

3Dlabs, Inc.
Tarjeta Aceleradora de Gráficos Wildcat II 5110
Manual del Usuario



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

Copyright 2000 by 3Dlabs, Inc.

3Dlabs es una marca registrada, y Wildcat, SuperScene y DirectBurst son marcas comerciales de 3Dlabs, Inc. o 3Dlabs Inc. Ltd. Pentium es una marca comercial registrada de Intel. OpenGL es una marca comercial registrada de Silicon Graphics, Inc. Soft Engine es una marca comercial de Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD es una marca registrada de AutoDesk Inc.. Colorific es una marca comercial registrada de E-Color, Inc. Microsoft, Windows NT, Windows 2000 son marcas comerciales registradas de Microsoft Corporation. Athlon y 3DNow! son marcas registradas de AMD. Todas las otras marcas y marcas registradas son propiedad de sus respectivos titulares.

Precaución: Los cambios y modificaciones que se hagan a la Tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs que no estén expresamente aprobadas por 3Dlabs Inc. anulan la garantía.

Aviso de FCC: Las pruebas a que ha sido sometido este equipo demuestran que cumple con los límites establecidos para dispositivos digitales de Clase B, de conformidad con la sección 15 de las normas de FCC. Estos límites se han diseñado para proporcionar razonable protección contra interferencias dañinas en una instalación residencial. Este equipo genera, usa y puede irradiar energía radioeléctrica. Si el producto no se instala y usa en concordancia con la guía de instrucciones, puede causar interferencias dañinas a las comunicaciones de radio. No obstante, no hay garantía de que no ocurrirán interferencias en una instalación en particular. Si este equipo verdaderamente causa interferencia perjudicial a la recepción radial o televisiva, que puede determinarse apagando y volviendo a encender el equipo, el usuario puede procurar corregirla de las siguientes maneras:

1. Reorientar o reubicar la antena de recepción.
2. Aumentar la separación entre el equipo y el receptor.
3. Conectar el equipo a una salida en un circuito distinto al que el receptor está conectado.
4. Consultar con 3Dlabs o con un técnico de radio y televisión con experiencia.

Para cumplir con las reglas de FCC se debe usar un cable blindado para conectar con otros equipos. Este dispositivo satisface lo estipulado por la sección 15 del Reglamento de FCC. El funcionamiento queda sujeto a las siguientes condiciones: (1) este dispositivo no debe producir interferencias perjudiciales, y (2) deberá aceptar toda interferencia recibida, incluso la que pudiera producir un funcionamiento no deseado.

Este dispositivo digital Clase B satisface todos los requisitos del Reglamento Canadiense para Equipos que producen Interferencias. Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

3Dlabs, Inc. no afirma que el uso de sus productos en la manera descrita en esta publicación no violará derechos de patentes existentes o futuros, ni que las descripciones contenidas en esta publicación implican el otorgamiento de licencias para fabricar, usar o vender equipos o software conforme con la descripción.

Las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.

P/N DH002000

CONTENIDO

Capítulo 1 - Introducción	1
¡Bienvenido a 3Dlabs!	2
Requerimientos de sistema	2
Características.....	3
Capítulo 2 - Instalación	7
Preparación para la instalación	8
Antes de comenzar la instalación:	8
Instalación de la Tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat II 5110	8
Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema.....	10
Conexión del monitor	11
Conexión de un monitor VGA	11
Conexión de dos monitores VGA.....	11
Conexión de un monitor digital de pantalla plana.....	12
Conexión de un dispositivo estéreo	12
Instalación del software del controlador	12
Compruebe que la computadora esté preparada.....	12
Eliminación de un controlador existente en Windows NT.....	13
Instalar el controlador de Wildcat II 5110 para Windows NT	13
Eliminación de un controlador existente en Windows 2000	13
Instalación del controlador de Wildcat II 5110 para Windows 2000	14
Instalación de los controladores Heidi® para aplicaciones AutoDesk	14
Verificar el controlador de pantalla predeterminado	14
Verificación del controlador predeterminado de pantalla en Windows NT.....	14
Verificación del controlador predeterminado de pantalla en Windows NT.....	15
Verificar la versión de inicio del sistema.....	15
Verificación de la versión de inicio del sistema en Windows NT.....	15
Verificación de la versión de inicio del sistema en Windows 2000.....	15
Verificación del estado de la imagen de video	15
Registro de su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs	16

Capítulo 3 – Configuración del software	17
El controlador de la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs Wildcat II 5110	18
Configuración de la pantalla	18
Uso de la ficha Configuración de Wildcat.....	18
Uso de la ficha Monitor Wildcat	20
Habilitación de la visualización estereoscópica	22
Habilitación de Multiview y Genlock.....	22
Habilitación de las funciones de Multiview	22
Confirmación de que se detectan los cables Multiview	23
Habilitación de las características de Genlock:	23
Configuración de doble monitor bajo Windows 2000.....	23
Habilitación de la función de doble monitor bajo Windows 2000	23
Ajuste de los colores o la resolución de cualquiera de los monitores	25
Optimización del controlador de Wildcat II 5110	25
Habilitación de optimizaciones específicas a aplicaciones.	25
Habilitación de optimizaciones Direct3D.....	25
Creación de una optimización personalizada	26
Capítulo 4 - Solución de problemas	27
Solución de problemas.....	28
Resoluciones de monitores y pantallas	28
Pruebas de diagnóstico	28
Obtención de resoluciones de video utilizables.....	29
Uso de Última configuración efectiva conocida en Windows NT	29
Inicie el sistema en Windows 2000 en Modo a prueba de errores	29
Determinación de si una unidad es defectuosa.....	29
Reinstalación del controlador de video.....	30
Desinstalación del controlador existente de Wildcat II 5110 en Windows NT.....	30
Reinstalación del controlador de video en Windows NT	30
Desinstalación de un controlador existente en Windows 2000	31
Reinstalación del controlador de video en Windows 2000	31
Información en línea.....	31
Apéndice A - Especificaciones.....	33
A Especificaciones.....	34

Apéndice B – Licencia del software.....	37
CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE	38
Licencia del software y limitaciones.....	38
Garantía limitada	39
Responsabilidad limitada.....	39
Notificación sobre derechos limitados.....	39
Terminación.....	40
General.....	40
Apéndice C – Declaraciones legales	41
Declaración de conformidad.....	42
Apéndice D – Términos y definiciones.....	43
Términos y definiciones	44
Índice.....	49

CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN

¡Bienvenido a 3Dlabs!

¡Gracias por elegir una Tarjeta Aceleradora de Gráficos 3Dlabs® Wildcat® II 5110!

Este Manual del Usuario se ha diseñado para proporcionar información acerca de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat II 5110. Además de este manual, se sugiere el uso de la ayuda en línea incluida en la Ayuda del software controlador de 3Dlabs.

Requerimientos de sistema

Debe tener instalado Microsoft Windows NT 4.0 con paquete de servicio 5 (o más reciente) o Windows 2000. Para aprovechar la opción de pantalla doble debe tener instalado Windows 2000.

- Procesador Pentium II® o más potente.
- Debe tener instalado Microsoft Windows® NT 4.0 con paquete de servicio 5 (o más reciente) o Windows 2000.
- Ranura de expansión AGP Pro 50.
- Una ranura PCI libre adyacente a la ranura de expansión AGP Pro 50.
- Mínimo 32 MB DRAM (64 MB recomendado)
- Monitor de frecuencias múltiples según norma industrial (VGA) o dispositivo de visualización digital según norma Digital Video Interface (DVI).
- 3 MB de espacio libre en el disco duro principal de la computadora para instalar el programa controlador de pantalla.

Nota: Si la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat II 5110 la compró como parte de un sistema, la misma fue preconfigurada para funcionar con ese sistema antes de su envío. No es necesario efectuar modificaciones adicionales. Además, se instalaron los controladores de video del sistema antes del envío y estarán en funcionamiento cuando lo reciba. No hacen falta instalaciones y configuraciones adicionales al menos que haya comprado un kit de usuario o necesite reinstalar la tarjeta de video. Guarde los discos que contienen los controladores en un lugar seguro en caso de que necesite reinstalarlos.

Consulte la documentación impresa y en línea incluida en el sistema si desea obtener información más detallada sobre el sistema operativo.

Características

Interfaz de tarjeta	Tarjeta AGP Pro 50 diseñada para sistemas que tengan una ranura AGP Pro de 50 vatios. NOTA: NO SE PUEDE INSERTAR LA WILDCAT II 5110 EN UNA RANURA AGP NORMAL.
Memoria de video	Memoria intermedia para imágenes: 64 MB Memoria intermedia para texturas: 64 MB DirectBurst: 16 MB
Controlador de gráficos	Tecnología de procesador de alta velocidad Wildcat compatible con pantalla doble.
RAMDAC	300 MHz
Compatibilidad con monitores Plug and Play	Sí
API 3D acelerada	OpenGL
Resolución máxima; proporción dimensional; frecuencia de actualización	2048 x 1152; 16:9; 75 Hz NOTA: LAS FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN, LAS RESOLUCIONES DE MONITOR, LAS PROPORCIONES DIMENSIONALES Y LOS GRADOS DE NITIDEZ DEL COLOR DEPENDEN DEL TIPO DE MONITOR QUE TENGA, DE LA ACTIVACIÓN O DESACTIVACIÓN DE MULTIMUESTREO Y SI ESTÁ UTILIZANDO UNO O DOS MONITORES. Consulte el <i>Apéndice A, Especificaciones</i> , para ver una lista de resoluciones y frecuencias de actualización compatibles. TANTO LA TARJETA DE VIDEO COMO EL MONITOR DEBEN ADMITIR LA RESOLUCIÓN ESPECIFICA CON LA FRECUENCIA DE ACTUALIZACIÓN DESEADAS PARA LA VISUALIZACIÓN. CONSULTE LA DOCUMENTACIÓN QUE ACOMPAÑA AL MONITOR PARA VER UNA LISTA DE RESOLUCIONES DE VIDEO COMPATIBLES.
Soporte de administración de suministro de energía	Norma DPMS o Transmisión de señales para el soporte de administración de suministro de energía a la pantalla. Interfaz avanzada de configuración y suministro de energía (ACPI).
Aceleración de geometrías	<ul style="list-style-type: none"> • Transformación matricial de coordenadas de vértice y normales de la vista del modelo. • Transformaciones de perspectiva y vistas parciales. • Transformaciones matriciales de coordenadas de textura. • Almacenamiento y procesamiento locales de lista de visualizaciones. • Cálculos de iluminación completos (hasta 24 luces). • Recorte del volumen de la vista. • Hasta seis planos de recorte. • Procesamiento de imágenes.

