
Copyright y aviso sobre la garantía

La información contenida en este documento está sujeta a cambios sin previo aviso y no representa ningún compromiso por parte del vendedor, quien no asume ningún riesgo ni responsabilidad por cualquier error que pudiera estar contenido en este manual.

No existe ninguna garantía ni representación, ya sea expresa o implícita, con respecto a la calidad, la precisión o la idoneidad en ninguna parte en concreto de este documento. En ningún caso se hará responsable el fabricante por los daños directos, indirectos, especiales, fortuitos o resultantes, que puedan provocarse por cualquier defecto o error contenido en este manual o en el producto.

Los nombres de producto que aparecen en este manual sólo tienen propósito de identificación y las marcas comerciales y nombres de producto o marca que aparecen en este documento son propiedad de sus respectivos dueños.

Este documento contiene materiales protegidos por las leyes internacionales de Copyright. Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este manual puede ser reproducida, transmitida o transcrita sin el permiso expreso por escrito del fabricante y de los autores de este manual.

Si no configura adecuadamente el acelerador de gráficos y provoca un funcionamiento defectuoso o un fallo en la placa base, no podemos garantizar ninguna responsabilidad.



Acelerador de gráficos

SILURO MX200/MX400/T200/T400

Índice

CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN.....	1-1
1-1. CARACTERÍSTICAS.....	1-1
1-2. MODELOS DISPONIBLES	1-1
1-3. ESPECIFICACIONES DE MX200/T200.....	1-2
SILURO MX200:.....	1-2
SILURO T200:.....	1-3
SILURO MX400:.....	1-4
SILURO T400:.....	1-5
1-4. CARACTERÍSTICAS Y VENTAJAS.....	1-6
1-5. TABLA DE MODOS DE VISUALIZACIÓN	1-8
CAPÍTULO 2. CONFIGURACIÓN DE HARDWARE	2-1
2-1. INSTALACIÓN DE TARJETA	2-1
Sistemas nuevos:.....	2-1
Sistemas en los que ya existe tarjeta VGA:.....	2-1
2-2. CONEXIÓN DE SALIDA VGA	2-2
2-3. CONEXIÓN DE SALIDA VGA Y DE TV	2-3
CAPÍTULO 3. CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE.....	3-1
3-1. WINDOWS 98/ME.....	3-1
Configuración automática mediante el CD de instalación: ...	3-1
3-2. WINDOWS 2000	3-3
Configuración de Plug and Play:.....	3-3
Auto Setup:.....	3-5
CAPÍTULO 4. CONFIGURACIÓN DE LA UTILIDAD.....	4-1
4-1. CONFIGURACIÓN DE PROPIEDADES DE PANTALLA.....	4-1
Configuración	4-1
Modo de escritorio extendido:.....	4-3
General.....	4-5
Adaptador	4-6
Monitor	4-7
Rendimiento.....	4-8
Administración de color.....	4-9



GeForce2 MX	4-10
Configuración Antidistorsión 3D:	4-11
Configuración Direct3D:	4-12
Más Direct3D.:	4-14
Configuración OpenGL:	4-15
Controles de superposición:	4-17
Controles de Video Mirror:	4-18
Opciones de hardware:	4-19
Utilidades de escritorio:	4-20
Administrador de escritorio NVIDIA	4-21
Administración de aplicaciones:	4-21
Teclas rápidas:	4-22
Configuración global:	4-22
Zoom:	4-23
TwinView	4-24
Para Windows 98/ME:	4-24
Para Windows 2000:	4-26
Configuración del dispositivo	4-28
Selección de dispositivo:	4-28
Salida de TV:	4-29
Corrección de color:	4-30
Ajuste de pantalla:	4-31
Sincronización de pantalla:	4-31
4-2. WINDVD	4-32
4-3. DIRECTX	4-35
4-4. GRAPHIC MAX	4-37
4-5. 3DEEP COLOR	4-41
4-6. ICONO EN LA BANDEJA DEL SISTEMA	4-47
4-7. UTILIDAD DE RECUPERACIÓN DE LA BIOS	4-49

APÉNDICE A. CÓMO OBTENER ASISTENCIA TÉCNICAA-1

Capítulo 1. Introducción

1-1. Características

Gracias por la compra de esta tarjeta gráfica de la serie ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400, la solución más avanzada para los entusiastas de los gráficos.

Potenciada con la GPU (Unidad de proceso de gráficos) NVIDIA GeForce2 MX, la memoria integrada de alta velocidad con un ancho de banda de 2,7Gb/seg (MX400/T400) y la arquitectura TwinView, la tarjeta gráfica ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400 ofrece la experiencia gráfica más atractiva y completa disponible en la actualidad.

Combinado con otras dos innovaciones como WinDVD, Graphic Max y 3Deep Color, la SILURO MX200/MX400/T200/T400 cubre todas las necesidades gráficas más una capacidad de salida de TV, permite una gran gama de aplicaciones, desde juegos 3D hasta, DVD, creaciones digitales, edición y búsquedas en Internet.

Con esta tarjeta gráfica ABIT SILURO MX200/MX400/T200/T400, no solo podrá ver, sino experimentar dinámicos y realistas mundos en 3D.

1-2. Modelos disponibles

SILURO MX200:

32Mb de memoria de intermedia de marcos + VGA

SILURO T200:

32Mb de memoria de intermedia de marcos + VGA + Salida de TV

SILURO MX400:

64Mb de memoria de intermedia de marcos + VGA

SILURO T400:

64Mb de memoria de intermedia de marcos + VGA + Salida de TV

1-3. Especificaciones de MX200/T200

SILURO MX200:

Accelerador de gráficos 2D y 3D GeForce2 MX200 de NVIDIA

- Chipset: GeForce 2 MX200 de NVIDIA
- Equipado con motor de aceleración 2D y 3D de alto rendimiento NVIDIA de 256 bits
- Soporte de AGP 2X /4X, texturizado AGP, soporte de Fast Writes.
- RAMDAC integrado de 350 MHz, resolución de hasta 2048 x 1536 a 75 Hz
- Equipado con interfaz de bus de 64 bits SDRAM 32 MB a 166 MHz.
- Reloj de núcleo de 175 MHz, velocidad de relleno de 350 millones de píxels/segundo, 700 millones téxels/segundo
- Ancho de banda de memoria de 1,3 GB/segundo
- Motores T&L (de transformación e iluminación) de segunda generación
- Compresión de texturas DirectX y S3
- Búfer Z/estarcido de 32 bits
- Soporte completo para DirectX 7.0 y DirectX 6.0, DirectX 5.0

Reproducción DVD de alta calidad

- Procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para reproducción de 720p de vídeo en pantalla completa con resolución DVD.
- Soporte avanzado para DirectDraw
- Hardware con conversión del espacio de color (YUV 4:2:2 y 4:2:0)
- Filtrado de 5 taps en horizontal por 3 taps en vertical
- Escalado y desescalado de hasta 8:1
- Introducción de color por píxel
- Varias ventanas de vídeo con hardware con conversión del espacio de color y filtrado
- Composición de mezcla alfa de subimagen DVD

SILURO T200:**Acelerador de gráficos 2D y 3D GeForce2 MX200 de NVIDIA**

- Chipset: GeForce 2 MX200 de NVIDIA
- Equipado con motor de aceleración 2D y 3D de alto rendimiento NVIDIA de 256 bits
- Soporte de AGP 2X /4X, texturizado AGP, soporte de Fast Writes.
- RAMDAC integrado de 350 MHz, resolución de hasta 2048 x 1536 a 75 Hz
- Equipado con interfaz de bus de 64 bits SDRAM 32 MB a 166 MHz.
- Reloj de núcleo de 175 MHz, velocidad de relleno de 350 millones de píxels/segundo, 700 millones tóxels/segundo
- Ancho de banda de memoria de 1,3 GB/segundo
- Motores T&L (de transformación e iluminación) de segunda generación
- Compresión de texturas DirectX y S3
- Búfer Z/estarcido de 32 bits
- Soporte completo para DirectX 7.0 y DirectX 6.0, DirectX 5.0

Salida de TV

- Salida de vídeo digital mediante codificadores NTSC/PAL integrados
- Soporte completo de puertos de salida de S-VHS y vídeo compuesto

Reproducción DVD de alta calidad

- Procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para reproducción de 720p de vídeo en pantalla completa con resolución DVD.
- Soporte avanzado para DirectDraw
- Hardware con conversión del espacio de color (YUV 4:2:2 y 4:2:0)
- Filtrado de 5 taps en horizontal por 3 taps en vertical
- Escalado y desescalado de hasta 8:1
- Introducción de color por píxel
- Varias ventanas de vídeo con hardware con conversión del espacio de color y filtrado
- Composición de mezcla alfa de subimagen DVD

SILURO MX400:**Acelerador de gráficos 2D y 3D GeForce2 MX400 de NVIDIA**

- Chipset: GeForce2 MX400
- Equipado con motor de aceleración 2D y 3D de alto rendimiento NVIDIA de 256-bits
- Soporte de AGP 2X /4X, texturizado AGP, soporte de Fast Writes.
- RAMDAC integrado de 350 MHz, resolución de hasta 2048 x 1536 a 75 Hz
- Equipado con interfaz de bus de 128 bits SDRAM 64 MB a 166 MHz.
- Reloj de núcleo de 200 MHz, velocidad de relleno de 400 millones de píxels/segundo, 800 millones tóxels/segundo
- Ancho de banda de memoria de 2,7 GB/segundo
- Motores T&L (de transformación e iluminación) de segunda generación
- Soporte de optimizaciones DirectX, OpenGL y compresión de texturas S3
- Búfer Z/estarcido de 32 bits
- Soporte completo para DirectX 7.0 y DirectX 6.0, DirectX 5.0

Reproducción DVD de alta calidad

- Procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para reproducción de 720p de vídeo en pantalla completa con resolución DVD.
- Soporte avanzado para DirectDraw
- Hardware con conversión del espacio de color (YUV 4:2:2 y 4:2:0)
- Filtrado de 5 taps en horizontal por 3 taps en vertical
- Escalado y desescalado de hasta 8:1
- Introducción de color por píxel
- Varias ventanas de vídeo con hardware con conversión del espacio de color y filtrado
- Composición de mezcla alfa de subimagen DVD
- Aceleración de vídeo para DirectShow, MPEG-1, MPEG-2

SILURO T400:**Acelerador de gráficos 2D y 3D GeForce2 MX400 de NVIDIA**

- Chipset: GeForce2 MX400
- Equipado con motor de aceleración 2D y 3D de alto rendimiento NVIDIA de 256-bits
- Soporte de AGP 2X /4X, texturizado AGP, soporte de Fast Writes.
- RAMDAC integrado de 350 MHz, resolución de hasta 2048 x 1536 a 75 Hz
- Equipado con interfaz de bus de 128 bits SDRAM 64 MB a 166 MHz.
- Reloj de núcleo de 200 MHz, velocidad de relleno de 400 millones de píxels/segundo, 800 millones téxels/segundo
- Ancho de banda de memoria de 2,7 GB/segundo
- Motores T&L (de transformación e iluminación) de segunda generación
- Soporte de optimizaciones DirectX, OpenGL y compresión de texturas S3
- Búfer Z/estarcido de 32 bits
- Soporte completo para DirectX 7.0 y DirectX 6.0, DirectX 5.0

Salida de TV

- Salida de vídeo digital mediante codificadores NTSC/PAL integrados
- Soporte completo de puertos de salida de S-VHS y vídeo compuesto

Reproducción DVD de alta calidad

- Procesador de vídeo de alta definición (HDVP) para reproducción de 720p de vídeo en pantalla completa con resolución DVD.
- Soporte avanzado para DirectDraw
- Hardware con conversión del espacio de color (YUV 4:2:2 y 4:2:0)
- Filtrado de 5 taps en horizontal por 3 taps en vertical
- Escalado y desescalado de hasta 8:1
- Introducción de color por píxel
- Varias ventanas de vídeo con hardware con conversión del espacio de color y filtrado
- Composición de mezcla alfa de subimagen DVD
- Aceleración de vídeo para DirectShow, MPEG-1, MPEG-2

1-4. Características y ventajas

GPU (unidad de procesamiento de gráficos) en un sólo chip

- La integración de todo el conjunto de conductos 3D (transformación, iluminación, configuración y representación gráfica) va incorporada al chip y ofrece el costo más bajo posible de diseño de componentes y tarjeta.

T&L (transformación e iluminación) integrado

- Ofrece entre dos y cuatro veces más velocidad de triángulos para escenas 3D con un grado de detalle entre dos y cuatro veces superior. Libera el ancho de banda de CPU y, así da más cabida a los efectos físicos y la inteligencia artificial (AI), lo que proporciona resultados más realistas en cuanto al comportamientos de los objetos y la animación de personajes.

Motor QuadEngine™ con conductos independientes

- Los motores separados de transformación, iluminación, configuración y representación gráfica proporcionan una arquitectura altamente eficiente y muy potente que desarrolla 25 millones de triángulos por segundo. Permite que las aplicaciones representen caracteres y entornos 3D con el nivel de complejidad más alto posible.

RAMDAC de 350 MHz

- Ofrece la calidad de imagen más clara, precisa y sólida a una resolución de 2048 x 1536 a 60 Hz.

Ancho de banda de memoria de alta velocidad

- Memoria incorporada de vídeo de alta velocidad de 64/32 MB con ancho de banda de hasta 2,7 GB/segundo (MX400) y 1,3 GB/segundo (MX200).

Motor de representación gráfica 2D de 256 bits

- Ofrece el rendimiento 2D más rápido de la industria para actualización ultra rápida de pantalla en altas resoluciones y profundidad de color de 32 bits.

Soporte y optimizaciones de Microsoft® DirectX® y OpenGL®

- Ofrece el mejor rendimiento y garantiza la compatibilidad con todas las aplicaciones y juegos actuales y futuros.

Arquitectura TwinView™

- Duplica el espacio de trabajo del escritorio ya que utiliza dos pantallas que ahorran espacio. Puede extender la misma aplicación a las dos pantallas o ejecutar aplicaciones distintas en cada pantalla.

Digital Vibrance Control™

- Ofrece efectos visuales contundentes e ingeniosos.

Motores T&L (de transformación e iluminación) integrados de segunda generación

- Ofrecen una plataforma PC más potente y equilibrada al liberar el volumen intensivo de trabajo de gráficos de la CPU.

NSR (trazador de sombreado de NVIDIA)

- Da vida a las propiedades de material natural con las capacidades avanzadas de sombreado por píxel.

Procesador de vídeo de alta definición (HDVP)

- Convierte el PC en un reproductor DVD de alta calidad y en un receptor/reproductor HDTV.

Soporte de AGP 4X /2X, texturizado AGP y Fast Writes

- Aprovecha los nuevos métodos de transmisión de la información de un modo más eficiente y permite que los programadores de contenido utilicen texturas de color de 32 bits de alta calidad y escenas con gran número de polígonos.

