

---

---

## **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**

---

<b>CAPÍTULO 1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1-1</b>
1-1. CARACTERÍSTICAS.....	1-1
1-2. ESPECIFICACIONES DE MX200/T200 .....	1-2
1-3. ESPECIFICACIONES DE MX400/T400 .....	1-3
1-4. CARACTERÍSTICAS Y VENTAJAS.....	1-4
1-5. DIAGRAMA DE DISEÑO .....	1-5
<b>CAPÍTULO 2. CONFIGURACIÓN DE HARDWARE.....</b>	<b>2-1</b>
2-1. INSTALACIÓN DE TARJETA.....	2-1
2-2. CONEXIÓN DE SALIDA VGA.....	2-2
2-3. CONEXIÓN DE SALIDA DE TV (SÓLO PARA T200/T400).....	2-2
2-4. CONEXIÓN DE SALIDA VGA Y DE TV (SÓLO PARA T200/T400) .....	2-3
<b>CAPÍTULO 3. CONFIGURACIÓN DE SOFTWARE .....</b>	<b>3-1</b>
3-1. INSTALACIÓN DE CONTROLADOR DE PANTALLA PARA WINDOWS® 98 .....	3-1
3-2. INSTALACIÓN DE CONTROLADOR DE PANTALLA PARA WINDOWS® 2000 .....	3-5
3-3. INSTALACIÓN DE WINDVD™ 2000 .....	3-8
3-4. INSTALACIÓN DE DIRECTX .....	3-10
<b>CAPÍTULO 4. CONFIGURACIÓN DE LA UTILIDAD.....</b>	<b>4-1</b>
4-1. CONFIGURACIÓN DE PROPIEDADES DE PANTALLA EN WINDOWS® 98 SE .....	4-1
4-2. CONFIGURACIÓN DE PROPIEDADES DE PANTALLA EN WINDOWS® 2000.....	4-10
4-3. GRAPHIC MAX.....	4-18
4-4. 3DEEP COLOR .....	4-20
4-5. ÍCONO EN LA BANDEJA DEL SISTEMA .....	4-24
4-6. UTILIDAD DE RECUPERACIÓN DE LA BIOS .....	4-25
<b>APÉNDICE A. TABLA DE MODOS DE VISUALIZACIÓN</b>	
<b>APÉNDICE B. PREGUNTAS MÁS FRECUENTES DEL PRODUCTO</b>	
<b>APÉNDICE C. CÓMO OBTENER ASISTENCIA TÉCNICA</b>	



---

# Capítulo 1. Introducción

---

## 1-1. Características

---

El acelerador de gráficos serie GF2 MX de SILURO le proporciona una potente aceleración 3D y la solución de aceleración Direct3D/OpenGL más avanzada para juegos, aplicaciones profesionales 2D y 3D CAD/CAM y aplicaciones de dibujo 3D.

La tecnología de la serie GF2 MX de SILURO utiliza DVC (Digital Vibrance Control™), un control de dinamismo digital que ofrece imágenes 2D, 3D y soluciones de vídeo más contundentes e ingeniosas. La familia SILURO también incorpora la primera GPU de sombreado con el nuevo NSR (trazador de sombreado de Nvidia) y un procesador de vídeo de alta definición (HDVP). Al incorporar un procesador de sombreado por píxel radicalmente nuevo, la serie GF2 MX aumenta la calidad de imagen a niveles nunca antes alcanzados de contenido interactivo. Cada uno de los cuatro conductos nuevos de trazado es capaz de procesar ahora dos texturas por píxel en color natural de 32 bits.

La arquitectura de transformación e iluminación de la segunda generación de SILURO ofrece ahora más de 20 millones de triángulos/segundo, lo que incluso permite imágenes más realistas. El procesador de vídeo de alta definición integrado admite todas las resoluciones ATSC (incluyendo 720p) con sus velocidades de fotogramas específicas. Si se combina con un decodificador de software MPEG-2 de alto rendimiento y un receptor de TV digital, la serie GF2 MX de SILURO proporciona una solución de reproducción HDTV de alta calidad. La serie GF2 MX de SILURO también permite aplicaciones totalmente nuevas, como el cambio de la hora del disco duro y las capacidades de VCR digital.

El acelerador de gráficos de la serie GF2 MX de SILURO es la aplicación más completa de hardware DX7 y cumple todos los requisitos de gráficos habituales para PC, incluyendo las iniciativas PC00, PC99 y PC99a de Microsoft.

En combinación con otras innovaciones como 3Deep y junto con WinDVD, el acelerador de gráficos de la serie GF2 MX de SILURO cubre todas las necesidades del usuario en lo que se refiere a gráficos. Ofrece la aceleración Direct 3D y OpenGL más rápida de la industria, así como 2D, 3D y VGA integrados y vídeo de alta definición; de este modo, la última serie GF2 MX de SILURO admite un amplio abanico de aplicaciones, desde juegos 3D hasta HDTV, DVD, creación digital, edición y navegación por Internet.

El acelerador de gráficos de la serie GF2 MX de SILURO incluye cuatro modelos diferentes:

<b>SILURO MX200</b>	<b>32MB SDRAM</b>
<b>SILURO T200</b>	<b>32MB SDRAM + salida de TV</b>
<b>SILURO MX400</b>	<b>64MB SDRAM</b>
<b>SILURO T400</b>	<b>64MB SDRAM + salida de TV</b>

## **1-2. Especificaciones de MX200/T200**

---

### **1. 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 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

### **2. Salida de TV (sólo para T200)**

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

### **3. 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

---

## 1-3. Especificaciones de MX400/T400

---

### 1. 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

### 2. Salida de TV (sólo para T400)

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

### 3. 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

Características	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. Diagrama de diseño