Características (continúa de la página anterior)	
Operaciones bidimensionales tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> • Niveles de nitidez del color en 16 y 32 bits (565, 8888). • Rellenos de área enteros y con patrón. • Vectores (cumplen regla <i>diamond</i>). • Movimientos de bloque (de una pantalla a otra). • Captura de bloque (de pantalla a sistema). • Colocaciones de bloque (de sistema a pantalla). • Escala bilineal
Operaciones OpenGL (compatible 1.2)	<ul style="list-style-type: none"> • Compatibilidad de imagen para varios formatos, acercamiento/alejamiento, escalas bilineales, matrices cromáticas y tablas cromáticas. • Operaciones de acumulación de hardware. • Velado: lineal, exponencial, exponencial² y definido por el usuario. • Puntos suavizados, vectores y polígonos. • Puntos (de ancho bidimensional y tridimensional) • Vectores (líneas y bandas de líneas bidimensionales y tridimensionales; anchos, punteados. • Polígonos (triángulos, bandas de triángulos, cuadriláteros, bandas de cuadriláteros, polígonos, modo polígono de puntos y líneas). • Construcción del mapa de texturas: formatos de punto, bilineales, trilineales e internos múltiples. • Memoria intermedia de profundidad a 24 y 32 bits. • Operaciones alfanuméricas. • Recortado • Difuminado • Despeje rápido de ventanas. • Recorte de ventanas. • Uso de memoria intermedia rápida doble para modo de ventana. • Enmascaramiento. • Compatibilidad con secuencia de tramas y estéreo entrelazado. • Transformaciones de matriz • Operaciones con plantillas • Abundante conjunto de operaciones de mezclado

Características (continúa de la página anterior)	
<p>Soporte de extensiones de OpenGL (según 1.2)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Extensiones de generación de imágenes: <ul style="list-style-type: none"> • Memoria intermedia de píxeles. • Tabla cromática. • Matriz cromática. • Espira • Extensiones de combinación: <ul style="list-style-type: none"> • Color • Minmax • Función de separación. • Resta • Extensiones de velado: <ul style="list-style-type: none"> • Función de velado. • Desplazamiento de velado. • Elección por oclusión • Extensiones de textura: <ul style="list-style-type: none"> • Texturas tridimensionales: sujetadores de borde y de LOD (nivel de detalle). • Generación de mapas MIP. • Extensiones de video: <ul style="list-style-type: none"> • Entrelazado • Lectura entrelazada. • 422 píxeles. • Extensiones de control de intercambio: <ul style="list-style-type: none"> • Control de intercambio. • Cierre de tramas de intercambio • Uso de intercambio • Tabla cromática de texturas • Textura de píxeles y generación de texturas en tres dimensiones. • Pbuffer • Memoria intermedia de imágenes. • Gamma • Ajuste de operaciones en plantilla. • Separación especular. • Especular pos-texturizado.

Características (continúa de la página anterior)	
Características adicionales	<ul style="list-style-type: none">• Suavizado de muestreo múltiple de escena total SuperScene:<ul style="list-style-type: none">• Muestreo por punto con dieciséis muestras.• Fluctuación por localización de muestra.• Asignación dinámica de muestras.• Desbloqueo dinámico de muestras.• Dos tablas de video para consulta.• Ocho planos de plantilla.• Ocho planos de superposición con doble memoria intermedia.• Memoria intermedia de 32 bits para Z.• DAC de alto rendimiento que controlan directamente dispositivos de visualización.• Norma DDC2B para canal de datos de visualización.• Pantallas portátiles de cabeza y cristales con obturador (se necesita secuencia de tramas y estéreo entrelazado).• Memoria de texturas incorporada con procesamiento total de texturas interpoladas trilineares por mapas MIP.• Compatibilidad con pantallas con Digital Video Interface (DVI)-I.• Compatibilidad con Direct Draw (memoria intermedia de imagen asignada directa)• Compatibilidad con Big and Little Endian• Modos de textura global y local• Texturas por pantalla.

CAPÍTULO 2 - INSTALACIÓN

Preparación para la instalación

Nota: Si compró su tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat II 5110 como parte de un sistema, la misma fue instalada y configurada antes de su envío. Estas instrucciones de instalación del hardware son necesarias únicamente si adquirió un kit para clientes o si necesita volver a instalar la tarjeta de video.

Antes de comenzar la instalación:

1. Guarde los trabajos en curso y salga de las aplicaciones abiertas. Siempre haga una copia de seguridad del sistema antes de instalar cualquier hardware o software.
2. Tenga disponible un destornillador con punta en cruz.
3. Apague la computadora.

Importante: Retire el cable de alimentación del sistema y espere entre 15 y 30 segundos hasta que se disipe la energía remanente en el sistema. Tenga en cuenta que la existencia de energía durante las operaciones de instalación puede dañar los componentes que se agreguen.

4. Tome todo tipo de precauciones contra electricidad estática al prepararse para instalar la tarjeta. La electricidad estática puede dañar los componentes. Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, por favor úsela durante la instalación. Debería también tratar de trabajar en un área libre de estática (como por ejemplo en un piso de mosaicos en lugar de un piso con alfombra).
 - Antes de manipular la tarjeta, toque la caja metálica de la computadora para eliminar la electricidad estática presente.
 - No lleve prendas de vestir de lana o poliéster.
 - Trabaje en recintos con una humedad relativa de 50% como mínimo.
 - Conserve la tarjeta en la bolsa antiestática hasta que esté listo para instalarla.
 - Manipule la tarjeta lo mínimo posible y siempre por los bordes.

Nota: Asegúrese de registrar su nueva tarjeta utilizando una de las opciones descritas en página 16.

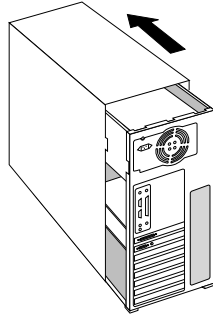
Instalación de la Tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat II 5110

1. Consulte en la documentación de la computadora las instrucciones para abrirlo y cerrarlo, identificar la ranura de expansión AGP Pro y las ranuras de expansión PCI, y para agregar tarjetas de expansión.
2. Consulte en la documentación de su sistema la posición de las ranuras apropiadas para instalar la tarjeta. La tarjeta Wildcat II 5110 incluye una tarjeta de fuente de alimentación. La ranura PCI adyacente debe estar vacía para permitir el enfriamiento.
3. Apague la computadora y el monitor, y desconecte los cables de la computadora (siga las instrucciones en *Antes de comenzar la instalación*).

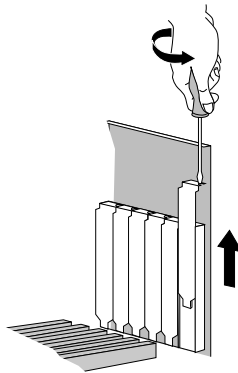
Nota: Si está reemplazando una tarjeta de gráficos, asegúrese de desinstalar el controlador de video anterior antes de apagar su sistema y de extraer la tarjeta de gráficos anterior. Consulte *Instalación del software del controlador* más adelante en este capítulo para detalles sobre desinstalación de controladores.

4. Quite la tapa de su sistema para que tener acceso a las ranuras en las que instalará su tarjeta Wildcat II 5110. Extraiga las tarjetas de gráficos existentes, si todavía no lo ha hecho.

Instalación



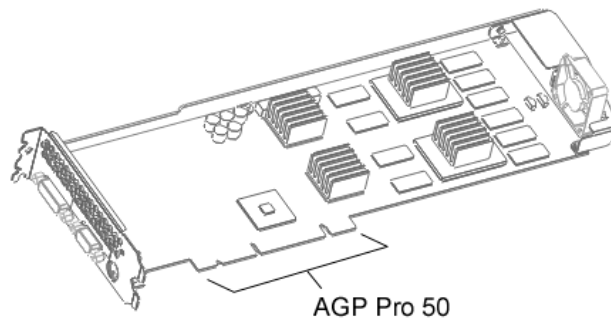
5. Si es necesario, extraiga las tapas traseras del panel en las ranuras donde instalará la tarjeta con un destornillador de punta en cruz.



6. Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, ajústese a la muñeca y conecte el otro extremo a una superficie metálica sin pintura y sin ninguna etiqueta en el chasis del sistema.
7. Extraiga la tarjeta Wildcat II 5110 de la envoltura anti-estática. Tome nota del número de serie para registrar el producto y para uso futuro. El número de serie está ubicado en una etiqueta en la tarjeta y tiene el siguiente aspecto:



8. Coloque la tarjeta en la ranura correcta y asíéntela firmemente. Consulte en la documentación del sistema las instrucciones para asegurar la tarjeta al chasis. Las tarjetas y conexiones que están bien asentadas pueden causar problemas de operación y de conexión a tierra.



9. Desconecte la banda anti-estática de muñeca si se usó, y coloque la cubierta del sistema.
10. Reconecte el cable de conexión a la fuente de alimentación.

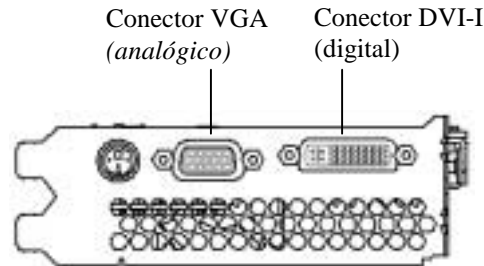
Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema

Nota: Estas instrucciones pueden ser distintas a las que se usan comúnmente para actualizar tarjetas gráficas u otros dispositivos, pero son las mejores para asegurar una buena instalación de nuevo hardware y software.

1. Desinstale los controladores de la tarjeta gráfica existente. Consulte en la documentación de la tarjeta gráfica vieja o en los archivos de Ayuda las instrucciones para extraer o desinstalar el software del controlador viejo.
2. Extraiga la tarjeta gráfica en su sistema. Para instalar la Tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat II 5110, consulte en las instrucciones para la instalación de hardware.
3. Instale el software del controlador de Wildcat II 5110 ; consulte en *Instalación del software del controlador* más adelante en este capítulo.

Conexión del monitor

La tarjeta Wildcat II 5110 es compatible con un monitor VGA, un monitor de pantalla plana o dos monitores VGA (uno de ellos utilizando un adaptador para la conexión DVI-I). La tarjeta Wildcat II 5110 tiene un conector DVI-I y un conector VGA.



Conexión de un monitor VGA

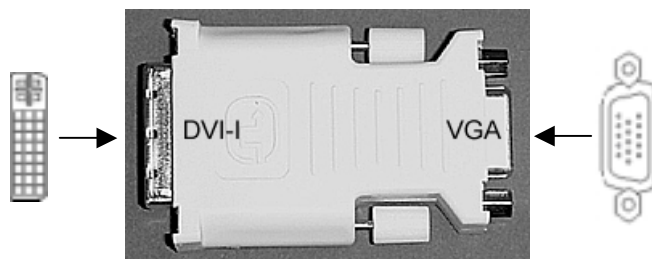
1. Cerciórese de tener apagada la computadora.
2. Conecte el cable de video del monitor de la estación de trabajo con el conector D-Sub de 15 patillas en la tarjeta Wildcat II 5110.
3. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, titulado "*Solución de problemas*", si no se ilumina el diodo luminoso de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.

Conexión de dos monitores VGA

Nota: Si se está conectando más de un monitor VGA a la tarjeta, debe utilizar un adaptador analógico DVI (DVI-Analog) para conectar con el conector DVI-I.

El monitor secundario puede ser un monitor analógico de pantalla plana.

1. Cerciórese de tener apagada la computadora.
2. Siga las instrucciones en *Conexión de un monitor VGA* para la conexión del primer monitor VGA.
3. Conecte el conector VGA de 15 patillas del segundo monitor al extremo VGA (ver figura) del adaptador analógico DVI (DVI-Analog).
4. Conecte el extremo DVI-I del adaptador al puerto DVI-I en la tarjeta Wildcat II 5110.
5. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, titulado "*Solución de problemas*", si no se ilumina el diodo luminoso de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.



Conexión de un monitor digital de pantalla plana

Nota: La tarjeta Wildcat II 5110 ofrece compatibilidad con un monitor digital de pantalla plana por medio de un conector DVI-I (con función DVI-D).

1. Cerciórese de tener apagada la computadora.
2. Conecte el cable de video del monitor de la estación de trabajo con el conector DVI-I en la tarjeta Wildcat II 5110.
3. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, titulado "*Solución de problemas*", si no se ilumina el diodo luminoso de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.

Conexión de un dispositivo estéreo

Apague el sistema y conecte el hardware estéreo al conector estéreo redondo de la tarjeta. Consulte la documentación que vino con el dispositivo para información sobre el uso de visualización estereoscópica. Enchufe e inicie su sistema, incluyendo los dispositivos periféricos, e inicie una sesión.

