

Aceleracion 3d con Voodoo Banshee(tdfx)

Por Paco Aldarias Raya

Impreso: 25 de julio de 2004

Email: pacolinux@pacodebian.es

Web: <http://pagina.de/pacodebian>

Con Linux Debian. En Valencia (España)

Este documento es de libre reproducción siempre que se cite su fuente.

Realizado con: \LaTeX

Índice

Índice	1
1. Mi placa de video	1
2. Tengo compilado en el kernel	1
3. Configuración de X:	2
4. Prueba q fubnciona	2

1. Mi placa de video

0000:00:09.0 VGA compatible controller: 3Dfx Interactive, Inc. Voodoo Banshee (rev 03)

2. Tengo compilado en el kernel

- [*] Support for frame buffer devices
- [*] VGA 16-color graphics support
- [*] VESA VGA graphics support

[*] 3Dfx Banshee/Voodoo3 display support

Esto es lo del frame buffer que en principio solo es necesario para la consola, si utilizas las X puedes usar el driver nativo para las X y te olvidas del frame buffer

Lo que realmente te interesa es

[*] Direct Rendering Manager (XFree86 4.1.0 and higher DRI support)

<*> 3dfx Banshee/Voodoo3+

En Device Drivers/Character devices

3. Configuración de X:

```
Section "Device"
    Identifier      "Generic Video Card"
    Driver          "tdfx"
    Option          "UseFBDev"           "true"
EndSection
```

No necesitas usar el FrameBuffer esa opcion la puedes quitar
Y asegurate que tienes en la Section Module

```
Load "GLcore"
Load "dri"
Load "glx"
```

y una section DRI con lo siguiente

```
Section "DRI"
    Mode      0666
EndSection
```

4. Prueba q fubnciona

Para saber los fps:

```
glxgears
```

Si quieres saber si tienes aceleracion lo mas facil es buscar la linea que pone el glxinfo

Aceleracion 3d con Voodoo Banshee(tdfx)

```
name of display: :0.0  
display: :0 screen: 0  
direct rendering: Yes
```

Si el direct rendering esta a yes la cosa va bien :)

Otra cosa, necesitas tener instalado el paquete libglide3 para poder tener aceleracion (el libglide2 no estoy seguro)