquences de rafraîchissement.

Moniteur multi-fréquence

Type de moniteur supportant une large gamme de fréquences horizontales de balayage et de fréquences verticales de rafraîchissement. Ce type de moniteur accepte des entrées de nombreux adaptateurs d'affichage vidéo de types différents.

Morphing

Effet spécial dans lequel une forme se transforme progressivement en une autre.

Nombre de bits par pixel

Appelé également nombre de bits par couleur. Nombre de bits d'information de couleur par pixel. Un système utilisant huit bits par pixel peut afficher 256 couleurs. Un système utilisant 16 bits par pixel peut afficher 65.536 couleurs. Un système utilisant 24 bits par pixel peut afficher plus de 16,7 millions de couleurs. Un couleur vingt-quatre bits est souvent appelée 'True Color' ou couleur vraie. L'œil humain peut en effet reconnaître approximativement six millions de couleurs différentes, soit moins que le nombre disponible dans un système de couleurs 24 bits. 24 bits signifie 8 bits pour chaque RVB. Avec un nombre de 32 bits par pixel, un groupe de 8 bits supplémentaires est utilisé pour le canal alpha.

Notation hexadécimale

Système alphanumérique de numérotation en base 16. La séquence hexadécimale commence par : 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F, puis 10, 11 etc.

Numérique

- (1) Méthode de représentation du son ou d'autres ondes sous la forme d'une série de nombres binaires.
- (2) Méthode de recherche de canal radio déterminant la fréquence désirée par calcul numérique.
- (3) Affichage numérique de l'information. Voir analogique.

Numérisation

Processus consistant à transformer un signal analogique en données numériques.

Numériseur

Dispositif de saisie utilisé dans le domaine de la CAO pour le scannage de graphiques ou de dessins, c'est-à-dire pour leur conversion en images d'infographie numériques.

Ombfrage (de surface)

L'ombfrage ou rendu est une technique de définition des couleurs sur des surfaces convexes permettant de donner aux objets une apparence naturelle. Pour cela, les surfaces sont divisées en une multitude de petits triangles. Les trois principales méthodes d'ombfrage 3D se distinguent par l'algorithme utilisé pour traiter ces triangles :

- Ombfrage de surface : c'est la technique plus simple. Une seule couleur est attribuée à chaque triangle, on obtient une surface avec des facettes.

Ombfrage (Gouraud, Phong)

- Ombfrage Gouraud : les nuances de couleurs sur un triangle sont calculées par interpolation des couleurs des sommets. On obtient comme résultat une surface plus douce.

- Ombfrage Phong : les nuances de couleurs sur un triangle sont calculées par interpolation des couleurs des sommets, en tenant compte en plus du vecteur normal de chaque triangle (c'est-à-dire son orientation dans l'espace).

OpenGL™

Interface logicielle 3D (API 3D) pour Windows NT et Windows 95, accordée sous forme de licence par Microsoft et basée sur Iris GL de Silicon Graphics. Le sous-ensemble de jeu OpenGL constitue une partie des instructions OpenGL. Monster 3D II ne peut pas exécuter des applications professionnelles CAD/CAM mais fonctionne avec des jeux 3D qui gèrent ce sous-ensemble OpenGL.

Palette

Sélection de couleurs disponibles. Votre carte met à votre disposition 16,7 millions de couleurs simultanées dans une palette de 16,7 millions de couleurs. Ce mode graphique est parfois appelé TrueColor. Il est admis que l'œil humain ne peut distinguer plus de 16,7 millions de couleurs.

Palette de couleurs YUV

L'information des images individuelles est composée d'une part de luminosité et de 2 parts de couleurs. La partie couleur est calculée à partir de l'évaluation de la différence par rapport à la valeur de luminosité. Cette méthode a été utilisée à l'origine pour la télévision.

Pilote

Partie d'un logiciel responsable de certains composants de l'équipement de votre système informatique (c'est-à-dire cartes vidéo, imprimantes et claviers). La plupart du temps, les pilotes sont chargés par votre config.sys lors de l'initialisation du système.

Pixel

Contraction de "picture element" ; la plus petite surface affichée sur l'écran ; elle est en quelque sorte l'équivalent des points formant les images des photos imprimées dans les journaux. Parfois appelé pel.

Port E/S

Port entrée/sortie. Adresse utilisée pour accéder à un dispositif matériel.

Prise BNC

Prise standardisée à baionnette utilisée pour raccorder une carte graphique à un moniteur à entrées séparées pour R(ouge), V(ert) et B(leu).

RAM

Random Access Memory ; mémoire accessible en lecture comme en écriture.

RealColor

Désigne en règle générale 15 bits par pixel ou un mode graphique 16 bpp, c'est-à-dire 32.768 ou 65.536 couleurs.

Remplissage de polygone

Routine matérielle (puce) spéciale utilisée pour remplir les polygones avec des informations en pixel.

