

# GUIDE DE DEPLOIEMENT DE WINDOWS 10

Microsoft Deployment Toolkit 2013 U2  
**Association de cartes réseau**

Tutoriel MDT - WDS

David GOÏTRÉ

## Table des matières

<b>1. Introduction</b> .....	3
<b>2. Préparation</b> .....	3
<b>3. Le serveur</b> .....	3
<b>4. Propriétés des serveurs</b> .....	4
<b>5. Les équipes</b> .....	4
<b>6. Cartes et interfaces</b> .....	5
<b>7. L'interface d'équipe</b> .....	5
<b>8. Conclusion</b> .....	6

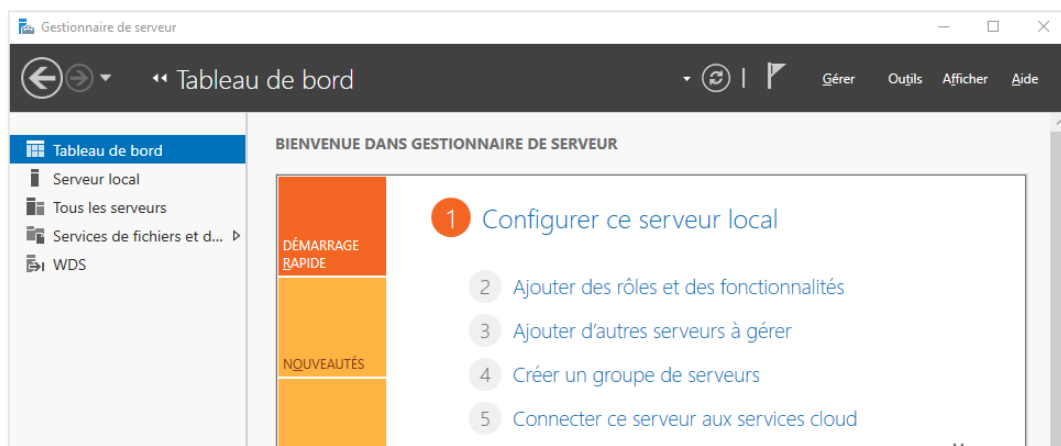
## 1. Introduction

Le « Teaming » consiste à regrouper plusieurs cartes réseaux en une seule carte virtuelle. Cette technologie permet en fonction de la configuration de l'association de mettre en place une tolérance aux pannes, la répartition de charge entre les cartes physiques et une augmentation du débit, ou simplement joindre le serveur à partir d'un client via un réseau LAN différent.

Avec l'arrivée de Windows 2012, cette fonctionnalité est devenue native à Windows, avant il fallait passer par la suite pilote/logiciel du fournisseur des cartes réseaux, qui impliquait que l'ensemble des cartes réseaux d'un serveur soient du même constructeur et que le teaming soit supporté par les cartes. Avec le teaming de Windows, on s'affranchit de toutes ces limites.

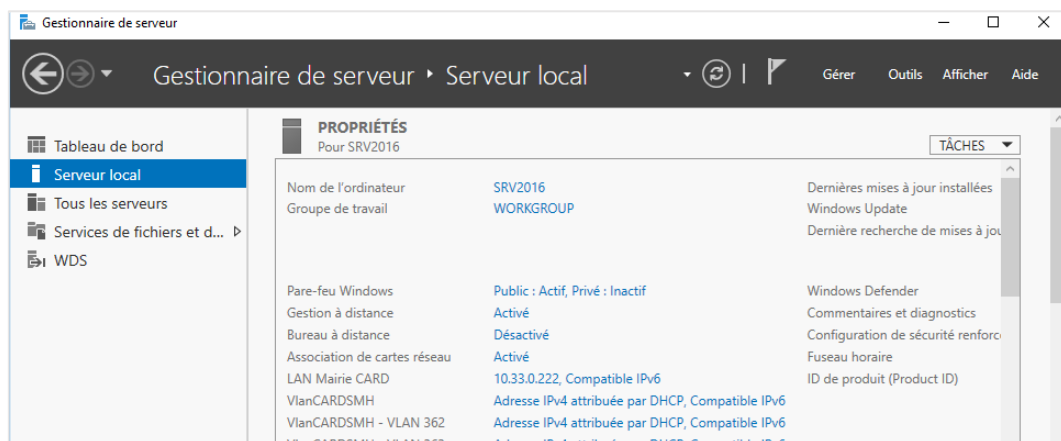
## 2. Préparation

Avant de commencer la création du teaming, il faut identifier les cartes réseaux sur le serveur en les nommant. Ensuite **ouvrir** le Gestionnaire de serveur.