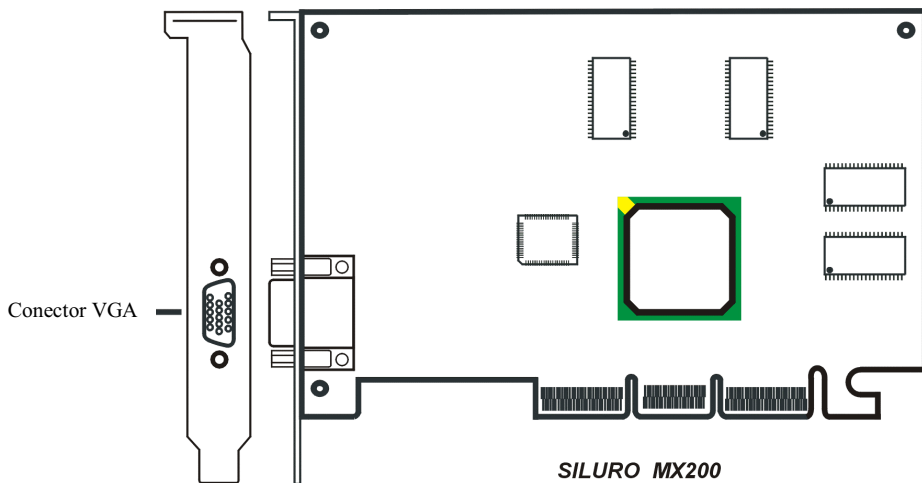


Figura 1-1. Diseño de salida VGA SDRAM 32 MB de MX200 de SILURO

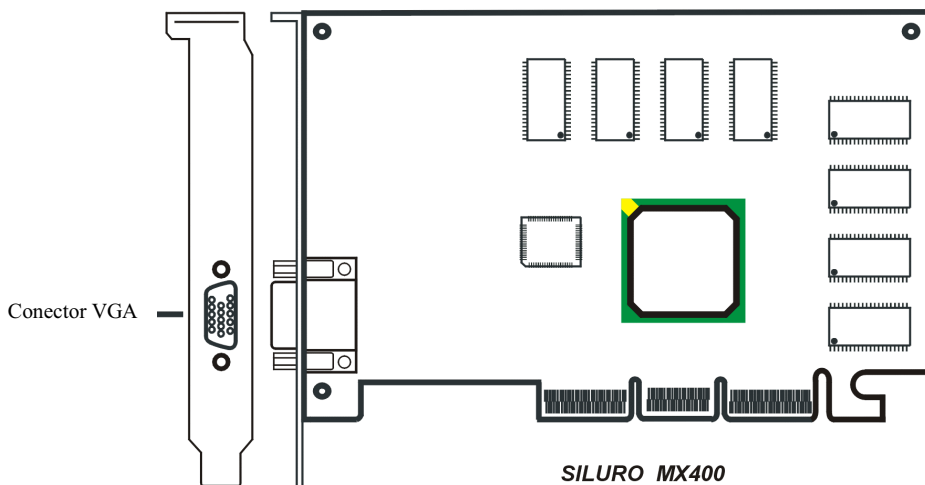


Figura 1-2. Diseño de salida VGA SDRAM 64 MB de MX400 de SILURO

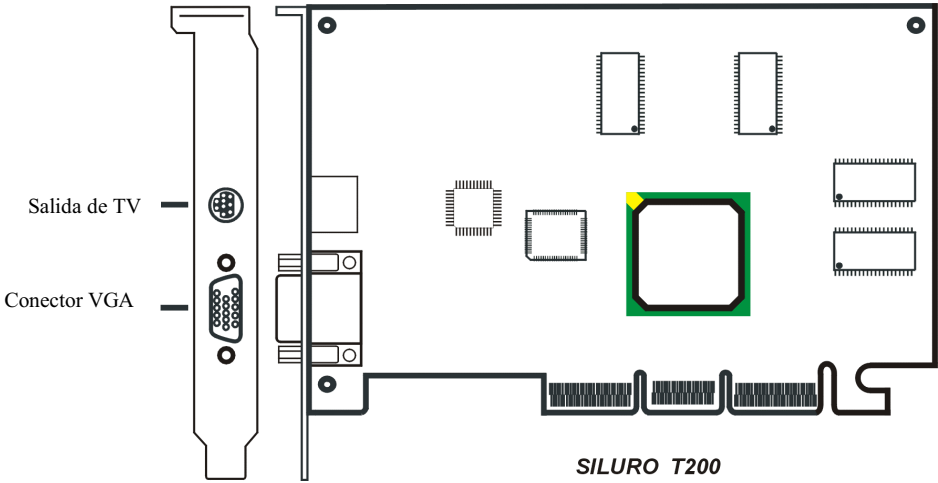


Figura 1-3. Diseño de salida VGA/TV SDRAM 32 MB de T200 de SILURO

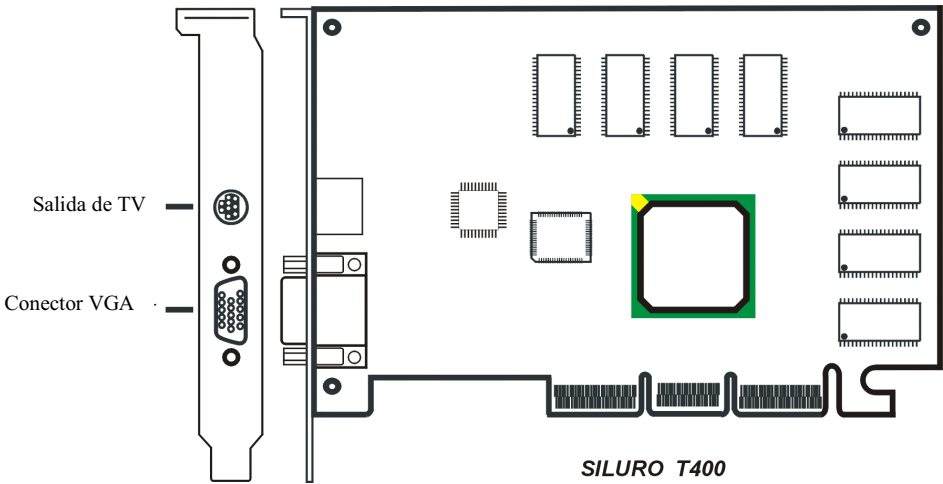


Figura 1-4. Diseño de salida VGA/TV SDRAM 64 MB de T400 de SILURO

---

## Capítulo 2. Configuración de hardware

---

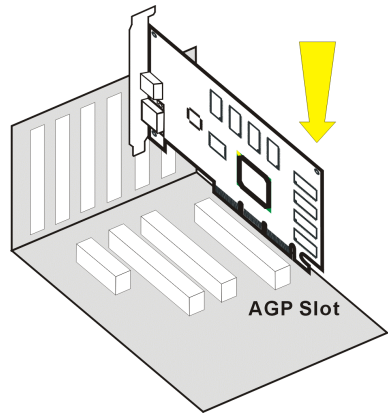
### 2-1. Instalación de tarjeta

---

La tarjeta gráfica sólo puede instalarse en una placa base con una ranura AGP. Maneje la tarjeta con cuidado y asegúrese de desconectar la alimentación eléctrica antes de la instalación.

#### Sistemas nuevos

- Paso 1.** Desenchufe todos los cables de alimentación del equipo.
- Paso 2.** Retire la cubierta del chasis del ordenador.
- Paso 3.** Localice la ranura AGP en la placa base.
- Paso 4.** Retire el soporte metálico que corresponde a la ranura AGP. Guarde el tornillo.
- Paso 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.
- Paso 6.** Asegure el soporte de montaje de la tarjeta al panel posterior del chasis del ordenador con el tornillo que retiró del soporte metálico.
- Paso 7.** Vuelva a colocar la cubierta del chasis.
- Paso 8.** Conecte el monitor de PC o cualquier otro dispositivo de visualización a la tarjeta.
- Paso 9.** Ya está preparado para instalar los controladores y las utilidades de software.

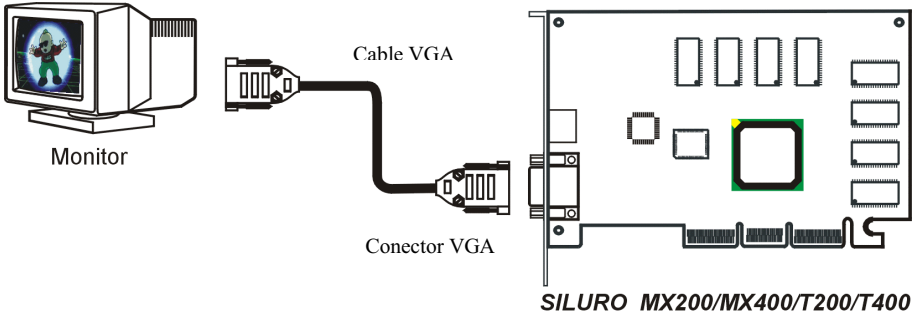


#### Sistemas en los que ya existe tarjeta VGA

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

## 2-2. Conexión de salida VGA

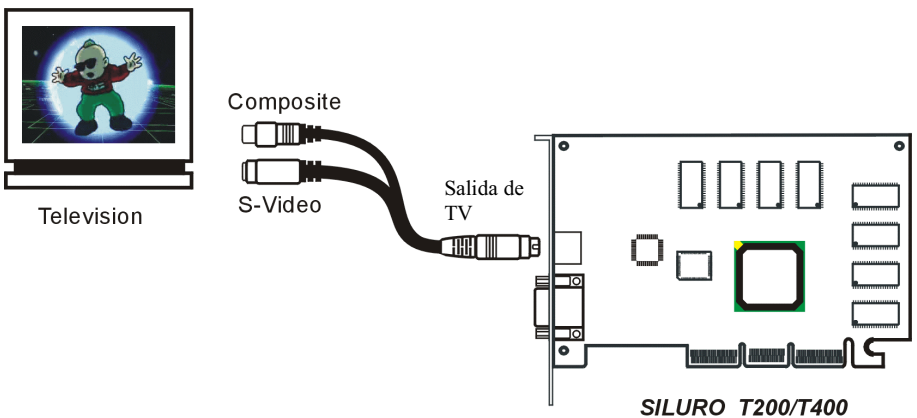
Utilice el cable VGA del monitor para enchufarlo al conector VGA de la tarjeta.



## 2-3. Conexión de salida de TV (sólo para T200/T400)

SILURO T200/T400 no sólo admite la salida VGA para conectar a otro monitor de PC, sino que también admite la conexión de dispositivos S-Video o TV.

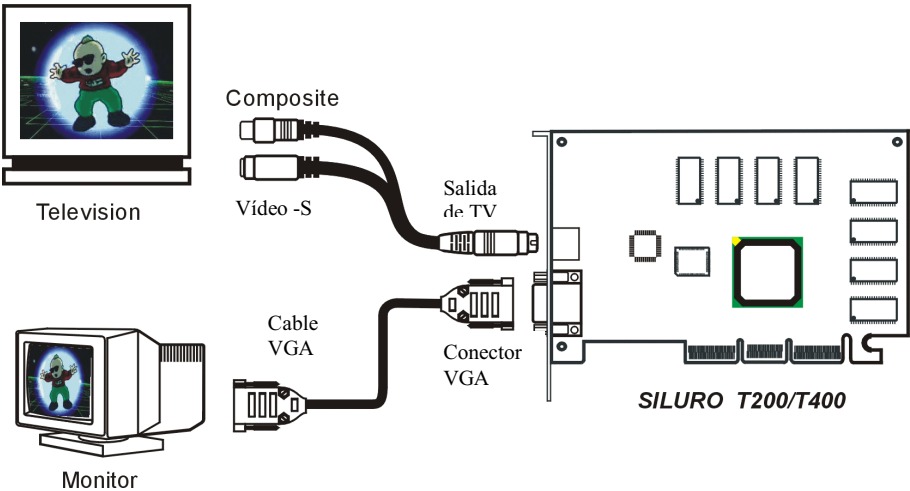
Utilice un cable de S-Video para realizar la conexión desde el conector de salida de TV de la tarjeta hasta los dispositivos S-Video o TV. Después de encender el equipo e instalar el controlador para la tarjeta, debe comprobar **“Propiedades de Pantalla”** → **“TwinView”** → ficha **“Dispositivo de salida”** para configurar el modo de visualización para la salida de TV.



## 2-4. Conexión de salida VGA y de TV (sólo para T200/T400)

SILURO T200/T400 admite la función Twin-View para la conexión de dispositivos VGA y S-Vídeo o TV.

Utilice el cable VGA del monitor para enchufarlo al conector VGA de la tarjeta. Utilice un cable S-Vídeo para realizar la conexión desde el conector de salida de TV de la tarjeta a los dispositivos S-Vídeo o TV. Después de encender el equipo e instalar el controlador para la tarjeta, debe comprobar "**Propiedades de Pantalla**" → "**TwinView**" → ficha "**Dispositivo de salida**" para configurar el modo de visualización para la salida de TV. Consulte la sección "Configuración de Propiedades de Pantalla ..." en el Capítulo 4 para obtener información más detallada.





## 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>.

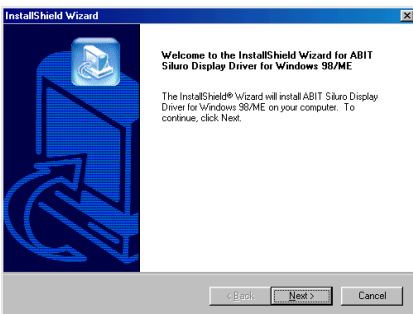
### 3-1. Instalación de controlador de pantalla para Windows® 98

#### Modo 1: Configuración automática mediante el CD de instalación

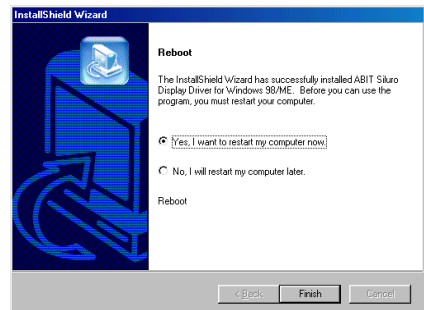
Inicie Windows. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Aparece la siguiente ventana:



1. Haga clic en “Instalación de controlador”.

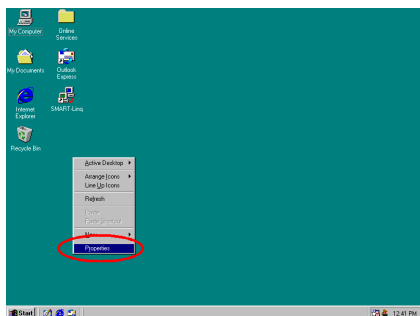


2. Aparece el asistente de instalación InstallShield. Haga clic en “Siguiente>”.

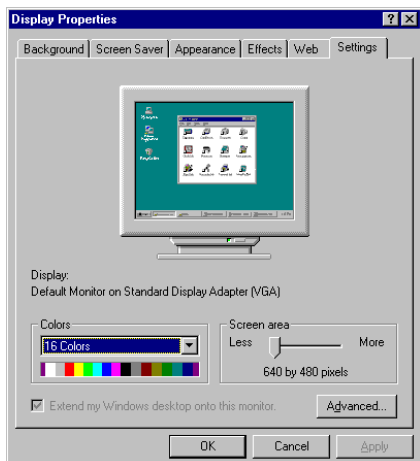


3. Haga clic en “Finalizar” para reiniciar el equipo.

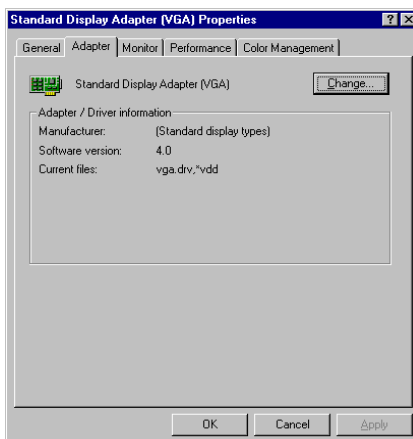
## Modo 2: Configuración de propiedades de pantalla



1. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área del escritorio y seleccione “Propiedades”.



