

3Dlabs, Inc.  
Wildcat III 6210  
y Wildcat III 6110  
Manual del usuario de la tarjeta  
aceleradora de gráficos



**3Dlabs®, Inc.**  
**480 Potrero Avenue**  
**Sunnyvale, CA 94086**  
**408 - 530 - 4700**  
**[www.3dlabs.com](http://www.3dlabs.com)**

## **Copyright 2002 por 3Dlabs, Inc.**

3Dlabs es una marca registrada, y Wildcat, SuperScene, ParaScale y DirectBurst son marcas comerciales de 3Dlabs, Inc. o 3Dlabs Inc. Ltd. Pentium es una marca registrada de Intel. OpenGL es una marca registrada de Silicon Graphics, Inc. Soft Engine es una marca comercial de Vibrant Graphics, Inc. AutoCAD es una marca registrada de AutoDesk Inc. Microsoft, Windows NT, Windows 2000 y Windows XP son marcas 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. cancelan 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 proveer 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 se usa en concordancia con la guía de instrucciones, puede causar interferencias dañinas a 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 con una o varias de la 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 puede no producir interferencia perjudicial, 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 conformes con la descripción.

**Las especificaciones están sujetas a cambio sin previo aviso.**

P/N 61-000057

# CONTENIDO

Capítulo 1 - Introducción .....	5
Bienvenido a 3Dlabs! .....	6
Requerimientos de sistema .....	6
Características.....	7
Capítulo 2 - Instalación .....	11
Preparación para la instalación .....	12
Antes de comenzar la instalación: .....	12
Instalación de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.....	12
Si está actualizando la tarjeta gráfica del sistema.....	15
Conexión del monitor .....	15
Conectar un monitor DVI.....	16
Conexión de un monitor VGA .....	17
Conexión de un dispositivo estéreo .....	18
Instalación del software controlador.....	18
Compruebe que la computadora esté lista .....	18
Eliminación de un controlador existente en Windows NT .....	19
Eliminación de un controlador existente en Windows 2000.....	19
Eliminación de un controlador existente en Windows XP .....	19
Instalación de controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.....	20
Controlador Heidi para aplicaciones AutoDesk .....	20
Controlador 3ds max.....	20
Verificación del controlador de pantalla predeterminado.....	21
Verificación en Windows NT.....	21
Verificación en Windows 2000 .....	21
Verificación en Windows XP.....	21
Verificación de la versión de inicio del sistema .....	21
Verificación en Windows NT.....	21
Verificación en Windows 2000 .....	22
Verificación en Windows XP.....	22
Registro de su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs .....	22
Capítulo 3 – Configuración del software .....	23
El controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 de 3Dlabs .....	24
Configuración de la pantalla.....	24
Uso de la ficha Configuración de Wildcat.....	24
Uso de la ficha Monitor Wildcat .....	26
Habilitación de la visualización estereoscópica.....	28

Activación de Multiview y Genlock en la Wildcat III 6210.....	28
Habilitación de las funciones de Multiview .....	28
Confirmación de que se detectan los cables Multiview.....	29
Habilitación de las características de Genlock: .....	29
Configuración de monitores dobles .....	30
Activación de la función de monitor doble.....	30
Ajuste de los colores o la resolución de cualquiera de los monitores .....	31
Optimización del controlador de Wildcat.....	32
Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones.....	32
Activación de optimizaciones Direct3D.....	32
Creación de una optimización personalizada.....	33
Capítulo 4 - Solución de problemas .....	35
Solución de problemas.....	36
Resoluciones de monitores y pantallas .....	36
Pruebas de diagnóstico .....	36
Obtención de resoluciones de video utilizables .....	37
Uso de Última configuración efectiva conocida en Windows NT.....	37
Determinación si de una unidad es defectuosa .....	37
Reinstalación del controlador de video.....	38
Eliminación del controlador existente en Windows NT .....	38
Eliminación de un controlador existente en Windows 2000.....	38
Eliminación de un controlador existente en Windows XP .....	38
Reinstalación del controlador de video .....	39
Información en línea.....	39
Apéndice A - Especificaciones.....	41
A Especificaciones.....	42
APÉNDICE B – LICENCIA DEL SOFTWARE.....	45
CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE .....	46
Licencia del software y limitaciones.....	46
Garantía limitada .....	47
Responsabilidad limitada .....	47
Notificación de derechos limitados.....	47
Terminación.....	48
General.....	48
Apéndice C – Declaraciones legales .....	49
Apéndice D – Términos y definiciones.....	47
Términos y definiciones .....	48
Índice.....	53

# CAPÍTULO 1 - INTRODUCCIÓN

## Bienvenido a 3Dlabs!

Gracias por elegir una tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs® Wildcat™ III!

El Manual del usuario ha sido diseñado para proporcionar información sobre las tarjetas aceleradoras de gráficos Wildcat III 6210 y Wildcat III 6110. Además de este manual, le recomendamos enfáticamente utilizar la ayuda en línea incluida en las pantallas de Ayuda del software controlador de 3Dlabs.

## Requerimientos de sistema

- Procesador AMD Athlon, Intel® Pentium® II o más potente
- Microsoft Windows NT (Service Pack 5 o más reciente), Windows 2000 o Windows XP (32- o 64-bits)
- Ranura de expansión AGP Pro 50.
- Una ranura PCI abierta adyacente a la ranura de expansión AGP Pro 50.
- Mínimo de 64 Mb de DRAM (dependiendo del sistema operativo)
- Monitor de frecuencias múltiples según norma industrial (VGA) o dispositivo de pantalla digital según norma Interface de Video Digital (DVI-I).
- 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 III 6210 o Wildcat III 6110 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. Instalaciones y configuraciones adicionales no son necesarias 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 incluida con el sistema o el sitio web de Microsoft 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 III 6210 O LA WILDCAT III 6110 EN UNA RANURA AGP NORMAL.	
Memoria de video	<b>Wildcat III 6210</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memoria intermedia para imágenes: 128 MB de memoria DDR</li> <li>▪ Memoria intermedia para texturas: 256 MB de memoria DDR</li> <li>▪ DirectBurst: 32 MB</li> </ul>	<b>Wildcat III 6110</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Memoria intermedia para imágenes: 64 MB de memoria DDR</li> <li>▪ Memoria intermedia para texturas: 128 MB de memoria DDR</li> <li>▪ DirectBurst: 16 MB</li> </ul>
Controlador de gráficos	Tecnología de procesador de alta velocidad Wildcat III compatible con pantalla doble.	
RAMDAC	320 MHz	
Compatibilidad con monitores Plug and Play	Sí	
Compatibilidad con OpenGL 1.3	Sí	
Compatibilidad con DirectX 7	Sí	
Compatibilidad con OpenML 1.0	Sí	
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 VIVEZA 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 LAS RESOLUCIONES Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN COMPATIBLES.  TANTO LA VIDEOTARJETA 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 ACEPTADAS.	
Compatibilidad con gestión de alimentación	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Norma DPMS o Transmisión de señales para la gestión de alimentación de pantalla.</li> <li>• Interfaz avanzada de configuración y alimentación (ACPI).</li> </ul>	
Aceleración de geometría	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transformación matricial de coordenadas de vértice y normales de la vista del modelo.</li> <li>• Transformaciones de perspectiva y vistas parciales.</li> <li>• Transformaciones matriciales de coordenadas de textura.</li> <li>• Almacenamiento y procesamiento de lista de visualizaciones local.</li> <li>• Cálculos de iluminación completos (hasta 32 luces).</li> <li>• Recorte del volumen de la vista.</li> <li>• Hasta seis planos de recorte.</li> <li>• Procesamiento de imágenes.</li> </ul>	

## INTRODUCCIÓN

Características (viene de la página anterior)	
Operaciones bidimensionales tradicionales	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Niveles de viveza del color en 16 y 32 bits (565, 8888).</li> <li>• Rellenos de área sólidos, con patrón y con gradiente</li> <li>• Vectores (cumplen regla diamond).</li> <li>• Movimientos de bloque (de una pantalla a otra).</li> <li>• Captura de bloque (de pantalla a sistema).</li> <li>• Colocaciones de bloque (de sistema a pantalla).</li> <li>• Escala bilineal</li> </ul>
Modos de textura	Global y local
Soporte de extensiones de OpenGL (según 1,3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Extensiones de generación de imágenes: <ul style="list-style-type: none"> <li>Memoria intermedia de píxeles.</li> <li>Tabla cromática.</li> <li>Matriz cromática.</li> <li>Espira</li> </ul> </li> <li>• Extensiones de combinación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Color</li> <li>Minmax</li> <li>Función de separación.</li> <li>Resta</li> <li>Matriz de transposición</li> </ul> </li> <li>• Extensiones de velado: <ul style="list-style-type: none"> <li>Función de velado.</li> <li>Desplazamiento de velado.</li> </ul> </li> <li>• Elección por oclusión</li> <li>• Extensiones de textura: <ul style="list-style-type: none"> <li>Texturas tridimensionales: sujetadores de borde y de LOD (nivel de detalle.</li> <li>Generación de mapas MIP.</li> <li>Tabla cromática.</li> <li>Enmascaramiento de colores</li> <li>LOD</li> <li>4D</li> </ul> </li> <li>• Extensiones de video: <ul style="list-style-type: none"> <li>Entrelazado</li> <li>Lectura entrelazada.</li> <li>422 píxeles</li> </ul> </li> <li>• Extensiones para control de intercambio: <ul style="list-style-type: none"> <li>Control de intercambio.</li> <li>Cierre de tramas de intercambio</li> <li>Uso de intercambio</li> </ul> </li> <li>• Textura de píxeles y generación de texturas en tres dimensiones.</li> <li>• Pbuffer</li> <li>• Memoria intermedia de imágenes.</li> <li>• Gamma</li> <li>• Ajuste de operaciones en plantilla</li> <li>• Separación especular.</li> <li>• Especular pos-texturizado</li> </ul>