Nota: Para definir la configuración de la pantalla para visualización en estéreo, consulte en *Utilización de la tarjeta de video* del Capítulo 3 las instrucciones paso a paso.



Instalación del software del controlador

Si recibió la tarjeta Wildcat II 5110 como parte de un sistema, los controladores de gráficos se instalaron antes del envío. Esta sección sólo es válida si compró la tarjeta Wildcat II 5110 para una actualización, está reinstalando el controlador o está actualizando el sistema operativo a Microsoft Windows 2000.

Esta sección describe los dos procedimientos de instalación de software para los sistemas operativos Windows compatibles.

Compruebe que la computadora esté preparada

Compruebe que la estación de trabajo tenga lo siguiente antes de instalar el controlador Wildcat II 5110 :

- Sistema operativo Microsoft Windows NT Workstation 4.0 con paquete de servicio 5 (o posterior) o Microsoft Windows 2000 instalado.
- 3 MB de espacio libre en el disco duro principal de la computadora.

Importante: Debe contar con el controlador correcto para el sistema operativo Windows NT 4.0 o Windows 2000 . Si no está seguro de ello, busque la información pertinente consultando el archivo readme.txt incluido en el disquete o disco compacto que contiene el controlador. Consulte la documentación y ayuda en línea de Microsoft Windows NT 4.0 o Windows 2000 para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación. Si está eliminado y reinstalando el controlador Wildcat II 5110 , consulte *Reinstalación d el controlador de video* en el *Capítulo 4*.

Eliminación de un controlador existente en Windows NT

1. Inicie Windows NT. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control* y haga doble clic en *Agregar/Quitar programas*.
3. Resalte el controlador de pantalla que está eliminado en la ficha *Instalar/Desinstalar de Propiedades de Agregar/Quitar programas*, y haga clic en *Agregar/quitar*.
4. Haga clic en *Sí* cuando el sistema le pida confirmación de la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones. Reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador Wildcat II 5110.

Instalar el controlador de Wildcat II 5110 para Windows NT

1. Inicie Windows NT. Inicie una sesión con una cuenta con permisos administrativos.
2. Coloque el disquete o disco compacto que contiene el controlador de 3Dlabs en la unidad apropiada.
3. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control/Pantalla* y haga doble clic en la ficha *Configuración*.
4. Haga clic en *Tipo de pantalla* y luego en *Cambiar*.
5. Haga clic en *Utilizar disco* en el cuadro de diálogo *Cambiar*.
6. Escriba la vía de acceso al directorio o unidad que contiene el disquete o disco compacto en el cuadro de diálogo *Instalar desde disco*.
7. Verifique en el cuadro de diálogo *Cambiar pantalla* que el controlador Wildcat II 5110 esté resaltado y luego haga clic en *Aceptar*.
8. Haga clic en *Sí* si el sistema le pregunta si desea instalar el controlador de otro fabricante. Se copian los archivos contenidos en el disquete o disco compacto.
9. Una vez copiados los archivos del controlador, aparecerá un mensaje para anunciar que el controlador ha quedado instalado satisfactoriamente. Haga clic en *Aceptar*.
10. Haga clic en *Cerrar* para salir del cuadro de diálogo *Tipo de pantalla*.
11. Haga clic en *Cerrar* para salir del cuadro de diálogo *Propiedades de pantalla*.
12. Extraiga el disquete o disco compacto de la disquetera cuando el sistema le indique que debe reinicializar la estación de trabajo para que surta efecto la nueva configuración. Haga clic en *Sí* para reinicializar la estación de trabajo.
13. Una vez reiniciado el sistema e iniciada la sesión, aparece un mensaje indicando que el nuevo controlador de pantalla está instalado y es preciso seleccionar la opción *Pantalla* en el *Panel de control* para configurar la resolución deseada. Haga clic en *Aceptar*.

Eliminación de un controlador existente en Windows 2000

1. Inicie Windows 2000. Inicie una sesión con una cuenta con permisos administrativos.
2. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control* y haga doble clic en *Agregar/Quitar programas*.
3. En *Cambiar o quitar programas*, resalte el controlador de pantalla existente y haga clic en *Cambiar o quitar*.
4. Haga clic en *Sí* cuando el sistema le pida confirmación de la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones para continuar la operación.
5. Haga clic en *Aceptar* cuando se le anuncie que ha terminado la desinstalación del controlador y arranque de nuevo el sistema.

Instalación del controlador de Wildcat II 5110 para Windows 2000

1. Después de instalar la tarjeta Wildcat II 5110, inicie una sesión usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Aparecerá el Asistente para hardware.
2. Haga clic en Siguiente en el Asistente para hardware nuevo encontrado.
3. En Instalar controladores de dispositivos de hardware, haga clic en "Buscar un controlador apropiado para mi dispositivo (recomendado)", y haga clic en Siguiente.
4. En Buscar archivos de controlador, asegúrese de seleccionar la ubicación de búsqueda adecuada y de que está cargado el disco 1 en la unidad correspondiente, y a continuación haga clic en Siguiente. El asistente localiza los archivos de instalación del controlador.
5. En Resultados de la búsqueda de archivos de controlador, haga clic en Siguiente para iniciar la instalación.
6. Inserte el disco 2 cuando se le indique y haga clic en Aceptar para continuar la instalación.
7. Una vez instalado satisfactoriamente el controlador, haga clic en Finalizar para salir del Asistente para hardware nuevo encontrado.

Importante: Windows 2000 reconoce los canales dobles como dos dispositivos. El Asistente para hardware nuevo encontrado aparecerá por segunda vez para terminar la instalación. Debe repetir los pasos 3 a 7 anteriores para completar la instalación.

8. Extraiga el disquete de la disquetera cuando el sistema le indique que debe reinicializar la estación de trabajo para que surta efecto la nueva configuración y haga clic en Sí.

Instalación de los controladores Heidi® para aplicaciones AutoDesk

El controlador del dispositivo Wildcat II 5110 Heidi® permite el muestreo múltiple de pantalla y compatibilidad con aplicaciones AutoDesk, así como la aceleración por hardware del Wildcat II 5110 mediante el uso de OpenGL. Para instalar el controlador Heidi y activar el muestreo múltiple total de pantalla consulte el archivo README.TXT que se encuentra en el disco 3 del medio de entrega del Wildcat 5110.

Verificar el controlador de pantalla predeterminado

Esta sección describe cómo verificar si el controlador de pantalla correcto está instalado en la estación de trabajo.

Verificación del controlador predeterminado de pantalla en Windows NT

1. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Pantalla y haga clic en la ficha Configuración del cuadro de diálogo Propiedades de Pantalla.
2. Haga clic en Tipo de pantalla y luego verifique que Wildcat II 5110 esté incluido en la lista bajo Pantalla. Si lo está, es indicación de que el controlador apropiado está instalado.
3. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Verificación del controlador predeterminado de pantalla en Windows NT

1. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Pantalla y haga clic en la ficha Configuración del cuadro de diálogo Propiedades de Pantalla.
2. Verifique que haya dos dispositivos Wildcat II 5110 en la lista bajo Pantalla. Si los hay, es indicación de que el controlador apropiado está instalado.

Nota: Si sólo hay un dispositivo Wildcat II 5110 en la lista, quizá no tenga la instalación completa. Consulte las instrucciones en *Instalación del software del controlador*.

3. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Verificar la versión de inicio del sistema

Esta sección describe cómo verificar si el sistema de inicio correcto está instalado en la estación de trabajo.

Verificación de la versión de inicio del sistema en Windows NT

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Sistema.
2. Haga clic en la ficha Inicio/Apagar el sistema
3. Verifique que la Versión 4.0 de Windows NT Workstation esté seleccionada en la lista Inicio. Si no lo está, selecciónela y haga clic en Aplicar.

Nota: No seleccione la versión VGA del sistema operativo. La pantalla opera en modo VGA cuando no se ejecuta el controlador Wildcat II 5110.

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Sistema.
5. Reinicie el sistema para que el cambio tenga efecto.

Verificación de la versión de inicio del sistema en Windows 2000

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Sistema/Avanzada.
2. Haga clic en Inicio y recuperación.
3. Verifique en el cuadro de diálogo Inicio y recuperación que aparece "Microsoft Windows 2000 Professional" como sistema operativo predeterminado, y a continuación haga clic en Aceptar.
4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

Verificación del estado de la imagen de video

1. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, si no está ya presente el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla, seleccione Configuración/Panel de control y haga clic en la ficha Configuración.
2. Haga clic en Prueba para ensayar la resolución de pantalla.
3. Haga clic en Aceptar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Nota: Consulte el capítulo 3, "Uso de la tarjeta de video", para obtener instrucciones sobre la definición de propiedades de pantalla.

Registro de su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs

Al registrar su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs:

- Activa su garantía
- Recibe notificaciones de actualización de software
- Queda habilitado para recibir soporte técnico

Puede completar la tarjeta de registro y enviárnosla por correo o completar el formulario de registro en línea, una vez que haya completado la instalación de hardware y software. (Debe tener acceso a Internet para registrar en línea.)

1. Abra el navegador de Internet.
2. Entre a <http://www.3dlabs.com/products/register.asp>
3. Llene el formulario de registro que aparece en la pantalla y haga clic en Enviar cuando lo haya completado.

CAPÍTULO 3 – CONFIGURACIÓN DEL SOFTWARE

El controlador de la tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs Wildcat II 5110

El software del controlador de la tarjeta 3Dlabs Wildcat II 5110 permite optimizar la relación de trabajo entre la tarjeta, el sistema y las aplicaciones.

Este capítulo contiene instrucciones para configurar la pantalla, la visualización estereoscópica y monitores dobles.

Configuración de la pantalla

Una vez instalados correctamente los controladores en Windows NT 4.0 o Windows 2000, el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla tendrá dos fichas adicionales: Configuración de Wildcat y Monitor Wildcat.