2. Aparece el cuadro de diálogo “Propiedades de Pantalla”. Seleccione la ficha “Configuración”.



3. Haga clic en el botón “Avanzada...” para continuar hacia el paso siguiente.



4. Haga clic en “Siguiente>”.



5. Haga clic en “Siguiente>”.





6. Escriba la ruta del controlador en el cuadro de texto o utilice el botón (“Examinar”) para localizarla. Haga clic en “Siguiente”.



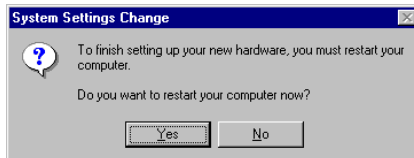
7. Haga clic en “Siguiente”.



8. Haga clic en “Siguiente”.



9. Haga clic en “Finalizar”.



10. Haga clic en “Sí” para reiniciar el equipo.

**Modo 3: Plug and Play**

---

1. Sustituya la tarjeta VGA antigua instalada en el equipo por la nueva.
2. Inicie Windows.
3. Windows detecta automáticamente este dispositivo recién instalado. Aparece el cuadro de diálogo Nuevo hardware encontrado.
4. Siga las instrucciones en pantalla para instalar el controlador.
5. Después de haber instalado el controlador correctamente, reinicie Windows.

## 3-2. Instalación de controlador de pantalla para Windows® 2000

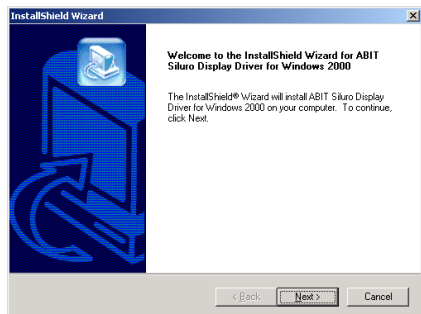
### Modo 1: Configuración automática mediante el CD de instalación



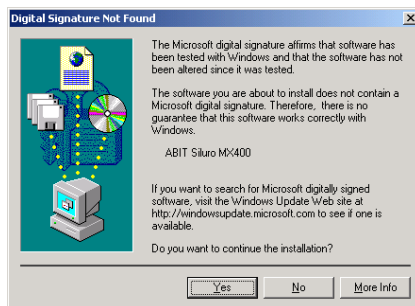
1. Windows detecta automáticamente el nuevo hardware. Haga clic en **“Cancelar”** para salir del asistente.



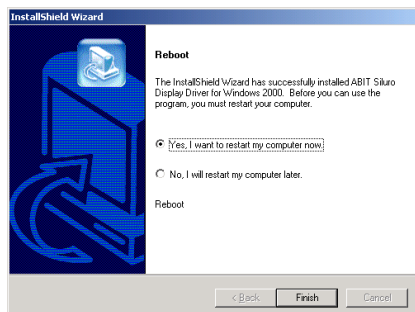
2. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Haga clic en **“Instalación de controlador”**.



3. Haga clic en **“Siguiente>”**.



4. Haga clic en **“SI”**.



5. Haga clic en **“Finalizar”** para reiniciar el equipo.

## Modo 2: Configuración de Plug and Play



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



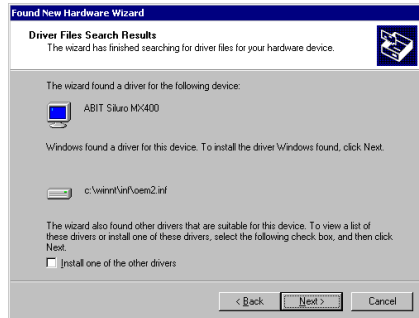
2. Marque la opción “**Buscar un controlador adecuado para el dispositivo [recomendado]**” y haga clic en “**Siguiente>**”.



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



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



5. Haga clic en “**Siguiente>**”.



6. Haga clic en “**SI**”.

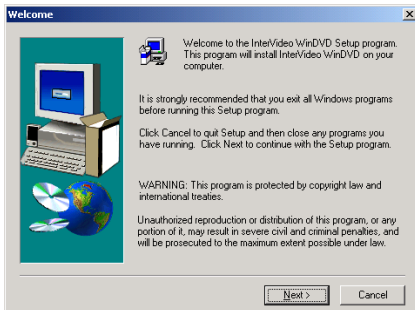


7. Haga clic en “**Finalizar**” para completar el asistente de nuevo hardware encontrado. Reinicie el sistema.

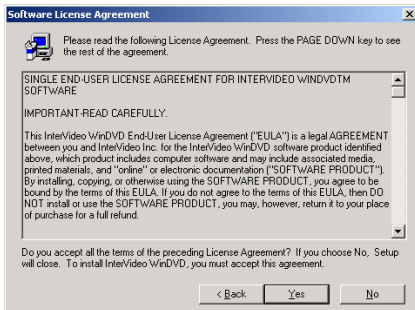
### 3-3. Instalación de WinDVD™ 2000



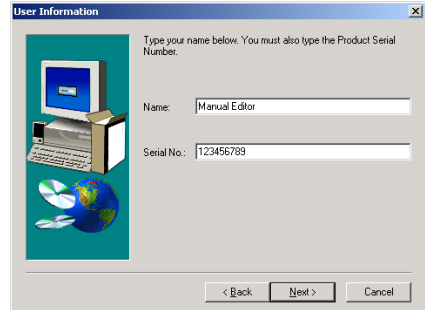
1. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Haga clic en “WinDVD 2000”.



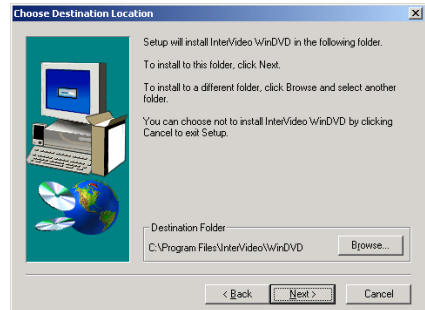
2. Haga clic en “Siguiente>”.



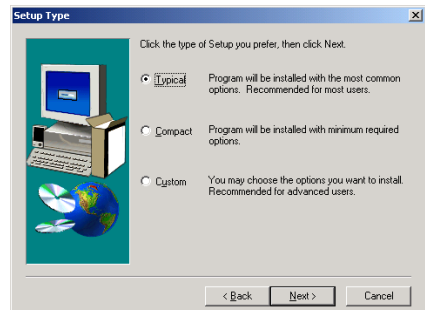
3. Haga clic en “Sí”.



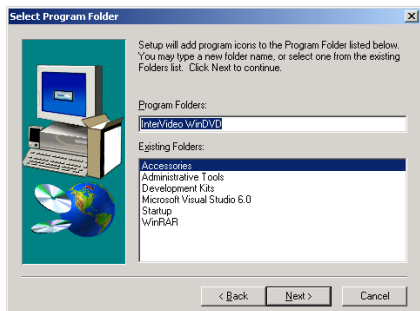
4. Escriba su nombre y el número de serie de WinDVD 2000 en el cuadro de texto y, a continuación, haga clic en “Siguiente>”.



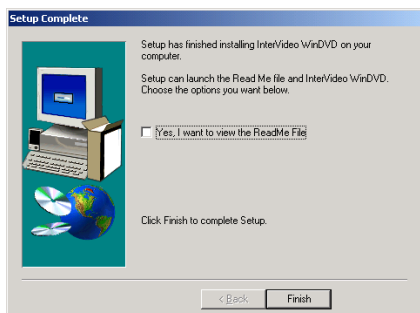
5. Haga clic en “Siguiente>”.



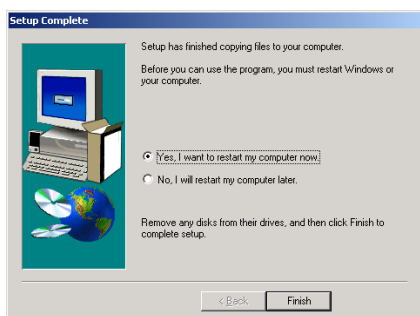
6. Haga clic en “Siguiente>”.



7. Haga clic en “**Siguiente**”.



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



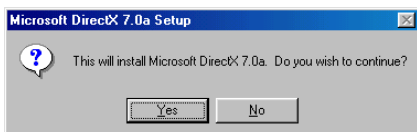
9. Haga clic en “**Finalizar**” para reiniciar el equipo.

## 3-4. Instalación de DirectX

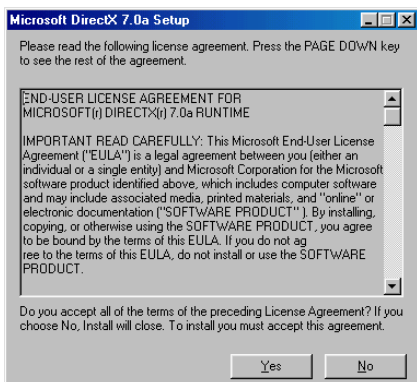
Para conseguir las mejores capacidades de juegos, es recomendable que instale el controlador más reciente de DirectX. Algunos de los juegos más nuevos le pedirán que instale el controlador de DirectX antes de iniciarlos.



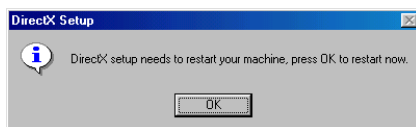
1. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Haga clic en **“DirectX”**.



2. Haga clic en **“Sí”**.



3. Haga clic en **“Sí”**.

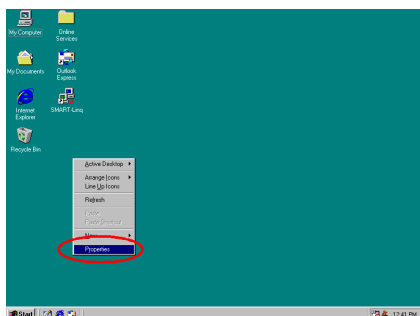


4. Haga clic en **“Aceptar”** para reiniciar el equipo.

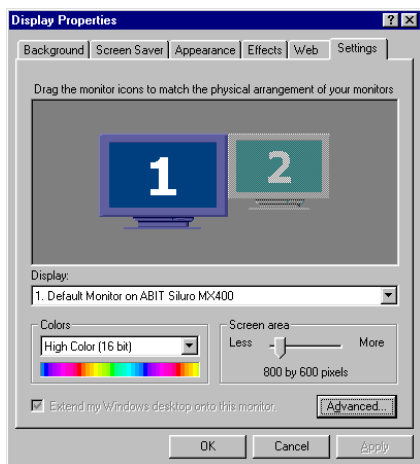


## Capítulo 4. Configuración de la utilidad

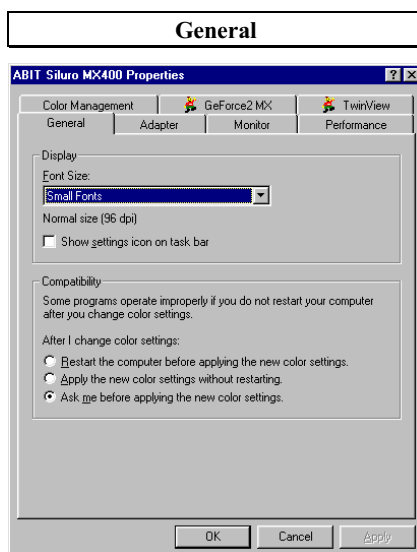
### 4-1. Configuración de Propiedades de Pantalla en Windows® 98 SE



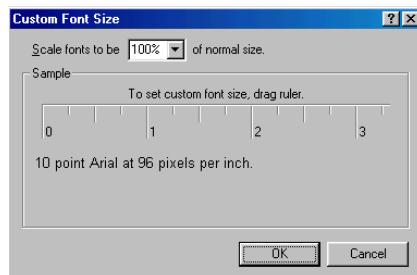
1. Inicie Windows. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área de escritorio. Seleccione el elemento “**Propiedades**” y aparecerá el cuadro de diálogo “**Propiedades de Pantalla**”.