## INTRODUCCIÓN

Características (continúa de la página anterior)	
Operaciones OpenGL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Puntos (bidimensional, tridimensional, ancho)</li><li>• Vectores (líneas y bandas de líneas bidimensionales y tridimensionales; anchos, punteados)</li><li>• Polígonos (triángulos, bandas de triángulos, cuadriláteros, bandas de cuadriláteros, polígonos, modo polígono de punto y líneas).</li><li>• Puntos, vectores y polígonos suavizados.</li><li>• Compatibilidad de imagen (múltiples formatos, acercar/alejar, color, matriz, tablas de colores)</li><li>• Operaciones alfanuméricas.</li><li>• Recortado</li><li>• Recorte de ventanas.</li><li>• Enmascaramiento.</li><li>• Velado (lineal, exponencial, exponencial<sup>2</sup>, definido por el usuario)</li><li>• Mapa de texturas (punto, bilineal, trilineal, 3D, asignación cúbica, asignación por mapa de relieves)</li><li>• Múltiples formatos de textura interna (RGBA: 8888, 5551, 4444; luminancia-alfa)</li><li>• Multitextura (2 juegos de coordenadas de textura)</li><li>• Amplios entornos de textura (combinar, modular, rotular, sustituir, sumar, restar, interpolar, dot3)</li><li>• Operaciones con plantillas</li><li>• Difuminado</li><li>• Conjunto amplio de operaciones de mezclado.</li><li>• Memoria intermedia de profundidad (24 y 32 bits)</li></ul>

## INTRODUCCIÓN

Características adicionales	<ul style="list-style-type: none"><li>• Suavizado multimuestreado de escena total SuperScene:</li><li>• Muestreo por puntos con dieciséis muestras</li><li>• Fluctuación por localización de muestra</li><li>• Asignación dinámica de muestras</li><li>• Desbloqueo dinámico de muestras</li><li>• Dos tablas de video para consulta</li><li>• Ocho planos de plantilla</li><li>• Ocho planos de superposición con doble memoria intermedia</li><li>• Memoria intermedia de 32 bits en Z</li><li>• DACs de alto rendimiento que actúan directamente dispositivos de pantalla.</li><li>• Norma DDC2B para canal de datos de visualización.</li><li>• Compatible con visualización estereoscópica—entrelazada o secuencia de imágenes</li><li>• Compatibilidad con Multiview y Genlock (Wildcat III 6210 solamente).</li><li>• Memoria de texturas incorporada con procesamiento íntegro de texturas interpoladas trilineales por mapas MIP.</li><li>• Soporte de pantalla con Interface de Video Digital (DVI) (compatible con DVI-I doble o simple)</li><li>• Compatibilidad con Big and Little Endian</li><li>• Modos de textura global y local</li><li>• Texturas por pantalla.</li></ul>
-----------------------------	---

## CAPÍTULO 2 - INSTALACIÓN

## Preparación para la instalación

---

**NOTA** Si compró su tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 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 videotarjeta.

---

### *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 por completo la energía remanente en el sistema. Tenga en cuenta que la presencia de energía eléctrica durante las operaciones de instalación puede dañar los componentes incorporados.

---

4. Tome todo tipo de precaución 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 cerámica en lugar de un piso con alfombra).
  - Antes de manipular la tarjeta, toque la estructura 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 mínima de 50%.
  - 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 descriptas en página 16.

---

### *Instalación de la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110*

1. Consulte en la documentación de computador 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 la documentación de su sistema para localizar las ranuras apropiadas para instalar la tarjeta. Ambas tarjetas deben tener un ranura PCI adyacente vacía para la refrigeración
3. Apague el computador y el monitor, y desconecte los cables de la computadoras (siga las instrucciones en "*Antes de comenzar la instalación*").

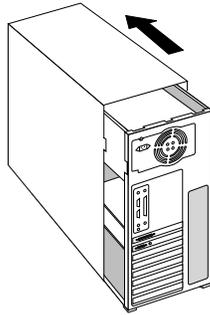
---

**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.

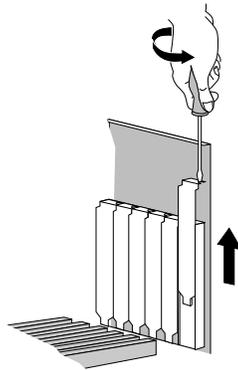
---

## INSTALACIÓN

- Quite la tapa de su sistema para que pueda tener acceso a las ranuras en las que instalará la tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Extraiga las tarjetas de gráficos existentes, si todavía no lo ha hecho.



- Si es necesario, extraiga las tapas traseras del panel de las ranuras donde instalará la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, utilizando un destornillador en cruz.

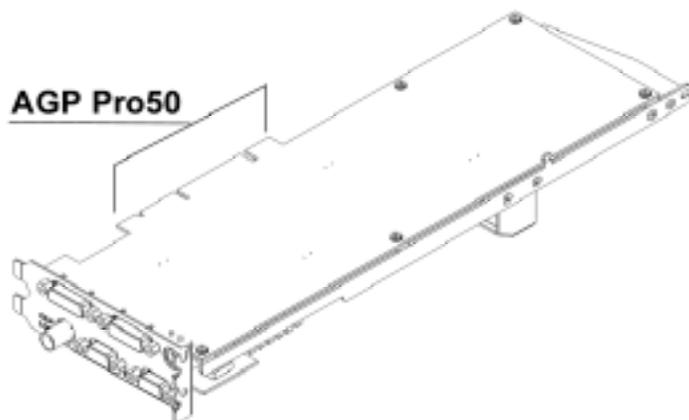


- Si se incluyó una banda antiestática de muñeca en la caja, ajústese a la muñeca y conecte el otro extremo a una superficie metálica sin pintura y sin ninguna etiqueta en el chasis del sistema.
- Extraiga la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 del envoltorio antiestático. Tome nota del número de serie para la inscripción del producto y para uso futuro. El número de serie está ubicado en una etiqueta en la tarjeta y tiene el siguiente aspecto:

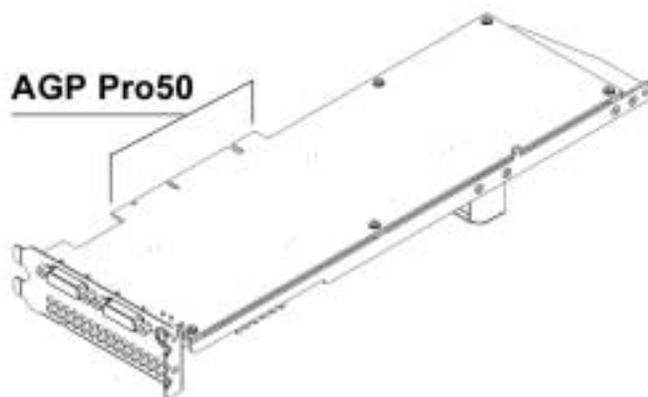


## INSTALACIÓN

- Coloque la tarjeta en la ranura correcta y asíéntela firmemente. Consulte en la documentación del sistema las instrucciones para asegurar la tarjeta al chasis. Tarjetas y conexiones no firmes pueden causar problemas de operación y de conexión a tierra.
- Desconecte la banda antiestática de muñeca si se usó, y coloque la tapa del sistema.
- Reconecte el cable de conexión a la fuente de alimentación.



**Wildcat III 6210**



**Wildcat III 6110**

***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 anterior. Refiérase a la documentación de la tarjeta anterior o los archivos Ayuda para instrucciones sobre la desinstalación de esos controladores.
2. Extraiga la tarjeta gráfica en su sistema. Para instalar la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, consulte las instrucciones de instalación del hardware.
3. Instale el software del controlador de la tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110; consulte "Instalación del software del controlador" más adelante en este capítulo.

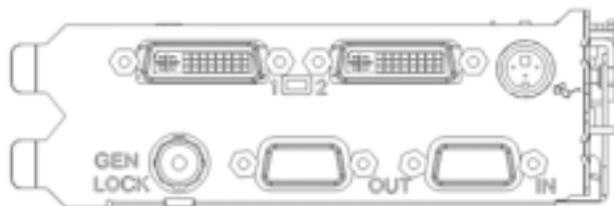
**Conexión del monitor**

La **Wildcat III 6210** acepta seis conectores externos normales:

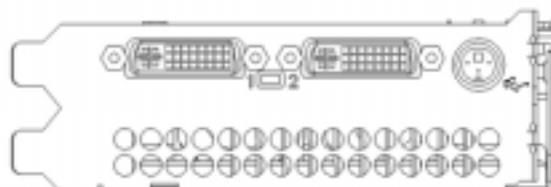
1. Puertos de salida DVI-I primarios y secundarios (también acepta monitores analógicos con adaptadores adicionales)
2. Un conector Genlock In
3. Un conector de salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas.
4. Puertos de salida Multiview In y Multiview Out

La **Wildcat III 6110** acepta conexiones para tres conectores externos normales:

1. Puertos de salida DVI-I primarios y secundarios (también acepta monitores analógicos con adaptadores adicionales)
2. Un conector de salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas.