Salida de TV

- Ofrece a los usuarios finales la opción de juegos en pantalla grande, VCR con cambio de hora digital y aplicaciones de montaje de vídeo.

1-5. Tabla de modos de visualización

La siguiente tabla sólo tiene propósitos de referencia. El modo de visualización puede variar dependiendo del monitor concreto y es posible que la imagen resultante no sea idéntica a la que se indica en esta tabla.

Resolución	Colores	Velocidad de actualización vertical
640x480	8/16/32 bits	Entre 60 Hz y 240 Hz
800x600	8/16/32 bits	Entre 60 Hz y 240 Hz
1024x768	8/16 bits	Entre 60 Hz y 240 Hz
1024x768	32 bits	Entre 60 Hz y 200 Hz
1152x864	8/16 bits	Entre 60 Hz y 200 Hz
1152x864	32 bits	Entre 60 Hz y 170 Hz
1280x960	8/16 bits	Entre 60 Hz y 170 Hz
1280x960	32 bits	Entre 60 Hz y 150 Hz
1280x1024	8/16 bits	Entre 60 Hz y 170 Hz
1280x1024	32 bits	Entre 60 Hz y 150 Hz
1600x900	8/16 bits	Entre 60 Hz y 150 Hz
1600x900	32 bits	Entre 60 Hz y 120 Hz
1600x1200	8/16 bits	Entre 60 Hz y 120 Hz
1600x1200	32 bits	Entre 60 Hz y 100 Hz
1920x1080	8/16 bits	Entre 60 Hz y 100 Hz
1920x1080	32 bits	Entre 60 Hz y 85 Hz
1920x1200	8/16 bits	Entre 60 Hz y 100 Hz
1920x1200	32 bits	Entre 60 Hz y 85 Hz
1920x1440	8/16 bits	Entre 60 Hz y 85 Hz
1920x1440	32 bits	Entre 60 Hz y 75 Hz
2048x1536	8/16 bits	Entre 60 Hz y 75 Hz
2048x1536	32 bits	60 Hz

Capítulo 2. Configuración de hardware

2-1. Instalación de tarjeta

Esta tarjeta gráfica solamente puede instalarse en una placa base con un zócalo AGP. Por favor, manipule esta tarjeta con cuidado y asegúrese de desenchufar la toma de corriente de su sistema antes de comenzar la instalación.

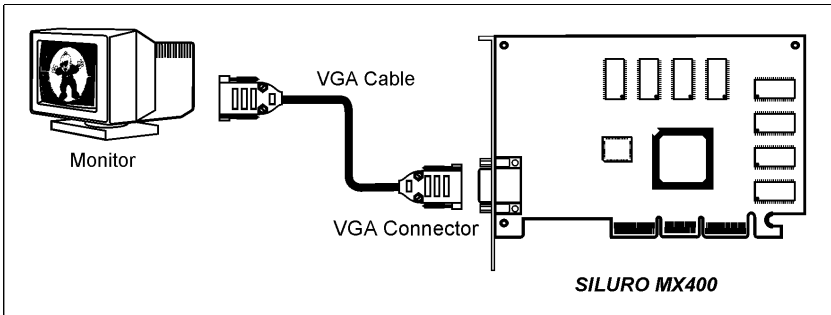
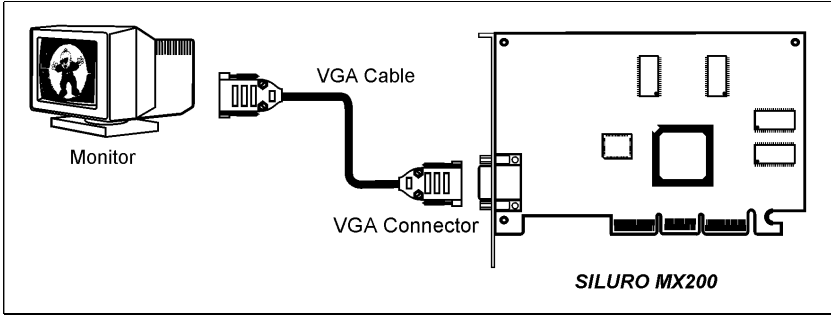
Sistemas nuevos:

1. Desenchufe todos los cables de alimentación del equipo.
 2. Retire la cubierta del chasis del ordenador.
 3. Localice la ranura AGP en la placa base.
 4. Retire el soporte metálico que corresponde a la ranura AGP. Guarde el tornillo.
 5. Alinee la tarjeta con la ranura AGP. Sostenga los bordes de la tarjeta e insértela en la ranura sin empujar demasiado fuerte y sin presionar ningún componente de la tarjeta. Asegúrese de que queda ajustada con firmeza y completamente dentro de la ranura.
 6. Asegure el soporte de montaje de la tarjeta al panel posterior del chasis del ordenador con el tornillo que retiró del soporte metálico.
 7. Vuelva a colocar la cubierta del chasis.
 8. Conecte el monitor de PC o cualquier otro dispositivo de visualización a la tarjeta.
 9. Ya está preparado para instalar los controladores y las utilidades de software.
-

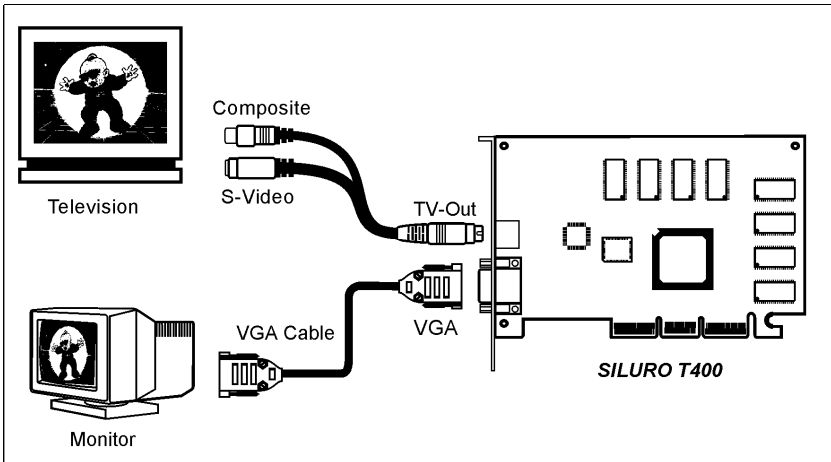
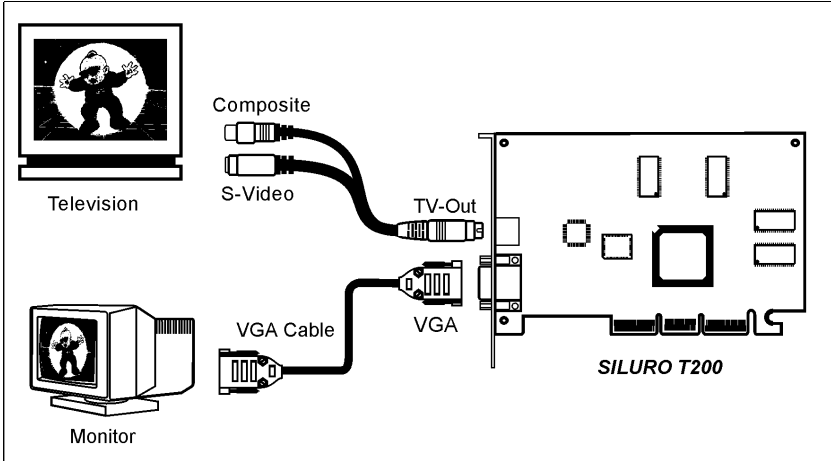
Sistemas en los que ya existe tarjeta VGA:

1. Cambie el controlador de pantalla a VGA estándar.
 2. Apague el equipo y desconecte todos los cables de alimentación.
 3. Sustituya la tarjeta VGA existente por la nueva tarjeta.
 4. Reinicie el equipo.
 5. Instale los controladores de software.
-

2-2. Conexión de salida VGA



2-3. Conexión de salida VGA y de TV





Capítulo 3. Configuración de software

Puede instalar los controladores de cualquiera de las formas que se indican a continuación. Es posible que las imágenes de la pantalla que se muestran en este manual no coincidan exactamente con las que aparecen en la pantalla de su equipo. Los contenidos del CD de Instalación y utilidades (nombre del CD) que se incluía con la tarjeta están sujetos a cambios sin previo aviso. El controlador más reciente para esta tarjeta también puede descargarse desde nuestro sitio Web en <http://www.abit.com.tw>.

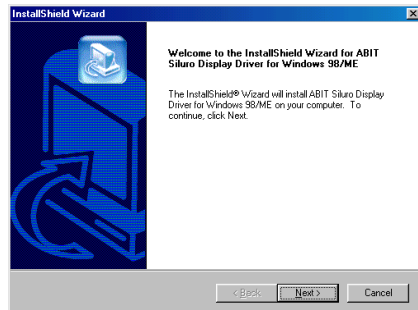
3-1. Windows 98/ME

Configuración automática mediante el CD de instalación:

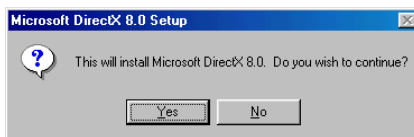
1. Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana. Haga clic en “**Instalación de controlador**”.



2. Aparece el asistente de instalación InstallShield. Haga clic en “**Siguiente>**”.



3. Haga clic en “**S**i” si desea instalar DirectX y a continuación siga las instrucciones en pantalla para completar la instalación. Haga clic en “**N**o” si no desea instalar DirectX y, a continuación reinicie el equipo.



3-2. Windows 2000

Configuración de Plug and Play:

1. Windows detecta automáticamente el nuevo hardware. Haga clic en “**Siguiente**>”.



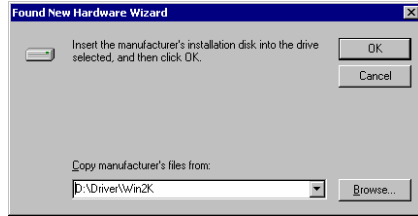
2. Marque la opción “**Buscar un controlador adecuado para el dispositivo [recomendado]**” y haga clic en “**Siguiente**>”.



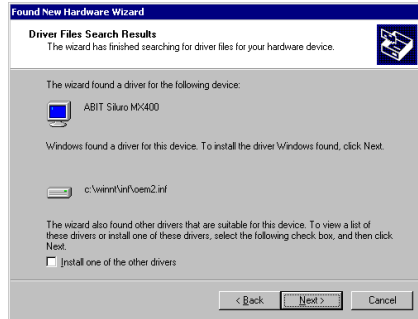
3. Marque la opción “**Especificar una ubicación**” y haga clic en “**Siguiente**>”.



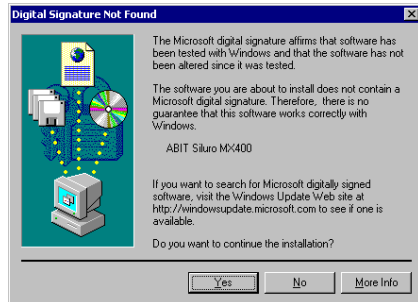
- Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Utilice el botón “**E**xaminar...” para localizar el archivo del controlador, o escriba la ruta de éste en el cuadro de texto. Haga clic en “**A**ceptar”.



- Haga clic en “**S**iguiente>”.



- Haga clic en “**S**í”.

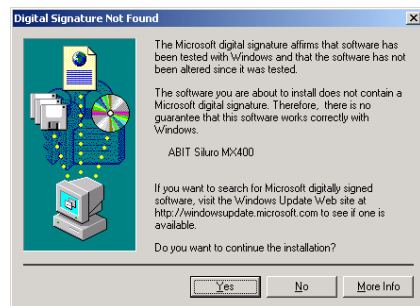
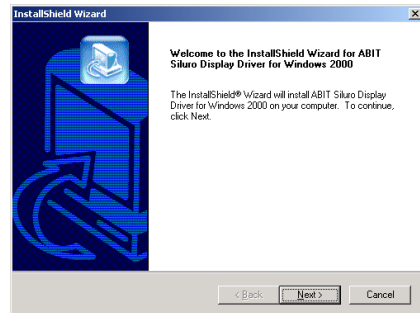


- Haga clic en “**F**inalizar” para completar el asistente de nuevo hardware encontrado. Reinicie el sistema.

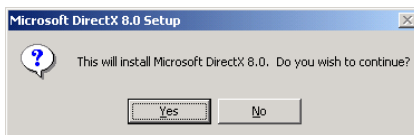


Auto Setup:

1. Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana. Haga clic en “**Instalación de controlador**”.
2. Aparece el asistente de instalación InstallShield. Haga clic en “**Siguiente**>”.
3. Haga clic en “**Sí**”.



4. Haga clic en “**S**i” si desea instalar DirectX y a continuación siga las instrucciones en pantalla para completar la instalación. Haga clic en “**N**o” si no desea instalar DirectX y, a continuación reinicie el equipo.



Capítulo 4. Configuración de la utilidad

4-1. Configuración de Propiedades de Pantalla

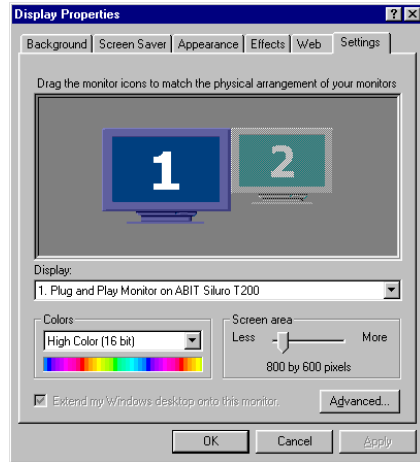
La función Propiedades de pantalla de Windows, es un panel de control que le ayuda a realizar ajustes en las funciones de Adaptador, Monitor, Rendimiento, Administración del color, Posición de la pantalla y Visión dual.

Para utilizar Propiedades de pantalla de Windows, haga clic con el botón derecho del ratón en el icono Bandeja de pantalla ABIR en la zona de estado de la barra de tareas y, a continuación, haga clic en Propiedades de pantalla de Windows para entrar, o bien, puede hacer clic con el botón derecho del ratón en el escritorio de Windows 98/ME/2000 y, a continuación, hacer clic en “Propiedades” → “Configuración” → “Avanzado”.

Configuración

Esta ficha muestra los iconos que representan a los monitores. Si aparece más de un icono, haga clic sobre ellos para que aparezca en grande el número asociado con cada monitor. La configuración de ese monitor aparece en Pantalla, Colores y Zona de pantalla.