2. Seleccione la ficha “**Configuración**”. Haga clic en el botón “**Avanzada...**” para acceder a todos los menús de propiedades avanzadas.

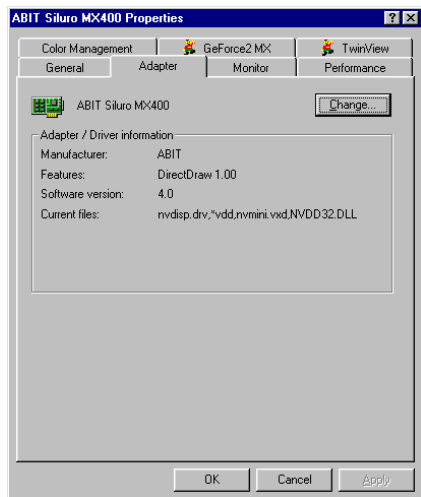


3. Aquí puede elegir un tamaño de fuente grande o pequeño, o puede seleccionar “**Otros...**” para acceder al cuadro de diálogo “**Tamaño de fuente personalizado**”.



4. Establezca el tamaño de fuente que desee. Haga clic en “**Aceptar**” para aceptar la configuración y volver a Propiedades de Pantalla.

## Adaptador

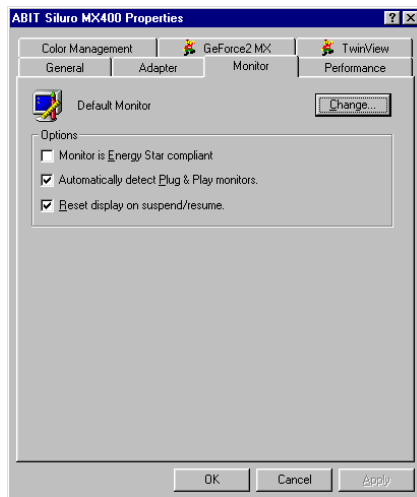


5. Esta ficha muestra la información del controlador actual. Haga clic en el botón “**Cambiar...**” si desea cambiar el controlador.

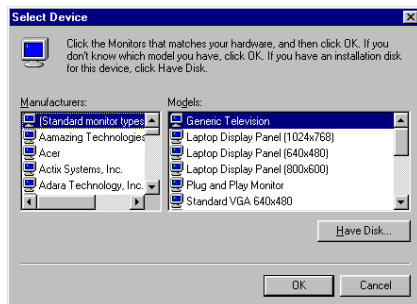


6. Siga las instrucciones que aparecen en pantalla. Haga clic en “**Siguiente>**” para actualizar el controlador.

## Monitor

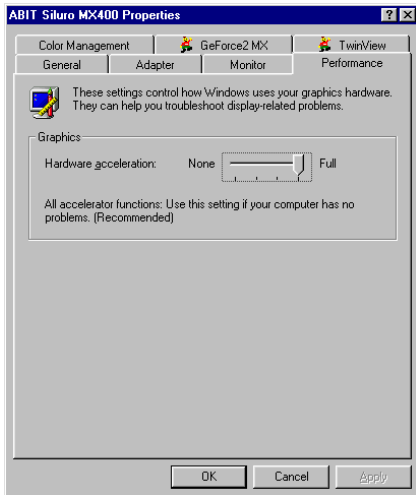


7. Windows está utilizando el monitor predeterminado. Haga clic en el botón “**Cambiar...**” si desea cambiar el tipo de monitor.



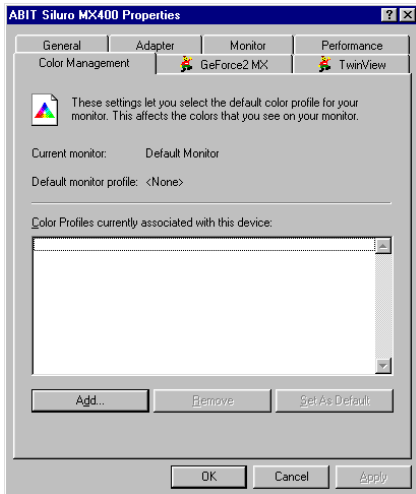
8. Haga clic en el tipo de monitor que coincida el suyo y, a continuación, haga clic en “**Aceptar**”. Haga clic en el botón “**Utilizar disco...**” si desea instalar un controlador nuevo desde CD o disquete.

### Rendimiento



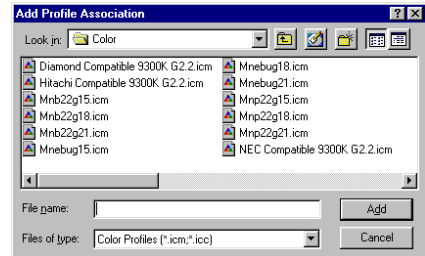
9. Esta ficha controla el modo en el que Windows usa el adaptador de pantalla. Esto resulta de utilidad a la hora de solucionar problemas relacionados con la pantalla.

### Administración del color



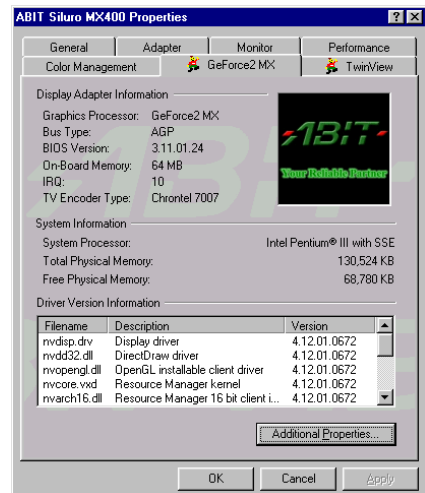
10. Seleccione el perfil de color predeterminado para su monitor. Esto afecta a los colores que usted ve en su monitor.

Los monitores de gama alta y algunos de gama media proporcionan un archivo de perfil de color para hacer que los colores se muestren de forma más precisa en pantalla. Si dispone de un CD o disquete de perfiles, haga clic en el botón “**Agregar...**” para agregar el perfil.

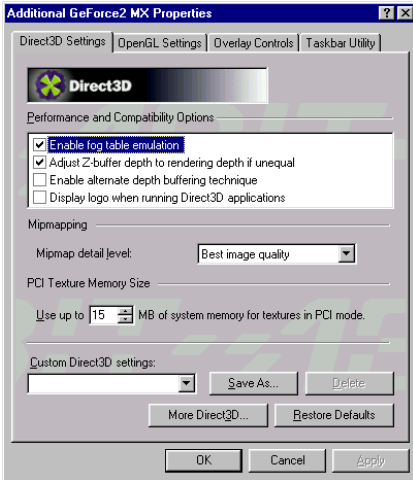


11. Aparecen las asociaciones de perfil de color. Seleccione el tipo de monitor o introduzca el CD o disquete de controladores en su unidad y, a continuación, haga clic en el botón “**Agregar**” para instalarlo.

### GeForce2 MX



12. En esta ficha se muestra toda la información detallada con respecto a la tarjeta gráfica. Haga clic en el botón “**Propiedades adicionales...**” para acceder a más parámetros de configuración.



### 13. Ficha “Configuración de Direct3D”:

#### ■ Activar emulación de tablas de niebla:

Direct3D especifica que un adaptador de pantalla con soporte de aceleración para hardware D3D, debe poder implementar niebla de vértice o niebla de tabla. Algunos juegos no aprovechan adecuadamente las posibilidades del hardware D3D y utilizan el soporte de niebla de tabla. Si selecciona esta opción, garantizará el correcto funcionamiento de estos juegos en el procesador gráfico NVIDIA.

#### ■ Ajustar la profundidad del Z-búfer a la profundidad requerida si son diferentes:

Permite al hardware ajustar automáticamente la profundidad del Z-búfer a la profundidad requerida por la aplicación.

Mantenga esta opción activada, a menos que la tarea que va a ejecutar requiera obligatoriamente una profundidad de Z-búfer específica. Si esta opción está desactivada, no funcionará ninguna aplicación cuyo Z-búfer activo no coincida con el de la configuración de hardware actual.

#### ■ Activar una técnica alternativa para búfers de profundidad:

Esta opción activa una técnica alternativa para la creación de búfers de profundidad. Esto permite al hardware utilizar un mecanismo diferente para la creación de búfers de profundidad en aplicaciones de 16 bits. Si se activa esta configuración, puede obtenerse una representación gráfica de imágenes 3D de calidad superior.

#### ■ Mostrar logotipo al ejecutar aplicaciones Direct3D:

Si activa esta opción, se mostrará el logotipo de NVIDIA en una esquina inferior de la pantalla al ejecutar aplicaciones Direct3D.

#### ■ Generar automáticamente ..... niveles de mipmap:

Esta opción le permite generar automáticamente mipmaps para incrementar la eficacia de las transferencias de textura a través del bus y obtener un rendimiento superior de la aplicación.

#### ■ Método de mipmapping automático:

Seleccione el método bilineal para conseguir un mejor rendimiento. Elija el método trilineal para obtener una imagen de calidad superior.

#### ■ Nivel de detalle de mipmapping:

Esta opción le permite ajustar la inclinación de LOD (nivel de detalle) de los mipmaps. Una inclinación inferior proporcionará una mejor calidad de imagen, mientras que una inclinación superior incrementará el rendimiento de la aplicación. Puede elegir entre cinco parámetros de inclinación preestablecidos, que van desde “Mejor calidad de imagen” hasta “Mejor rendimiento”.

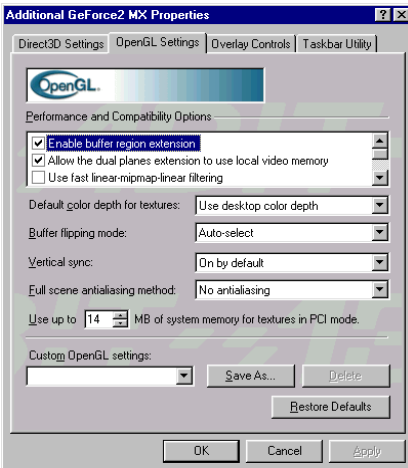
Haga clic en el botón “Más Direct3D...” para acceder a más opciones de Direct3D y al suavizado de líneas.