**Panel de entrada/salida de la Wildcat III 6210**



**Panel de entrada/salida de la Wildcat III 6110**

---

**NOTA** No se acepta monitor doble en Windows NT.

---

### ***Conectar un monitor DVI***

1. Cerciórese de tener apagada la computadora.
2. Consulte la documentación que vino con su monitor para informarse sobre el tipo de conexión requerida. El cable de su monitor tendrá un conector de interfaz de video digital (DVI)-I o un conector VGA de 15 patillas, dependiendo del tipo de monitor. Si su monitor es VGA, consulte "*Conexión de un monitor VGA*" en este capítulo.
3. Conecte el cable de video del monitor de la estación de trabajo al puerto primario DVI-I en la tarjeta de video Wildcat III. Este conector tiene la marca "1" en la ilustración anterior y en el panel de entrada/salida de su tarjeta.
4. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, titulado "*Solución de problemas*", si no se ilumina el luminodiodo de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.

---

**PRECAUCIÓN:** Si sólo está conectando un monitor a la Wildcat II 6210 o Wildcat III 6110, debe conectar ese monitor al puerto primario DVI-I (marcado "1" en el panel de entrada/salida de su tarjeta).

---

---

**NOTA** Si está conectando un monitor adicional a la Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, conecte el cable de video de este monitor al puerto secundario DVI-I. Ver "*Habilitación de la función de doble monitor*" más adelante en este capítulo para informarse sobre cómo configurar pantallas dobles.

**No se acepta monitor doble en Windows NT.**

---

## Conexión de un monitor VGA

---

**NOTA** Debe utilizar un adaptador de DVI-a-Analógico para conectar un monitor VGA a la Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Contacte a Molex (1-800-78MOLEX) si necesita obtener un cable "DVI-Analógico a VGA" (88741-8300) o un adaptador de candado de "Enchufe DVI-Analógico a Receptáculo VGA" (88741-8700).

---

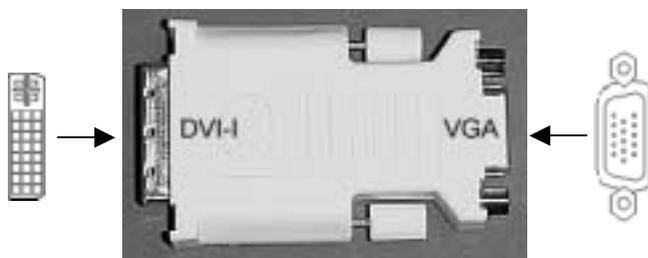
1. Conecte el conector de VGA de 15 patillas del monitor al extremo VGA (ver figura) del adaptador DVI-a-Analógico.
2. Conecte el extremo DVI-I del adaptador al puerto primario DVI-I (marcado con "1") en la tarjeta de video Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 de 3Dlabs.

---

**NOTA** Si está conectando un monitor VGA y uno de panel plano, debe conectar el monitor VGA al puerto primario DVI-I (marcado con "1").

---

3. Encienda la estación de trabajo. Consulte el capítulo 4, titulado "Solución de problemas", si no se ilumina el luminodiodo de encendido del monitor o si el monitor no presenta la secuencia de inicio.




---

**NOTA** Si el monitor no lleva incorporado ningún cable de video, utilice un cable blindado que disponga de un enchufe DVI-I o un conector de video de 15 patillas (con adaptador) en un extremo, para su conexión al puerto de salida de video de la tarjeta, y conectores adecuados en el otro extremo, para su conexión al puerto de entrada de video del monitor. Consulte la documentación que acompaña al monitor para obtener información adicional.

Si compró la videotarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 como parte de un sistema, ésta fue instalada y configurada antes de su envío. Consulte el capítulo 3, "Uso de la videotarjeta", para ver las instrucciones de ajuste de la resolución, viveza del color y frecuencia de actualización.

---

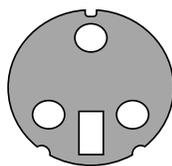
## Conexión de un dispositivo estéreo

Apague el sistema y conecte el hardware de estéreo al conector de 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 para obtener instrucciones paso a paso.

---



Conector estéreo  
de 3 patillas Minidin

## Instalación del software controlador

Si recibió la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 como parte de un sistema, los controladores de gráficos se instalaron antes del envío. Esta sección sólo es válida si compró la tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 para una actualización, está reinstalando el controlador o está actualizando el sistema operativo.

### *Compruebe que la computadora esté lista*

Compruebe que la estación de trabajo tenga lo siguiente antes de instalar el controlador de software de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110:

- Sistema operativo Microsoft Windows NT (Service Pack 5 o más reciente), Windows 2000 o Windows XP (32- o 64-bits) instalado
- 3 MB de espacio libre en el disco duro principal de la computadora.

---

**IMPORTANTE:** Debe contar con el controlador Wildcat correcto para el sistema operativo Windows que está usando. 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 para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación. Si está eliminado y reinstalando el controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, consulte "*Reinstalación del controlador de video*" en el Capítulo 4.

---

### ***Eliminación de un controlador existente en Windows NT***

1. Inicie una sesión en Windows NT usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el Manual del usuario de Microsoft Windows NT para informarse sobre los privilegios de administrador.
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 de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

### ***Eliminación de un controlador existente en Windows 2000***

1. Inicie una sesión en Windows 2000 usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el Manual del usuario de Microsoft Windows 2000 para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Haga clic en el menú Inicio, seleccione *Configuración/Panel de control* y haga 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 avise que se completó la eliminación del controlador y reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

### ***Eliminación de un controlador existente en Windows XP***

1. Inicie una sesión en Windows XP usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el Manual del usuario de Windows XP para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. En el menú Inicio, seleccione *Panel de control*.
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 se le pida confirmar la eliminación del controlador.
5. Haga clic en *Aceptar* cuando se le avise que debe reiniciar el sistema para que ocurra la eliminación del controlador y reinicie el sistema antes de instalar el nuevo controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

### ***Instalación de controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110***

1. Para instalar el controlador se requieren privilegios de administrador en Windows. Consulte con el administrador de sistemas o el Manual del usuario del sistema operativo Microsoft para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Inicie Windows. Si aparece el Asistente para hardware nuevo encontrado, haga clic en Cancelar para desechar el diálogo. En Windows XP, deseche círculo que pregunta si desea que Windows XP establezca su resolución.
3. Ubique el medio de entrega que contiene el controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 de 3Dlabs. Inserte el disquete o CD en la unidad apropiada o cambie directorios para localizar el controlador.
4. Haga doble clic en el archivo SETUP.EXE que se encuentra en el directorio wcgdrv del paquete del controlador.
5. En el cuadro de diálogo Mensaje de instalación de controlador Wildcat III, haga clic en Aceptar para iniciar el procedimiento de instalación del controlador.
6. Se debe volver a arrancar la estación de trabajo para que entre en vigencia la nueva configuración. Retire el disquete o CD de la unidad de disco (si procede). Haga clic en Sí para volver a arrancar la estación de trabajo. En Windows XP, elija Cerrar sesión, a continuación Apague la computadora y finalmente vuelva a arrancarla.

## **Controlador Heidi para aplicaciones AutoDesk**

El controlador del dispositivo Wildcat III Heidi® permite el muestreo múltiple de pantalla y compatibilidad con aplicaciones AutoDesk®, así como la aceleración por hardware de la Wildcat III 6210 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 directorio Heidi del medio de entrega de la Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. El archivo SETUP.EXE que se encuentra en el mismo directorio iniciará la instalación del programa.

---

**NOTA**      **Si el programa de instalación no puede encontrar la aplicación AutoDesk en el registro del sistema, se le pedirá que escriba la vía de acceso de instalación. Ésta será el directorio donde se instaló la aplicación AutoDesk en su sistema.**

**Debe configurar los valores de las propiedades en la aplicación AutoDesk para uso con el controlador Heidi. Consulte la documentación de la aplicación para enterarse de cómo configurarla para usar el controlador Heidi.**

---

## **Controlador 3ds max**

Para instalar el controlador personalizado de Wildcat III para el 3ds max™, consulte el archivo README.TXT que se encuentra en el directorio 3dsmax del medio de entrega de software de la Wildcat III 6210 o Wildcat III 611. El archivo SETUP.EXE que se encuentra en el mismo directorio iniciará la instalación del programa. Para usar el controlador, debe configurar los valores de propiedades en 3ds max. Consulte la documentación de la aplicación para configurarla para uso con un controlador personalizado.

---

**NOTA**      **Si el programa de instalación no puede encontrar 3ds max en el registro del sistema, no instalará el controlador y se cerrará. Consulte la documentación de la aplicación 3ds max para verificar la correcta instalación de la aplicación. El programa de instalación del controlador sólo lo instalará en una aplicación registrada.**

---

## Verificación del controlador de pantalla predeterminado

### *Verificación 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, después verifique que bajo Pantalla hayan dos dispositivos Wildcat listados. Esto es indicación de que el controlador apropiado está instalado.
3. Haga clic en Cerrar para salir del cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

### *Verificación en Windows 2000*

1. En el menú Inicio de Windows, seleccione Configuración/Panel de control/Administrador de dispositivos.
2. En Adaptadores de pantalla, verifique que hayan dos dispositivos Wildcat listados. Esto es indicación de que el controlador apropiado está instalado.

---

**NOTA** Si hay sólo un dispositivo Wildcat III 6210 la lista, quizá no tenga la instalación completa. Consulte en "*Instalación del software del controlador*" para obtener instrucciones.