- **Pantalla:** Muestra todos los adaptadores de vídeo PCI y AGP presentes. El adaptador de su monitor primario se encuentra en la posición 1. Para utilizar un monitor adicional, haga clic en el adaptador de vídeo y, a continuación, haga clic en la casilla de verificación *Extender el escritorio de Windows hasta este monitor*.
- **Color:** Muestra la configuración actual de color del monitor cuyo adaptador de vídeo aparece en Pantalla. Para utilizar una configuración de color diferente, haga clic en la flecha y, a continuación, haga clic en la configuración que desee.
- **Zona de pantalla:** Muestra la configuración de la zona de pantalla actual para el monitor cuyo adaptador de vídeo se muestra en Pantalla. Arrastre la barra de desplazamiento para especificar la zona de pantalla que desee. Cuanto mayor



sea el número de píxeles, mayor será la información que puede mostrar en la pantalla.

- **Extender el escritorio de Windows hasta este monitor:** Selecciona el monitor cuyo adaptador de vídeo se muestra en Pantalla. Esta casilla de verificación está disponible solamente para adaptadores de vídeo en la posición 2 y superior.
- **Avanzado:** Haga clic en este botón para abrir el cuadro de diálogo Propiedades para el adaptador de vídeo que se muestra en Pantalla.

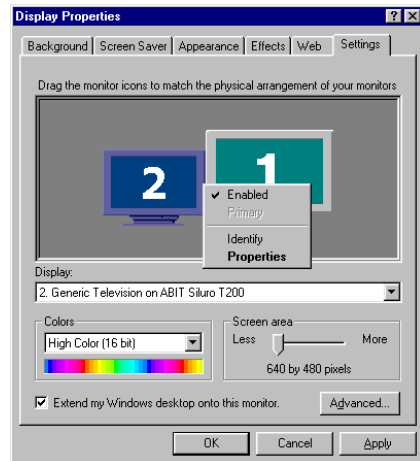
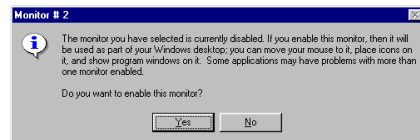
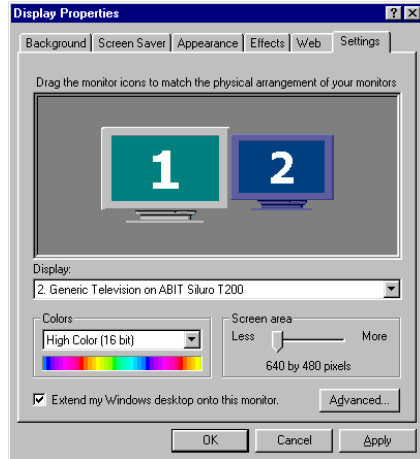
Modo de escritorio extendido:

Si aparece más de un icono, arrástrelos hasta las posiciones que representen cómo desea que se desplacen los elementos entre los monitores. Por ejemplo, si está utilizando dos monitores y desea desplazar elementos de un monitor a otro arrastrando de izquierda a derecha, coloque los iconos uno al lado del otro. Para desplazar los elementos arrastrando de arriba abajo, coloque los iconos uno encima del otro. Las posiciones de los iconos no tienen que corresponder a las posiciones físicas de sus monitores. Esto es, puede colocar los iconos uno encima de otro incluso si los iconos están colocados uno al lado de otro.

Para iniciar el modo de escritorio extendido: Asegúrese de que los monitores primario y secundario están conectados correctamente a la tarjeta. Haga clic en el monitor 2. Aparecerá una pantalla de consulta. Haga clic en “Sí” y, a continuación, haga clic en “Aceptar” en el menú Propiedades de pantalla.

Para colocar el monitor secundario: Haga clic en el monitor 2 y arrástrelo hasta situarlo al lado del monitor 1. El objeto de Windows situado al lado del monitor 1 cerca del monitor 2, aparecerá ahora en el monitor 2. Al hacer clic con el botón derecho del ratón en el monitor 2, se mostrará el estado activado.

Para desactivar el modo de escritorio extendido: Deseleccione la casilla de verificación *Extender el escritorio de Windows hasta este monitor*. Haga clic en “Aceptar” y salga.



Nota: Es necesario desactivar el **Modo de escritorio extendido** antes de activar cualquier otro modo como el *Modo clon*.

General

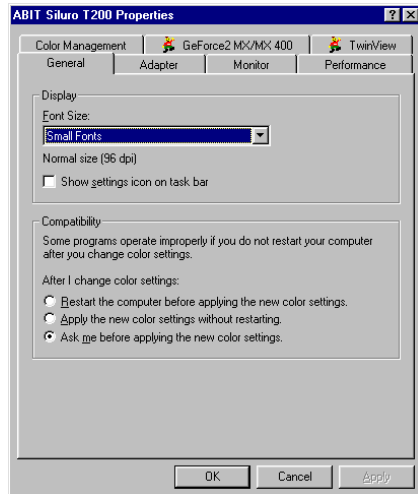
- **Tamaño de tipo de letra:** Muestra el tamaño de tipo de letra actual para el monitor seleccionado. Para utilizar un tamaño diferente, haga clic en la flecha y, a continuación, haga clic en el tamaño que desee.

- **Reiniciar el equipo antes de aplicar la nueva configuración de color:** Especifica que desea que su equipo se reinicie automáticamente cuando cambie la configuración de color del sistema.

- **Aplicar la nueva configuración de color sin reiniciar:** Especifica que desea que el equipo aplique los cambios en la configuración de color del sistema sin reiniciar.

Algunos programas podrían no mostrar los colores correctamente sin reiniciar el equipo después de realizar los cambios. Para evitar este problema, cierre el programa, cambie la configuración de color y, a continuación, abra el programa de nuevo.

- **Preguntar antes de aplicar la nueva configuración de color:** Especifica si Windows debe mostrarle un mensaje preguntando si reiniciar el sistema, cada vez que cambie la configuración de color del sistema.

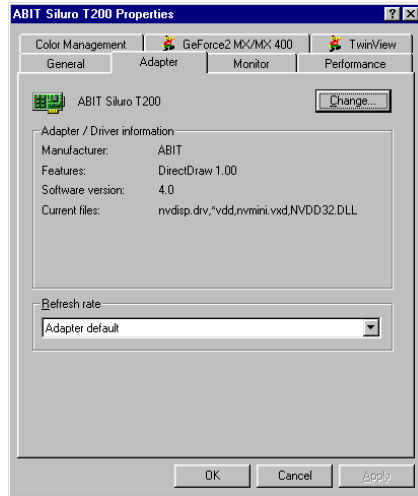


Adaptador

Esta ficha muestra el tipo de adaptador de pantalla utilizado en el momento. Para instalar el software de un adaptador nuevo, haga clic en “Cambiar”.

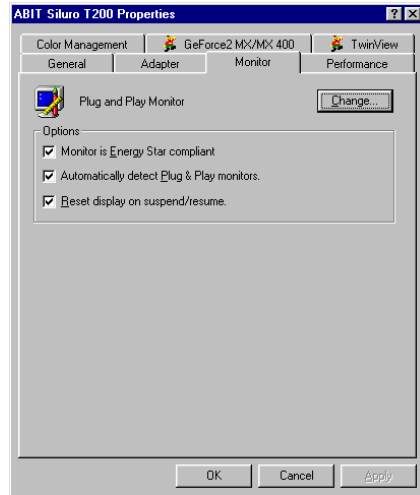
- **Cambiar:** Haga clic para instalar el software de un adaptador de pantalla nuevo.
- **Velocidad de actualización:** Haga clic aquí para cambiar la velocidad de actualización de su monitor.

Las opciones disponibles dependen del tipo de adaptador de pantalla que posea. Esta configuración está configurada inicialmente con el valor predeterminado de su adaptador.



Monitor

- **Cambiar:** Haga clic para instalar el software del nuevo monitor.
- **El monitor es Energy Star:** Indica que el monitor puede reducir la utilización de energía. Para que Windows aproveche esta función, el monitor debe adherirse a las especificaciones de la DPMS (Señalización de ahorro de energía de VESA) o cualquier otro método de reducción de consumo eléctrico (como el de las pantallas LCD de los equipos portátiles) Si el monitor incluye el símbolo de Energy Star, probablemente admitirá DPMS.



Energy Star es un programa administrado por la EPA (Agencia de protección mediambiental de EE.UU) para reducir la energía utilizada por equipos portátiles y periféricos. El logotipo Energy Star no representa la aprobación a la EPA en ningún producto o servicio.

Si la información de la pantalla aparece confusa o irregular cuando aparece el protector de pantalla de la administración de energía, haga clic en esta casilla.

- **Detectar automáticamente monitores Plug & Play:** Especifica si Windows debe detectar automáticamente si su monitor es compatible con Plug and Play y utilizar el software adecuado para este.

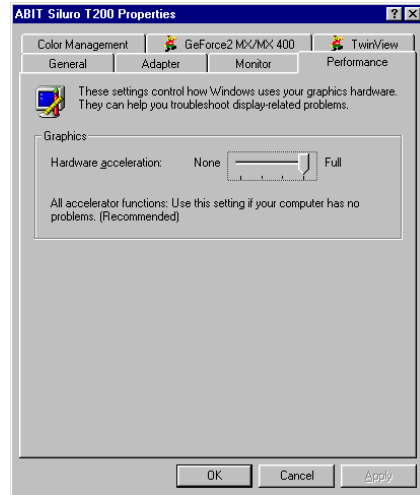
Algunos adaptadores de pantalla hacen que la pantalla parpadee mientras se detecta el monitor. Si ocurre esto, debe deseleccionar esta casilla de verificación.

- **Reiniciar pantalla en suspendido/continuar:** Especifica si desea que Windows reinicie la pantalla después de entrar en modo Suspendido y a continuación, continuar con la actividad.

La mayoría de los adaptadores de pantalla pueden hacer que la pantalla parpadee mientras se reinicia el monitor. El parpadeo puede evitarse si hace deselecciona con un clic esta casilla de verificación. Sin embargo, algunos adaptadores necesitan que la casilla de verificación esté seleccionada para funcionar correctamente.

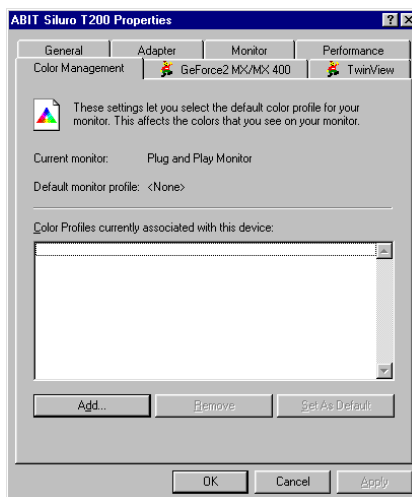
Rendimiento

- **Aceleración de hardware:** Especifica el grado de aceleración que desea para el hardware de gráficos. La aceleración Completa es la más rápida y la recomendada para la mayoría de los equipos. Si el equipo tiene algún problema y sospecha que es por culpa de la aceleración de la tarjeta gráfica, utilice la velocidad más alta en la que no surja ningún problema.



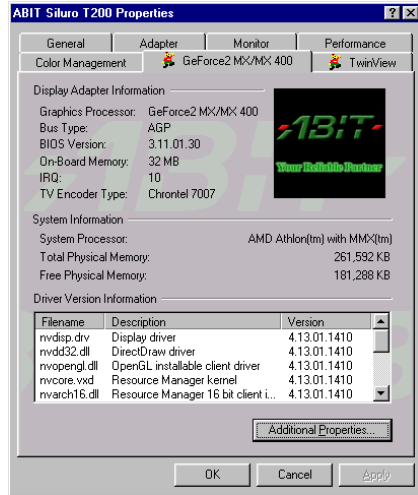
Administración de color

Esta ficha enumera todos los perfiles de color asociados con el monitor. Haga clic en un perfil para activarlo. El perfil predeterminado será el perfil activo.



GeForce2 MX

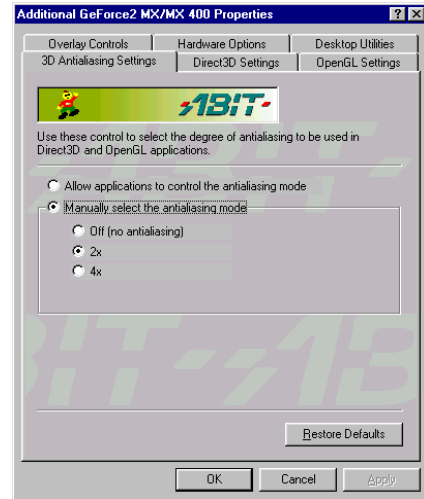
- **Información del adaptador de pantalla:** Esta información detalla los aspectos de hardware de la tarjeta gráfica seleccionada.
- **Información de la versión del controlador:** Esta tabla es una lista de archivos e información de versión asociada actualmente en uso por el adaptador gráfico basado en NVIDIA.
- **Botón Propiedades adicionales:** Haga clic en este botón para acceder a las características adicionales de la tarjeta gráfica basada en NVIDIA.



Configuración Antidistorsión 3D:

- **Permite a las aplicaciones controlar el modo antidistorsión:** Esta opción activará automáticamente la configuración antidistorsión óptima para las aplicaciones 3D que admitan esta función.
- **Seleccionar manualmente el modo antidistorsión:** Esta opción le permite seleccionar manualmente el modo antidistorsión a utilizar cuando utilice las aplicaciones 3D.

Desactivado (Sin control antidistorsión): Esta opción desactivará la función antidistorsión en las aplicaciones 3D. Seleccione esta opción si



necesita un rendimiento máximo en las aplicaciones.

2x: Esta opción activará la función antidistorsión utilizando el modo 2x. Ofrece una calidad de imagen mejorada y un alto rendimiento en las aplicaciones 3D.

4x: Esta opción activará la función antidistorsión utilizando el modo 4x. Ofrece la máxima calidad posible sacrificando algo del rendimiento de las aplicaciones en 3D.

Configuración Direct3D:

- **Activar la emulación de velo de tabla:** Esta opción se utiliza para activar o desactivar la emulación de velo de tabla. Direct3D especifica que un adaptador de pantalla capaz de aceleración D3D de hardware debe ser capaz de utilizar la función velo de tabla o velo de vértice. Algunos juegos no solicitan correctamente las posibilidades D3D del hardware y esperan que se admita la función velo de tabla. Seleccionar esta opción asegurará que estos juegos funcionarán correctamente en el procesador gráfico NVIDIA.
- **Ajustar la profundidad de la memoria intermedia Z para nivelar la profundidad en caso de no ser igual:** Fuerza el hardware a ajustar automáticamente la profundidad de la memoria intermedia Z a la profundidad que necesite la aplicación. Esta opción deberá estar, habitualmente, activada, a menos que la tarea necesite definitivamente una profundidad de memoria intermedia Z específica. Si esta opción está desactivada, cualquier aplicación con una profundidad de memoria intermedia Z que no coincida con la configuración del hardware no funcionará.
- **Activar la técnica de profundidad de memoria intermedia alternativa:** Activa la técnica alternativa para la profundidad de la memoria intermedia. Esto permite al hardware utilizar un mecanismo diferente para la profundidad de la memoria intermedia en aplicaciones de 16 bits. Activar esta función puede proporcionar un renderizado de mayor calidad en las imágenes 3D.
- **Mostrar logotipo cuando ejecute una aplicación Direct3D:** Activa el logotipo NVIDIA en Direct3D. Al activar esta función se mostrará el logotipo NVIDIA en la esquina inferior de la pantalla cuando se ejecuten aplicaciones Direct3D.
- **Nivel de detalle de minimapa:** Le permite ajustar la bias del LOD (Nivel de detalle) para minimapas. Una bias inferior proporcionará una mejor calidad de la imagen, mientras que una bias superior incrementará el rendimiento de la aplicación. Puede seleccionar entre cinco valores de bias predeterminados, variando desde “Mejor calidad de imagen” hasta “Mejor rendimiento”.