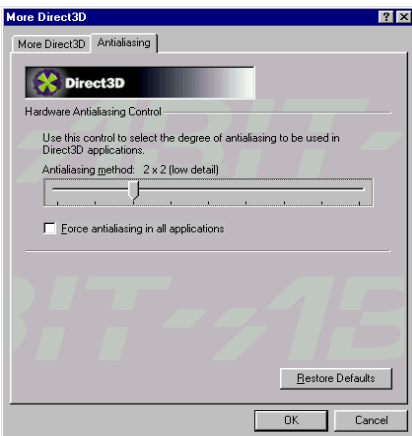
#### ■ Alineación de téxel:

Esta opción cambia el esquema de direccionamiento de textura del hardware para los téxels (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 alǵn software considere que el origen del t́xel debe definirse en otra parte. Si el origen del t́xel vuelve a definirse, mejorar 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.



14. Seleccione el grado de suavizado de ĺneas que desea utilizar en Direct3D.



15. La ficha “Configuraci3n de OpenGL” le permite ajustar la calidad de textura de imagen en las aplicaciones OpenGL.

#### ■ Activar extensi3n de rea de b́fer:

Esta opci3n permite que el controlador utilice la extensi3n **GL\_KTX\_buffer\_region** de OpenGL. Con ello se puede incrementar el rendimiento en aplicaciones de modelado 3D que admiten esta extensi3n.

#### ■ Permitir que la extensi3n de planos duales utilice la memoria local:

Permite el uso de memoria de v́deo local si la extensi3n **GL\_KTX\_buffer\_region** est activada. Sin embargo, si la memoria de v́deo local disponible es inferior a 8 MB, el soporte de extensi3n de planos duales no se activar. Este parmetro no es efectivo si la opci3n “**Activar extensi3n de rea de b́fer**” anterior est desactivada.

#### ■ Usar filtrado lineal de mipmap lineal rpido:

Con un filtro lineal de mipmap lineal rpido se incrementar el rendimiento de la aplicaci3n, en detrimento de la calidad de imagen. En muchos casos, la prdida de calidad de imagen no es del todo perceptible, de modo que puede aprovecharse del rendimiento adicional que se obtiene al activar esta característica.

#### ■ Activar filtro antis3tr3pico:

Esta opci3n permite que OpenGL utilice el filtro antis3tr3pico para mejorar la calidad de imagen.

#### ■ Activar una tcnica alternativa para b́fers de profundidad:

Activa una tcnica alternativa para la creaci3n de b́fers de profundidad. Esto permite que el hardware utilice un mecanismo diferente para la creaci3n de b́fers de profundidad en aplicaciones de 16 bits. Si se activa esta configuraci3n, puede obtenerse una representaci3n grfica de imgenes 3D de calidad superior.

#### ■ Desactivar soporte de instrucciones de CPU optimizadas:

Seleccione esta opci3n para desactivar el soporte del controlador en instrucciones optimizadas utilizadas por determinadas CPU. Algunos procesadores que admiten instrucciones 3D adicionales pueden mejorar el rendimiento en juegos o aplicaciones 3D. Los procesadores de las series Intel<sup>®</sup> MMX<sup>™</sup> y AMD 3D NOW!<sup>™</sup> son ejemplos de esto. Si estos juegos y aplicaciones 3D no se mejoran para las instrucciones optimizadas, el efecto aadido de los procesadores ser nulo. El controlador de pantalla tambin es necesario para dar soporte a

estas características. Si desactiva esta opción le podría resultar útil para solución de problemas y comparaciones de rendimiento.

■ **Profundidad predeterminada de color para texturas:**

Esta opción determina si deben utilizarse como parámetros predeterminados las texturas de una profundidad de color específica en aplicaciones OpenGL.

■ **Utilizar profundidad de color de escritorio:**

Esta opción siempre utilizará texturas de la profundidad de color en la que se está ejecutando actualmente el escritorio de Windows.

■ **Utilizar siempre 16 bpp o Utilizar siempre 32 bpp:** Estas opciones activarán el uso de texturas de la profundidad de color especificada, independientemente de la configuración del escritorio.

■ **Modo de volteo gráfico del búfer:**

Esta opción determina el modo de volteo gráfico del búfer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa. Puede seleccionar el modo de transferencia de bloqueo, el método de volteo de página o la selección automática. La selección automática permite al controlador determinar el mejor método basándose en la configuración del hardware.

■ **Sincronización vertical:**

Esta opción le permite especificar cómo se administra la sincronización vertical en OpenGL.

■ **Siempre desactivada:** desactivará siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.

■ **Desactivada por defecto:** mantendrá siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.

■ **Activada por defecto:** mantendrá siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté desactivada.

■ **Utilizar hasta “xx” MB de la memoria del sistema para texturas en modo PCI:**

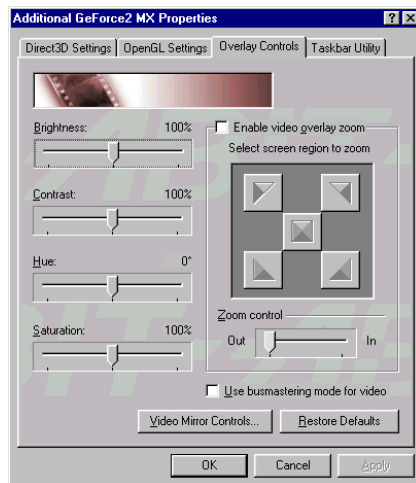
Esta opción permite que el procesador gráfico utilice la cantidad máxima de memoria del sistema especificada para el almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el mismo adaptador de pantalla).

La cantidad máxima de memoria del sistema de texturas se calcula según la cantidad de RAM física instalada en el equipo. Cuanta más RAM del sistema haya instalada, más alto será el valor que podrá establecerse.

Un parámetro más alto puede mejorar el rendimiento de algunas aplicaciones Direct3D. Esta configuración sólo se aplica a los adaptadores de pantalla PCI. Si utiliza el adaptador de pantalla de bus AGP, esta opción no estará disponible (a excepción de cuando los adaptadores de pantalla AGP se ejecutan en modo de compatibilidad PCI).

■ **Configuración personalizada de OpenGL:**

Esta es una lista de los parámetros personalizados (o “tweaks”) que ha guardado. Si selecciona un elemento de la lista, se activará el parámetro. Para aplicar el parámetro, seleccione “Aceptar” o “Aplicar”.



16. Ficha “Control de sobreposición”:

Utilice estos controles para ajustar la calidad de la reproducción de vídeo o DVD en el monitor.

■ **Brillo:**

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de brillo.

■ **Contraste:**

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de contraste.

### ■ Matiz:

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de matiz.

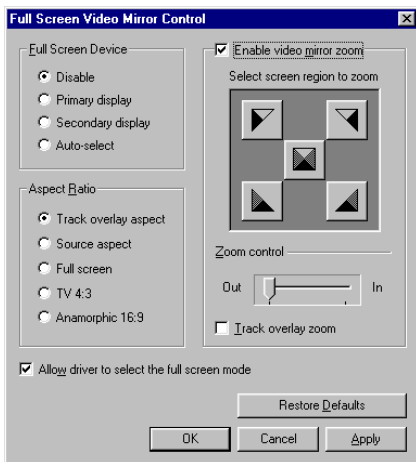
### ■ Saturación:

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de saturación.

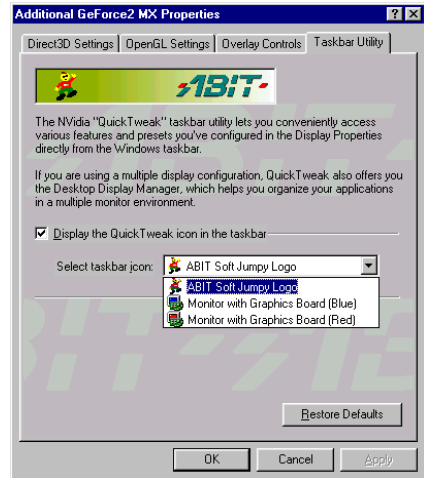
### ■ Activar zoom de sobreposición de vídeo:

Seleccione la zona de la pantalla sobre la que desea aplicar el zoom y, a continuación, mueva la barra de desplazamiento de “**Control de zoom**” para aplicar el zoom sobre el vídeo superpuesto.

Haga clic en el botón “**Controles de réplica de vídeo ...**” para acceder al “**Control de réplica de vídeo de pantalla completa**”.



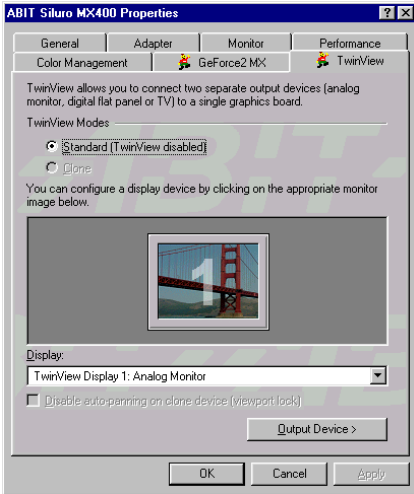
17. Desde aquí puede controlar el dispositivo de pantalla completa, la relación de aspecto y el control de zoom de la réplica de vídeo.



18. Ficha “**Utilidad de la barra de tareas**”.

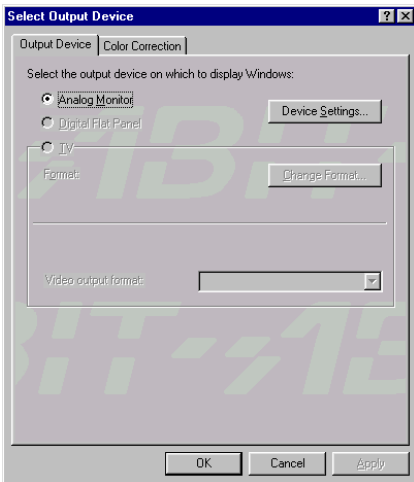
Puede acceder con comodidad a varias características y opciones predefinidas que ha configurado en Propiedades de Pantalla directamente desde la barra de tareas de Windows.

Los iconos de la barra de tareas son el logotipo Soft Jumpy de ABIT, el monitor con la tarjeta gráfica azul y el monitor con la tarjeta gráfica roja.

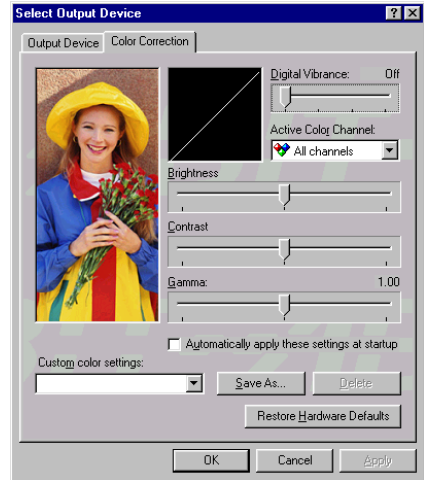


19. En esta ficha se le permite conectar dos dispositivos de salida por separado (monitor analógico, panel digital plano o TV) a una única tarjeta gráfica.