---

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

### *Verificación en Windows XP*

1. En el menú Inicio de Windows, seleccione Panel de Control/Rendimiento y mantenimiento/Hardware del sistema/Administrador de dispositivos.
2. En Adaptadores de pantalla, verifique que hayan dos dispositivos Wildcat listados. Esto es indicación de que el controlador apropiado está instalado.

---

**NOTA** Si hay sólo un dispositivo Wildcat III 6210 la lista, quizá no tenga la instalación completa. Consulte en "*Instalación del software del controlador*" para obtener instrucciones.

---

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

## Verificación de la versión de inicio del sistema

### *Verificación 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 de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.

---

4. Haga clic en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Sistema.

### ***Verificación 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. En el cuadro de diálogo Inicio y recuperación, verifique que "Microsoft Windows 2000 Professional" aparezca como sistema operativo predeterminado. Es **IMPORTANTE** que el sistema operativo sea el mismo que el del controlador que ha instalado. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic nuevamente en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

### ***Verificación en Windows XP***

1. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione Panel de control/Rendimiento y mantenimiento/Sistema/Avanzada.
2. Haga clic en el botón Configuración en Inicio y recuperación
3. En el cuadro de diálogo Inicio y recuperación, verifique que "Microsoft Windows XP Professional" aparezca como sistema operativo predeterminado. Es **IMPORTANTE** que el sistema operativo sea el mismo que el del controlador que ha instalado. Haga clic en Aceptar.
4. Haga clic nuevamente en Aceptar para cerrar el cuadro de diálogo Propiedades del sistema.

## **Registro de su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs**

Al registrar su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs:

Se activa su garantía

Recibe notificaciones de actualización de software

Se le habilita para recibir soporte técnico

Puede completar la tarjeta de registro y enviármola 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. Vaya al vínculo [http://www.3dlabs.com/support/product\\_registration.htm](http://www.3dlabs.com/support/product_registration.htm)
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 Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 de 3Dlabs

El software controlador de la tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 de 3Dlabs permite optimizar la relación de trabajo entre la tarjeta, el sistema y las aplicaciones.

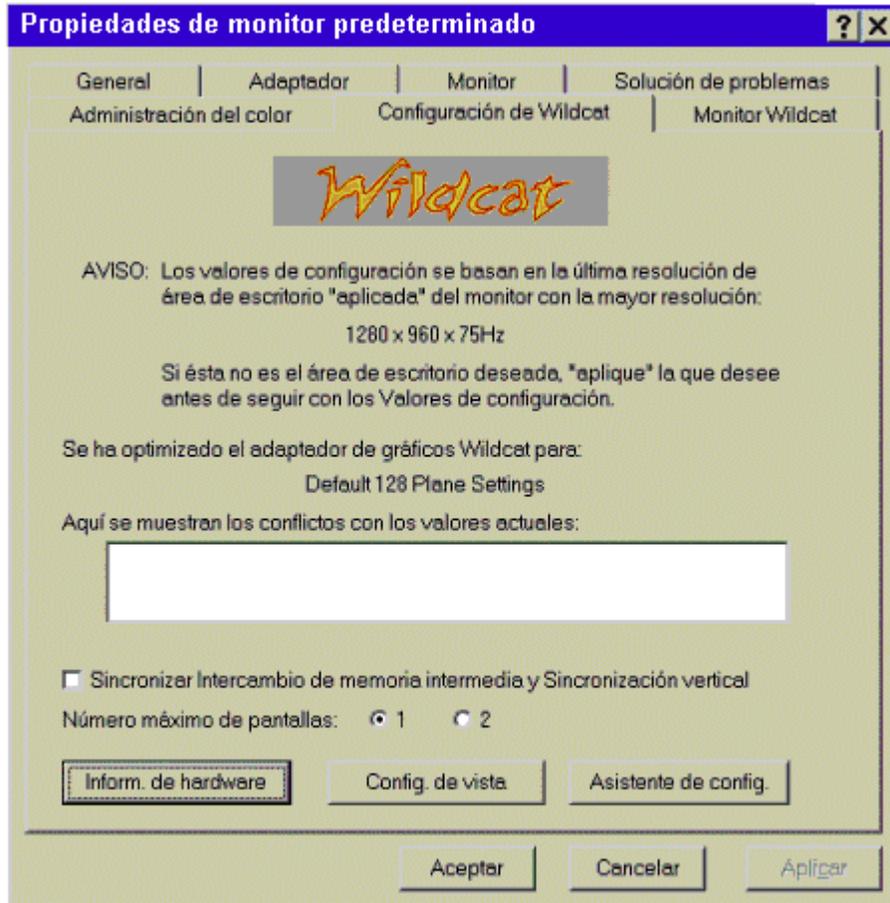
Este capítulo contiene instrucciones para configurar la pantalla, la visualización estereoscópica y monitores dobles.

### Configuración de la pantalla

Una vez instalados correctamente el controlador de Wildcat, el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla tendrá dos fichas adicionales: Configuración de Wildcat y Monitor Wildcat.

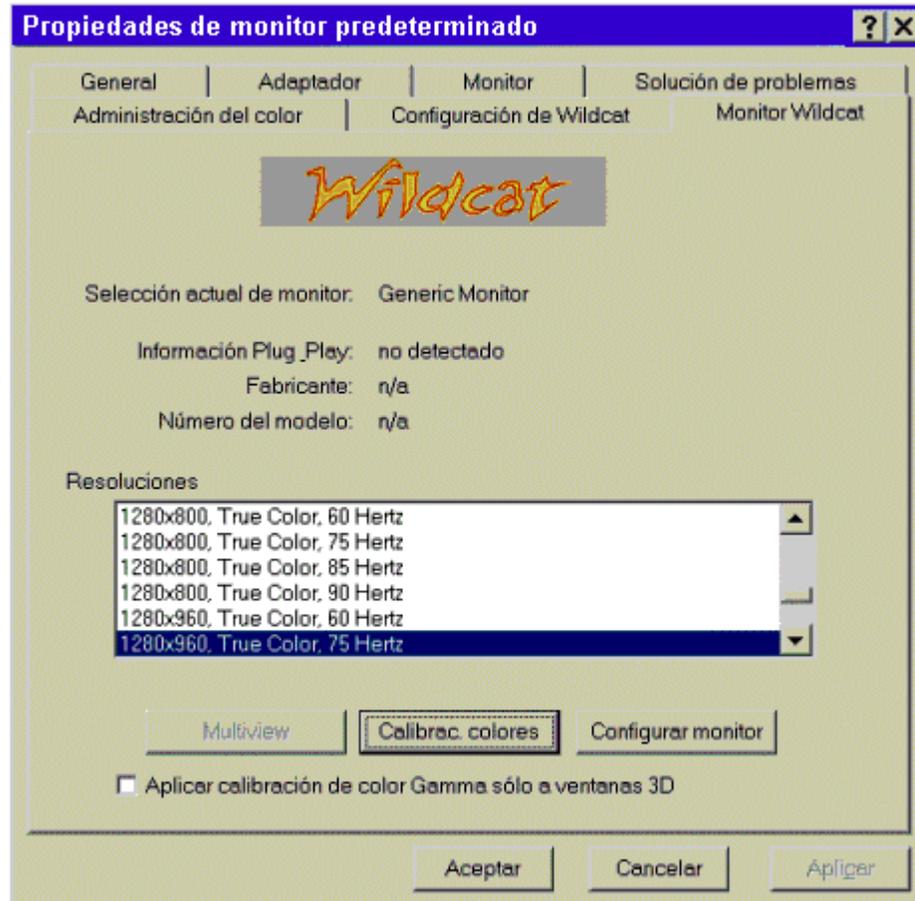
#### *Uso de la ficha Configuración de Wildcat*

1. Cerciórese de haber abierto una sesión con la versión no VGA de Windows. Consulte la documentación o la ayuda en línea de Windows para ver las instrucciones, si es necesario.
2. Cierre todas las aplicaciones que estén abiertas.
3. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. 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 pasos graduales, 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 una optimización personalizada*" más adelante en el capítulo para más información.

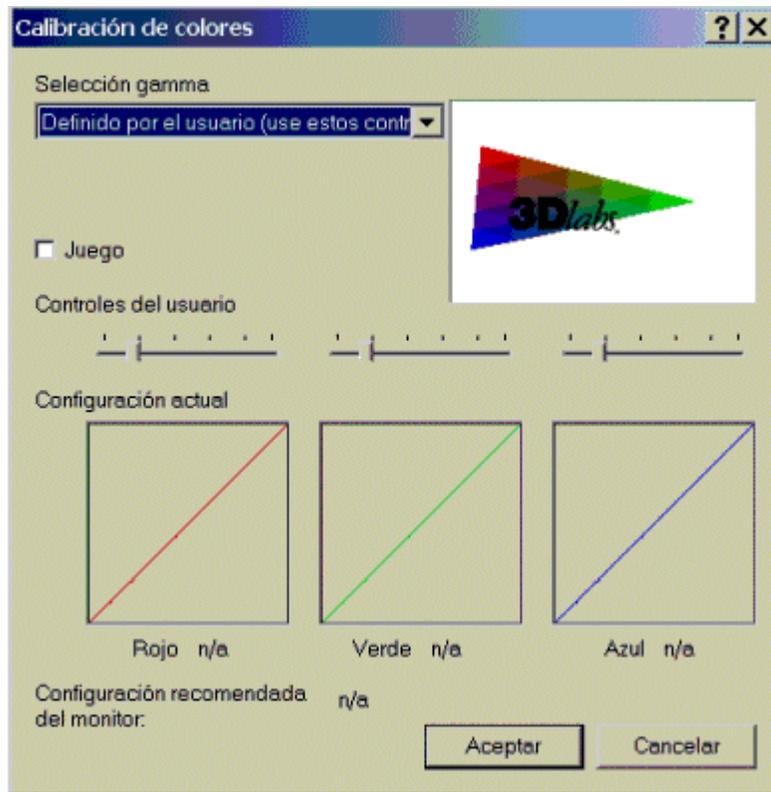


### Uso de la ficha Monitor Wildcat

1. Haga clic en la ficha Monitor Wildcat del cuadro de diálogo Propiedades de Pantalla. Esta ficha contiene comandos para ajustar la resolución, viveza 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 . Haga modificaciones al cuadro de diálogo Calibración de colores, y marque la casilla Aplicar calibración de colores Gamma a Sólo ventanas 3D si no desea que se afecte la carpeta. Haga clic en Aceptar para aceptar los cambios y desechar el cuadro de diálogo Calibración de colores, o en Cancelar para cerrarlo sin hacer cambios. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Monitor Wildcat.