- **Tamaño de memoria de textura PCI:** Este permite al procesador gráfico a utilizar una cantidad de memoria hasta la definida como cantidad de memoria de sistema para almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el adaptador de pantalla en sí mismo).

Nota: La cantidad máxima de memoria de sistema que puede reservarse para el almacenamiento de texturas se calcula basándose en la cantidad de RAM física instalada en su equipo. Cuanto mayor sea la cantidad de RAM, mayor será el valor que podrá configurar.

Este valor se aplica solamente a adaptadores de pantalla PCI (o adaptadores de pantalla AGP que ejecuten el modo de compatibilidad con PCI).

- **Configuración Direct3D personalizada:** Una lista de configuraciones personalizadas (o “valores óptimos”) guardadas. Al seleccionar un elemento de la lista se activará la configuración. Para aplicar la configuración, seleccione el botón “Aceptar” o “Aplicar”.

Más Direct3D...:

- **Alineación de t́xel:** Esta opción cambia el esquema de direccionamiento de textura del hardware para los t́xels (elementos de textura). Si cambia estos parámetros, ajustará la posición en la que se ha definido el origen del t́xel. El valor predeterminado cumple las especificaciones Direct3D. Es probable que algún software considere que el origen del t́xel debe definirse en otra parte. Si el origen del t́xel vuelve a definirse, mejorará la calidad de imagen de dichas aplicaciones. Utilice el control de la barra de desplazamiento para ajustar el origen del t́xel entre la esquina superior izquierda y la parte central del mismo.



Configuración OpenGL:

- **Activar la extensión de región de memoria intermedia:**

Permite que los controladores utilicen la extensión OpenGL GL_KTX_buffer_region. Esta opción puede incrementar el rendimiento en aplicaciones de modelado 3D que admitan esta extensión.

- **Permite que la extensión de plano dual utilice la memoria de vídeo local:**

Permite la utilización de la memoria de vídeo local cuando la extensión GL_KTX_buffer_region esté activada. Sin embargo, si se dispone de menos de 8Mb de memoria de vídeo local disponible, no se activará el

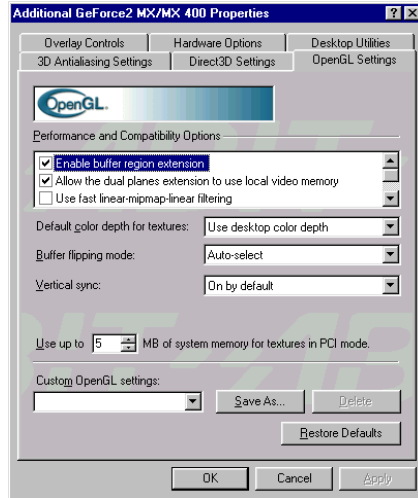
soporte de extensión de planos duales. Este valor no tendrá efecto si la opción “Activar la extensión de región de memoria intermedia” está desactivada.

- **Utilizar filtro rápido lineal-bipmap-lineal:** Permite utilizar un filtro rápido lineal-bipmap-lineal que ofrece un rendimiento mejorado de la aplicación a expensas de algo de calidad en la imagen. En muchos casos, una pérdida de calidad de imagen no será perceptible, por lo que puede resultar muy útil aprovechar este rendimiento adicional obtenido al activar esta función.

- **Activar filtro anisótropo:** Esta opción permite a OpenGL utilizar un filtro anisótropo para mejorar la calidad de imagen.

- **Desactivar el soporte de los juegos de instrucciones mejoradas de CPU:** Seleccione esta opción para desactivar el soporte del controlador para las instrucciones mejoradas utilizadas por algunas CPU. Algunas de estas CPU admiten instrucciones 3D adicionales que complementarán el procesador de gráficos NVIDIA y mejorará el rendimiento de los juegos o aplicaciones 3D. Esta opción le permite desactivar en los controladores el soporte de estas instrucciones 3D adicionales. Esta opción puede resultar útil para comparaciones de rendimiento o resolución de problemas.

- **Profundidad de color predeterminada para texturas:** Esta opción determina si las texturas de una profundidad de color específica deben utilizarse de forma predeterminada en las aplicaciones OpenGL. **Utilizar profundidad de color de escritorio** utilizará siempre texturas de la profundidad de color que utiliza el

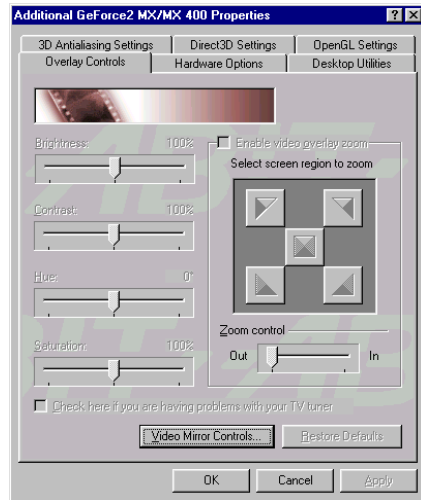


escritorio de Windows. Las opciones **Utilizar siempre 16 bpp** y **Utilizar siempre 32 bpp** forzarán la utilización de texturas de una profundidad de color específica, sin importar la configuración de del escritorio.

- **Modo de plegado de la memoria intermedia:** Esta opción determina el modo de plegado de la memoria intermedia para las aplicaciones OpenGL a pantalla completa. Puede seleccionarse con el método de transferencia por bloque, el método de plegado de página o seleccionado automático. La opción, Seleccionado automático permite al controlador determinar el mejor método basándose en la configuración del hardware.
- **Sinc. vertical:** Esta opción le permite especificar cómo administrar la sinc. Vertical en OpenGL. **Siempre desactivada** desactivará siempre la sinc. Vertical a menos que una aplicación solicite específicamente que se active. **Activada de forma predeterminada** mantendrá activada la sinc. Vertical a menos que una aplicación solicite específicamente que se desactive.
- **Utilizar hasta “xx” Mb de memoria de sistema para texturas en modo PCI:** Esta opción permite al procesador gráfico utilizar hasta la cantidad de memoria especificada para almacenar texturas (además de la memoria instalada en el adaptador de pantalla en sí mismo). Nota: La cantidad máxima de memoria del sistema que puede reservarse para el almacenamiento de texturas, se calcula basándose en la cantidad física de RAM instalada en el equipo. Cuanto mayor sea la cantidad de RAM, mayor será el valor que podrá definirse. Esta configuración se aplica solamente a los adaptadores de pantalla PCI (o adaptadores AGP con modo de compatibilidad PCI).
- **Configuración OpenGL personalizada:** Una lista de configuraciones personalizadas (o “valores óptimos”) guardadas. Al seleccionar un elemento de la lista se activará la configuración. Para aplicar la configuración, seleccione el botón “Aceptar” o “Aplicar”.

Controles de superposición:

- **Brillo, Contraste, Tono, Saturación:** Utilice estos controles para ajustar la calidad de reproducción de vídeo o DVD en su monitor. Puede controlar independientemente el brillo, el contraste, el tono y la saturación para obtener una calidad óptima de la imagen cuando se reproduzcan películas de vídeo o DVD en su monitor.
- **Activar zoom de superposición de vídeo:** Esta opción permite controlar la función de zoom permitiéndole ampliar una zona específica de la pantalla de salida de vídeo.



Nota: (cuando se active el zoom de superposición): Los reproductores de vídeo que no detectan la presencia de Video Mirror no actualizarán el factor del zoom inmediatamente mientras muestran un fotograma fijo.

- **Seleccionar zona de pantalla a ampliar:** Le permite ampliar o reducir la porción seleccionada de la pantalla de reproducción de vídeo.
- **Control de zoom:** Le permite ampliar o reducir la porción seleccionada de la pantalla de reproducción de vídeo.
- **Seleccione esta opción si tiene problemas con el sintonizador de TV:** Al activar esta opción, se fuerza al software de superposición a utilizar la función de control de bus. Es recomendable dejar desactivada esta opción a menos que tenga problemas con la reproducción de vídeo, como por ejemplo, que la imagen aparezca distorsionada o que no aparezca ninguna imagen.
- **Controles de Video Mirror:** Al hacer clic en este botón se accede a las características avanzadas de vídeo proporcionadas por el modo Clon TwinView. Observe que el modo Clon debe estar activado para acceder a estas funciones.

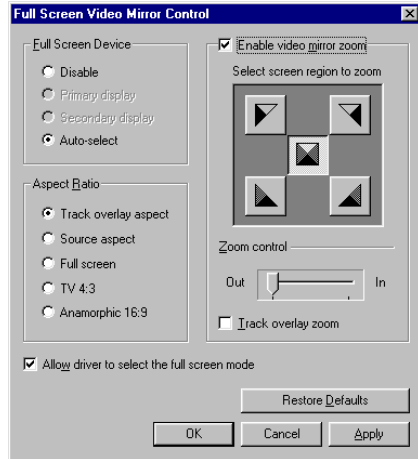
Nota: La ventana Controles de superposición sólo es accesible cuando se reproduzca vídeo como archivos AVI o películas en DVD en el ordenador.

Controles de Video Mirror:

Video Mirror es una función de TwinView que un reproductor de DVD o de vídeo reproduzca de forma invertida en modo pantalla completa o en cualquier dispositivo de pantalla conectado. Video Mirror muestra los datos de vídeo en una ventana superpuesta en la pantalla primaria para proyectarlo a pantalla completa en la pantalla secundaria.

Nota: Video Mirror está disponible en los modos Clon o Escritorio extendido.

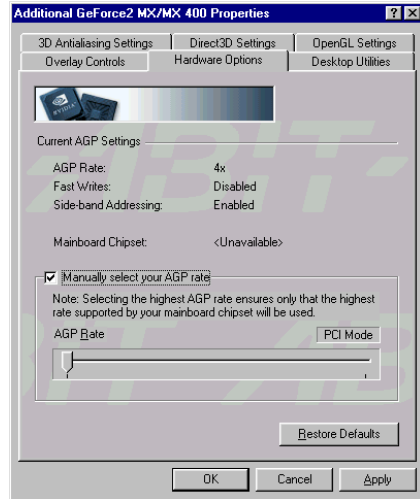
- **Dispositivo de pantalla completa:** Selecciona el dispositivo de pantalla en el que se reproducirá el vídeo a pantalla completa.
- **Proporción:** Le permite seleccionar la proporción (dimensión horizontal y vertical) para la reproducción a pantalla completa.
- **Permite al controlador seleccionar el modo a pantalla completa:** Activar esta opción permite al controlador de vídeo determinar la resolución óptima para la reproducción de vídeo a pantalla completa.
- **Activar el zoom de Video Mirror:** Activa el control de zoom que le permite ampliar una zona específica de la pantalla de salida de vídeo.
- **Seleccionar la región de la pantalla a ampliar:** Aquí, puede seleccionar la zona de la pantalla de vídeo que desea ampliar. Una vez seleccionada, podrá ampliar esa zona de la pantalla moviendo la barra de desplazamiento del control.
- **Control de zoom:** Le permite ampliar o reducir la porción seleccionada de la pantalla de reproducción de vídeo.
- **Zoom de superposición de pista:** Al activar esta opción, se enlaza el control de zoom de la página Controles de superposición para controlar simultáneamente el factor de ampliación también en el dispositivo de pantalla completa.



Opciones de hardware:

Esta ficha muestra la información acerca de la configuración AGP de su equipo.

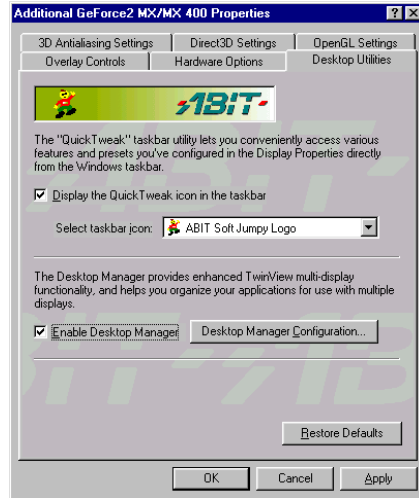
- **Seleccionar manualmente la velocidad AGP:** Esta opción le permitirá seleccionar manualmente la velocidad AGP utilizada por el subsistema de gráficos. Si no está seguro de la velocidad AGP que debe utilizar, deje esta casilla de verificación sin seleccionar. El sistema determinará automáticamente la velocidad AGP óptima.
- **Velocidad AGP:** Mueva el control para seleccionar manualmente la velocidad AGP que utilizará el subsistema de gráficos.



Utilidades de escritorio:

- Mostrar el icono de QuickTweak en la barra de tareas:** Esta opción añade el icono de QuickTweak a la barra de tareas de Windows, permitiéndole aplicar cualquier configuración personalizada de Direct3D, OpenGL o color “al vuelo” desde un cómodo menú emergente. El menú también contiene elementos para restaurar la configuración predeterminada y acceder al diálogo Propiedades de pantalla.

Nota: En el modo Escritorio extendido TwinView, aparecerá una casilla de verificación “Activar administrador de escritorio” y un botón “Configuración del administrador de escritorio” adicionales en el diálogo Utilidades de escritorio.