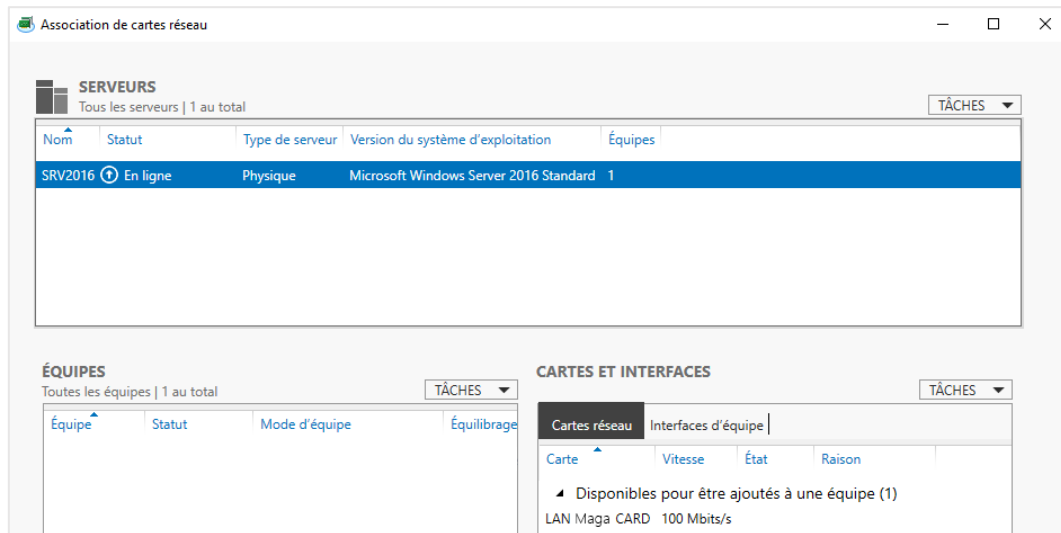
## 3. Le serveur

Sélectionner le **Serveur local**, dans la colonne de gauche. Dans la colonne de droite cliquer sur le lien **Activé ou désactivé** selon la configuration du serveur, face au texte **Association de cartes réseau**. Cela affichera les propriétés du serveur.



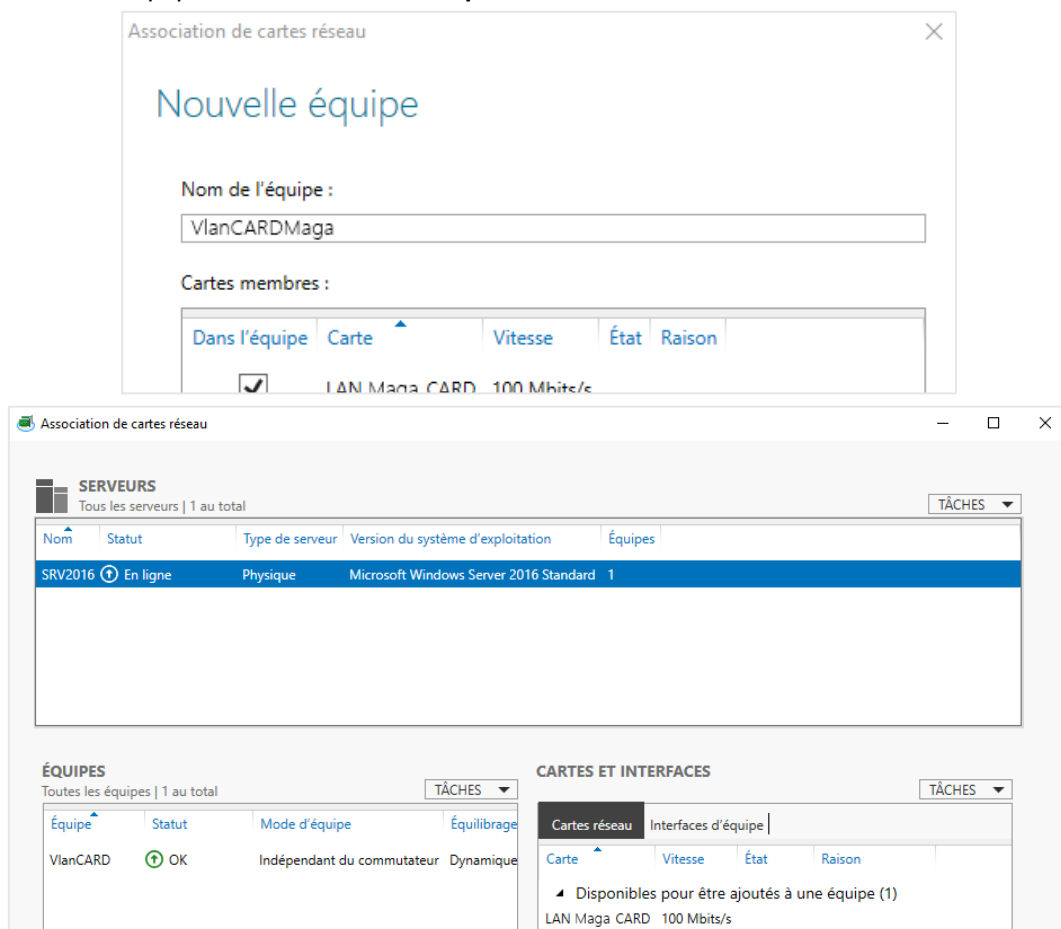
## 4. Propriétés des serveurs

Dans l'exemple ci-dessous, on voit le serveur avec une carte réseau et pas d'équipes, ni de cartes virtuelles. Dans la partie Equipes, **cliquer** sur la liste déroulante **Tâches**, puis sur **Nouvelle équipe**.