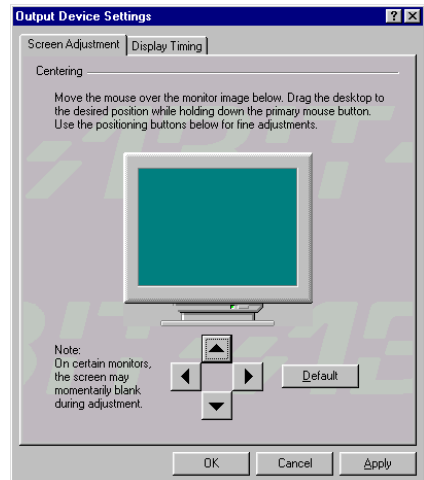
Haga clic en el botón **“Dispositivo de salida>”** para acceder a una selección más amplia de dispositivos de salida:



20. Seleccione el dispositivo de salida en el que desea mostrar Windows.

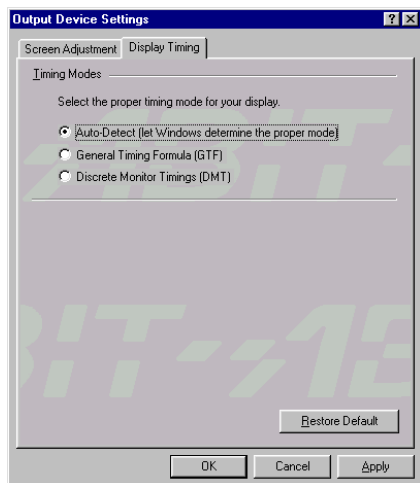


21. Esta ficha le permite corregir los parámetros de brillo, contraste y gamma. Mueva la barra desplazadora del control DVC (Digital Vibrance Control) para conseguir imágenes más intensas y brillantes en pantalla.



22. Esta opción le permite ajustar el centrado de la imagen del monitor.





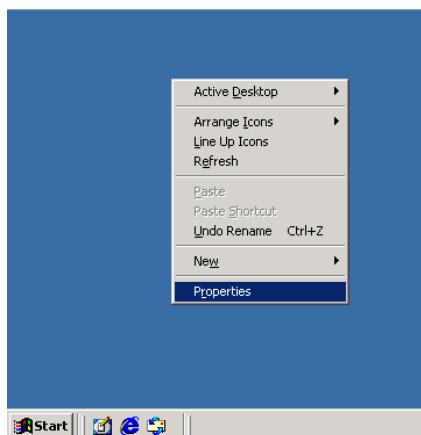
23. Esta opción le permite seleccionar el modo de sincronización del monitor:

**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.

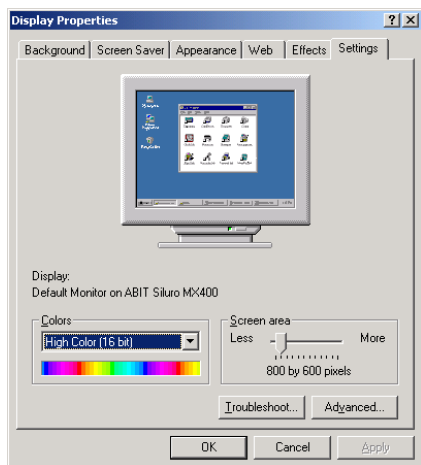
**Fórmula de sincronización general (GTF):** es un estándar utilizado por la mayor parte del hardware más reciente.

**Sincronizaciones discretas del monitor (DMT):** es un estándar antiguo todavía utilizado por algún tipo de hardware. Si su hardware requiere DMT, active esta opción.

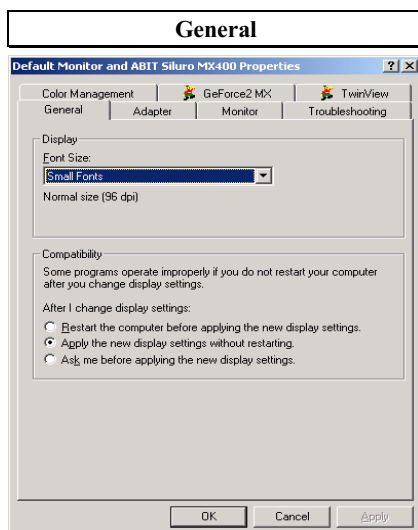
## 4-2. Configuración de Propiedades de Pantalla en Windows® 2000



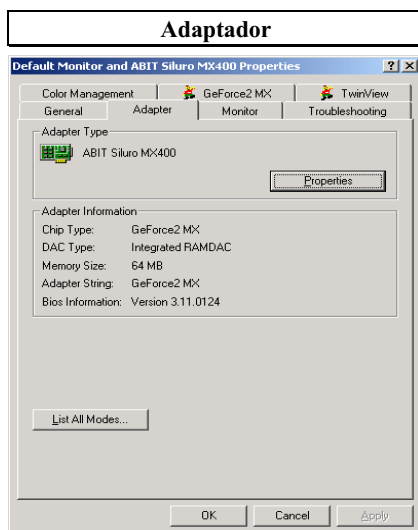
1. Inicie Windows. Haga clic con el botón derecho del ratón en el área de escritorio. Seleccione el elemento “**Propiedades**” para acceder a “**Propiedades de Pantalla**”.



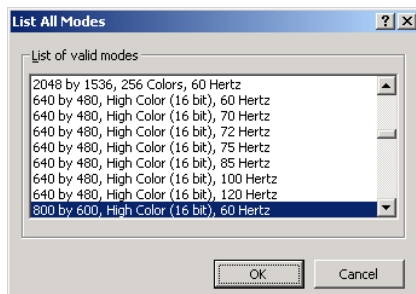
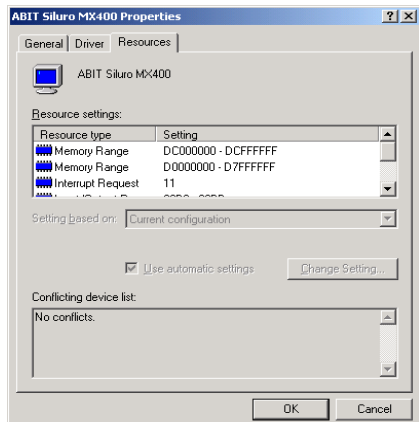
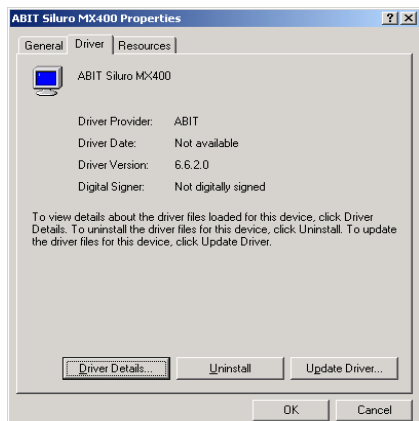
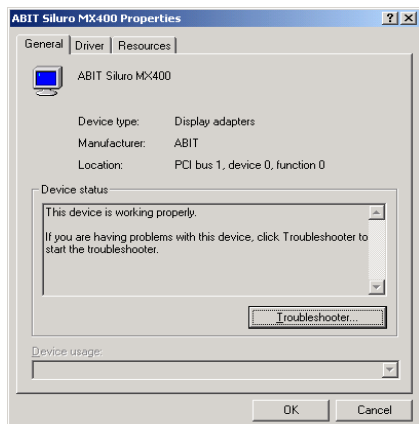
2. Seleccione la ficha “**Configuración**”. Haga clic en el botón “**Avanzada...**”. Aparece el menú de control de propiedades avanzadas.



3. Aquí puede cambiar el tamaño de fuente en pantalla.

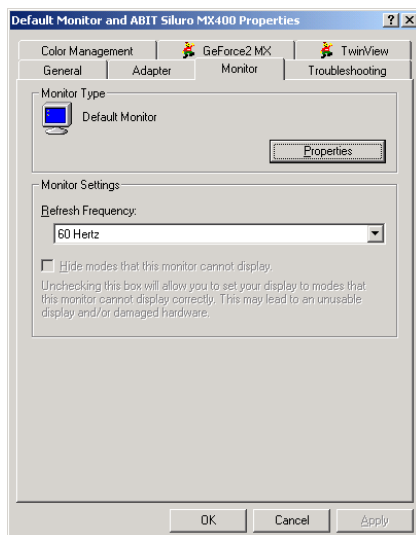


4. Haga clic en “**Propiedades**” para obtener más información general, sobre controladores, y sobre recursos de este adaptador.



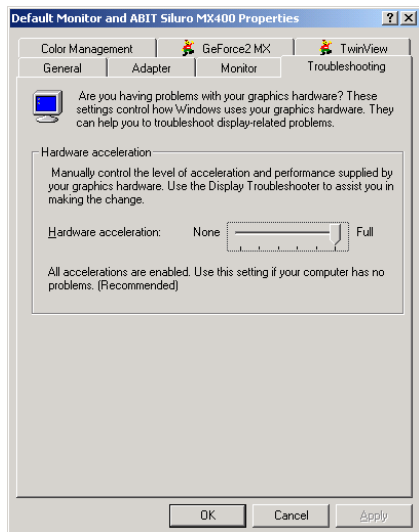
5. O haga clic en “Lista de todos los modos...” para observar todos los modos de visualización válidos.

### Monitor



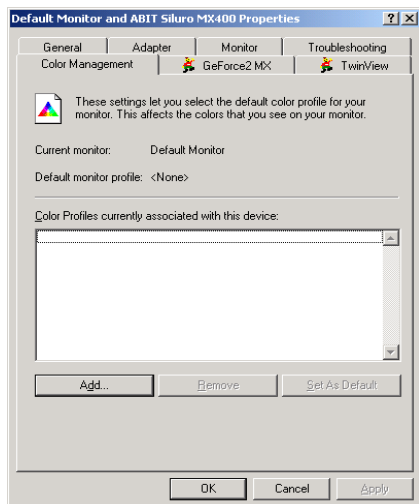
6. Seleccione la frecuencia de actualización del monitor. Haga clic en “**Propiedades**” para obtener más información general y sobre controladores del monitor.

## Solución de problemas



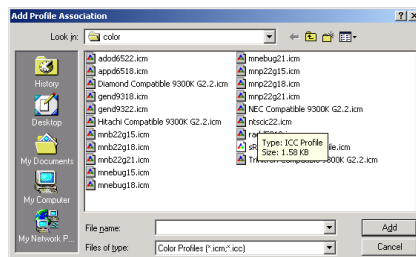
7. Mantenga la aceleración de hardware al nivel máximo.