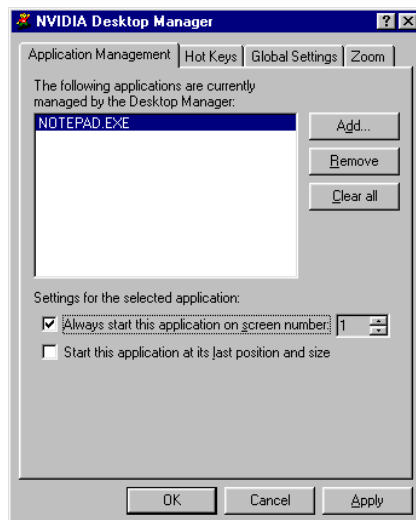
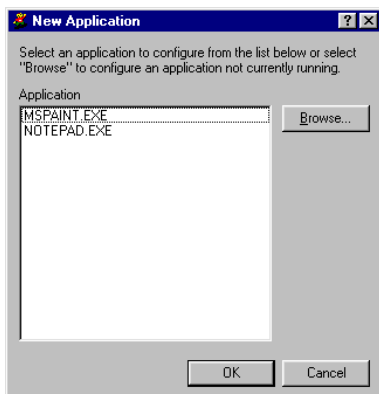
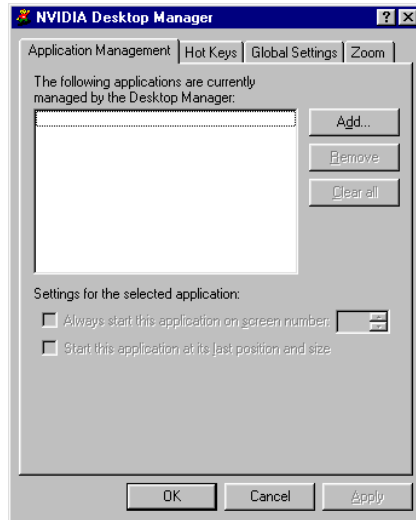
- Activar el Administrador de escritorio:** Le permite seleccionar el icono que se utilizará para representar la utilidad QuickTweak en la barra de tareas de Windows. Seleccione en la lista el icono que desea utilizar. A continuación, seleccione “Aceptar” o “Aplicar” para actualizar el icono en la barra de tareas.
- Configuración del Administrador de escritorio:** Abra el diálogo de configuración del Administrador de escritorio NVIDIA. El diálogo de configuración del Administrador de escritorio ofrece control sobre todas las funciones y configuraciones del Administrador de escritorio, como opciones de centrado de diálogo, selección de teclas rápidas y configuración de administración de aplicaciones.

Administrador de escritorio NVIDIA

En el modo Escritorio extendido TwinView, el Administrador de escritorio configura el PC para ejecutar más de un programa en uno o ambos monitores o escritorios. Entre otras opciones, también le permite realizar funciones de administración de programas como restauración de ventanas de aplicación la última posición utilizada.

Administración de aplicaciones:

En esta ficha pueden añadirse programas de aplicaciones al Administrador de escritorio. Haga clic en el botón “Agregar”. Las aplicaciones abiertas aparecerán en el cuadro Aplicaciones nuevas. Seleccione el programa que desea agregar y, a continuación, haga clic en “Aceptar”. El programa aparecerá en la ventana Administración de aplicación. Repita este paso para todos los programas que desee añadir al Administrador de escritorio.



Teclas rápidas:

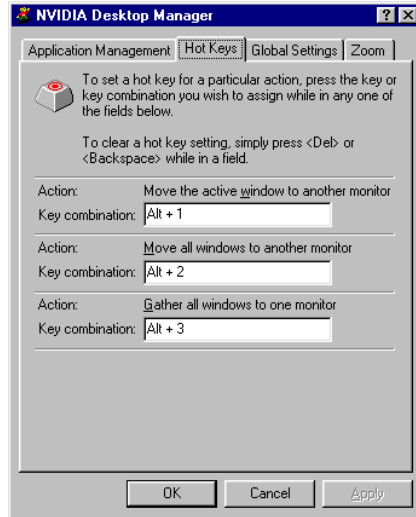
Esta ficha le permite definir la tecla rápida para una acción en particular, asignando la combinación de teclas que desee.

Las combinaciones de teclas definidas para cada acción son:

ALT + 1: Desplaza la ventana activa a otro monitor.

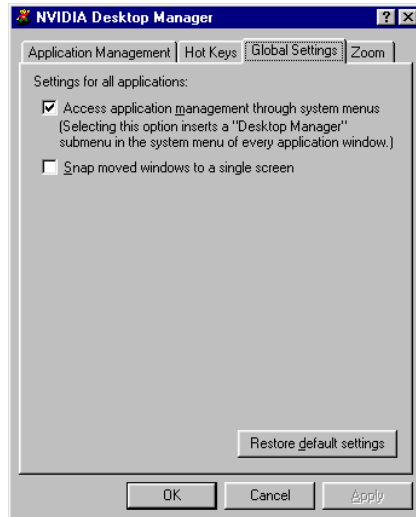
ALT + 2: Desplaza todas las ventanas a otro monitor.

ALT + 3: Agrupa todas las ventanas en un monitor.



Configuración global:

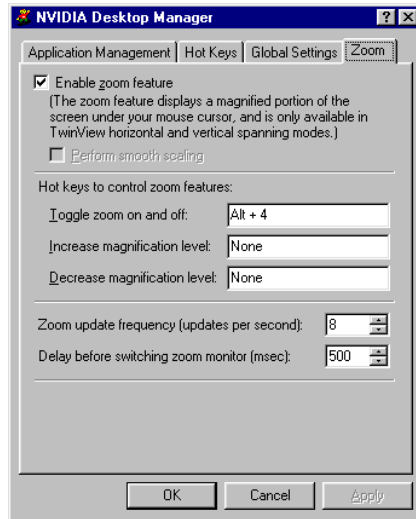
Esta ficha especifica la configuración que se aplicará a cualquier aplicación que funcione bajo el Administrador de escritorio.



Zoom:

Esta ficha permite la ampliación de una porción de la pantalla situada bajo el cursor (sólo disponible en los modos de ampliación horizontal y vertical de TwinView).

- **Activar función zoom:** Activa la función de zoom.
- **Teclas rápidas para controlar las funciones del zoom:** Aquí puede especificar las combinaciones de teclas rápidas para controlar las funciones del zoom.
- **Frecuencia de actualización del zoom (actualizaciones por segundo):** Este valor define la frecuencia de actualización de la porción ampliada en número de veces por segundo.
- **Demora antes de cambiar el monitor ampliado (mseg.):** Este valor controla el tiempo de demora en milisegundos antes de que la porción ampliada cambie de monitor cuando desplace el cursor de un monitor a otro.

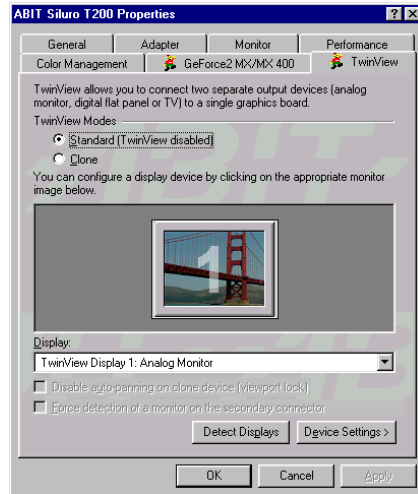


TwinView

Esta ficha TwinView le permite conectar dos dispositivos de salida individuales (monitor analógico, panel digital plano o TV) a una sola tarjeta gráfica.

Para Windows 98/ME:

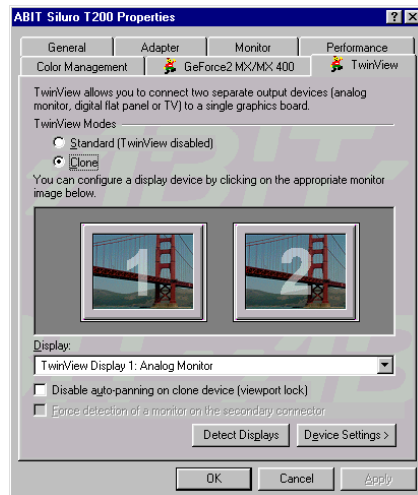
- **Modo estándar de TwinView (TwinView desactivado):** Utilice este modo si solamente dispone de un dispositivo de pantalla conectado a la tarjeta gráfica ABIT.



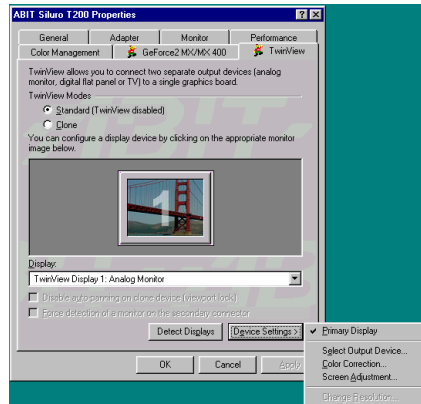
- **Modo Clon de TwinView:** Este modo visualiza una copia de la pantalla principal en el dispositivo secundario.

Para activar el modo Clon, seleccione Modo clon y haga clic en Aceptar o Aplicar. Ambos monitores mostrarán entonces la misma imagen.

Para desactivar el modo Clon, seleccione el modo Estándar y haga clic en Aceptar o Aplicar.



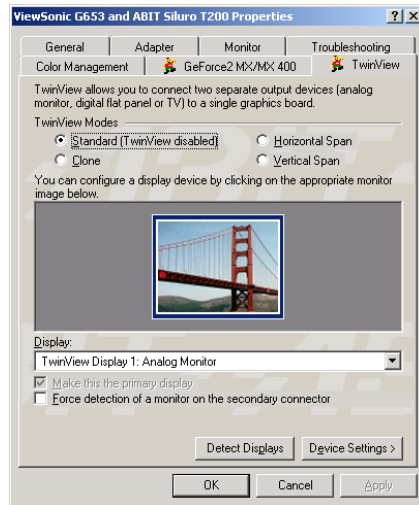
- **Pantalla:** Muestra todas las pantallas actuales de TwinView. Si hay conectado más de un dispositivo y ha seleccionado un modo distinto del Estándar, puede seleccionar cual es la pantalla actual. También puede hacer clic en el gráfico del monitor del control situado directamente encima para seleccionarla como la pantalla actual.
- **Desactivar la ampliación automática en un dispositivo clonado (bloqueo de puerto de visión):** Al activar esta función se bloqueará la posición de la pantalla seleccionada. Esto le permite “congelar” eficazmente el escritorio virtual en una posición concreta. Esta función resulta útil para presentaciones o cuando se trabaja con detalle en las aplicaciones.
- **Forzar la detección de un monitor en el conector secundario:** Seleccione esta casilla de verificación si dispone de un monitor enchufado al conector de pantalla secundaria que no se ha detectado. Esta función resulta útil para monitores antiguos o monitores conectados con conexiones BNC.
- **Configuración de dispositivo:** Haga clic en este botón para configurar o cambiar la configuración relacionada con el dispositivo de salida utilizado para la pantalla actual.



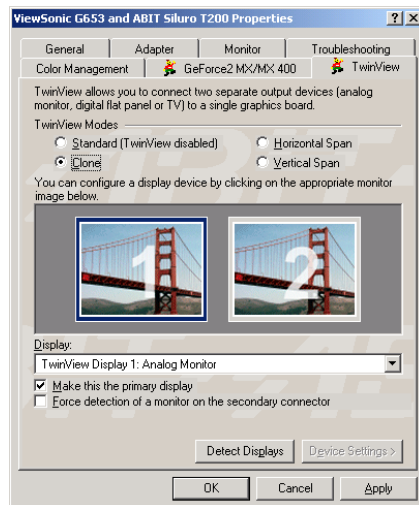
Para Windows 2000:

Las funciones TwinView en Windows 2000 son muy similares a las de Windows 98/ME exceptuando que el Modo de escritorio extendido está dividido en dos controles individuales: *Ampliación horizontal* y *Ampliación vertical*.

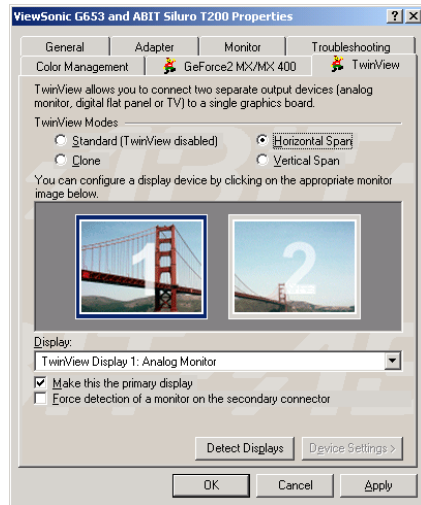
- Modo estándar de TwinView (TwinView desactivado):** Utilice este modo si solamente dispone de un dispositivo de pantalla conectado a la tarjeta gráfica ABIT.



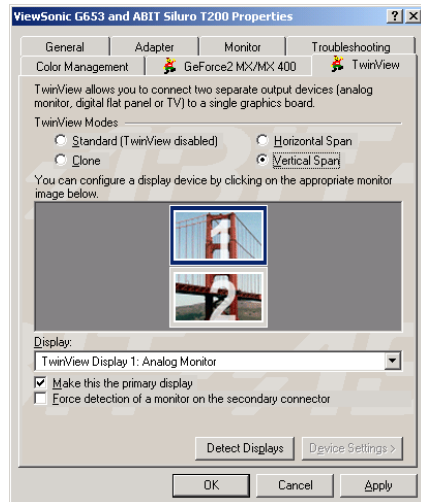
- Modo Clon de TwinView:** Este modo visualiza una copia de la pantalla principal en el dispositivo secundario.



- **Ampliación horizontal:** Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla horizontalmente. En este modo, las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie ampliada, que resulta útil para visualizar elementos más anchos que una pantalla sencilla.



- **Ampliación vertical:** Este modo le permite extender el escritorio de Windows en dos dispositivos de pantalla verticalmente. En este modo, las dos pantallas se combinan para formar una gran superficie ampliada, que resulta útil para visualizar elementos más altos que una pantalla sencilla.



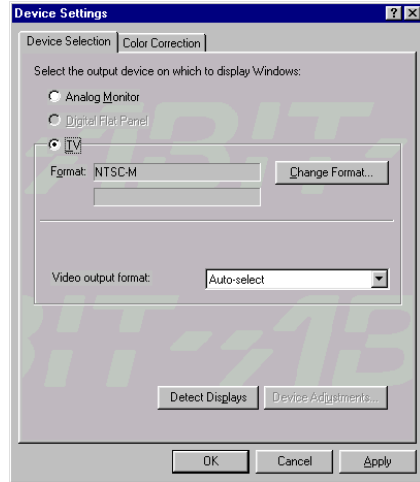
Configuración del dispositivo

Selección de dispositivo:

En el modo Escritorio extendido, la ficha *TwinView* del menú de la ficha *Avanzada* se reemplaza con dos fichas: *Selección de dispositivo* y *Corrección de color*.

Esta ficha le permite seleccionar el dispositivo de salida de pantalla (analógico, monitor, panel de TV plano, dependiendo de los dispositivos que admita la tarjeta gráfica).

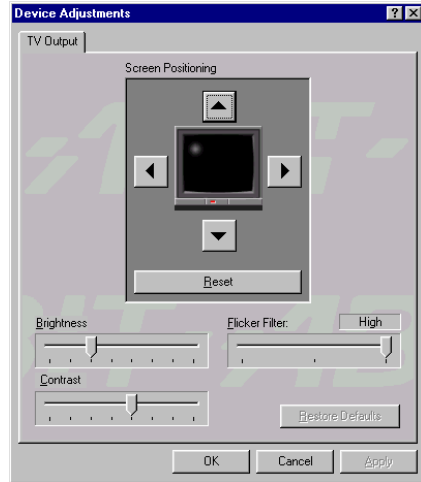
- **Formato:** Indica el formato actual y la configuración de país utilizada para la salida de TV.
- **Cambiar formato:** Abre una ventana en la que puede especificar un formato de salida de TV particular.
- **Formato de salida de vídeo:** Le permite especificar el tipo de señal de salida enviada a la TV. Si dispone del cable de conexión correcto, la salida de S-Vídeo ofrecerá generalmente, una salida de mejor calidad que la salida de vídeo compuesto. Si no está seguro del tipo de señal que debe especificar, seleccione Selección automática.
- **Ajuste de dispositivo:** Abre una ventana en la que puede personalizar la configuración del dispositivo de pantalla activo.