3. Haga clic en Configurar monitor en el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Monitor Wildcat para cambiar el modo de visualización, seleccione un tipo de monitor o 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 o Cancelar para reponer los valores predeterminados. Volverá al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla de Monitor Wildcat.
4. Haga clic en Aceptar en el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla para aceptar los cambios. Vuelva a arrancar la estación de trabajo si así se lo indica el sistema. La mayoría de los cambios entrarán en vigencia sin necesidad de volver a arrancar la computadora.

---

**NOTA** Consulte 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. Vea en “Habilitación de la función de monitor doble”, en este capítulo, las instrucciones para configurar pantallas dobles.

---

### ***Habilitación de la visualización estereoscópica***

Si conecta un dispositivo al puerto estereoscópico de la Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, debe cambiar el modo de pantalla para ver en modo estereoscópico. Vea en el *Capítulo 2, "Instalación"*, una ilustración del puerto de salida estereoscópico.

1. Compruebe que el dispositivo de visualización estereoscópica está conectado correctamente al puerto de salida estereoscópico de la tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Consulte el Capítulo 2, "*Conexión de un dispositivo estéreo*", para obtener información adicional.
2. Haga clic en Configurar monitor en Propiedades de pantalla de la ficha Monitor Wildcat III. Aparece el cuadro de diálogo Configurar monitor.
3. Seleccione uno de los modos de Visualización estereoscópica del menú desplegable Modo de pantalla, después haga clic en Aceptar para volver al cuadro de diálogo Propiedades de pantalla. 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.
4. Haga clic en Aceptar si la visualización está bien y desea mantener la nueva configuración. Se cierra el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.
5. Haga clic en Aceptar para aceptar el nuevo modo de pantalla y cerrar el cuadro de diálogo Propiedades de pantalla.

---

**NOTA** Debe inhabilitar el modo estereoscópico cuando ya no lo necesite. Siga los pasos ya descritos y seleccione Visualización monoscópica bajo Modo de pantalla para inhabilitar el modo estereoscópico.

---

### **Activación de Multiview y Genlock en la Wildcat III 6210**

La Wildcat III 6210 ofrece soporte Multiview para bloqueo de trama y bloqueo de frecuencia de múltiples estaciones de trabajo. El soporte Genlock permite sincronizar la temporización del video a una fuente de temporización externa.

---

**NOTA** Su aplicación debe soportar Multiview para que ésta funcione. Consulte el área de soporte de Wildcat en <http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/wc-01.htm> para encontrar información sobre cómo obtener los cables apropiados.

**IMPORTANTE:** Multiview en una Wildcat III 6210 no es compatible con Multiview en ningún producto Wildcat previo. Sólo se deben conectar tarjetas Wildcat III 6210 en una configuración Multiview.

---

### ***Habilitación de las funciones de Multiview***

1. Inserte un extremo del cable blindado DB-9 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. En el menú Inicio de la estación de trabajo esclava, haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio de Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predeterminada del ratón), a continuación elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. Haga clic en la ficha Monitor Wildcat, después en Multiview.
3. Se mostrarán los Cables de entrada como Detectados en la Información de Multiview.

### ***Habilitación de las características de Genlock:***

1. Apague el sistema, conecte la fuente de sincronización externa al puerto Genlock In en la parte trasera de la Wildcat III 6210. Si Multiview está activado, conecte la fuente de sincronización externa al puerto Genlock In de la estación de trabajo principal.
2. Encienda el sistema y abra sesión en Windows usando una cuenta con privilegios de administrador.
3. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración/Avanzada/Monitor Wildcat III, a continuación en Configurar monitor.
4. Seleccione Vendedor del monitor. En el menú que sigue, seleccione el vendedor y modelo del monitor en la lista, o seleccione Genlock como el vendedor y Predeterminado como el modelo.
5. Elija una resolución en la casilla inferior.
6. Haga clic en Aceptar para aceptar el cambio de resolución. Si no obtiene video o está degradado, espere 10 segundos y se repondrá la configuración previa.
7. Haga clic en Aceptar, después en Sí para aceptar los cambios. Volverá a la ficha Monitor Wildcat.
8. Haga clic en Multiview.
9. Elija la fuente de señal en la lista desplegable Origen.
10. 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.
11. Haga clic en la casilla Activar, después Aplicar. Si la señal genlock está activa y se ha seleccionado la fuente correcta, el programita indicará que se ha "detectado" la señal genlock.

---

**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.**

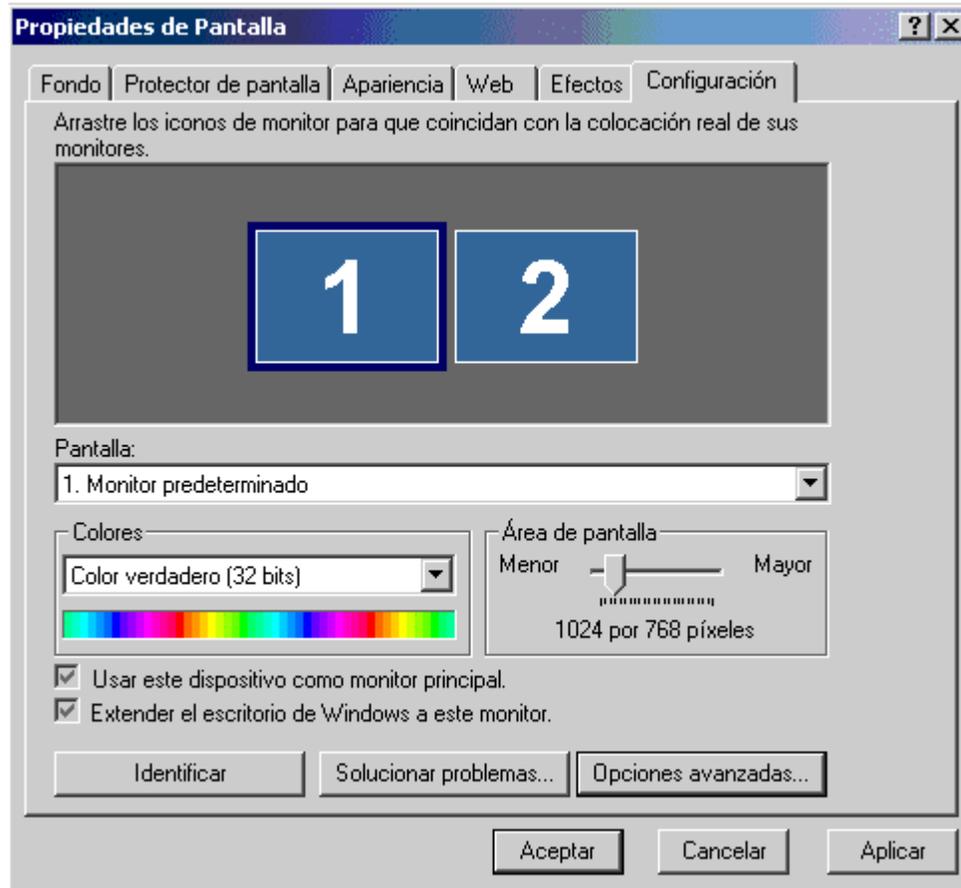
---

## Configuración de monitores dobles

La Wildcat III 6210 y la Wildcat III 6110 ofrecen soporte de monitores dobles en Windows 2000 o Windows XP (aunque no en Windows NT). La función de monitor doble permite que dos monitores — dos digitales o dos analógicos (con un adaptador), o una combinación de digital y analógico — se conecten a la tarjeta de manera que el área de visualización se extienda a través de los dos monitores.