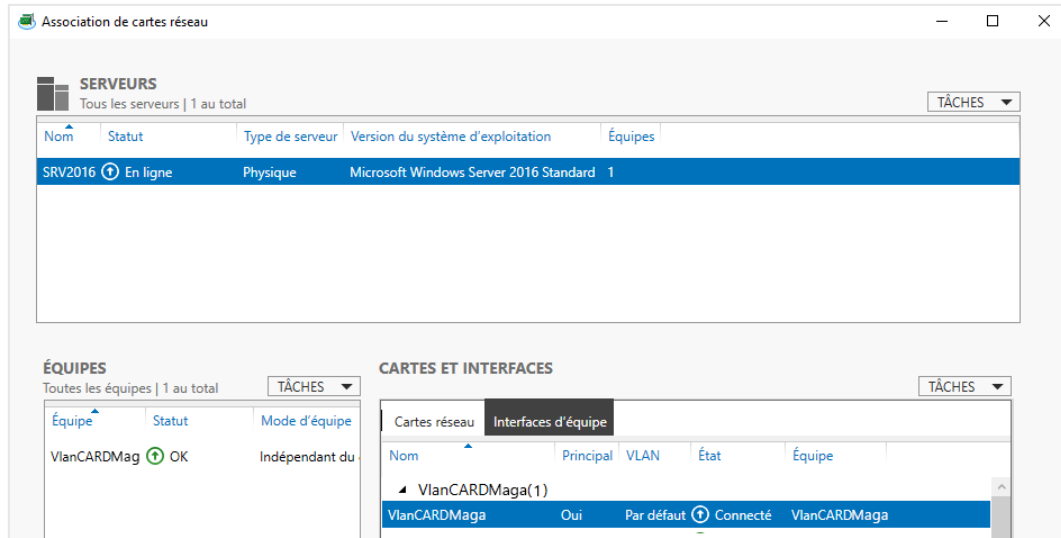
## 5. Les équipes

Pour pouvoir gérer plusieurs cartes virtuelles, il faut d'abord créer une équipe. Dans la nouvelle fenêtre, saisir un nom d'équipe et cocher la case **uniquement** si vous voulez la rattachez à une carte existante.



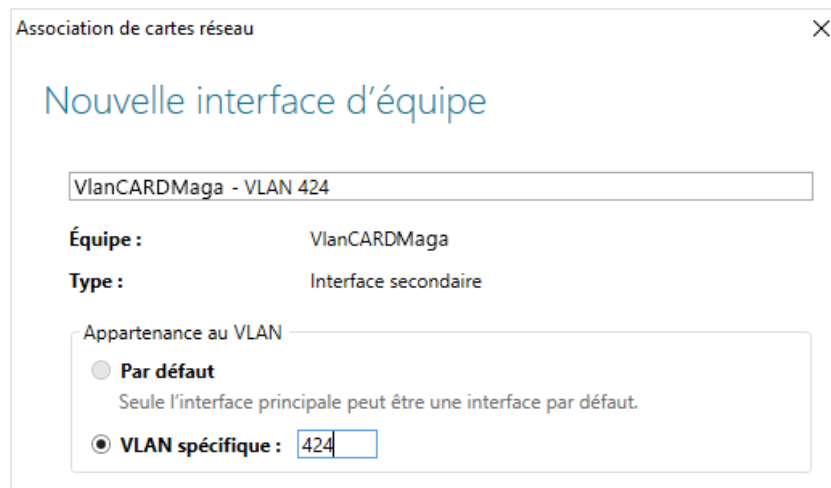
## 6. Cartes et interfaces

Une fois l'équipe créée, elle apparaîtra dans la colonne de gauche. Tout d'abord, sélectionner l'équipe précédemment créée. Ensuite dans la partie **Cartes et interfaces**, sélectionner l'onglet **Interfaces d'équipe**. Puis cliquer sur la liste déroulante **Tâches**, et cliquer sur **Nouvelle interface**.



## 7. L'interface d'équipe

Il s'agit en fait de la carte virtuelle. **Saisir un nom** pour l'interface d'équipe et lui attribuer un **VLAN spécifique** ou cocher la case par défaut, selon votre configuration de votre réseau.



## 8. Conclusion

Pour faire un **serveur optimisé** avec plusieurs cartes virtuelles, il est conseillé d'avoir une carte réseau physique, dédiée aux cartes virtuelles. **Attention**, on ne peut dépasser la limite de 30 cartes virtuelles pour une carte réseau physique.