Salida de TV:

- **Situación de la pantalla:** Utilice los botones de las flechas para ajustar la posición del escritorio en la TV.

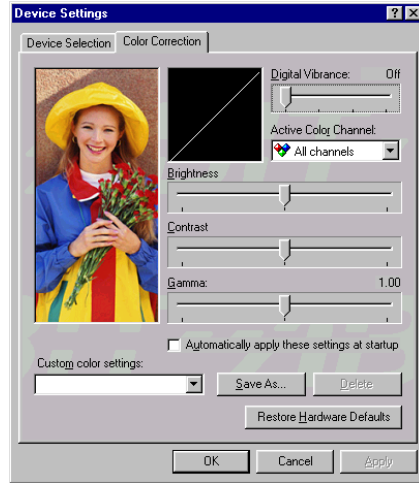
Nota: Si la imagen de la TV aparece deformada o se vuelve negra debido a un valor excesivo durante el ajuste, solo tiene que esperar 10 segundos. La imagen regresará automáticamente a la posición predeterminada. A continuación, puede comenzar de nuevo con el ajuste. Una vez ha situado el escritorio donde desee, pulse el botón “Aceptar” o “Aplicar” antes de que transcurran los 10 segundos.



- **Reiniciar:** Reincida el escritorio a su posición predeterminada en la TV para la resolución actual.
- **Brillo y Contraste:** Utilice estos controles para ajustar el brillo o el contraste de la imagen de TV.
- **Filtro de parpadeo:** Utilice este control para ajustar el nivel del filtro de parpadeo que desea aplicar a la señal de TV. Es recomendable que desactive el filtro de parpadeo completamente para reproducir vídeo en DVD desde un decodificador de hardware.

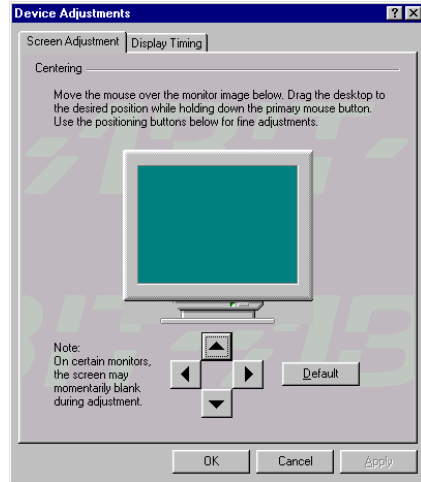
Corrección de color:

- **Nitidez digital:** La Nitidez digital le ofrece un mayor control sobre la separación del color y la intensidad, obteniéndose unas imágenes más limpias y brillantes en todas las aplicaciones.
- **Canal de color activo:** Le permite seleccionar el canal de color controlado por las barras de desplazamiento. Puede ajustar el canal rojo, verde o azul individualmente o los tres simultáneamente.
- **Brillo, Contraste, Gamma:** Los controles deslizantes, le permiten ajustar los valores de brillo, contraste o gamma del canal de color seleccionado. Los controles de corrección de color le ayudarán a compensar las variaciones en la iluminación entre una imagen de fuente y su salida en un dispositivo de visualización. Esta opción resulta útil cuando se trabaja con aplicaciones de procesamiento de imágenes para ayudar a proporcionar una reproducción de color más precisa (como fotografías) cuando se visualizan en el monitor. También, muchos juegos con aceleración 3D pueden aparecer demasiado oscuros para jugar. Incrementar el valor de brillo y/o gamma por igual en todos los canales, hará que los juegos aparezcan más claros resultando más fácil de jugar.
- **Configuraciones de color personalizadas:** Una lista de configuraciones de color personalizadas que ha guardado previamente. Al seleccionar un elemento de la lista se activará la configuración.



Ajuste de pantalla:

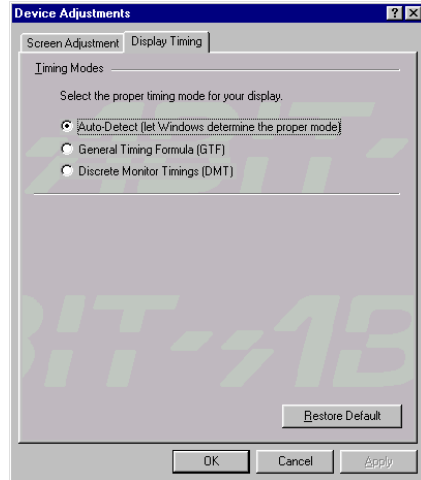
Utilice los botones de flechas para ajustar la posición del escritorio en su monitor.



Sincronización de pantalla:

Esta opción le permite seleccionar el modo de sincronización del monitor:

- **Detección automática:** permite que Windows reciba la información de sincronización adecuada directamente desde el propio monitor. Éste es el parámetro predeterminado. Tenga en cuenta la posibilidad de que algunos monitores antiguos no ofrezcan este soporte.
- **Fórmula de sincronización general (GTF):** es un estándar utilizado por la mayor parte del hardware más reciente.
- **Sincronizaciones discretas del monitor (DMT):** es un estándar antiguo todavía utilizado por algún tipo de hardware. Si su hardware requiere DMT, active esta opción.



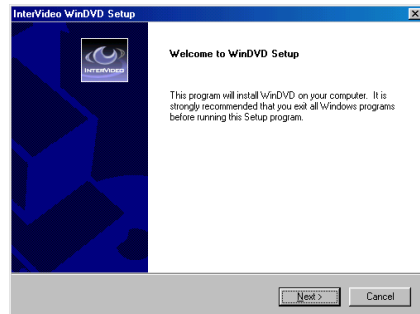
4-2. WinDVD

WinDVD es un reproductor de DVD fácil de utilizar, que combina todas las funciones que espera encontrar en un reproductor DVD estándar, además de varias funciones muy avanzadas, como por ejemplo la posibilidad de reproducción de VCD 2.0, decodificador de vídeo de precisión, una selección de interfaces de usuario y opciones de visualización de vídeo. Puede reproducir DVD, o CD de vídeo, WinDVD detectará automáticamente el tipo de disco introducido en la unidad de DVD y utilizará el método de reproducción apropiado.

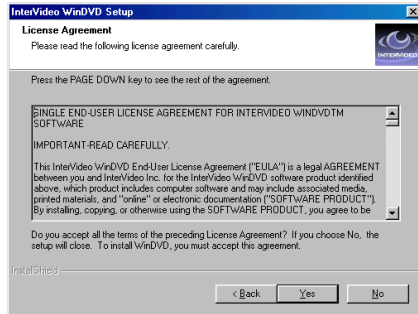
1. Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana. Haga clic en “**WinDVD**”.



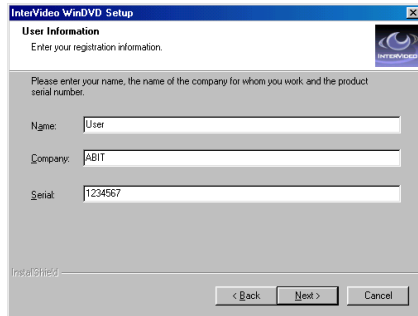
2. Aparece el asistente de instalación InstallShield. Haga clic en “**Siguiente>**”.



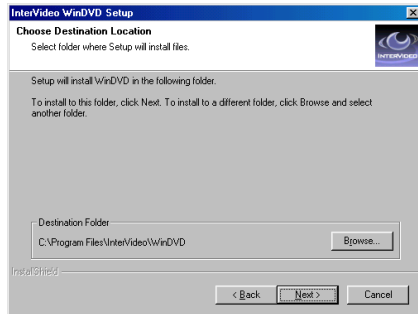
3. Haga clic en “Sí”.



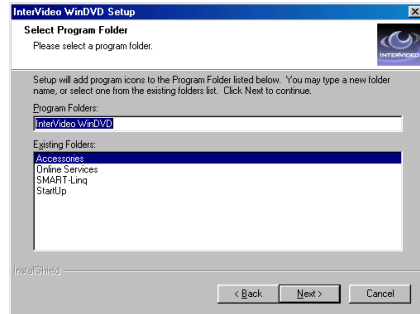
4. Escriba su nombre y el número de serie de WinDVD 2000 en el cuadro de texto y, a continuación, haga clic en “Siguiente>”.



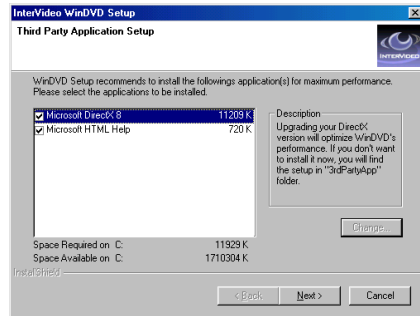
5. Haga clic en “Siguiente>”.



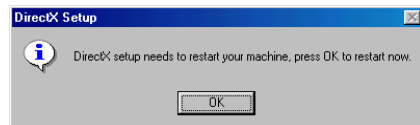
6. Haga clic en “**Siguiente**>”.



7. Seleccione la aplicación que desea instalar y, a continuación, haga clic en “**Siguiente**>”.



8. Haga clic en “**Aceptar**” para completar la configuración.



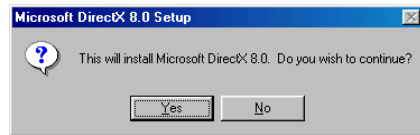
4-3. DirectX

Para conseguir las mejores capacidades de juegos, es recomendable que instale el controlador más reciente de DirectX. Algunos de los juegos más nuevos le pedirán que instale el controlador de DirectX antes de iniciarlos.

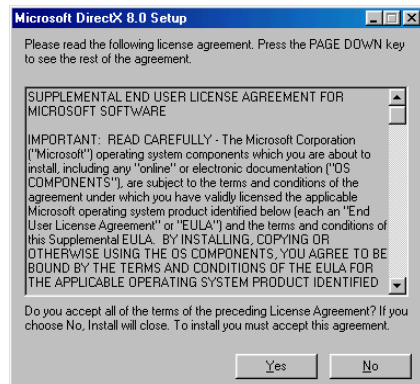
1. Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana. Haga clic en “DirectX”.



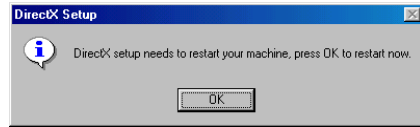
2. Haga clic en “Sí”.



3. Haga clic en “Sí”.



4. Haga clic en “Aceptar” para reiniciar el equipo.



***Nota:** Algunos juegos escritos para versiones de DirectX antiguas, pueden no funcionar correctamente con DirectX 8.0. Asegúrese de que las aplicaciones permiten utilizar DirectX 8.0 antes de la instalación. Observe también que DirectX 8.0 no podrá desinstalarse de la forma habitual.*

4-4. Graphic Max

Le ofrecemos una herramienta para el ajuste de la velocidad de trabajo de los procesadores gráficos y el ajuste de la velocidad de memoria gráfica. Recuerde que si utiliza los parámetros incorrectos, puede dañar tanto el procesador gráfico como la memoria gráfica. Lea detenidamente la siguiente descripción antes de ejecutar Graphic Max.

Mensaje importante de aviso

ABIT no ofrece ninguna garantía ni asistencia técnica para esta utilidad. El uso de la misma será siempre bajo la propia responsabilidad del usuario. Todos los daños que pueda provocar esta utilidad están bajo su responsabilidad. Si no está de acuerdo con estos términos, no debe usar la utilidad.

ABIT no recomienda que establezca ningún parámetro de aceleración de reloj para el hardware. La aceleración de reloj puede provocar recalentamiento, lo que dañaría el chip.

Si no está familiarizado con el hardware de tarjeta de visualización, se recomienda encarecidamente que no use esta utilidad. Una configuración inadecuada puede causar daños irreparables en la tarjeta gráfica, en la tarjeta de visualización y en otros componentes.

Notas de la aplicación

Esta utilidad se proporciona para ajustar de forma precisa la tarjeta de visualización y permitir la máxima estabilidad en el sistema. Sólo puede utilizarse con Windows[®] 98/ME.

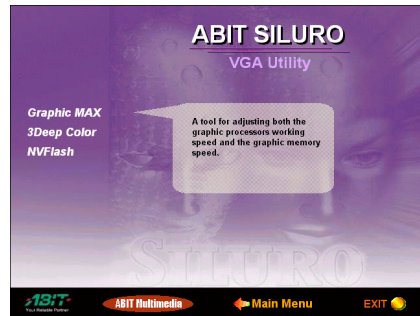
Seleccione “Inicio → Programas → ABIT Graphic Max → Graphic Max” para iniciar Graphic Max.

Si ha ajustado los parámetros de Graphic Max y tiene problemas después de arrancar, puede arrancar en el modo Seguro de Windows y, a continuación, ejecutar “Inicio → Programas → ABIT Graphic Max → Recuperación de modo seguro de Graphic Max” para borrar los parámetros anteriores.

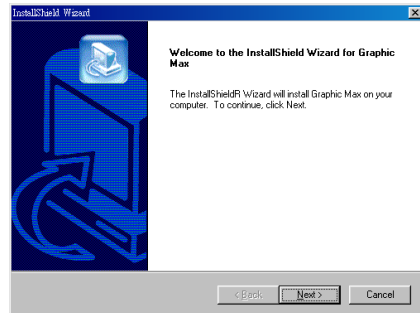
1. Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana. Haga clic en “VGA Utility”.



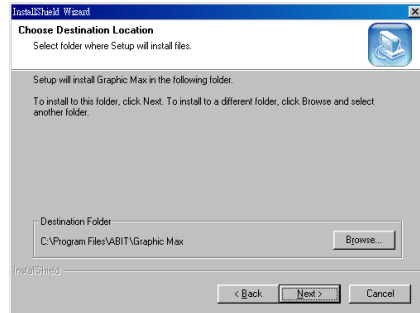
2. Haga clic en “Graphic Max”.



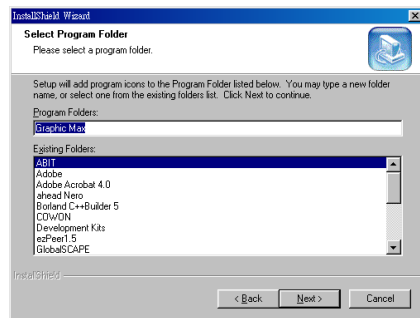
3. Haga clic en “Siguiente>”.