Rendu

Processus d'affichage d'un objet avec des effets d'ombre permettant d'obtenir une apparence tridimensionnelle plus naturelle.

Résolution

Nombre de pixels affichés horizontalement et verticalement sur le moniteur. Plus la résolution est élevée, plus les images sont nettes.

ROM

Read Only Memory ; zone de mémoire de l'ordinateur destinée au stockage d'instructions d'exploitation permanentes. Elle ne permet pas l'écriture de données.

RVB 8 Couleurs

Les fichiers de type RVB 8 couleurs sont des fichiers de type 3 bits dans lesquels chaque pixel peut prendre une des 8 couleurs. Les images RVB 8 couleurs sont automatiquement transformées en images indexées 16 couleurs, 8 couleurs étant retenues tandis qu'un espace pour 8 autres couleurs est créé. Il est impossible de transformer un fichier existant en un fichier de type RVB 8 couleurs.

Saturation

Quantité de gris contenue dans une couleur déterminant l'intensité et la pureté d'une couleur. Une couleur possédant une valeur de saturation élevée est optiquement très intense. Une couleur dont la valeur de saturation est faible est perçue comme pâle (c'est-à-dire que le degré d'impression colorée est moindre).

Scan Line Interleave (SLI)

Deux processus Monster 3D II en parallèle – une carte traitant les lignes impaires et l'autre traitant les lignes paires de l'image à l'écran, ce qui permet de doubler les performances de l'affichage.

Stencil

Information spéciale déterminant pour chaque pixel s'il doit être dessiné et redessiné, et de quelle façon il doit l'être.

Synchrone

Stabilité existant lorsque le débit de transmission pour deux événements répétitifs reste constant ; votre moniteur est en mode synchrone avec les signaux de votre carte lorsque l'affichage est correct et stable.

Tampon Z

Information concernant la profondeur 3D (position dans le système tridimensionnel) pour chaque pixel.

Taux de rafraîchissement d'image

Taux de rafraîchissement vertical en Hz indiquant le nombre d'images complètes sont affichées sur le moniteur par seconde. Plus le taux de rafraîchissement est élevé, moins l'écran scintille.

Teinte

Synonyme de couleur.

Texture mapping

Placage d'un bitmap sur un objet, assurant également la correction de la perspective, par exemple un papier peint sur un mur ou une texture de bois sur un meuble. Une vidéo peut également être utilisée comme texture map.

TrueColor

Mode graphique permettant l'affichage de 16,7 millions de couleurs simultanées (24 ou 32 bits par pixel). L'information de couleur enregistrée dans la mémoire d'affichage n'est pas convertie par palette, mais envoyée directement au convertisseur analogique/numérique. La totalité de l'information de couleur doit par conséquent être enregistrée pour chaque pixel. On considère que l'œil humain ne peut discerner plus de 16,7 millions de couleurs. Voir 'palette'.

True Color RVB

RVB correspond à rouge - vert - bleu. Toutes les couleurs utilisées dans ce fichier sont créées par synthèse additive à partir des trois couleurs de base. Il existe 256 niveaux permettant de varier les proportions des trois couleurs de base. La synthèse de toutes ces couleurs donne un total de 16,7 millions de combinaisons de couleurs possibles ($3 \times 8 \text{ bits} = 24 \text{ bits}$, $2^{\text{puissance } 24} = 16,7 \text{ millions}$). L'œil humain étant incapable de distinguer des variations chromatiques de cet ordre, ce type d'image est appelé 'True Color', c'est-à-dire "vraies" couleurs.

V-Sync

Longueur de l'impulsion de synchronisation verticale d'un moniteur, exprimée en microsecondes.

VESA

Vidéo Electronics Standard Association ; groupement de sociétés pour la standardisation des cartes graphiques.

VGA

Vidéo Graphics Adapter IBM ayant une résolution standard de 640 x 480 avec 16 couleurs.

Voile

Effet d'évanouissement dépendant de la distance de l'observateur par rapport à un objet.

VRAM

Vidéo Random Access Memory ou RAM vidéo ; puce mémoire pour cartes graphiques rapides.

Zoom

Agrandissement d'une partie de l'image affichée sur l'écran.

D MARQUES, DROIT D'AUTEUR ET GARANTIE

Marques

Diamond Monster 3D est une marque de Diamond Multimedia Systems, Inc. Tous les autres produits nommés dans ce manuel sont des marques ou des droits d'auteur de leurs propriétaires respectifs.