### *Activación de la función de monitor doble*

1. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. Haga clic en la ficha Configuración de Wildcat, a continuación en Número máximo de pantallas y seleccione 2.
3. Haga clic en Aplicar.
4. Cuando se le pregunte si desea reiniciar, elija No. Siga las instrucciones siguientes para su sistema operativo:
  - Windows 2000 - en el menú Inicio seleccione Apagar, después seleccione Apagar en el menú desplegado.
  - Windows XP -- en el menú Inicio seleccione Apagar la computadora.
5. 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 luminodiodo de encendido del monitor o si el monitor principal no presenta la secuencia de inicio.
6. Inicie Windows y abra sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
7. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú.
8. 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).
9. Resalte monitor 2 y haga clic en "Extender el escritorio de Windows a este monitor".
10. 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. With the monitor to adjust selected, click Advanced. Select Wildcat Monitor and make changes to the Colors or Screen area. Haga clic en Aceptar.
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 Configuración Wildcat afectará a ambos monitores.**

---

## Optimización del controlador de Wildcat

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

### *Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones*

1. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
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 preestableció el fabricante. Si desea sólo algunas de las funciones de la configuración del fabricante de la aplicación, deberá crear una configuración personalizada. Vea instrucciones en "Creación de una optimización personalizada".**

---

### *Activación de optimizaciones Direct3D*

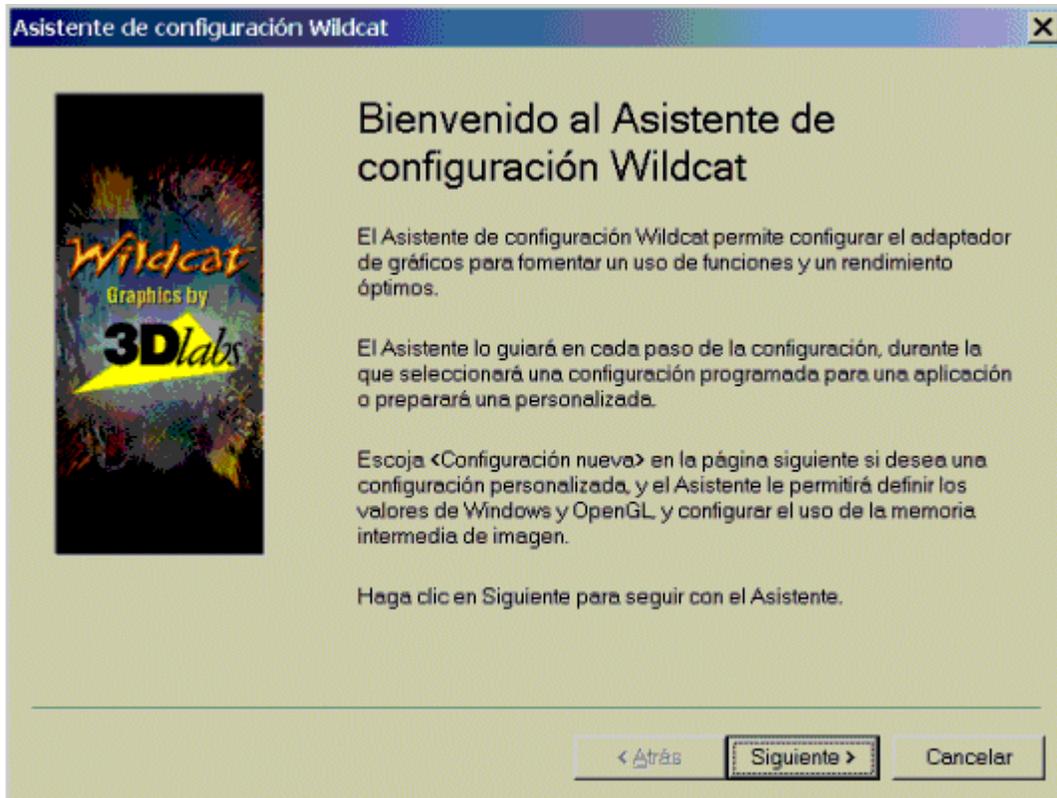
1. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
2. En la ficha Configuración de Wildcat, seleccione Asistente de configuración. 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 III 6210 o Wildcat III 6110 para Direct3D utilizará toda la memoria fuera de 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. Haga clic del botón derecho del ratón en el escritorio Windows (o del botón izquierdo si ha modificado la configuración predefinida del ratón) y elija Propiedades en el menú. Haga clic en la ficha Configuración y luego en Avanzada.
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.

## CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE

## CAPÍTULO 4 - SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

## Solución de problemas

Si tiene problemas al utilizar su tarjeta aceleradora de gráficos 3Dlabs Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 de 3Dlabs 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 llaves en la documentación de cada componente.

**Solución:** Compruebe que el cable de video esté bien conectado al monitor y al conector para el monitor en la tarjeta aceleradora de gráficos Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110. Si está usando sólo un monitor, cerciórese de que éste esté enchufado al conector primario marcado con "1" en la parte trasera de la tarjeta. Vea la documentación del monitor y el *Capítulo 1 – "Instalación"* de 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:** Reinicie en modo VGA/A prueba de errores y seleccione una resolución y frecuencia de actualización aceptadas. 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 y/o las resoluciones disponibles para mi tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 no son las esperadas.**

**Solución:** El controlador de la tarjeta Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 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 por alternativas en la documentación.

**Solución:** Reinicie Windows 2000 en modo A prueba de errores y seleccione una resolución y frecuencia de actualización aceptadas. 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 videotarjeta 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 acomodar todos los tipos de monitores. El modo VGA se usa 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 60 Hz. Luego vuelva a iniciar Windows NT en modo no VGA.

---

### *Iniciar en modo a prueba de errores*

Presione CTRL+ALT+DEL pero no inicie sesión en el sistema operativo Windows 2000 o Windows XP. 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.
2. En la pantalla de inicio, presione F8 para entrar al menú de opciones avanzadas.
3. Seleccione Modo a prueba de errores y presione la tecla ENTRAR 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 60 Hz. Luego vuelva a iniciar Windows en modo no VGA.

---

### *Determinación si de 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 luminodiodo de encendido.

5. Encienda la unidad base del sistema. Consulte Si necesita ayuda en esta sección en caso de que el luminodiado 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. 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 para obtener información adicional sobre la instalación de controladores y programas de aplicación.

Si está instalando el controlador de Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, debe desinstalar el controlador anterior antes de instalar la actualización.

---

### *Eliminación del controlador existente en Windows NT*

1. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. En el menú Inicio del sistema operativo, seleccione *Configuración/Panel de control* y haga doble clic en *Agregar/Quitar programas*, después *Propiedades* y ficha *Instalar/Desinstalar*.
3. En *Instalar/Desinstalar*, resalte el adaptador de pantalla Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110 y haga clic en *Agregar/eliminar*.
4. Haga clic en *Sí* cuando el sistema le pida confirmación de la desinstalación del controlador, y siga las instrucciones.

### *Eliminación de un controlador existente en Windows 2000*

1. Inicie una sesión en Windows 2000 usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el Manual del usuario de Microsoft Windows 2000 para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. Haga clic en el menú Inicio, seleccione *Configuración/Panel de control* y haga clic en *Agregar/Quitar programas*.
3. En *Cambiar o quitar programas*, resalte el controlador de pantalla existente Wildcat 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.

### *Eliminación de un controlador existente en Windows XP*

1. Inicie una sesión en Windows XP usando una cuenta que tenga privilegios administrativos. Consulte con el administrador de sistemas o el Manual del usuario de Windows XP para informarse sobre los privilegios de administrador.
2. En el menú Inicio, seleccione *Panel de control*.

3. En Cambiar o quitar programas, resalte el controlador de pantalla existente Wildcat y haga clic en Cambiar o quitar.
4. Haga clic en Sí cuando se le pida confirmar la eliminación del controlador.
5. Haga clic en Aceptar cuando se le notifique que debe reiniciar el sistema para que ocurra la eliminación del controlador.

### ***Reinstalación del controlador de video***

1. Inicie una sesión con una cuenta que tenga permisos administrativos.
2. En el menú Inicio del sistema operativo en Windows NT y Windows 2000, seleccione Configuración, Panel de control, Sistema. En Windows XP, seleccione Inicio, Panel de control, Rendimiento y mantenimiento, Sistema.
3. En Sistema, haga clic en la ficha Hardware
4. Haga clic en Administrador de dispositivos, haga clic en Adaptadores de pantalla y seleccione Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110.
5. Haga clic del botón derecho del ratón en Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110, seleccione Propiedades, después haga clic en Actualizar controlador.
6. Aparecerá el Asistente para actualizar controladores de dispositivos. Haga clic en Siguiente.
7. En Instalar controladores de dispositivos de hardware, haga clic en “Buscar un controlador apropiado para mi dispositivo (recomendado),” y haga clic en Siguiente.
8. 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.
9. En Resultados de la búsqueda de archivos de controlador, haga clic en Siguiente para iniciar la instalación.
10. Inserte el Disco 2 cuando se le indique y haga clic en Aceptar para continuar la instalación.
11. Una vez instalado satisfactoriamente el controlador, haga clic en Terminar para salir del Asistente de Instalar controladores de dispositivos de hardware.
12. Saque el disco de la unidad y reinicie el equipo.

### **Información en línea**

Si no puede encontrar el problema que está ocurriendo, o la solución a un problema, en la lista de este capítulo, visite la sección Solución de problemas del sitio web de 3Dlabs en: <http://www.3dlabs.com/support/troubleshooting/index.htm>, o comuníquese con el distribuidor para obtener ayuda adicional.

## SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

# APÉNDICE A - ESPECIFICACIONES

ESPECIFICACIONES

## A Especificaciones

General				
Fabricante		3Dlabs		
Número del modelo		Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110		
Funcional				
Sistema		<b>NOTA: En caso de haber pedido esta videotarjeta como parte de un sistema, ya se la instaló y configuró para su uso antes del envío.</b>		
Interfaz		AGP Pro 50		
Controlador de gráficos		Tecnología de conjunto de chips Wildcat III operando a gran velocidad		
Velocidad DAC		320 MHz		
Anchura de datos (doble conducto)		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria intermedia para imágenes: 128 bits por conducto</li> <li>• Memoria intermedia para texturas: 64 bits por conducto</li> <li>• DirectBurst: 64 bits</li> </ul>		
Conectores		<b>Wildcat III 6210</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas</li> <li>• Dos puertos de salida de video digital compatibles con DVI</li> <li>• Un conector BNC</li> <li>• Dos jacks modulares de 6 patillas</li> </ul>	<b>Wildcat III 6110</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Una salida de sincronización estereoscópica MiniDIN de 3 patillas</li> <li>• Dos puertos de salida de video digital DVI</li> </ul>	
Interrupciones		Asignado por PCI. Interrupción A para Wildcat III 6210 o Wildcat III 6110		
Canales DMA		AGP 4X o 2X		
Videomemoria		<b>Wildcat III 6210</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria intermedia para imágenes: 128 MB</li> <li>• Memoria intermedia para texturas: 256 MB</li> <li>• DirectBurst: 32Mb</li> </ul>	<b>Wildcat III 6110</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memoria intermedia para imágenes: 64 MB</li> <li>• Memoria intermedia para texturas: 128 MB</li> <li>• DirectBurst: 16 MB</li> </ul>	
Rendimiento en 3D		<b>NOTA: LAS CIFRAS DE RENDIMIENTO REFLEJAN LA VELOCIDAD MÁXIMA DEL HARDWARE. LOS NÚMEROS PODRÁN CAMBIAR SEGÚN LA APLICACIÓN DE QUE SE TRATE.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Triángulos tridimensionales con sombreado Gourad, en memoria intermedia en Z: 33 M Tri/Seg</li> <li>• Frecuencia de llenado de píxeles para textura trilineal 400 M píxeles/seg</li> <li>• Vectores 3D, colores sólidos y 10 píxeles: 26,1 M Vec/Seg</li> </ul>		
Dimensiones			<b>Wildcat III 6210</b>	<b>Wildcat III 6110</b>
		Altura	1,6"	1,6"
		Longitud	13,92"	13,89"
		Anchura	4,97"	4,97"
		Ranuras necesarias	Una ranura AGP Pro 50 Una ranura PCI (para propósitos mecánicos y de refrigeración)	Una ranura AGP Pro 50 Una ranura PCI (para propósitos mecánicos y de refrigeración)

## ESPECIFICACIONES

Potencia	<b>Wildcat III 6210</b> 50 W como máximo 12,0V —1,1A como máximo 5,0V —0,2A como máximo 3,3V —10,9A como máximo	<b>Wildcat III 6110</b> 50 W como máximo 12,0V —1,1A como máximo 5,0V —0,1A como máximo 3,3V —10,9A como máximo	
Resoluciones máximas aceptadas	NOTA: ESTAS SON LAS RESOLUCIONES DE MONITOR <b>MÁXIMAS ADMITIDAS</b> Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN. RESOLUCIONES Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN PUEDEN VARIAR SEGÚN EL MONITOR.  NOTA: EL SUAVIZADO SUPERSCENE ESTÁ DISPONIBLE A RESOLUCIONES MENORES DE 1152 x <a href="#">864 en un monitor</a>		
	<b>Wildcat III 6210</b> Resoluciones de pantalla aceptadas (color verdadero, memoria intermedia doble)		
	Resolución	Frecuencia máx. de actualizac (Hz)	Soporte de suavizado SuperScene
2048 x 1152	75	-	-
1920 x 1440	75	-	-
1920 x 1200	76	-	-
1920 x 1080	85	-	-
1856 x 1392	80	-	-
1824 x 1368	75	-	-
1824 x 1128	75	-	-
1792 x 1344	75	-	-
1792 x 1120	75	-	-
1600 x 1200	90	-	-
1600 x 1024	76	-	-
1600 x 900	85	-	-
1520 x 856	90	-	106
1440 x 900	90	-	100
1360 x 766	90	yes	118
1280 x 1024	85	-	120
1280 x 960	85	-	120
1280 x 800	90	yes	112
1280 x 720	75	yes	120
1152 x 864	85	yes	120
1024 x 768	85	yes	120
856 x 480	75	yes	120
800 x 600	85	yes	120
640 x 480	85	yes	120

## ESPECIFICACIONES

Resoluciones máximas aceptadas (continuación)	<p>NOTA: ESTAS SON LAS RESOLUCIONES DE MONITOR <b>MÁXIMAS ADMITIDAS</b> Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN. RESOLUCIONES Y FRECUENCIAS DE ACTUALIZACIÓN PUEDEN VARIAR SEGÚN EL MONITOR.</p> <p>NOTA: EL SUAVIZADO SUPERSCENE ESTÁ DISPONIBLE A RESOLUCIONES MENORES DE 1152 x <a href="#">864 en un monitor</a></p>			
	Resoluciones de pantalla aceptadas por Wildcat III 6110 (color verdadero, memoria intermedia doble)			
	Resolución	Frecuencia máx. de actualizac (Hz)	Soporte de suavizado SuperScene	Estéreo disponible a (Hz)
	2048 x 1152	75	-	-
	1920 x 1440	75	-	-
	1920 x 1200	76	-	-
	1920 x 1080	85	-	-
	1856 x 1392	80	-	-
	1824 x 1368	75	-	-
	1824 x 1128	75	-	-
	1792 x 1344	75	-	-
	1792 x 1120	75	-	-
	1600 x 1200	90	-	-
	1600 x 1024	76	-	-
	1600 x 900	85	-	-
	1520 x 856	90	-	106
	1440 x 900	90	-	100
	1360 x 766	90	yes	118
	1280 x 1024	85	-	120
	1280 x 960	85	-	120
	1280 x 800	90	yes	112
	1280 x 720	75	yes	120
	1152 x 864	85	yes	120
	1024 x 768	85	yes	120
	856 x 480	75	yes	120
	800 x 600	85	yes	120
	640 x 480	85	yes	120

# APÉNDICE B – LICENCIA DEL SOFTWARE

## CONTRATO DE LICENCIA DEL SOFTWARE

ESTE ES UN CONTRATO LEGAL ENTRE USTED, EL USUARIO FINAL, Y 3DLABS, INC. AL USAR EL SOFTWARE QUE ACOMPAÑA ESTE MANUAL O QUE ESTÁ PRE-INSTALADO EN SU SISTEMA, USTED ACEPTA Y CONSIENTE ESTAR SUJETO A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO DE LICENCIA DE SOFTWARE. SI NO ESTÁ DISPUESTO A ESTAR SUJETO A LOS TÉRMINOS DE ESTE CONTRATO, A LA BREVEDAD DEVUELVA ESTE CONTRATO CON LA ENVOLTURA DEL SOFTWARE SIN ABRIR, TARJETA OXYGEN Y CUALQUIER OTRO ELEMENTO QUE LO ACOMPAÑE, Y LOS PRODUCTOS DE 3DLAB, CONJUNTAMENTE CON EL RECIBO, AL LUGAR DE COMPRA, 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, que incluyen, sin límite, documentación, informes, menús, pedidos 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), de los ELEMENTOS, de todas las copias de los mismos, y de todos los derechos de propiedad intelectual que incluyen. No se transfiere a Usted ningún título de propiedad del SOFTWARE o de los ELEMENTOS o de cualquier copia de los mismos, ni ningún derecho de propiedad intelectual que incluyen. Por medio de este documento, se le otorga, sólo para su uso interno, una licencia no transferible, perpetua y revocable para usar 1 (una) copia del SOFTWARE y ELEMENTOS en el computador en el cual el SOFTWARE se ha instalado originalmente o se ha instalado. Con excepción específicamente autorizada en este CONTRATO, Usted no puede copiar el SOFTWARE o los ELEMENTOS con ningún propósito (con excepción de que Usted puede hacer 1 (una) copia de seguridad solamente). No se permite, mediante el uso de un desensamblador o cualquier otro medio (incluyendo, pero sin limitarse, guías, medios mecánicos u eléctricos), ingeniería inversa, descompilar, desensamblar, destruir, incapacitar, derivar reglas de protocolo incorporado 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 mencionado en el párrafo precedente será una violación de este CONTRATO y la licencia otorgada por el mismo, lo cual dará derecho a 3Dlabs, Inc. a ejecutar cualquier recurso legal que exista en la ley o en la justicia. No se puede transferir, prestar, arrendar, distribuir u otorgar ningún derecho al SOFTWARE, los ELEMENTOS, 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 otorga por medio de este CONTRATO, cumplirán con las especificaciones que 3Dlabs, Inc. publicó para su uso en el mismo sistema operativo que Usted usó en el momento de la compra del SOFTWARE o en el mismo sistema en el cual el SOFTWARE se ha instalado inicialmente o instalado (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 una notificación escrita de tal falla a 3Dlabs, Inc. y 3Dlabs, Inc., como única opción, reparará o reemplazará en SOFTWARE. 3Dlabs, Inc. no garantiza que el uso del SOFTWARE o los ELEMENTOS serán ininterrumpidos o libres de errores y por medio de este documento se excusa de toda responsabilidad por los mismos. LOS RECURSOS LEGALES QUE SE PROPORCIONAN EN ESTE DOCUMENTO SON LOS ÚNICOS Y EXCLUSIVOS RECURSOS LEGALES POR VIOLACIÓN DE LA GARANTÍA. ESTA GARANTÍA REPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTÍAS Y CONDICIONES, EXPRESAS O TÁCITAS, INCLUÍDAS LAS GARANTÍAS O CONDICIONES DE COMERCIALIZACIÓN, DE NO VIOLACIÓN DE DERECHOS Y DE APTITUD PARA ALGÚN PROPÓSITO EN PARTICULAR. ALGUNOS ESTADOS Y PAISES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES TÁCITAS, POR LO TANTO, QUIZÁ LA EXCLUSIÓN PRESENTADA NO SE APLIQUE PARA USTED.