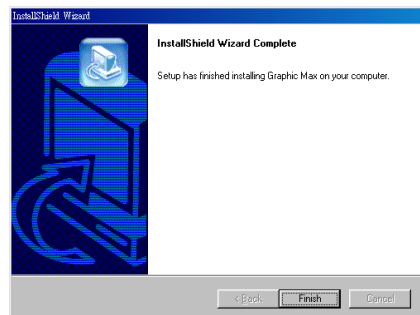
- El programa de instalación instalará Graphic Max en la siguiente carpeta. Para realizar la instalación en esta carpeta, haga clic en “Siguiente>”. Para instalar el programa en una carpeta diferente, haga clic en “Examinar...” y seleccione otra carpeta.



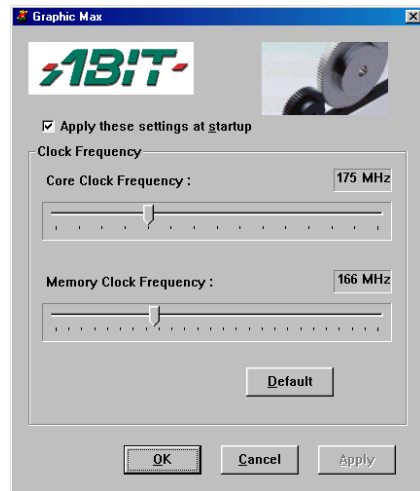
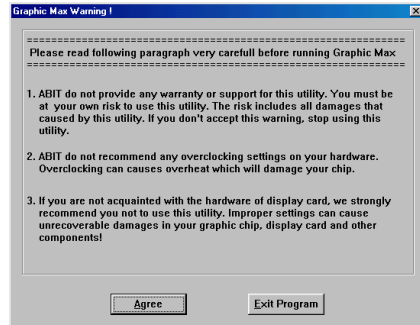
- Haga clic en “Siguiente>”.



- Haga clic en “Finalizar” para completar la instalación.



7. Seleccione “Inicio → Programas → ABIT → Graphic Max” para iniciar Graphic Max.
8. Cada vez que ejecute el programa, aparecerá este mensaje de advertencia. Lea todo el mensaje y haga clic en el botón “**Acepto**” para continuar.
9. Cuando aparezca la ventana de Graphic Max, puede utilizar las dos barras desplazadoras para ajustar la “**Frecuencia de reloj del núcleo**” y la “**Frecuencia de memoria del núcleo**”. Ajuste con cuidado estos parámetros.



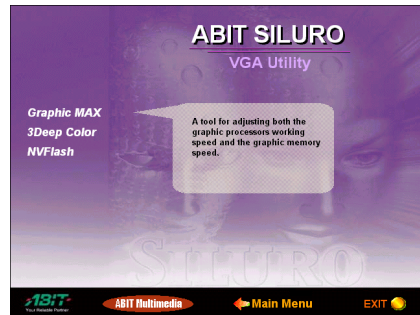
4-5. 3Deep Color

3Deep Color es una utilidad de software que se usa para corregir la iluminación, el sombreado y el color en todos los juegos 2D y 3D. Se obtienen gráficos más realistas y mejores efectos, además de la ventaja de poder disparar antes a los competidores en línea. Por fin puede apartar las manos de los controles del monitor y ponerlas donde deben estar, en el gatillo del lanzacohetes láser

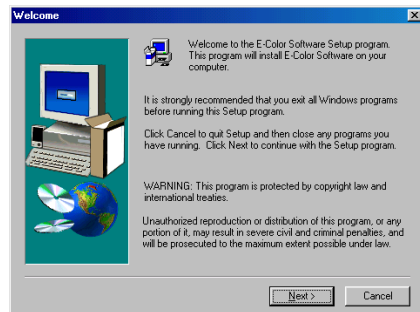
1. Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana. Haga clic en “VGA Utility”.



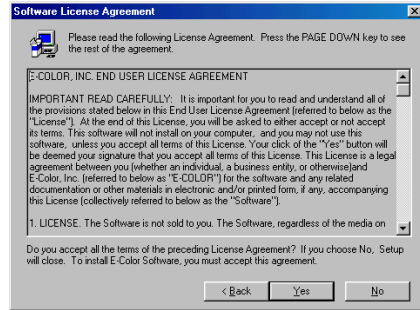
2. Haga clic en “3Deep Color”.



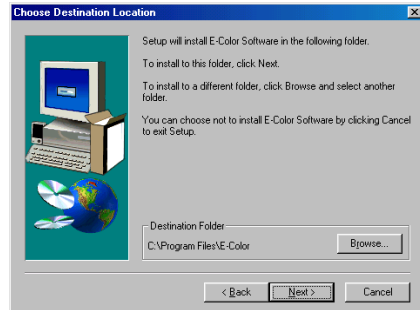
3. Haga clic en “Siguiente>”.



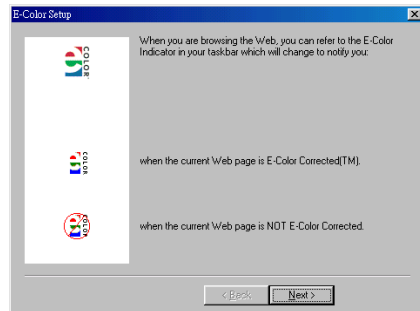
4. Haga clic en “Sí”.



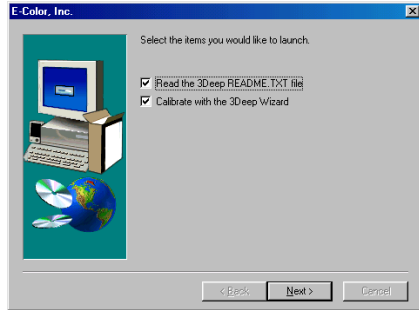
5. El programa de instalación instalará E-Color Software en la siguiente carpeta. Para realizar la instalación en esta carpeta, haga clic en “Siguiente>”. Para instalar el programa en una carpeta diferente, haga clic en “Examinar...” y seleccione otra carpeta.



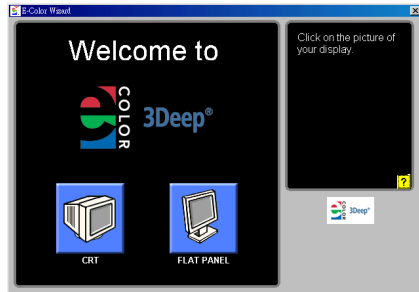
6. Haga clic en “Siguiente>”



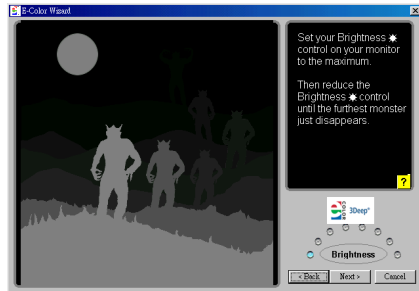
7. Haga clic en “Siguiente>”



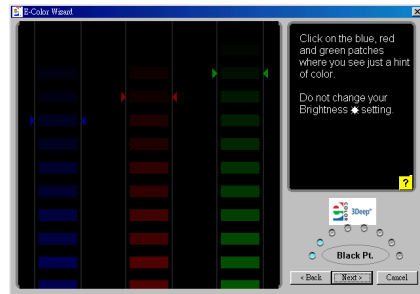
8. Aparece el asistente de 3Deep Color. Haga clic en la imagen de su tipo de pantalla, CRT o panel plano.



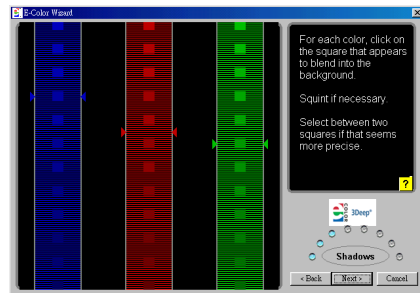
9. Establezca al máximo el control de brillo del monitor y, a continuación, vaya reduciéndolo hasta que desaparezca la imagen del monstruo que está en segundo plano.



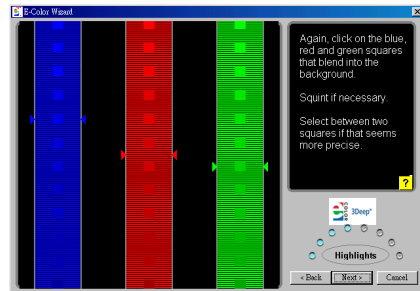
10. Haga clic en las manchas de color azul, rojo y verde donde aprecie un color. No cambie en este momento el brillo del monitor.



11. Haga clic en los cuadrados azul, rojo y verde que parezcan mezclarse con el fondo.



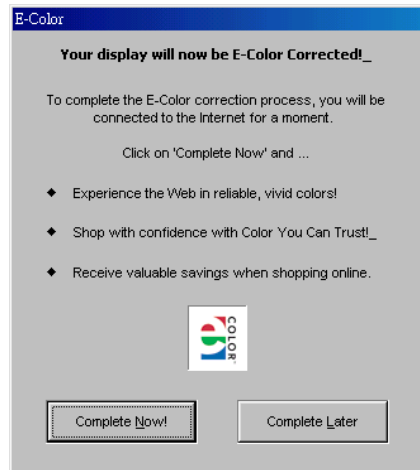
12. Haga clic en los cuadrados azul, rojo y verde que parezcan mezclarse con el fondo.



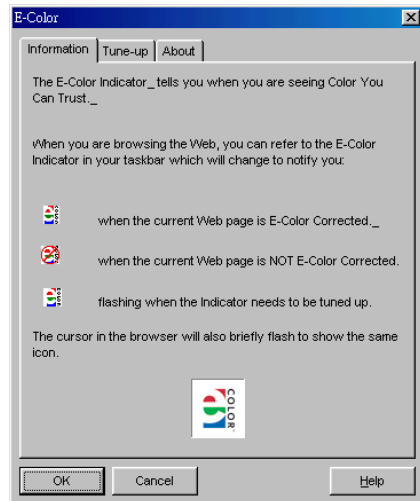
13. Haga clic en “Finalizar” para completar la configuración de 3Deep Color.



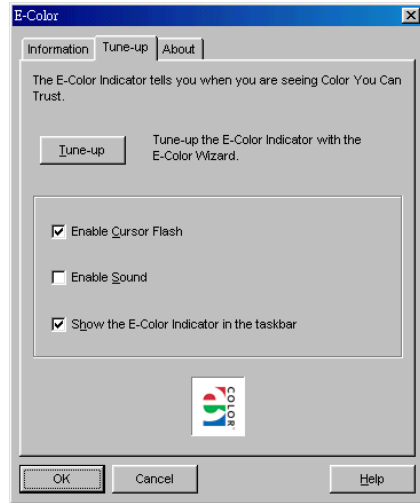
14. Haga clic en “**¡Configurar ahora!**” para configurar True Internet Color.



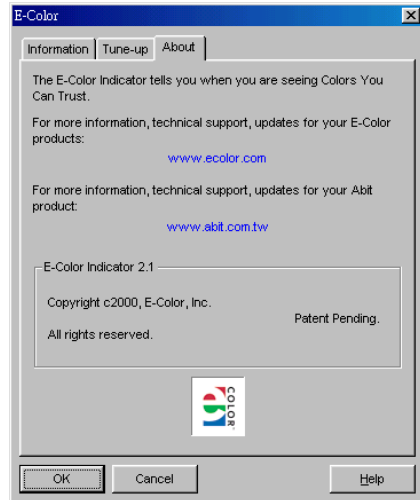
15. En esta ficha se explica el significado de los distintos iconos que aparecen en la barra de tareas.



16. Ajuste la tonalidad del color de Internet en esta ficha.



17. En esta ficha aparece la dirección del sitio Web de E-Color y la versión de True Internet Color.



4-6. Icono en la bandeja del sistema

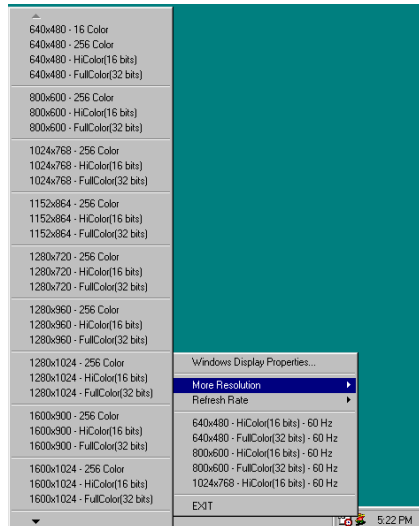
Después de la instalación de los controladores, puede observar un icono en la bandeja del sistema de la barra de tareas. Si hace clic en dicho icono con el botón izquierdo o el derecho del ratón, se abrirá la bandeja, un acceso directo a una función del acelerador de gráficos.

*Nota: Para controlar las propiedades de pantalla, puede hacerlo mediante este icono o haciendo doble clic en el área de escritorio de Windows, en **Propiedades** → **Configuración** → **Avanzada** y, a continuación, en la ficha adecuada para cambiar la configuración de pantalla.*

1. Haga clic con el botón derecho del ratón en este icono en la zona de estado de la barra de tareas.

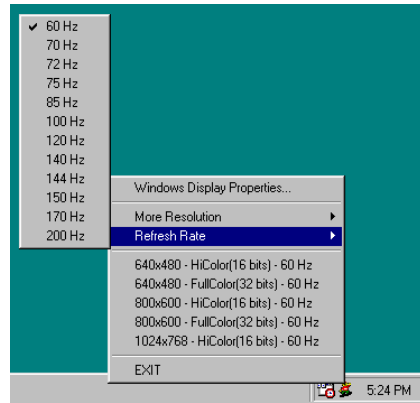


2. Se abre un menú desplegable. Mueva el cursor hasta el elemento “**Más resolución**” para ver la tabla completa de resolución. Desde aquí puede elegir directamente la resolución de pantalla que desea.



3. Si desea cambiar la velocidad de actualización o el adaptador de pantalla, mueva el cursor hasta “**Velocidad de actualización**”; desde aquí puede elegir directamente la velocidad de actualización de pantalla que desea.

Nota: Asegúrese de que su monitor admite la velocidad de actualización de pantalla más alta, si no es así, es posible que el monitor no funcione correctamente. Consulte el manual del usuario del monitor si desea obtener especificaciones más detalladas.



4. Haga clic en “**Propiedades de pantalla de Windows...**” para comenzar a configurar las propiedades de pantalla.
5. Haga clic en “**Salir**” para salir de este programa.

4-7. Utilidad de recuperación de la BIOS

Puede actualizar los controladores MX200/MX400/T200/T400 de SILURO o los archivos de la BIOS más recientes mediante su proveedor habitual o descargándolos directamente desde nuestro sitio Web en <http://www.abit.com.tw>.