Uso de la ficha Configuración de Wildcat

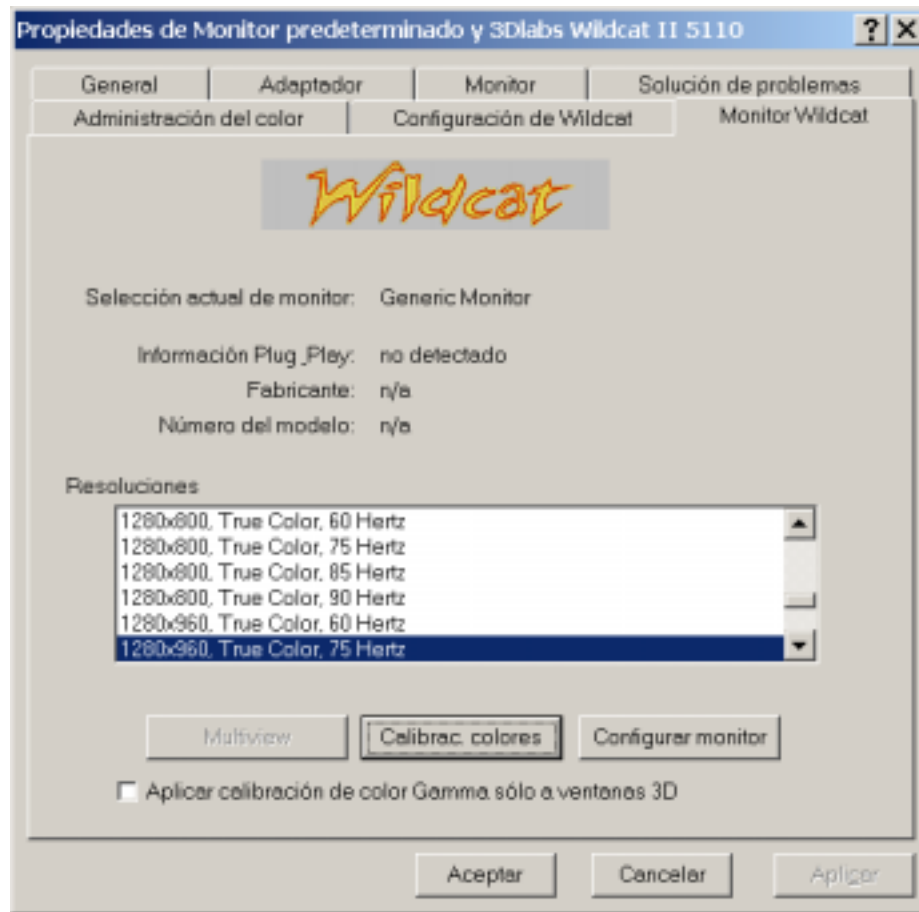
1. Utilizando la ficha Configuración de Wildcat, asegúrese de haber abierto una sesión con la versión no VGA de Windows NT 4.0 o Windows 2000. Consulte en la documentación o la ayuda en línea de Windows NT 4.0 o Windows 2000 las instrucciones, si fuera necesario.
2. Cierre todas las aplicaciones que estén abiertas.
3. En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control/Pantalla*. En Windows NT 4.0, haga clic en la ficha Configuración de Wildcat si no está abierta. En Windows 2000, siga el mismo proceso. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
4. Haga clic en la ficha Configuración de Wildcat si no está abierta. En la ficha Configuración de Wildcat:
 - Haga clic en Información del hardware para ver la configuración actual del hardware.
 - Haga clic en Ver configuración para ver la configuración actual de pantalla.
 - Haga clic en Asistente de configuración para activar una interfaz de paso a paso, que le ayudará a modificar la configuración de pantalla actual o crear una nueva. Haga clic en Siguiente en el Asistente de configuración Wildcat y siga las indicaciones para crear una nueva configuración, o bien modifique/suprima una existente. Consulte en *Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones* y *Creación de configuraciones personalizadas* más adelante en el capítulo para más información.

Configuración del software



Uso de la ficha Monitor Wildcat

1. Haga clic en la ficha Monitor Wildcat del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla. Esta ficha contiene comandos para ajustar la resolución, nitidez del color y frecuencia de actualización. Vea los pasos bajo el título *Ficha Configuración de Wildcat* si necesita instrucciones para abrir el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.



2. Haga clic en Calibración de colores para modificar la configuración del color. Efectúe las modificaciones necesarias en el cuadro de diálogo Calibración de colores y luego haga clic en Aceptar para aceptar los cambios y cerrar el cuadro de diálogo Calibración de colores, o bien haga clic en Cancelar para cerrarlo sin efectuar cambio alguno. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla del Monitor Wildcat.

Nota: La opción Aplicar calibración de color Gamma sólo a ventanas 3D está disponible sólo para Windows 2000. Windows NT permite aplicar calibración de colores Gamma, pero aplica calibración a todas las ventanas (no sólo a ventanas 3D).



3. Haga clic en Configurar monitor en el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla del Monitor Wildcat para cambiar el modo de visualización, seleccione un tipo de monitor y cambie la resolución/frecuencia de actualización. Haga clic en Aceptar una vez efectuados los cambios necesarios para aceptar la nueva configuración y cerrar el cuadro de diálogo Configurar Monitor. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla del Monitor Wildcat.
4. En Windows 2000, haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla para aceptar los cambios. En Windows NT, deberá volver a la página Configuraciones y luego hacer clic en Aceptar para aceptar los cambios.
5. Vuelva a arrancar la estación de trabajo si así se lo indica el sistema. La mayoría de los cambios tendrán efecto sin necesidad de volver a arrancar la computadora.

Nota: Consulte en el Apéndice A, *Especificaciones*, para ver una lista de resoluciones de monitor disponibles.

Vea *Habilitación de la visualización estereoscópica* en este capítulo para saber cómo cambiar el Modo de pantalla.

Ver *Habilitación de la función de doble monitor bajo Windows 2000* en este capítulo para saber cómo configurar visualizaciones dobles.

Habilitación de la visualización estereoscópica

Si conecta un dispositivo al acceso estereoscópico de la tarjeta Wildcat II 5110, debe cambiar el modo de pantalla para ver en modo estereoscópico. Ver el *Capítulo 2, Instalación*, para ver una ilustración del acceso de salida estereoscópico.

1. Compruebe que el dispositivo de visualización estereoscópica está conectado correctamente al acceso de salida estereoscópico de la tarjeta Wildcat II 5110. Consulte en *Conexión de un dispositivo de estéreo en el Capítulo 2*, para obtener información adicional.
2. Haga clic en Configurar el monitor debajo de Propiedades de pantalla en la ficha Monitor Wildcat. Aparece el cuadro de diálogo Configurar monitor.
3. Seleccione uno de los modos de Visualización estereoscópica de la lista desplegable Modo de pantalla y luego haga clic en Aceptar. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.
4. Si ve el siguiente mensaje: “El monitor seleccionado no puede visualizar el área de escritorio actual. Seleccione una nueva resolución antes de aplicar estos cambios”, haga clic en Aceptar y luego escoja una resolución de la lista de opciones disponibles.
5. Haga clic en Aceptar si la visualización está bien y desea mantener la nueva configuración. Se cierra el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.
6. Haga clic en Aceptar para aceptar el nuevo modo de pantalla y cerrar el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

Nota: Debe desactivar el modo estereoscópico cuando ya no lo necesite. Siga los pasos ya descritos y seleccione Visualización monoscópica bajo Modo de pantalla para desactivar el modo estereoscópico.

Habilitación de Multiview y Genlock

Algunas tarjetas Wildcat II 5110 ofrecen soporte Multiview para bloqueo de trama y bloqueo de frecuencia de múltiples estaciones de trabajo. El soporte Genlock hace posible que la temporización del video se sincronice con una fuente de temporización externa.

Nota: Su Wildcat II 5110 y su programa deben aceptar Multiview para que ésta funcione. Consulte en el área de soporte de Wildcat en <http://www.3dlabs.com> sobre información sobre cómo obtener los cables apropiados.

Habilitación de las funciones de Multiview

1. Inserte un extremo del cable blindado RJ12 en el puerto Salida Multiview de la primera estación de trabajo. Esta estación se convierte en la estación “Principal”
2. Inserte el otro extremo del cable en el puerto Entrada Multiview de la segunda estación de trabajo. Ésta pasa a ser una estación “Esclava.”
3. Si está conectando más de dos estaciones de trabajo, continúe enlazando las estaciones entre sí conectando el puerto Salida Multiview de una estación de trabajo al puerto Entrada Multiview de la siguiente. La última estación de trabajo debe terminar los enlaces y tener sólo un cable enchufado en el puerto Entrada Multiview.

Confirmación de que se detectan los cables Multiview

1. Desde el menú Inicio del sistema operativo en la estación o estaciones de trabajo Esclavas, diríjase a Configuración/Panel de control/Pantalla.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla, haga clic en la ficha Configuración.
3. Si está trabajando en Windows NT 4.0 pase directamente al paso 4. En la ficha Configuración en Windows 2000, haga clic en Avanzada. Se mostrará el cuadro de diálogo Propiedades avanzadas.
4. Haga clic en la pestaña Monitor Wildcat, a continuación haga clic en Multiview.
5. Se mostrarán los Cables de entrada como Detectados en la Información de Multiview.

Habilitación de las características de Genlock:

1. Conecte la fuente externa de sincronización al puerto Entrada Genlock en la estación Principal.
2. En el menú *Inicio* del sistema, seleccione *Configuración/Panel de control/Pantalla*.
3. En el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla, haga clic en la ficha Configuración.
4. En la ficha Configuración, haga clic en Avanzada. Se mostrará el cuadro de diálogo Propiedades avanzadas.
5. Haga clic en la pestaña Monitor Wildcat, a continuación haga clic en Multiview.
6. Bajo Configuración Genlock, seleccione Habilitar.
7. Elija la fuente de señal en la lista desplegable Origen.
8. Elija la Respuesta de transición de señal, la Frecuencia de enganche de señal y el Desplazamiento de alineación de píxel que sean apropiados para su aplicación y configuración de hardware. Haga clic en Aplicar.

Nota: Algunos monitores requieren entradas de archivos de sincronización personalizados para que Genlock sea mantenido apropiadamente. Consulte la documentación que acompaña al monitor para obtener información adicional.

Configuración de doble monitor bajo Windows 2000

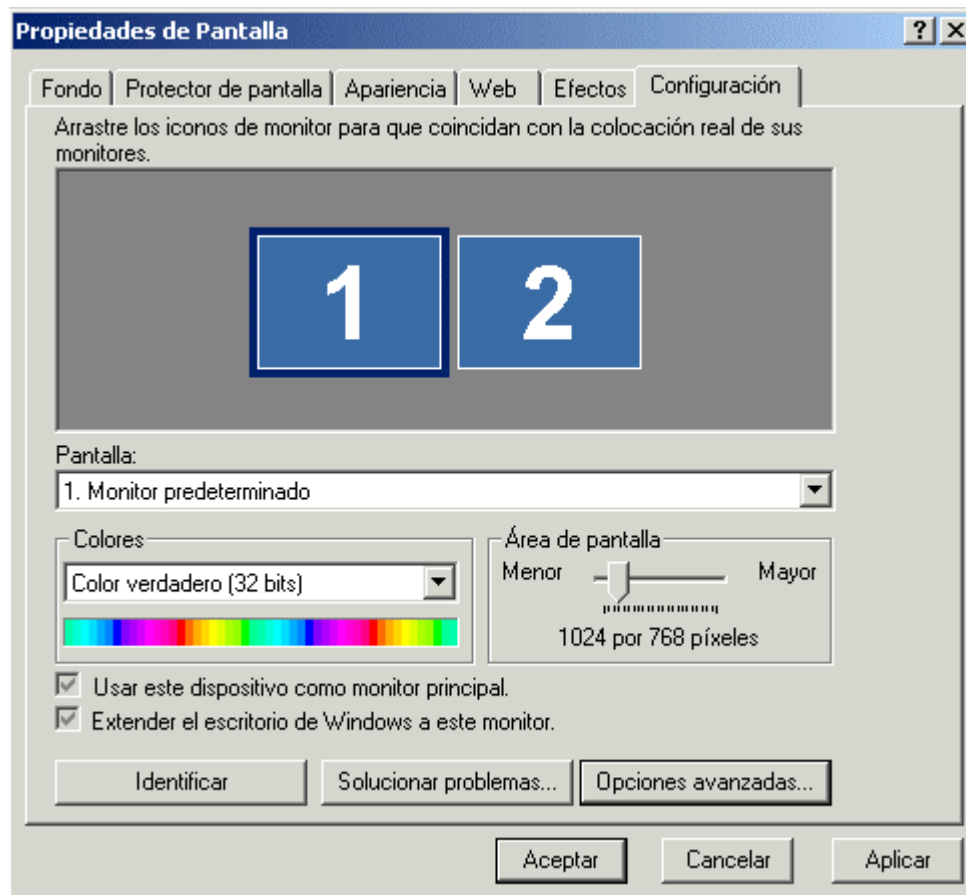
Wildcat II 5110 proporciona soporte de doble monitor bajo Windows 2000. La función de doble monitor permite conectar dos monitores a la tarjeta de forma que el área de visualización se extienda a ambos monitores.