## Administración del color



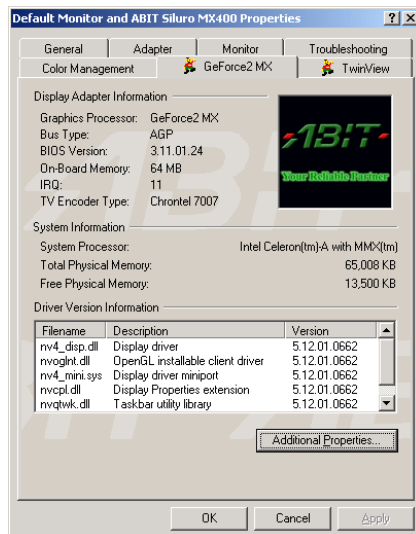
8. Seleccione el perfil de color predeterminado para su monitor. Esto afectará a los colores que verá en el monitor.

Los monitores de gama alta y algunos de gama media proporcionan un archivo de perfil de color para hacer que los colores se muestren de forma más precisa en pantalla. Si dispone de un CD o disquete de perfiles, haga clic en el botón “**Agregar...**” para agregar el perfil.

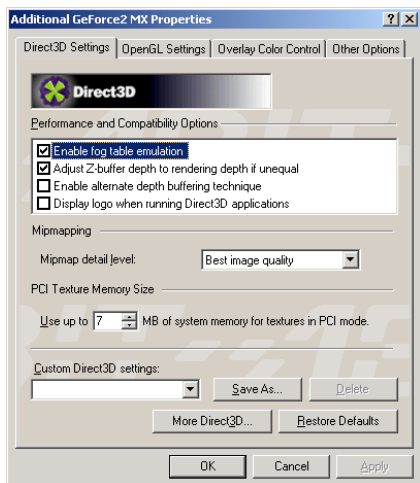


9. Aparecen los perfiles de color. Si su tipo de monitor aparece en la lista, selecciónelo directamente o introduzca el CD o disquete en su unidad y haga clic en el botón “**Agregar**” para instalarlo.

## GeForce2 MX



10. En esta ficha se muestra toda la información detallada con respecto a la tarjeta gráfica. Haga clic en el botón “**Propiedades adicionales...**” para acceder a más parámetros de configuración.



## 11. Ficha “Configuración de Direct3D”:

### ■ Activar emulación de tablas de niebla:

Direct3D especifica que un adaptador de pantalla con soporte de aceleración para hardware D3D, debe poder implementar niebla de vértice o niebla de tabla. Algunos juegos no aprovechan adecuadamente las posibilidades del hardware D3D y utilizan el soporte de niebla de tabla. Si selecciona esta opción, garantizará el correcto funcionamiento de estos juegos en el procesador gráfico NVIDIA.

### ■ Ajustar la profundidad del Z-búfer a la profundidad requerida si son diferentes:

Permite al hardware ajustar automáticamente la profundidad del Z-búfer a la profundidad requerida por la aplicación.

Mantenga esta opción activada, a menos que la tarea a ejecutar requiera obligatoriamente una profundidad de Z-búfer específica. Si esta opción está desactivada, no funcionará ninguna aplicación cuyo Z-búfer activo no coincida con el de la configuración de hardware actual.

### ■ Activar una técnica alternativa para búfers de profundidad:

Esta opción activa una técnica alternativa para la creación de búfers de profundidad. Esto permite al hardware utilizar un mecanismo diferente para la creación de búfers de profundidad en

aplicaciones de 16 bits. Si se activa esta configuración, puede obtenerse una representación gráfica de imágenes 3D de calidad superior.

### ■ Mostrar logotipo al ejecutar aplicaciones Direct3D:

Si activa esta opción, se mostrará el logotipo de NVIDIA en una esquina inferior de la pantalla al ejecutar aplicaciones Direct3D.

### ■ Generar automáticamente ..... niveles de mipmap:

Esta opción le permite generar automáticamente mipmaps para incrementar la eficacia de las transferencias de textura a través del bus y obtener un rendimiento superior de la aplicación.

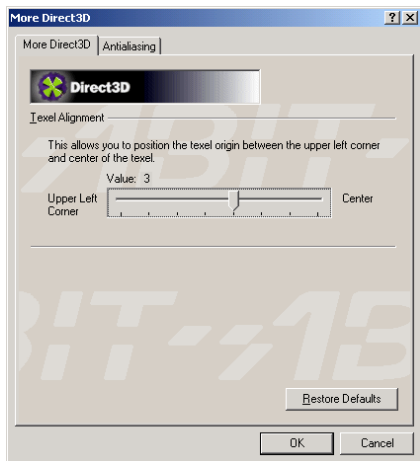
### ■ Método de mipmapping automático:

Seleccione el método bilineal para conseguir un mejor rendimiento. Elija el método trilineal para obtener una imagen de calidad superior.

### ■ Nivel de detalle de mipmapping:

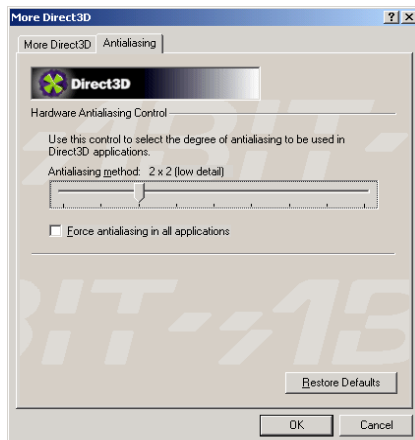
Esta opción le permite ajustar la inclinación de LOD (nivel de detalle) de los mipmaps. Una inclinación inferior proporcionará una mejor calidad de imagen, mientras que una inclinación superior incrementará el rendimiento de la aplicación. Puede elegir entre cinco parámetros de inclinación preestablecidos, que van desde “Mejor calidad de imagen” hasta “Mejor rendimiento”.

Haga clic en el botón “Más Direct3D...” para acceder a más opciones de Direct3D y al suavizado de líneas.

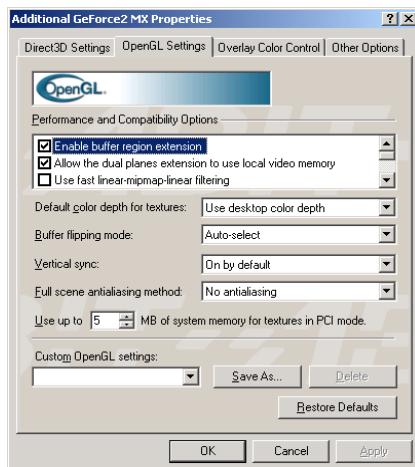


#### ■ Alineación de téxel:

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



12. Seleccione el grado de suavizado de líneas que desea utilizar en Direct3D.



13. La ficha “Configuración de OpenGL” le permite ajustar la calidad de textura de imagen en las aplicaciones OpenGL.

#### ■ Activar extensión de área de búfer:

Esta opción permite que el controlador utilice la extensión `GL_KTX_buffer_region` de OpenGL. Con ello se puede incrementar el rendimiento en aplicaciones de modelado 3D que admiten esta extensión.

### ■ Permitir que la extensión de planos duales utilice la memoria local:

Permite el uso de memoria de vídeo local si la extensión `GL_KTX_buffer_region` está activada. Sin embargo, si la memoria de vídeo local disponible es inferior a 8 MB, el soporte de extensión de planos duales no se activará. Este parámetro no es efectivo si la opción “**Activar extensión de área de búfer**” anterior está desactivada.

### ■ Usar filtrado lineal de mipmap lineal rápido:

Con un filtro lineal de mipmap lineal rápido se incrementará el rendimiento de la aplicación, en detrimento de la calidad de imagen. En muchos casos, la pérdida de calidad de imagen no es del todo perceptible, de modo que puede aprovecharse del rendimiento adicional que se obtiene al activar esta característica.

### ■ Activar filtro anisotrópico:

Esta opción permite que OpenGL utilice el filtro anisotrópico para mejorar la calidad de imagen.

### ■ Activar una técnica alternativa para búfers de profundidad:

Activa una técnica alternativa para la creación de búfers de profundidad. Esto permite que el hardware utilice un mecanismo diferente para la creación de búfers de profundidad en aplicaciones de 16 bits. Si se activa esta configuración, puede obtenerse una representación gráfica de imágenes 3D de calidad superior.

### ■ Desactivar soporte de instrucciones de CPU optimizadas:

Seleccione esta opción para desactivar el soporte del controlador en instrucciones optimizadas utilizadas por determinadas CPU. Algunos procesadores que admiten instrucciones 3D adicionales pueden mejorar el rendimiento en juegos o aplicaciones 3D. Los procesadores de las series Intel® MMX™ y AMD 3D NOW!™ son ejemplos de esto. Si estos juegos y aplicaciones 3D no se mejoran para las instrucciones optimizadas, el efecto añadido de los procesadores será nulo. El controlador de pantalla también es necesario para dar soporte a

estas características. Si desactiva esta opción le podría resultar útil para solución de problemas y comparaciones de rendimiento.

### ■ Profundidad predeterminada de color para texturas:

Esta opción determina si deben utilizarse como parámetros predeterminados las texturas de una profundidad de color específica en aplicaciones OpenGL.

### Utilizar profundidad de color de escritorio:

Esta opción siempre utilizará texturas de la profundidad de color en la que se está ejecutando actualmente el escritorio de Windows.

**Utilizar siempre 16 bpp o Utilizar siempre 32 bpp:** Estas opciones activarán el uso de texturas de la profundidad de color especificada, independientemente de la configuración del escritorio.

### ■ Modo de volteo gráfico del búfer:

Esta opción determina el modo de volteo gráfico del búfer para aplicaciones OpenGL de pantalla completa. Puede seleccionar el modo de transferencia de bloqueo, el método de volteo de página o la selección automática. La selección automática permite al controlador determinar el mejor método basándose en la configuración del hardware.

### ■ Sincronización vertical:

Esta opción le permite especificar cómo se administra la sincronización vertical en OpenGL.

**Siempre desactivada:** desactivará siempre la sincronización vertical en todas las aplicaciones OpenGL.

**Desactivada por defecto:** mantendrá siempre la sincronización vertical desactivada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté activada.

**Activada por defecto:** mantendrá siempre la sincronización vertical activada, a menos que una aplicación solicite específicamente que esté desactivada.

### ■ Utilice hasta “xx” MB de la memoria del sistema para texturas en modo PCI:

Esta opción permite que el procesador gráfico

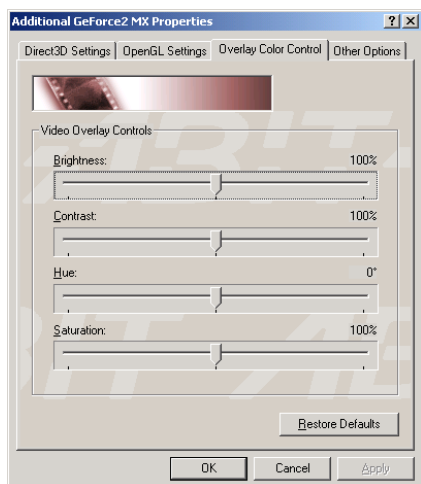
utilice la cantidad máxima de memoria del sistema especificada para el almacenamiento de texturas (además de la memoria instalada en el mismo adaptador de pantalla).