## Responsabilidad limitada

A PESAR DE CUALQUIER DISPOSICIÓN CONTRARIA EN ESTA LICENCIA, NI 3DLABS, NI SUS CEDENTES DE LICENCIAS, NI PROVEEDORES SERÁN RESPONSABLES POR CUALQUIER DAÑO ESPECIAL, ACCIDENTAL, DIRECTO, INDIRECTO, DE CUALQUIER FORMA OCACIONADO, NI DE CUALQUIER TEORÍA DE RESPONSABILIDAD POSSIBLE DE DICHS DAÑOS O PÉRDIDAS QUE SE HAYA INFORMADO A 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS O PROVEEDORES. 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 OR SOFTWARE] Y QUE DIO ORIGEN A TAL RESPONSABILIDAD. ESTA RESTRICCIÓN TIENE POR OBJETO LIMITAR LA RESPONSABILIDAD DE 3DLABS, INC., SUS CEDENTES DE LICENCIAS Y PROVEEDORES, Y SE APLICARÁ A PESAR DE CUALQUIER FALLA ESENCIAL DE CUALQUIER RECURSO LEGAL LIMITADO. ALGUNOS ESTADOS Y PAISES NO PERMITEN LA EXCLUSIÓN DE GARANTÍAS O CONDICIONES TÁCITAS, POR LO TANTO, QUIZÁ LA EXCLUSIÓN PRESENTADA NO SE APLIQUE PARA USTED.

## Notificación de derechos limitados

Uso, duplicación o publicación que hace el Gobierno de los Estados Unidos está sujeta a restricciones tal como se establece en los párrafos ©(1) y ©(2) del Commercial Computer Software – cláusula Restricted Rights en FAR Sección 52.277-19 o la cláusula ©(1)(ii) del Rights in Technical Data and Computer Software 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**

Se puede terminar la licencia otorgada bajo este contrato en cualquier momento destruyendo todas las copias, [combinaciones o modificaciones] de este SOFTWARE, los ELEMENTOS y materiales que lo acompañen. 3Dlabs, Inc. puede terminar inmediatamente la licencia otorgada bajo este contrato al notificarse de la violación de los términos 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 resultará 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 que se entrega con este CONTRATO, y cancela todas las propuestas, garantías, contratos previos o cualquier otro medio de comunicación entre las partes en relación con este asunto.

### **General**

Este CONTRATO se rige y está interpretado de acuerdo con la ley de California sin tener en cuenta 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 totalmente vigente y en efecto. Si tiene preguntas en relación a este CONTRATO, por favor, comuníquese por escrito a: 3Dlabs, Inc., 480 Potrero Avenue, Sunnyvale, California 94086.

## APÉNDICE C – DECLARACIONES LEGALES

# DECLARATION OF CONFORMITY

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

**declares that the product**

**Product Name:** Wildcat III 6110/6210 Graphics Accelerator Card

**conforms to the following product specifications:**

### EMC

Following provisions of the 89/336/EEC Directive

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

**Date of Declaration:** .11-12-01...

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

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

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

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

## 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 de 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.

### **Asignación MIP (para procesamiento de texturas)**

Una función que produce imágenes con realismo fotográfico al envolver objetos tridimensionales e con bitmaps bidimensionales haciendo coincidir muy cercanamente las texturas con el objeto. La asignación MIP 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.

### **Canalización de datos por conductos**

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. 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 que se desarrolla 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.

## TÉRMINOS Y DEFINICIONES

### **DDR SDRAM**

Double Data Rate SDRAM es una RAM dinámica sincrónica que mejora la velocidad de reloj de la memoria.

### **Difuminado**

El proceso de convertir una imagen con cierta profundidad de bit a una con una profundidad de bit más baja. El difuminado habilita la aplicación para convertir los colores de una imagen que no puede visualizar 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 hardware 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 de los conductos tridimensionales en donde geometría determina la ubicación del objeto y el marco de referencia del visor en relación al objeto.

### **Heidi**

La API desarrollada 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 plantilla**

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

## TÉRMINOS Y DEFINICIONES

### **Memoria intermedia doble**

Con memoria intermedia doble, las imágenes se presentan en la memoria intermedia de atrás 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.

### **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 librería estándar de la industria de funciones de gráficos tridimensionales que ha desarrollado Silicon Graphics, Inc.

### **Pantalla digital plana**

Una pantalla digital de 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 los 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 bit**

Profundidad de bit es otra forma de expresar el número de colores disponible. Una profundidad de bit de color 8 es equivalente a 256 colores, una profundidad de bit 16 (15 bits de color y 1 bit adicional) proporciona 32768 colores y una profundidad de bit 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 que están deslindados por vértices.

### **Recorte**

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

### **RISC**

Reduced Instruction Set Computing.

## TÉRMINOS Y DEFINICIONES

### **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 que escribir datos en una única operación en lugar de una secuencia lenta de operaciones. También permite que las imágenes del fondo y de primer plano se llenen eficazmente.

### **Sombreado**

La etapa final y más rigurosa en el conducto 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 de muestreo múltiple y ofrece verdadero suavizado basado en escenas de muestreo múltiple de todas *las directivas de OpenGL* en una escena. Suavizado SuperScene es una operación que se encuentra sólo en los aceleradores gráficos Wildcat.

### **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 y así aliviando al CPU de llamadas repetitivas, complejas e intensivas. Esto resulta en un rendimiento mejorado y mayor velocidad.

### **Teselación**

La parte inicial del conducto 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 de polígonos usando transparencia de entrada de pantalla o combinación alfa.

## TÉRMINOS Y DEFINICIONES

### **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 RAM costoso y rápido que se usa como memoria de pantalla en tarjetas gráficas de alta calidad.

### **VRML**

Virtual Reality Modeling Language.

# ÍNDICE

## ÍNDICE

- Activación de Multiview y Genlock, 28
- Características, 7
- Conexión de un dispositivo estéreo, 18
- Conexión de un monitor DVI, 16
- Configuración de la pantalla, 24
- Controlador de video
  - reinstalación, 38
- Controladores
  - instalar, 18
- Controladores Heidi
  - Instalar, 20
- Creación de una optimización personalizada, 33
- Determinación si de una unidad es defectuosa, 37
- Eliminación de controladores existentes, 19, 38
- especificaciones, 42
- Ficha configuración
  - Propiedades de pantalla, 24
- Ficha Configuración de Wildcat
  - habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones, 24, 32
- Ficha Congifuración de Wildcat
  - Creación de una optimización personalizada, 33
- Ficha Monitor
  - Propiedades de pantalla, 26
- Gamma, 49
- Glosario, 48
- Habilitación de la visualización estereoscópica, 28
- Habilitación de optimizaciones específicas de aplicaciones, 24, 32
- Información en línea, 39
- instalación
  - verificación del controlador de pantalla predeterminado, 21
- Instalación
  - controlador de Wildcat, 20
  - controladores Heidi, 20
  - función de monitor doble, 30
  - Preparación para la instalación, 12
  - verificación de la versión de inicio del sistema, 21
  - verificación del controlador de pantalla predeterminado, 21
  - Verificación del controlador de pantalla predeterminado, 21
- Instalación del controlador de Wildcat, 20
- Instalar
  - Software, 18
- Instalar
  - Conectar un dispositivo estéreo, 18
  - controladores, 18
  - controladores Heidi, 20
  - Eliminar controladores existentes, 19
  - Instalar controladores, 18
  - Reemplazar la tarjeta gráfica antigua, 15
  - Requisitos para controladores, 18
  - software, 18
  - ubicar el número de serie, 13
- Introducción, 6
- Modo a prueba de errores, 37
- Monitor
  - verificaciones, 36
- Monitor DVI
  - conectar, 16
- Opción Última configuración efectiva conocida, 37
- OpenGL, ii, 50
- Pantalla
  - Estéreo, 28
  - Estereoscópica, 28
  - Monoscópica, 28
- Pantalla estereoscópica, 28
- Pantalla monoscópica, 28
- Propiedades de pantalla
  - Configurar, 24
  - Ficha Configuración, 24
  - Ficha Monitor, 26
- Pruebas de diagnóstico, 36
- Registro, 22
- Reinstalación del controlador de video, 38
- Requerimientos de sistema, 6
- SGRAM, 51
- Software
  - instalar, 18
- Solución de problemas, 36
  - Determinación si de una unidad es defectuosa, 37
  - Modo a prueba de errores, 37
  - monitores y resoluciones de pantalla, 36
  - opción última configuración efectiva conocida, 37
  - pruebas de diagnóstico, 36
  - reinstalación del controlador de video, 38
  - Resoluciones usables, 37
- Términos y definiciones, 48
- texturas, 48
- ubicación del número de serie, 13
- Usable
  - resoluciones, 37
- Verificación de la versión de inicio del sistema, 21
- Verificación del controlador de pantalla predeterminado:, 21

## ÍNDICE

Video pantalla	
Configurar, 24	
Visualización	
Estereoscópica, 28	
	monitores dobles, 30
	Visualización de monitor doble, 30
	Windows
	Modo a prueba de errores, 37

## ÍNDICE