Nota: Esta función sólo está disponible con estaciones de trabajo con el sistema operativo Windows 2000. Antes de habilitar la función de doble monitor, conecte el segundo monitor al puerto secundario (ver *Conexión del monitor* para conocer las instrucciones).

Habilitación de la función de doble monitor bajo Windows 2000

1. En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Sistema.
2. En el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla, haga clic en la ficha Configuración.
3. En la ficha Configuración, haga clic en Avanzadas. Se mostrará el cuadro de diálogo Propiedades avanzadas.

- Haga clic en la ficha Configuración de Wildcat, a continuación en Número máximo de pantallas y seleccione 2.
- Haga clic en Aplicar.
- Haga clic en Sí para reinicializar el sistema.
- Conecte el segundo monitor, si todavía no lo ha hecho, y encienda la estación de trabajo. El monitor principal mostrará la secuencia de inicio. Consulte el *Capítulo 4, Solución de problemas*, si no se ilumina el diodo luminoso de encendido del monitor o si el monitor principal no presenta la secuencia de inicio.
- Inicie Windows 2000 e inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
- En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Pantalla.
- En el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla, haga clic en la ficha Configuración. Los monitores se visualizan como iconos 1 (para principal) y 2 (para secundario).
- Resalte Monitor 2 y haga clic en "Extender el escritorio de Windows a este monitor".
- Arrastre los iconos de los monitores para que coincidan con la disposición física de los monitores.



Ajuste de los colores o la resolución de cualquiera de los monitores

1. Haga clic en el icono para dicho monitor o seleccione el monitor en el menú desplegable bajo Pantalla.
2. Con la opción Monitor a ajustar seleccionada, realice los cambios en el área de Colores o Pantalla.
3. Seleccione el icono del otro monitor o seleccione el menú desplegable bajo Pantalla para cambiar el color o la resolución del otro monitor.

Nota: Cualquier cambio realizado en Propiedades avanzadas afectará a ambos monitores.

Optimización del controlador de Wildcat II 5110

Remítase a la documentación que vino con el producto para información sobre soporte para la optimización. Si su producto admite configuraciones optimizadas, puede habilitar las configuraciones que estableció el fabricante o crear las suyas propias.

Habilitación de optimizaciones específicas a aplicaciones.

1. En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control/Pantalla*. En Windows NT 4.0, haga clic en la ficha Configuración de Wildcat si no está abierta. En Windows 2000 siga el mismo procedimiento, haga clic en la ficha Configuración y luego en haga clic en Avanzadas.
2. En la ficha Configuración de Wildcat, seleccione Asistente de configuración. Haga clic en Siguiente para continuar.
3. Si su aplicación admite configuraciones optimizadas, seleccione la configuración para su aplicación en el menú desplegable Configuración y haga clic en Siguiente para ver un resumen de la configuración específica de la aplicación.
4. Haga clic en Terminar para guardar la nueva configuración y cerrar el asistente, o haga clic en Cancelar para cerrar el asistente sin aceptar los cambios.

Nota: No se puede cambiar la configuración que estableció el fabricante. Si desea sólo algunas de las funciones de la configuración del fabricante de la aplicación, deberá crear una configuración personalizada. Ver *Creación de una optimización personalizada* para instrucciones sobre este tema.

Habilitación de optimizaciones Direct3D

1. En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control/Pantalla*. En Windows NT 4.0, haga clic en la ficha Configuración de Wildcat si no está abierta. En Windows 2000 siga el mismo procedimiento, haga clic en la ficha Configuración y luego en haga clic en Avanzadas.
2. En la ficha Configuración de Wildcat, seleccione Asistente de configuración. Haga clic en Siguiente para continuar.
3. En el menú desplegable de configuraciones, seleccione Configuración Direct3D predeterminada y haga clic en Siguiente.

Nota: La configuración de Wildcat II 5110 para Direct3D utilizará toda la memoria fuera de la pantalla disponible.

4. Haga clic en Terminar para guardar la nueva configuración y cerrar el asistente, o haga clic en Cancelar para cerrar el asistente sin aceptar los cambios.



Creación de una optimización personalizada

1. En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control/Pantalla*. En Windows NT 4.0, haga clic en la ficha Configuración de Wildcat si no está abierta. En Windows 2000 siga el mismo procedimiento, haga clic en la ficha Configuración y luego en clic en Avanzadas.
2. En la ficha Configuración de Wildcat, seleccione Asistente de configuración. Haga clic en Siguiente para continuar.
3. Seleccione Nueva configuración en el menú desplegable y haga clic en Siguiente.
4. Escriba un nombre para la nueva configuración y seleccione la configuración que desea utilizar como modelo para la configuración personalizada.
5. El asistente lo ayudará paso a paso en la optimización del controlador. Cuando haya terminado, haga clic en Terminar para ver el Resumen de la configuración.
6. Haga clic en Terminar para guardar la configuración o en Cancelar para cerrar el asistente.

CAPÍTULO 4 - SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Solución de problemas

Si tiene problemas al utilizar su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs Wildcat II 5110 o una aplicación en 3D, puede encontrar la respuesta a su problema en las secciones siguientes. Trate siempre de solucionar su problema con la solución más simple y desde allí avance a soluciones más complejas.

Resoluciones de monitores y pantallas

Problema: La pantalla aparece en negro, sin sincronización, o distorsionada, o más pequeña de lo esperado.

Solución: Si el monitor aparece en negro, asegúrese de que el sistema y el monitor estén enchufados y encendidos. Está el cable del monitor conectado firmemente? Verifique la ubicación de los conectores a la fuente de alimentación y conmutadores en la documentación de cada componente.

Solución: Asegúrese de que el cable de video esté conectado firmemente al monitor y al conector de monitor en la tarjeta Wildcat II 5110. Ver la documentación del monitor y el *Capítulo 1 – Instalación*, en este documento.

Solución: La tarjeta puede no estar bien instalada en la ranura AGP Pro. Extráigala y reinstálela tal como se describe en *Capítulo 1 – Instalación*. Recuerde usar la banda antiestática de muñeca al abrir el sistema y trabajar con la tarjeta.

Solución: Use la opción Última configuración efectiva conocida en Windows NT o reinicie Windows 2000 en Modo a prueba de errores, y seleccione una resolución y frecuencia de actualización compatibles. Consulte en la sección *Obtención de resoluciones de video utilizables* de este capítulo las instrucciones al respecto.

Solución: Reinicie el sistema en VGA/Modo a prueba de errores para verificar que las propiedades de la pantalla estén configuradas correctamente para el tipo de monitor. Si la instalación del software es correcta, use un tipo de monitor semejante (si dispone de él y si funciona correctamente) para determinar si la estación de trabajo es defectuosa. Consulte la sección *Obtención de resoluciones de video utilizables* en este capítulo para conseguir instrucciones que ayuden a determinar si tiene una unidad defectuosa.

Problema: El rendimiento o las resoluciones disponibles para mi tarjeta Wildcat II 5110 no son las esperadas.

Solución: El controlador de la tarjeta puede no estar instalado correctamente o algún archivo puede haberse dañado. Instale el controlador nuevamente.

Solución: Puede haber seleccionado una configuración de pantalla que no es compatible con aplicaciones de gráficos en 3D acelerados. Ver en la ficha Monitor Wildcat en el panel de control de pantalla 3Dlabs una lista de resoluciones compatibles.

Solución: Puede no haber seleccionado el monitor correcto para el fabricante y tipo de su monitor. Vaya a la ficha Monitor Wildcat y seleccione el tipo y fabricante de su monitor de la lista. Si el fabricante o el monitor no están en la lista, consulte alternativas en la documentación.

Solución: Use la opción Última configuración efectiva conocida en Windows NT o reinicie Windows 2000 en Modo a prueba de errores, y seleccione una resolución y frecuencia de actualización compatibles. Consulte en la sección *Obtención de resoluciones de video utilizables* de este capítulo las instrucciones al respecto.

Pruebas de diagnóstico

Su proveedor de sistemas informáticos puede facilitarle utilidades de pruebas de diagnóstico para comprobar el estado de la tarjeta de video así como las instrucciones de uso correspondientes.

Obtención de resoluciones de video utilizables

El sistema funciona en modo VGA cuando no se ejecuta el controlador de pantalla a fin de dar lugar a todos los tipos de monitores. Se usa el modo VGA durante la instalación inicial del controlador de pantalla y cuando se observan problemas con el video. Si seleccionó una resolución que causa una visualización incorrecta en el monitor, pruebe el procedimiento siguiente para obtener una resolución de video utilizable.

Uso de Última configuración efectiva conocida en Windows NT

Presione CTRL+ALT+SUPR pero no inicie el sistema operativo Windows NT. En lugar de ello, apague el sistema y luego use la opción Última configuración efectiva conocida para volver a la última configuración efectiva conocida que se haya registrado en Windows NT.

1. Reinicie el sistema.
2. Pulse la barra espaciadora luego de la siguiente indicación de sistema: Pulse la barra espaciadora AHORA para invocar el menú **Última configuración efectiva conocida**.

Nota: Si esta opción no corrige el problema con la pantalla, reinicie el sistema en modo VGA y vuelva a configurar la pantalla con una resolución de 640 x 480 y frecuencia de actualización de 60Hz. Luego vuelva a iniciar Windows NT en modo no VGA.

Inicie el sistema en Windows 2000 en Modo a prueba de errores

Presione CTRL+ALT+SUPR pero no inicie el sistema operativo Windows 2000. En lugar de ello, apague el sistema e inícielo en Modo a prueba de errores para elegir otra resolución o reinstalar el controlador de video.

1. Reinicie el sistema.
4. En la pantalla de inicio, presione F8 para entrar al menú de opciones avanzadas de Windows 2000.
5. Seleccione Modo a prueba de errores y presione la tecla INTRO para volver a la pantalla de inicio.

Nota: Si esta opción no corrige el problema con la pantalla, reinicie el sistema en modo VGA y vuelva a configurar la pantalla con una resolución de 640 x 480 y frecuencia de actualización de 60Hz. Luego vuelva a iniciar Windows NT en modo no VGA.

Determinación de si una unidad es defectuosa

1. Guarde todos los archivos y ciérrelos, si es posible, y luego apague el sistema operativo.
2. Apague tanto el monitor como la estación de trabajo.

Importante: Siempre apague la estación de trabajo antes de conectar o desconectar los cables.

3. Compruebe el estado de todas las conexiones de tarjetas y cables, y vuélvalas a alojar según sea necesario.
4. Encienda el monitor. Consulte el apartado Si necesita ayuda en esta sección en caso de no iluminarse el diodo luminoso de encendido.
5. Encienda la unidad base del sistema. Consulte si necesita ayuda, en esta sección en caso, de que el diodo luminoso de encendido de la unidad base no se ilumina, o si los códigos de pitido de BIOS indican una falla.

Reinstalación del controlador de video

Nota: Debe contar con el controlador correcto para el sistema operativo Windows NT 4.0 o Windows 2000 . Si no está seguro de ello, busque la información pertinente consultando el archivo README.TXT incluido en el disquete o disco compacto que contiene el controlador.

Consulte la documentación y ayuda en línea de Microsoft Windows NT o Windows 2000 para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación.

Si está instalando el controlador para Wildcat 5110 II, debe desinstalar el controlador anterior antes de instalar la actualización.

Desinstalación del controlador existente de Wildcat II 5110 en Windows NT

1. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control y haga doble clic en Agregar/Quitar programas.
3. Resalte el controlador de pantalla para Wildcat en la ficha Instalar/Desinstalar del diálogo Propiedades de Agregar/Quitar programas, y haga clic en Agregar/quitar.
4. Haga clic en Sí cuando el sistema le pida confirmación de la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones.