Droits d'auteur

Ce manuel est protégé par la législation sur les droits d'auteur. Tous droits réservés. Ce document ne peut être, intégralement ou partiellement, copié, reproduit, réduit ou traduit par quelque moyen que ce soit, mécanique ou électronique, sans le consentement préalable et écrit de Diamond Multimedia Systems, Incorporated. Les informations contenues dans ce manuel ont été vérifiées avec soin et sont censées être exactes. Cependant, Diamond Multimedia Systems n'assume aucune responsabilité pour les inexactitudes susceptibles de figurer dans ce manuel. Diamond Multimedia Systems ne sera en aucun cas responsable des dommages directs, indirects, spéciaux, accidentels ou consécutifs liés à une erreur ou à une omission quelconque figurant dans ce manuel et ce, même si Diamond Multimedia Systems a été informé de la possibilité de tels dommages. Dans l'intérêt d'un développement de produit continu, Diamond Multimedia Systems se réserve le droit d'apporter des améliorations à ce manuel et au produit qu'il décrit à tout moment, sans informations ou obligation.

© **Copyright 1995, 1996, 1997, 1998**

Diamond Multimedia Systems, Incorporated
Diamond Multimedia Systems Service Company Ltd.
Diamond Multimedia Systems Vertriebs GmbH

Garantie Diamond Monster 3D II

Votre produit Monster 3D II vous est livré avec une garantie sur le matériel de cinq ans. Diamond garantit le présent Monster 3D II contre tout défaut du matériel et de main d'oeuvre pendant une durée de cinq ans à dater de la date d'acquisition auprès de Diamond ou d'un agent agréé Diamond. Cette garantie ne couvre pas les incompatibilités éventuelles relevant de l'ordinateur de l'utilisateur, du matériel, du logiciel ou de toute autre configuration système afférente dans laquelle Monster 3D II assume l'interface. Pour faire valoir votre garantie, vous devez impérativement conserver la facture correspondant au Monster 3D II. Si votre carte Monster 3D II est endommagée, veuillez contacter en premier lieu votre revendeur local.

La présente garantie ne couvre pas les dommages éventuels causés par négligence, modifications non autorisées ou parties installées sans la permission préalable écrite de Diamond.

La présente garantie ne s'applique pas si le produit a été endommagé suite à un accident, un abus, une mauvaise utilisation ou application, ni suite au résultat d'un service effectué sur le produit par toute entreprise autre que Diamond.

DIAMOND NE PEUT ÊTRE RESPONSABLE DE TOUTE PERTE DE BÉNÉFICES, D'ÉPARGNES OU POUR TOUS LES AUTRES DOMMAGES INDIRECTS OU INCIDENTS SURVENANT À LA SUITE DE L'UTILISATION OU DE L'INCAPACITÉ D'UTILISER CE PRODUIT. CECI INCLUT LES DOMMAGES À LA PROPRIÉTÉ, ET DANS LA MESURE PERMISE PAR LA RÉGLEMENTATION EN VIGUEUR, LES PRÉJUDICES CORPORELS. CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTES LES AUTRES GARANTIES, Y COMPRIS, TOUTE GARANTIE IMPLICITE D'ADÉQUATION À LA COMMERCIALISATION OU D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER.

Certains états n'autorisent pas la limitation aux garanties implicites ou l'exclusion ou la limitation des dommages accidentels ou consécutifs, de telle sorte que les limitations ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

E I N F O R M A T I O N S R E L A T I V E S A L A C E E T A L A F C C

Ce dispositif est conforme à la Certification CE suivante :

EN55022:1994-08/A1:1995-05 classe B

Ce dispositif a été testé pour être conforme aux normes FCC pour une utilisation privée et professionnelle.

L'opération est sujette aux deux conditions suivantes :

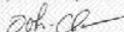
- (1) ce dispositif ne doit pas entraîner d'interférence nuisible, et
- (2) ce dispositif doit accepter toute interférence reçue, y compris une interférence qui entraînerait une opération indésirable.

Déclaration de conformité

DECLARATION OF CONFORMITY

This device is in conformance with Part 15 of the FCC Rules and Regulations for Information Technology Equipment. Operation of this product 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 interference that may cause undesired operation.

Trade Name:	Diamond Multimedia Systems, Inc.
Model:	MONSTER 3D II (22150105-004)
Address:	2880 Junction Ave. San Jose, CA 95134-1922
Contact Person/Title:	Kevin Flory/Vice President of Engineering
Telephone:	408-325-7000
Fax:	408-325-7437

FCC Certification Summary	
Equipment Class:	FCC Class B, ITE
Product Type:	3D Graphics Card - Subassembly
Report Number:	R3802131
Date of Issuance:	February 15, 1998
Band:	30MHz
Chipsel:	3Dfx, Voodoo2
Tested by:	Bay Area Compliance Laboratory Corp.
Authorized Signature:	 John Y. Chan - Compliance Engineering

We, the responsible party,

Diamond Multimedia Systems, Inc.

declare that the product

Monster 3D II (22150105-004)

was tested to conform to the applicable FCC Rules and regulations. The method of testing was in accordance to the most accurate measurement standards possible, and that all necessary steps have been in forced to assure that all production units of the same equipment will continue to comply with the Federal Communications Commission's requirements.

Signature

Kevin Flory
Name

Date

3/9/99
Vice President of Engineering
Title