***Nota:** Si usa la utilidad de recuperación para recuperar la BIOS, la pantalla permanecerá en blanco durante aproximadamente 20~25 segundos. Se trata de una situación normal, no es un funcionamiento defectuoso. No reinicie el equipo durante este período porque podría provocar una fallo en la recuperación.*

1. Reinicie su equipo en entorno de DOS o abra una ventana de Windows® 95/98 con la línea de comandos de DOS.
2. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM.
3. Copie DOS4GW.EXE y NVFLASH.EXE en un directorio nuevo desde la ruta D:\NVFLASH. (D: se refiere a la letra de la unidad de CD-ROM)
4. Copie el nuevo archivo binario de la BIOS en el directorio nuevo.
5. Acceda al directorio nuevo y escriba el siguiente comando:
NVFLASH -F[Nombre de archivo]. ([Nombre de archivo] se refiere al nombre del archivo binario de la BIOS).
A continuación, pulse la tecla "Intro". El programa comenzará a recuperar la BIOS para la tarjeta de visualización.
6. Cuando la recuperación haya finalizado (en la pantalla aparecerán imágenes de nuevo), debe reiniciar el sistema para que la recuperación surta efecto.

Los siguientes comandos son para la utilidad de programación Flash ROM v3.18 de NVIDIA, sólo para su referencia.

Lista de comandos de la utilidad Flash ROM v03.18 de NVIDIA:

Ejemplo de utilización: NVFLASH -s4 -fBIOS.ROM -l

-f<nombre de archivo>	Recupera ROM mediante <nombre de archivo>, a continuación, realiza comparación y ~CRC32.
<nombre de archivo>	Igual que en -f, pero fuerza confirmación.
-b<nombre de archivo>	Lee ROM y guarda a <nombre de archivo>.
-k<nombre de archivo>	Lee ROM y compara con <nombre de archivo>.
-x<nombre de archivo>	Transfiere datos de TV desde archivo hasta AT29LV512; SST29LE/VE512 SST39VF512.
-v<nombre de archivo>	Muestra versión de archivo y ~CRC32 (si no hay nombre de archivo, actúa sobre ROM).
-t	Muestra 256 bytes de ROM, en la salida C000h
-e	Borra ROM.
-d	Muestra 256 bytes de ROM, en la salida 0.
-c	Comprueba si hay EEPROM admitida.
-l	No enciende los LED de teclado.
-p	No hace pausa si ROMfile y chip PCI VenID, DevID no coinciden.
-u	No hace pausa si ROMfile y chip ID de subsistema PCI no coinciden.
-h	Reinicia el equipo después de que las demás tareas se hayan completado.
-w	Protección de escritura de ROM (sólo funciona con algunas ROM).
-r	Retira la protección de escritura de ROM. (sólo funciona con algunas ROM).
-a	Muestra una lista de todos los índices de dispositivos admitidos.
-g<deviceid>	Fuerza un índice específico de dispositivos.
-i<instance>	Fuerza un ejemplo específico de dispositivos (se utiliza con -g).
-?	Muestra esta pantalla.
-s#	Nivel de silencio:
default	Todos los mensajes de progreso, todos los pitidos.
#=1	Sin mensajes de progreso, sin pitidos.
#=2	Sin mensajes de progreso, sin pitidos de progreso.
#=3	Sin mensajes de progreso.
#=4	Sin pitidos de progreso.
#=5	Sin pitidos.

NVFLASH admite las siguientes EEPROM:

SST	29EE512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,5D)
SST	29LE/VE512	64Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,3D)
SST	29EE010	128Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,07)
SST	29LE/VE010	128Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,08)
SST	39VF512	64Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D4)
SST	39VF010	128Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D5)
SST	39SF010	128Kx8	5.0V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,B5)
SST	29EE020	256Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,10)
SST	29LE/VE020	256Kx8	2.9,2.7V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(BF,12)
SST	39VF020	256Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(BF,D6)
Atmel	29C512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,5D)
Atmel	29C010A	128Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,D5)
Atmel	29LV512	64Kx8	3.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,3D)
Atmel	29LV/BV010A	128Kx8	3.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,35)
Atmel	49F512	64Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,03)
Atmel	49F001	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,05)
Atmel	49F001T	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,04)
Atmel	49F010	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,87)
Atmel	49(H)BV/LV01	128Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,17)
Atmel	49LV_BV002	256Kx8	3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49LV_BV002T	256Kx8	3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,07)
Atmel	49F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,0B)
Atmel	29F_LV_BV020	256Kx8	5.0,3.0,2.7V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(1F,BA)
AMD	29LV010	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,6E)
AMD	29LV001T	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,ED)
AMD	29LV001B	128Kx8	2.7vV,	1B page,	16k blk,	Man,Dev=(01,6D)
MX	29F001T	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(C2,18)
MX	29F001B	128Kx8	5.0V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(C2,19)
ST	M29W512B	64Kx8	2.7-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(20,27)
Wbond	W29EE512	64Kx8	5.0V,	128B page,	0k blk,	Man,Dev=(DA,C8)
PMC	39LV512R	64Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1B)
PMC	39LV010R	128Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	0k blk,	Man,Dev=(9D,1C)
PMC	29F002	256Kx8	3.0-3.6V,	1B page,	4k blk,	Man,Dev=(9D,1D)



Apéndice A. Cómo obtener asistencia técnica

(Desde nuestro sitio Web) <http://www.abit.com.tw>

(En América del Norte) <http://www.abit-usa.com>

(En Europa) <http://www.abit.nl>

Gracias por elegir los productos ABIT. En ABIT vendemos todos nuestros productos por medio de distribuidores, vendedores y empresas de servicios integrales; no realizamos ventas directas ni tenemos vendedores finales. Antes de enviarnos un mensaje de correo electrónico por motivos de asistencia técnica, consulte con su vendedor o empresa de servicios integrales si necesita cualquier servicio, ellos son los que le suministraron el sistema y son los que mejor saben qué es lo que debe hacer. La forma en que le atiendan puede ser una buena referencia para compras futuras.

Tenemos en cuenta a todos nuestros clientes y nos gustaría proporcionarle el mejor servicio. Nuestra principal prioridad es ofrecer al cliente un servicio rápido. Sin embargo, recibimos muchas llamadas de teléfono y una enorme cantidad de mensajes de correo electrónico desde todos los lugares del mundo. Actualmente nos resulta completamente imposible responder a todas y cada una de las consultas. Por lo tanto, es posible que si nos envía un mensaje de correo electrónico, no reciba respuesta.

Realizamos muchas pruebas de compatibilidad y de fiabilidad para asegurarnos de que nuestros productos tienen la mejor calidad y el mayor grado de compatibilidad. En caso de que necesite asistencia técnica, comprenda nuestras limitaciones y **consulte siempre en primer lugar en el establecimiento vendedor donde adquirió el producto.**

Para acelerar el servicio, recomendamos que siga el procedimiento que se indica a continuación antes de ponerse en contacto con nosotros. Con su ayuda, podemos cumplir nuestro compromiso de ofrecer el mejor servicio **al mayor número de clientes de ABIT:**

- 1. Consulte el manual.** Suena a obvio, pero nos hemos esforzado en confeccionar un manual completo y comprensible. El manual está lleno de información variada que no sólo tiene relación con las placas base. En el CD-ROM que viene con la placa, están incluidos tanto el manual como los controladores. Si le falta alguno de estos elementos, visite la zona de descargas en nuestro sitio Web o servidor FTP.
- 2. Descargue la BIOS, el software o los controladores más recientes.** Visite la zona de descargas en nuestro sitio Web o compruebe que dispone de la versión más reciente de la BIOS. Se desarrollan nuevas versiones cada cierto tiempo para reparar errores e incompatibilidades. **Asegúrese también a través de los fabricantes de tarjetas de periféricos de que dispone de los controladores más recientes.**
- 3. Consulte la guía de términos técnicos de ABIT y la sección de preguntas más frecuentes en nuestro sitio Web.** Estamos intentando ampliar la sección de preguntas más frecuentes y hacerla más útil e incluir más información. Háganos saber cualquier sugerencia. Si desea obtener información sobre los temas más actuales, consulte nuestra sección HOT FAQ.

4. **Grupos de noticias de Internet.** Son una excelente fuente de información donde muchas personas pueden ofrecer su ayuda. El grupo de noticias de Internet de ABIT, **alt.comp.periphs.mainboard.abit**, es un foro ideal para el intercambio público de información y para la discusión de experiencias con los productos ABIT. En muchas ocasiones, puede observar que su pregunta ya la ha formulado alguien anteriormente. Esto es un grupo de noticias público de Internet y está reservado para discusiones libres. Aquí tiene una lista de algunas de las noticias más habituales

[alt.comp.periphs.mainboard.abit](#)

[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](#)

[alt.comp.hardware.overclocking](#)

[alt.comp.hardware.homebuilt](#)

[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](#)

5. **Consulte al vendedor.** Su distribuidor autorizado de ABIT es quien puede ofrecerle la solución más rápida a los problemas técnicos. Vendemos nuestros productos por medio de distribuidores, quienes suministran los productos a los vendedores y a los establecimientos. Su vendedor debe estar familiarizado con la configuración de su sistema, y puede ayudarlo a resolver el problema de un modo mucho más eficaz que nosotros. Después de todo, su vendedor le considera un cliente importante que puede comprar más productos y que puede hacer que otras personas también lo hagan. Su vendedor fue quien integró y le suministró su equipo, por lo que sabe mejor que nadie cuál es la configuración del sistema y cómo solucionar su problema. Además, debe disponer de métodos razonables de devolución o reembolso. La forma en que le atienda es también una buena referencia para compras futuras.
6. **Contacto con ABIT.** Si cree que necesita contactar directamente con ABIT, puede enviar un mensaje de correo electrónico al departamento de asistencia técnica de ABIT. En primer lugar, póngase en contacto con el equipo de asistencia técnica en la sucursal más cercana a usted. Ellos estarán más familiarizados con las condiciones y los problemas locales y tienen un mayor conocimiento de los vendedores que ofrecen ciertos productos y servicios. Debido a la enorme cantidad de mensajes de correo electrónico que recibimos cada día y a otras razones, como el tiempo necesario para localizar cada problema, no tenemos capacidad para responder a todos y cada uno de los mensajes de correo electrónico. Comprenda que vendemos a través de canales de distribución y no disponemos de los recursos para atender a todos los usuarios finales. No obstante, trataremos de hacer todo lo posible para ayudar a todos los clientes. Recuerde también que para muchos de los miembros de nuestros equipos de asistencia, el inglés es una segunda lengua; la posibilidad de obtener una respuesta que le sirva de ayuda será mayor si formula las preguntas de un modo comprensible desde el principio. Asegúrese de utilizar un lenguaje muy simple y conciso y describa de forma clara el problema, evitando las divagaciones y el lenguaje rebuscado; tenga siempre a mano una lista con los componentes de su sistema. Aquí tiene la información de contacto de nuestras sucursales:

En América del Norte y América del Sur, póngase en contacto con:

ABIT Computer (USA) Corporation

46808 Lakeview Blvd.

Fremont, California 94538, U.S.A.

sales@abit-usa.com

technical@abit-usa.com

Tel: 1-510-623-0500

Fax: 1-510-623-1092

En Reino Unido e Irlanda:

ABIT Computer Corporation Ltd.

Unit 3, 24-26 Boulton Road

Stevenage, Herts SG1 4QX, UK

abituksales@compuserve.com

abituktech@compuserve.com

Tel: 44-1438-228888

Fax: 44-1438-226333

En Alemania y países del Benelux (Bélgica, Holanda y Luxemburgo):

AMOR Computer B.V. (oficina europea de ABIT)

Van Coehoornstraat 7,

5916 PH Venlo, The Netherlands

sales@abit.nl

technical@abit.nl

Tel: 31-77-3204428

Fax: 31-77-3204420

En otras zonas que no estén cubiertas, póngase en contacto con:

Oficina central de Taiwan

Cuando se ponga en contacto con la oficina central, tenga en cuenta que está situada en Taiwan y que son 8 horas más que GMT (hora del meridiano de Greenwich).

Además, tenemos periodos vacacionales que pueden ser distintos de los de su país.

ABIT Computer Corporation

3F-7, No. 79, Sec. 1, Hsin Tai Wu Rd.

Hsi Chi, Taipei Hsien, Taiwan

sales@abit.com.tw

market@abit.com.tw

technical@abit.com.tw

Tel: 886-2-2698-1888

Fax: 886-2-2698-1811

7. **Servicio de devolución de mercancía.** Si su equipo funcionó en un primer momento, pero luego dejó de hacerlo y no ha instalado ningún hardware ni software recientemente, es probable que tenga un componente defectuoso. Póngase en contacto con el vendedor al que compró el producto. Desde allí debe haber posibilidad de devolución de mercancía.
8. **Informe de problemas de compatibilidad a ABIT.** Debido al enorme número de mensajes de correo electrónico que recibimos a diario, nos vemos obligados a dar más prioridad a ciertos tipos de mensajes que a otros. Por esta razón, cualquier problema de compatibilidad del que nos informe, en el que se ofrezca una información detallada sobre la configuración del sistema y los síntomas de error, recibirá la prioridad más alta. En cuanto a las demás consultas, lamentamos no poder responder a todas directamente. Pero las preguntas que envíen serán publicadas en el grupo de noticias de Internet para que así un número mayor de usuarios puedan beneficiarse de la misma información. Consulte el grupo de noticias cada cierto tiempo.
9. **¿Cómo obtener asistencia técnica?** Si encuentra cualquier tipo de problema o necesita ayuda de nuestro equipo de asistencia técnica, rellene el Formulario de asistencia técnica y envíelo a su proveedor o a nuestro buzón de asistencia técnica. La dirección del buzón es: technical@abit.com.tw. Trataremos de resolver su problema lo antes posible. Debe suministrarnos toda la información específica de su equipo. Describa detalladamente también cuál es el problema que ha encontrado. Esto resulta muy útil y ayuda a nuestros técnicos a analizar los problemas con mayor rapidez.

Son necesarios los datos de los elementos marcados con un asterisco "*" en el Formulario de asistencia técnica.

📖 Formulario de asistencia técnica

🏢 Nombre de empresa:

☎ Número de teléfono:

👤 Persona de contacto:

📠 Número de fax:

✉ Dirección de correo electrónico:

Nombre de producto de tarjeta VGA	*	Versión de BIOS de tarjeta VGA	*
Fabricante de placa base, nombre de modelo y tipo de chipset	*	Software de tarjeta VGA y versión de controlador	*
Tipo de sistema operativo	*	Fabricante y modelo de monitor	*
Nombre de hardware	Tipo	Especificaciones	
Tipo y velocidad de CPU	*		
Unidad de disco duro <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
Unidad CD-ROM <input type="checkbox"/> IDE1 <input type="checkbox"/> IDE2			
Tamaño de memoria de sistema (SDRAM)	*		
Tarjeta agregada	*		

Descripción del problema:



Gracias, ABIT Computer Corporation

<http://www.abit.com.tw>