Reinstalación del controlador de video en Windows NT

1. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. Inserte el disquete o disco compacto en la unidad apropiada.
3. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control/Pantalla y haga doble clic en la ficha Configuración.
4. Haga clic en Tipo de pantalla y luego en Cambiar.
5. Haga clic en Tengo disco en el cuadro de diálogo Cambiar pantalla.
6. Escriba la vía de acceso al directorio que contiene el disquete o disco compacto en el cuadro de diálogo Instalar desde disco.
7. Verifique en el cuadro de diálogo Cambiar pantalla que el controlador Wildcat II 5110 esté resaltado y luego haga clic en Aceptar.
8. Haga clic en Sí si el sistema le pregunta si desea instalar el controlador de otro fabricante. Se copian los archivos contenidos en el disquete o disco compacto.
9. Una vez copiados los archivos del controlador, aparecerá un mensaje para anunciar que el controlador ha quedado instalado satisfactoriamente. Haga clic en Aceptar.
10. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Tipo de pantalla.
11. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.
12. Extraiga el disquete de la disquetera de la estación de trabajo, si corresponde, cuando el sistema le indique que debe reinicializar la estación de trabajo para que surta efecto la nueva configuración. Haga clic en Sí para reinicializar la estación de trabajo.
13. Una vez reiniciado el sistema e iniciada la sesión, aparece un mensaje indicando que el nuevo controlador de pantalla está instalado y es preciso seleccionar la opción Pantalla en el Panel de control para configurar la resolución deseada. Haga clic en Aceptar.

Desinstalación de un controlador existente en Windows 2000

1. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. Haga clic en el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Configuración/Panel de control y haga doble clic en Agregar/Quitar programas.
3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla de Wildcat II 5110 y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando el sistema le pida confirmación de la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones para continuar la operación.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le anuncie que ha terminado la desinstalación del controlador y arranque de nuevo el sistema si se le pide.

Reinstalación del controlador de video en Windows 2000

1. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. En el menú *Inicio* del sistema operativo, seleccione Configuración, Panel de control, Sistema. En Sistema, haga clic en la ficha Hardware
3. Haga clic en Administrador de dispositivos, haga clic en Adaptadores de pantalla y seleccione Wildcat II 5110.
4. Haga clic con el botón derecho del ratón en Wildcat II 5110, seleccione Propiedades y, a continuación, haga clic en Actualizar controlador.
5. Aparecerá el Asistente para actualizar controladores de dispositivos. Haga clic en Siguiente.
6. En Instalar controladores de dispositivos de hardware, haga clic en “Buscar un controlador apropiado para mi dispositivo (recomendado),” y haga clic en Siguiente.
7. En Buscar archivos de controlador, asegúrese de seleccionar la ubicación de búsqueda adecuada y de que está cargado el Disco 1 en la unidad correspondiente y, a continuación, haga clic en Siguiente. El asistente localiza los archivos de instalación del controlador.
8. En Resultados de la búsqueda de archivos de controlador, haga clic en Siguiente para iniciar la instalación.
9. Inserte el Disco 2 cuando se le indique y haga clic en Aceptar para continuar la instalación.
10. Una vez instalado satisfactoriamente el controlador, haga clic en Terminar para salir del Asistente para hardware nuevo encontrado.

Importante: Windows 2000 reconoce los canales dobles como dos dispositivos. Debe repetir los pasos 4 a 10 anteriores para completar la instalación.

11. Si el sistema le pide que reinicie la estación de trabajo, extraiga el disquete o disco compacto que contiene el controlador y haga clic en Sí.

Información en línea

Si no puede encontrar el problema que tiene, o la solución del mismo, en la lista de este capítulo, verifique la lista de Preguntas frecuentes de solución de problemas (FAQ) en <http://www.3dlabs.com/support>, o comuníquese con el proveedor para ayuda adicional.

APÉNDICE A - ESPECIFICACIONES

A Especificaciones

General		
Fabricante	3Dlabs	
Número del modelo	Wildcat II 5110	
Funcional		
Sistema	NOTA: Si ha pedido esta tarjeta de video como parte de un sistema, ya fue instalada y configurada para su uso antes del envío.	
Interfaz	AGP Pro 50	
Controlador de gráficos	Tecnología de conjunto de chips Wildcat II operando a gran velocidad	
Velocidad DAC	300 MHz	
Anchura de datos (doble canal)	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria intermedia para imágenes: 128 bits por canal • Memoria intermedia para texturas: 64 bits por canal • DirectBurst: 64 bits 	
Conectores	<ul style="list-style-type: none"> • Salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas. • Conector D de 15 patillas • Puerto de salida de video digital compatible con DVI-I (con función DVI-D) • Conector BNC (opcional) • Dos jacks modulares de 6 patillas 	
Interrupciones	<ul style="list-style-type: none"> • Asignado por PCI. • Interrupción A para Wildcat II 5110. 	
Canales DMA	<ul style="list-style-type: none"> • AGP 4X o 2X 	
Memoria de video	<ul style="list-style-type: none"> • Memoria intermedia para imágenes: 64 MB • Memoria intermedia para texturas: 64 MB • DirectBurst: 16 MB 	
Rendimiento en 3D	<p>NOTA: LAS CIFRAS DE RENDIMIENTO REFLEJAN LA VELOCIDAD MÁXIMA DEL HARDWARE. LOS NÚMEROS PODRÁN CAMBIAR SEGÚN LA APLICACIÓN DE QUE SE TRATE.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Triángulos tridimensionales con sombreado Gourad, en memoria intermedia Z: 15.2 M Tri/Sec • Triángulos tridimensionales con sombreado Gourad, en memoria intermedia Z y 25 píxeles: 9.7 M Tri/Sec • Vectores 3D, colores enteros y 10 píxeles: 24.2 M Vec/Seg 	
Medidas	Altura	1.52"
	Longitud	13.34"
	Anchura	4.28"
	Ranuras necesarias	<ul style="list-style-type: none"> • Una ranura AGP Pro 50 • Una ranura PCI (para enfriamiento)

Especificaciones

Potencia	<ul style="list-style-type: none"> • 50 W como máximo • 12 V, 100 mA como máximo • 5.0V 1.1A como máximo • 3.3V 13.1A como máximo 																																																																																																							
Resoluciones (por pantalla)	<p>NOTA: LAS RESOLUCIONES Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN DE MONITOR COMPATIBLES PUEDEN VARIAR SEGÚN EL MONITOR QUE TENGA.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">Resolución de pantalla (bitios por píxel)</th> <th style="text-align: center;">Máxima frecuencia de actualización (Hz)</th> <th style="text-align: center;">SuperScene AA</th> <th style="text-align: center;">Estéreo de secuencia de tramas</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1280 x 1024</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1920 x 1440</td><td style="text-align: center;">60</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1856 x 1392</td><td style="text-align: center;">60</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1824 x 1368</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1792 x 1344</td><td style="text-align: center;">60</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1600 x 1200</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1280 x 960</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1152 x 864</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1024 x 768</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>800 x 600</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>640 x 480</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1920 x 1200</td><td style="text-align: center;">76</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1824 x 1128</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1792 x 1120</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1600 x 1024</td><td style="text-align: center;">76</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1440 x 900</td><td style="text-align: center;">90</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1280 x 800</td><td style="text-align: center;">90</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>2048 x 1152</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1920 x 1080</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1600 x 900</td><td style="text-align: center;">85</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">-</td></tr> <tr><td>1520 x 856</td><td style="text-align: center;">90</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1360 x 766</td><td style="text-align: center;">90</td><td style="text-align: center;">-</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>1280 x 720</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> <tr><td>856 x 480</td><td style="text-align: center;">75</td><td style="text-align: center;">Sí</td><td style="text-align: center;">Sí</td></tr> </tbody> </table>				Resolución de pantalla (bitios por píxel)	Máxima frecuencia de actualización (Hz)	SuperScene AA	Estéreo de secuencia de tramas	1280 x 1024	85	-	Sí	1920 x 1440	60	-	-	1856 x 1392	60	-	-	1824 x 1368	75	-	-	1792 x 1344	60	-	-	1600 x 1200	85	-	-	1280 x 960	85	-	Sí	1152 x 864	85	Sí	Sí	1024 x 768	85	Sí	Sí	800 x 600	85	Sí	Sí	640 x 480	85	Sí	Sí	1920 x 1200	76	-	-	1824 x 1128	75	-	-	1792 x 1120	75	-	-	1600 x 1024	76	-	-	1440 x 900	90	-	Sí	1280 x 800	90	Sí	Sí	2048 x 1152	75	-	-	1920 x 1080	85	-	-	1600 x 900	85	-	-	1520 x 856	90	-	Sí	1360 x 766	90	-	Sí	1280 x 720	75	Sí	Sí	856 x 480	75	Sí	Sí
Resolución de pantalla (bitios por píxel)	Máxima frecuencia de actualización (Hz)	SuperScene AA	Estéreo de secuencia de tramas																																																																																																					
1280 x 1024	85	-	Sí																																																																																																					
1920 x 1440	60	-	-																																																																																																					
1856 x 1392	60	-	-																																																																																																					
1824 x 1368	75	-	-																																																																																																					
1792 x 1344	60	-	-																																																																																																					
1600 x 1200	85	-	-																																																																																																					
1280 x 960	85	-	Sí																																																																																																					
1152 x 864	85	Sí	Sí																																																																																																					
1024 x 768	85	Sí	Sí																																																																																																					
800 x 600	85	Sí	Sí																																																																																																					
640 x 480	85	Sí	Sí																																																																																																					
1920 x 1200	76	-	-																																																																																																					
1824 x 1128	75	-	-																																																																																																					
1792 x 1120	75	-	-																																																																																																					
1600 x 1024	76	-	-																																																																																																					
1440 x 900	90	-	Sí																																																																																																					
1280 x 800	90	Sí	Sí																																																																																																					
2048 x 1152	75	-	-																																																																																																					
1920 x 1080	85	-	-																																																																																																					
1600 x 900	85	-	-																																																																																																					
1520 x 856	90	-	Sí																																																																																																					
1360 x 766	90	-	Sí																																																																																																					
1280 x 720	75	Sí	Sí																																																																																																					
856 x 480	75	Sí	Sí																																																																																																					

Especificaciones

APÉNDICE B – LICENCIA DEL SOFTWARE

CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE

ÉSTE ES UN CONTRATO LEGAL ENTRE USTED, EL USUARIO FINAL, Y 3DLABS, INC. AL USAR EL SOFTWARE AL QUE ACOMPAÑA ESTE MANUAL O QUE SE HA PREINSTALADO EN SU SISTEMA, USTED ACEPTA Y CONVIENE EN QUEDAR OBLIGADO A LAS CLÁUSULAS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ESTÁ DISPUESTO A ESTAR OBLIGADO POR LAS CLÁUSULAS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA, DEVUELVA A LA BREVEDAD ESTE CONTRATO AL LUGAR DE COMPRA, INCLUYENDO LA ENVOLTURA DEL SOFTWARE SIN ABRIR, LA TARJETA OXYGEN Y CUALQUIER OTRO ARTÍCULO QUE LO ACOMPAÑE Y PRODUCTOS DE 3DLABS, CONJUNTAMENTE CON EL RECIBO, PARA RECIBIR EL REEMBOLSO COMPLETO.

Licencia del software y limitaciones

El SOFTWARE que se entrega puede incorporar e incluir, sin limitación, ciertos programas en forma de código objeto (que puede ser interpretado sólo por máquinas y no por seres humanos) y documentación. El uso del SOFTWARE puede producir ELEMENTOS que pueden ser leídos por seres humanos, incluyen sin límite, documentación, formatos de informe, menús, avisos audibles y secuencias de sonidos. Tales SOFTWARE y ELEMENTOS son propiedad intelectual de 3Dlabs, Inc. o de sus cedentes de licencias, y 3Dlabs, Inc o sus cedentes de licencias retienen título de propiedad del SOFTWARE (con exclusión del medio en el que se ha grabado), los ELEMENTOS, todas las copias de los mismos y todos los derechos de propiedad intelectual inherentes. No se le transfiere a Usted ningún título de propiedad del SOFTWARE, de los ELEMENTOS, de ninguna copia de los mismos ni ningún derecho de propiedad intelectual inherente. Por medio de este documento, se le otorga, sólo para uso interno, una licencia no transferible, perpetua y revocable para usar 1 (una) copia del SOFTWARE y los ELEMENTOS en la computadora en la que se instaló originalmente el SOFTWARE. Salvo lo específicamente autorizado por este CONTRATO, Usted no puede copiar el SOFTWARE ni los ELEMENTOS para ningún propósito (con la excepción de que Usted puede hacer 1 (una) copia de seguridad solamente). Está terminantemente prohibido realizar, sea mediante el uso de un desensamblador o cualquier otro medio (incluyendo, sin limitarse a, guías y medios mecánicos o eléctricos), ingeniería inversa, descompiar, desensamblar, destruir, incapacitar, derivar reglas de protocolo incorporadas en el SOFTWARE o derivar código de fuente del SOFTWARE o los ELEMENTOS o permitir a terceros hacer lo mencionado. Cualquier intento de hacer lo antes mencionado constituirá una violación de este CONTRATO y la licencia otorgada en virtud del mismo, lo que dará derecho a 3Dlabs, Inc. a ejercer cualquier recurso legal que exista en la ley o en la justicia. No se puede transferir, prestar, alquilar, arrendar, distribuir u otorgar ningún derecho al SOFTWARE, los ELEMENTOS, las copias de los mismos o la documentación incluida, en ninguna forma, sin el previo consentimiento escrito de 3Dlabs, Inc.

Garantía limitada

3Dlabs, Inc. garantiza que el SOFTWARE y los ELEMENTOS cuya licencia se le otorga por medio de este CONTRATO, cumplirán con las especificaciones que 3Dlabs, Inc. Ha publicado para su uso en el mismo sistema operativo que Usted usaba en el momento de la compra del SOFTWARE o en el sistema en el que se instaló inicialmente el SOFTWARE (GARANTÍA) por un período de noventa (90) días a partir de la fecha de entrega que consta en el recibo de compra (PERÍODO DE LA GARANTÍA). Si el SOFTWARE o los ELEMENTOS no se ajustan a ello durante el PERÍODO DE LA GARANTÍA, Usted acepta proporcionar notificación escrita de tal falla a 3Dlabs, Inc. y 3Dlabs, Inc., a su discreción, reparará o reemplazará en SOFTWARE. 3Dlabs, Inc. no garantiza que el uso del SOFTWARE o los ELEMENTOS será ininterrumpido o libre de errores y por este medio descarga toda responsabilidad por los mismos. LOS RECURSOS LEGALES QUE SE PROPORCIONAN EN ESTE DOCUMENTO SON SUS ÚNICOS Y EXCLUSIVOS RECURSOS EN CASO DE VIOLACIÓN DE LA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA SUSTITUYE A TODAS LAS OTRAS GARANTÍAS O CONDICIONES, EXPRESAS O IMPLÍCITAS, INCLUYENDO LAS GARANTÍAS O CONDICIONES DE COMERCIABILIDAD, DE NO VIOLACIÓN DE DERECHOS Y DE APTITUD PARA UN PROPÓSITO PARTICULAR. ALGUNOS ESTADOS Y PAISES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES IMPLÍCITAS, POR LO TANTO, LA EXCLUSIÓN ANTERIOR PODRÍA NO SER APLICABLE A SU CASO.

Responsabilidad limitada

NO OBSTANTE CUALQUIER DISPOSICIÓN CONTRARIA EN ESTA LICENCIA, NI 3DLABS, INC. NI SUS CEDENTES DE LICENCIAS O PROVEEDORES SERÁN RESPONSABLES POR NINGÚN DAÑO ESPECIAL, INCIDENTAL, INDIRECTO O EMERGENTE, DE CUALQUIER FORMA OCASIONADO, NI DE CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD, SEA QUE SE HAYA INFORMADO O NO A 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O PROVEEDORES DE LA POSIBILIDAD DE TALES DAÑOS O PÉRDIDAS. EN NINGÚN CASO LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O PROVEEDORES QUE SURJA DE ESTA LICENCIA EXCEDERÁ EL MONTO QUE USTED PAGO [POR EL PRODUCTO O SOFTWARE] Y QUE DIO ORIGEN A TAL RESPONSABILIDAD. ESTA LIMITACIÓN TIENE POR OBJETO LIMITAR LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O SUS PROVEEDORES, Y SE APLICARÁ NO OBSTANTE CUALQUIER FALLA DE PROPÓSITO ESENCIAL DE CUALQUIER RECURSO LIMITADO. ALGUNOS ESTADOS O PAISES PODRÍAN NO PERMITIR LA LIMITACIÓN ANTERIOR, POR LO TANTO LO ANTES EXPLICADO PODRÍA NO SER APLICABLE A SU CASO.

Notificación sobre derechos limitados

El uso, la duplicación o la publicación que hace el Gobierno de los Estados Unidos está sujeta a restricciones establecidas en los subpárrafos ©(1) y ©(2) de la cláusula de Derechos Restringidos para Software de Computadoras Comerciales en FAR Sección 52.277-19 o la cláusula ©(1)(ii) de los Derechos en Datos Técnicos y Software de Computadoras establecida en en DFARS Sección 252.277-7013, según sea aplicable. Sin publicar – derechos reservados bajo la ley de propiedad intelectual de los Estados Unidos. Contratista: 3Dlabs Inc., Ltd., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

Terminación

Puede terminar la licencia otorgada bajo este contrato en cualquier momento destruyendo todas las copias, [combinaciones o modificaciones] del SOFTWARE, los ELEMENTOS y los materiales que lo acompañen. 3Dlabs, Inc. puede terminar inmediatamente la licencia otorgada a Usted bajo este contrato al notificársele de la violación de las cláusulas y condiciones de este CONTRATO. Ante tal terminación, Usted acepta destruir todas las copias, combinaciones y modificaciones del SOFTWARE, los ELEMENTOS y documentos que lo acompañen. Usted acepta que una violación de este CONTRATO producirá en daños irreparables a 3Dlabs, Inc. Este CONTRATO es el contrato completo entre Usted y 3Dlabs, Inc. con respecto al uso y licencia del SOFTWARE entregado con este CONTRATO, y tiene prioridad sobre todas las propuestas, garantías, contratos previos o cualquier otra comunicación entre las partes en relación con este asunto.

General

Este CONTRATO se regirá e interpretará de acuerdo con las leyes del estado de California sin tener en cuenta los conflictos de principios legales o la Convención de las Naciones Unidas para la Venta de Mercancías. Si por alguna razón una corte de competencia jurisdiccional encuentra que alguna disposición de este CONTRATO, o una parte del mismo, no es ejecutable, tal disposición del CONTRATO será ejecutada lo máximo posible a fin de que la intención de las partes tenga efecto, y el resto del CONTRATO continuará en plena vigencia y efecto. Si tiene preguntas en relación a este CONTRATO, sírvase escribir a: 3Dlabs Inc., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

APÉNDICE C – DECLARACIONES NORMATIVAS

Declaración de conformidad

Nosotros, 3Dlabs, Incorporated,
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
Teléfono 408-530-4700
Fax 408-530-4701
Estados Unidos de América
declara bajo su sola responsabilidad que el
producto 3Dlabs Graphics Accelerator

al que esta declaración se refiere cumple con los siguientes estándares:

EN 55024:1998, cláusula 4.2.1
EN 55024:1998, cláusula 4.2.2
EN 55024:1998, cláusula 4.2.3
EN 55024:1998, cláusula 4.2.3.2
EN 55024:1998, cláusula 4.2.6
EN 55022:1994, cláusula 5
EN 55022:1994, cláusula 6
IEC950:1991, 2nd Edition
EN60950:1992

siguiendo las provisiones de la Directiva 89/336/EEC.
San Jose, California, diciembre de 1999

3Dlabs, Inc.

Advertencia: Cualquier uso, prácticas de instalación, modificaciones o procedimientos de mantenimiento ejecutados que infringen con las "instrucciones para el uso" que aprobó o emitió 3Dlabs Inc. anulará la certificación CE de este producto y puede dar lugar a una acción legal.

Nosotros, 3Dlabs, Incorporated,
480 Potrero Avenue
Sunnyvale, CA 94086
Teléfono 408-530-4700
Fax 408-530-4701
Estados Unidos de América
declara bajo su sólo responsabilidad que el
producto 3Dlabs Graphics Accelerator Card

cumple con Parte 15 de FCC Rules. El funcionamiento queda sujeto a las siguientes condiciones: (1) este dispositivo no producirá interferencia perjudicial, y (2) deberá aceptar toda interferencia recibida, incluso la que pudiera producir un funcionamiento no deseado.

APÉNDICE D – TÉRMINOS Y DEFINICIONES

Términos y definiciones

AGP

Advanced Graphics Port. Un bus gráfico dedicado que transfiere datos a una velocidad significativamente mayor que la del bus PCI.

API

Application Programming Interface. El API convierte las instrucciones del programa de la aplicación en comandos del dispositivo que son específicos para el controlador de visualización de la pantalla, la tarjeta gráfica.

Canalización de datos

Una herramienta básica de hardware para la aceleración de los procesos.

Canalización SIMD

Un conjunto de instrucciones desarrollado por Intel para sistemas con procesador Pentium III. La canalización SIMD puede mejorar la transformación e iluminado de vértices tridimensionales, entre otras operaciones.

Combinación Alfa

Esto significa crear objetos transparentes permitiendo que la combinación de píxeles simulen las características de transparencia de un objeto. Con información alpha, un objeto puede diseñarse totalmente transparente u opaco.

Compatibilidad con resolución múltiple

La capacidad de aceptar varias resoluciones en la pantalla.

Construcción del mapa de texturas

Un procedimiento que permite envolver o pegar imágenes gráficas bidimensionales en un directiva tridimensional. Correcciones de perspectiva y cálculos de iluminación agregan realismo.

Controlador

Un controlador es un programa especial de interfaz desarrollado para ejecutar la comunicación entre el programa de aplicación, el dispositivo (por ejemplo, en dispositivo periférico gráfico) y el sistema operativo.

Corrección de perspectiva

Una función que permite que un objeto mantenga los elementos de textura tridimensionales cuando se aleja del visor hacia el fondo.

CPU(Procesador principal)

El dispositivo dentro de una PC que ejecuta programas en la memoria principal.

DAC

Digital to Analog Converter. Conversor de digital a analógico.

Difuminado

El proceso de convertir una imagen con cierta profundidad de bits a una con una profundidad de bits más baja. El difuminado habilita la aplicación para convertir los colores de una imagen que no puede visualizarse en dos o más colores que son muy semejantes al original. El difuminado funciona bien porque se crea una ilusión con los patrones de colores para que aparezcan como un color diferente.

Direct 3D

API de Microsoft dedicado a gráficos 3D y un componente de DirectX.

DirectX

API de Microsoft que se desarrolló para acceder a varios equipos de sistema.

Efectos atmosféricos

El efecto que proviene de agregar una o varias capas alrededor de un objeto.

EVGA

Extended Video Graphics Array. EVGA se ejecuta en una matriz de 1024 x 768.

Gamma

Una curva que representa el contraste y el brillo de la imagen. Al cambiar la forma de la curva se cambia la salida de color de RGB. (Esto es distinto de GLINT Gamma, que es un dispositivo de procesamiento de geometrías de 3Dlabs.)

Geometría

El estado intermedio del canal tridimensional en la geometría determina la ubicación del objeto y el marco de referencia del visor en relación al objeto.

Heidi

El API desarrollado por Autodesk para trabajar con sus productos, como por ejemplo, 3D Studio MAX y AutoCAD.

Ilusión de profundidad

Una operación que se usa para proporcionar ilusión de profundidad. Con ilusión de profundidad, la parte de un objeto que está más alejada se visualiza con menor intensidad para dar el efecto de profundidad.

Máscara de punteado

Un procedimiento que crea efectos de transparencia espacial al representar un objeto con varios patrones.

Memoria intermedia Alfa

Una parte de la memoria intermedia de imagen que se usa para definir el valor de transparencia de un píxel en la misma. Este dato se usa para combinar el píxel de la memoria intermedia de imagen con el píxel a dibujar para crear el píxel compuesto.

Memoria intermedia de cliché

Semejante a la máscara de punteado, la memoria intermedia de cliché ayuda en la creación de efectos de transparencia.

Memoria intermedia doble

Con memoria intermedia doble, las imágenes se presentan en la memoria intermedia de fondo y luego se visualizan en la pantalla una vez que el dibujo esté completo. Esto resulta en una rotación y animación suaves y sin parpadeo de modelos 3D y escenas .

Memoria intermedia para imágenes

Una memoria intermedia de imagen de color verdadero de 24 bits proporciona 8 bits de color para cada color rojo, verde y azul de la pantalla principal. Esto resulta en 16,8 millones de combinaciones de color. Una segunda, o doble, memoria intermedia habilita el sistema para calcular píxeles un paso más rápido que la visualización de la pantalla para lograr imágenes suaves y sin distorsión.

Memoria intermedia Z

También se la denomina Memoria de profundidad y es una región de memoria que contiene el componente de profundidad de un píxel. Se utiliza para eliminar las superficies ocultas de una imagen, por ejemplo.

MIP-Mapping (para procesamiento de texturas)

Una función que produce imágenes con realismo fotográfico al envolver objetos tridimensionales que con bitmaps bidimensionales haciendo coincidir muy cercanamente las texturas con el objeto. MIP-Mapping permite usar diferentes versiones de una textura para objetos de tamaños diferentes. También permite un rendimiento más rápido al no necesitar dar escala a las texturas en tiempo real.

Muestreo bilineal

El proceso por el cual la asignación de textura se hace a través de filtrado.

Muestreo de puntos

El método común de agregado de textura a un objeto. Este método no incluye filtros de texturas.

OpenGL

La biblioteca estándar de la industria de funciones de gráficos tridimensionales que ha desarrollado Silicon Graphics, Inc..

Pantalla digital plana

Una pantalla digital plana usa un cable de conexión digital (en lugar de analógico) para transmitir datos a la pantalla. Esto puede eliminar algunos artefactos de visualización. Las pantallas planas ocupan menos espacio en un escritorio que monitores convencionales.

Píxel

El elemento más pequeño de una pantalla de tubo de rayos de cátodo al que se le puede dar una dirección. En otras palabras, los píxeles son los puntos de la pantalla que forman las imágenes en la misma.

Profundidad de bits

Profundidad de bits es otra forma de expresar el número de colores disponibles. Una profundidad de bits de color 8 es equivalente a 256 colores, una profundidad de bits 16 (15 bits de color y 1 bitio adicional) proporciona 32768 colores y una profundidad de bits 32 (24 bits para RGB y 8 bits adicionales) equivale a 16.7 millones de colores. Este último se denomina comúnmente color verdadero.

RAMDAC

El componente final en el subsistema gráfico que convierte una imagen digital en analógica.

Rasterizado

Un método para cubrir con colores todos los píxeles limitados por vértices.

Recorte

Eliminación de elementos o partes que no están contenidas dentro de un área de visualización activa.

RISC

Reduced Instruction Set Computing. Cómputo por conjunto reducido de instrucciones.

SDRAM

Synchronous Dynamic Random Access Memory (SDRAM) es una solución efectiva para mejorar el ancho de banda desde y hacia la memoria, que resulta en un aumento del rendimiento de los gráficos.

SDTP

Super Desktop Publishing. SDTP se ejecuta en una matriz de 1600 x 1200.

SGRAM

Synchronous Graphics Random Access Memory permite escribir datos en una única operación en lugar de una secuencia lenta de operaciones. También permite que las imágenes de fondo y de primer plano se llenen eficazmente.

Sombreado

La etapa final y más rigurosa en el canal tridimensional en donde se aplica sombreado, texturizado, etc., a los objetos.

Sombreado Gouraud

Este método de sombreado, más complejo que el sombreado plano, muestra leves cambios de colores a través de un objeto. El sombreado Gouraud se logra agregando píxeles a una escala gradual de colores.

Sombreado plano

Es el método de sombreado más simple. Se asigna un color a cada triángulo, que resulta en una superficie con aspecto facetado.

Suavizado

Una operación que se usa para eliminar los bordes dentados de un objeto para que aparezcan suaves. Esto se logra modificando gradualmente el matiz y la saturación de los píxeles. (Ver también: suavizado SuperScene)

Suavizado SuperScene

Suavizado SuperScene (*ver Suavizado*) es una versión mejorada del muestreo múltiple y ofrece sombreado verdadero basado en escenas de muestreo múltiple de todas las directivas de OpenGL en una escena. El suavizado SuperScene es una operación que se encuentra sólo en los aceleradores gráficos Wildcat II 5110.

SVGA

Super Video Graphics Array. SVGA se ejecuta en una matriz de 800 x 600.

Tarjeta aceleradora de gráficos

Un acelerador de gráficos ejecuta funciones 3D en el hardware, aliviando de esta manera al CPU de llamadas repetitivas, complejas e intensivas. Esto produce un rendimiento mejorado y mayor velocidad.

Teselación

La parte inicial del canal tridimensional en donde el objeto se describe con un conjunto de triángulos.

Transformación

Los cambios en rotación, tamaño, posición y perspectiva de un objeto en espacio tridimensional.

Transparencia

Una función que se refiere al sombreado de objetos transparentes (no opacos). La transparencia se logra generalmente en un sistema de sombreado con polígonos que usa transparencia de entrada de pantalla o combinación alfa.

Vectores/segundo

Líneas dibujadas por segundo

VGA

Video Graphics Array. VGA se ejecuta en una matriz de 640 x 480.

VHR

Very High Resolution. VHR se ejecuta en una matriz de 1280 x 1024.

VRAM

Video Random Access Memory es un tipo de memoria RAM costoso y rápido que se usa como memoria de pantalla en tarjetas gráficas de alta calidad.

VRML

Virtual Reality Modeling Language.

ÍNDICE

- Calibración de colores Gamma, 20
- Características, 3
- Conectar
 - monitor, 11
- Conectar dos monitores VGA, 11
- Conectar un dispositivo de estéreo, 12
- Conectar un monitor digital de pantalla plana, 12
- Conectar un monitor VGA, 11
- Configurar la pantalla, 18
- Controlador de video
 - Reinstalar, 30
 - Reinstalar el controlador de video en Windows 2000, 31
- Controladores
 - Instalar, 12
- Controladores en Windows 2000
 - Reinstalar, 31
- Controladores Heidi
 - Instalar, 14
- Crear una optimización personalizada, 26
- Declaración de Conformidad, 42
- Determinar si una unidad es defectuosa, 29
- especificaciones, 34
- Ficha Configuración
 - Propiedades de pantalla, 18
- Ficha Configuración de Wildcat
 - Crear una optimización personalizada, 26
 - Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones, 18
 - Habilitar optimizaciones de aplicaciones específicas, 25
- Ficha Monitor
 - Propiedades de pantalla, 20
- Gamma, 45
- Garantía, 39
- Glosario, 44
- Habilitación de la función de doble monitor bajo Windows 2000, 23
- Habilitación de la visualización estereoscópica, 22
- Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones, 18
- Habilitar Multiview y Genlock, 22
- Habilitar optimizaciones de aplicaciones específicas, 25
- Información en línea, 31
- Instalación
 - función de doble monitor(sólo Windows 2000), 23
 - Preparar para la instalación, 8
 - Requisitos para controladores, 12
- Instalación
 - Conectar un dispositivo de estéreo, 12
 - controlador Wildcat para Windows 2000, 14
 - controlador Wildcat para Windows NT, 13
 - Controladores, 12
 - Controladores Heidi, 14
 - Eliminar controladores existentes, 13
 - Instalar controladores, 12
 - Instalar controladores Heidi, 14
 - reemplazar una tarjeta gráfica antigua, 10
 - Software, 12
 - Ubicar el número de serie, 9
 - verificar el controlador de pantalla de video predeterminado, 15
 - verificar el controlador de pantalla de video predeterminado en Windows 2000, 15
 - Verificar el controlador de pantalla de video predeterminado en Windows NT, 14
 - Verificar el controlador de pantalla de video predeterminado en Windows NT, 14
 - Verificar la versión del inicio del sistema en Windows 2000, 15
 - Verificar la versión del inicio del sistema en Windows 2000, 15
 - Verificar la versión del inicio del sistema en Windows NT, 15
 - Verificar la versión del inicio del sistema en Windows NT, 15
- Introducción, 2
- Licencia del Software, 38
- Modo a prueba de errores en Windows 2000, 29
- Monitor
 - conectar, 11
 - Doble monitor bajo Windows 2000, 23
 - verificaciones, 28
- Monitor digital de pantalla plana
 - conectar, 12
- Monitor VGA
 - conectar, 11
- Opción Última configuración efectiva conocida en Windows NT, 29
- OpenGL, ii, 46
- Pantalla
 - Estéreo, 22
- Propiedades de pantalla
 - Configurar, 18
 - Ficha Configuración, 18
 - Ficha Monitor, 20
- Pruebas de diagnóstico, 28
- Registro, 16

Índice

- Reinstalar el controlador de video, 30
- Reinstalar el controlador de video en Windows 2000, 31
- Requerimientos de sistema, 2
- SGRAM, 47
- Software
 - instalar, 12
- Solución de problemas, 28, 31
 - Modo a prueba de errores en Windows 2000, 29
 - Opción Última configuración efectiva conocida en Windows NT, 29
 - pruebas de diagnóstico, 28
 - Reinstalar el controlador de video en Windows 2000, 31
 - Resoluciones de monitores y pantallas, 28
 - Resoluciones utilizables, 29
- Términos y definiciones, 44
- Ubicación del número de serie, 9
- Usar Ficha Wildcat Monitor
 - Calibración de colores Gamma, 20
- Utilizables
 - resoluciones, 29
- Video pantalla
 - Configurar, 18
- Visualización
 - Estereoscópica, 22
 - Monoscópica, 22
- Visualización Estereoscópica, 22
- Visualización monoscópica, 22
- Windows 2000
 - eliminación de controladores existentes, 13
 - Instalar el controlador de Wildcat, 14
 - Modo a prueba de errores, 29
 - verificar el controlador de pantalla de video predeterminado, 15
 - Verificar la versión del inicio del sistema, 15
- Windows NT, ii
 - Eliminar controladores existentes, 13
 - Instalar el controlador Wildcat, 13
 - Opción Última configuración efectiva conocida, 29
 - Verificación del controlador de pantalla de video predeterminado, 14
 - Verificar la versión del inicio del sistema, 15

Índice