La cantidad máxima de memoria del sistema que puede reservarse para el almacenamiento de texturas se calcula según la cantidad de RAM física instalada en el equipo. Cuanta más RAM del sistema haya instalada, más alto será el valor que podrá establecerse.

Un parámetro más alto puede mejorar el rendimiento de algunas aplicaciones Direct3D. Esta configuración sólo se aplica a los adaptadores de pantalla PCI. Si utiliza el adaptador de pantalla de bus AGP, esta opción no estará disponible (a excepción de cuando los adaptadores de pantalla AGP se ejecutan en modo de compatibilidad PCI).

#### ■ Configuración personalizada de OpenGL:

Esta es una lista de los parámetros personalizados (o “tweaks”) que ha guardado. Si selecciona un elemento de la lista, se activará el parámetro. Para aplicar el parámetro, seleccione “Aceptar” o “Aplicar”.



#### 14. Ficha “Control de sobreposición de color”:

Utilice estos controles para ajustar la calidad de la reproducción de vídeo o DVD en el monitor.

#### ■ Brillo:

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de brillo.

#### ■ Contraste:

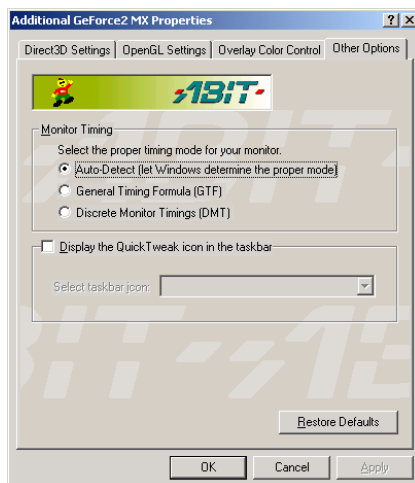
Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de contraste.

#### ■ Matiz:

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de matiz.

#### ■ Saturación:

Mueva la barra de desplazamiento para establecer el nivel de saturación.



#### 15. Ficha “Otras opciones”:

#### ■ Sincronización del monitor:

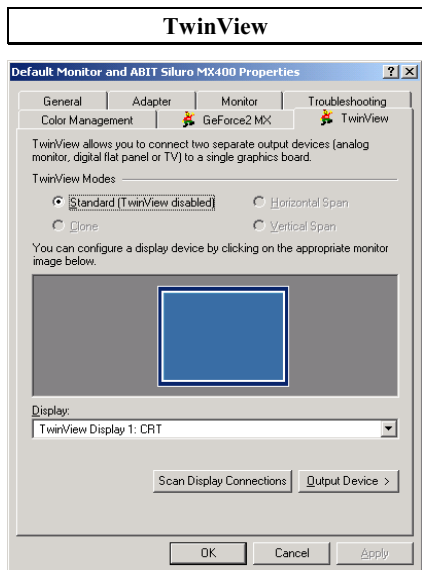
Esta opción permite seleccionar el modo de sincronización del monitor:

**Detección automática:** permite que Windows reciba la información de sincronización adecuada directamente del 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.

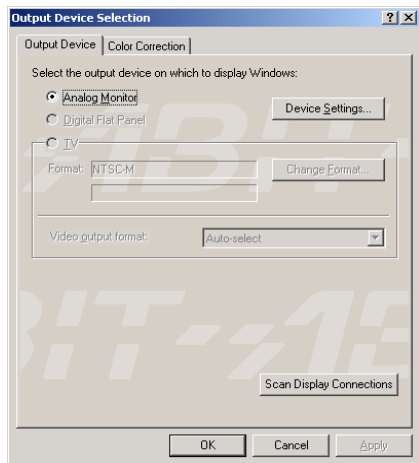
**Sincronizaciones discretas del monitor (DMT):** es un estándar antiguo todavía utilizado por algún tipo de hardware. Si su hardware requiere DMT, active esta opción.



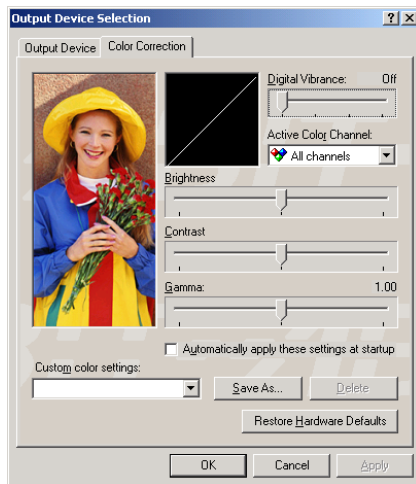


16. En esta ficha se le permite conectar dos dispositivos de salida por separado (monitor analógico, panel digital plano o TV) a una única tarjeta gráfica.

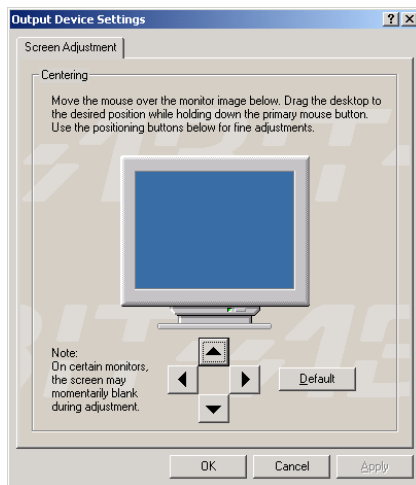
Haga clic en el botón “Dispositivo de salida>” para acceder a una selección más amplia de dispositivos de salida:



17. Seleccione el dispositivo de salida en el que desea mostrar Windows.



18. Esta ficha le permite corregir los parámetros de brillo, contraste y gamma. Mueva la barra desplazadora del control DVC (Digital Vibrance Control) para conseguir imágenes más intensas y brillantes en pantalla.



19. Esta opción le permite ajustar el centrado de la imagen del monitor.

### 4-3. 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

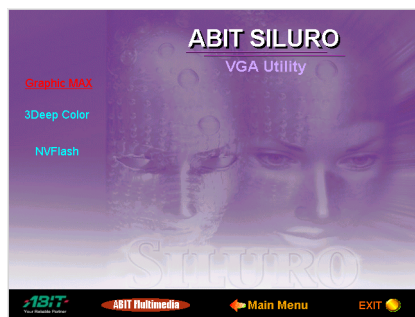
Esta utilidad se proporciona para ajustar de forma precisa la tarjeta de visualización y permitir la máxima estabilidad en el sistema. Sólo puede utilizarse con Windows® 98/ME.

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.

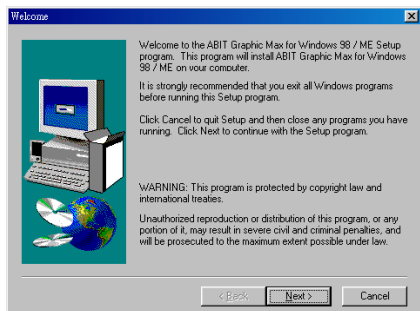


1. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Haga clic en “VGA Utility”.

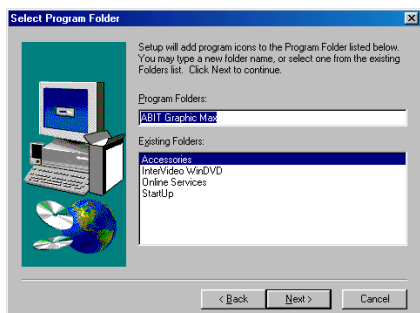


2. Haga clic en “Graphic Max”.

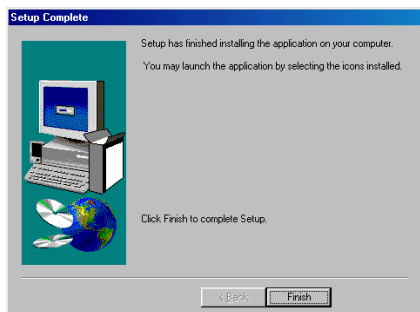
Siga los procedimientos de instalación que aparecen en pantalla. De esta forma, es bastante sencillo instalar el software.



3. Haga clic en “**Siguiente**”.

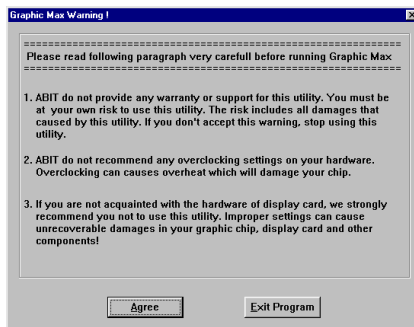


4. Haga clic en “**Siguiente**”.

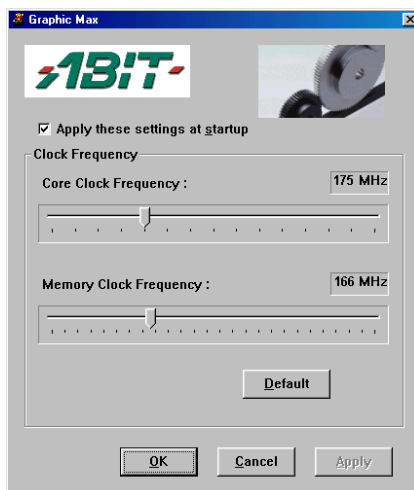


5. Haga clic en “**Finalizar**” para completar la instalación.

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



6. Cada vez que ejecute el programa, aparecerá este mensaje de advertencia. Lea todo el mensaje y haga clic en el botón “**Acepto**” para continuar.



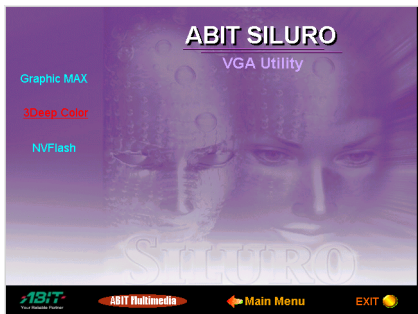
7. Cuando aparezca la ventana de Graphic Max, puede utilizar las dos barras desplazadoras para ajustar la “**Frecuencia de reloj del núcleo**” y la “**Frecuencia de memoria del núcleo**”. Ajuste con cuidado estos parámetros.

## 4-4. 3Deep Color

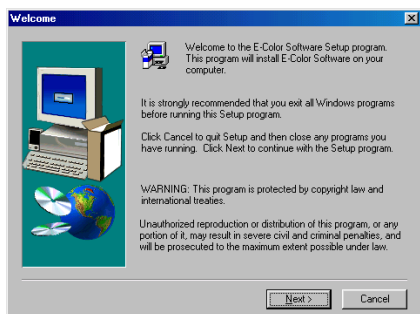
3Deep Color es una utilidad de software que se usa para corregir la iluminación, el sombreado y el color en todos los juegos 2D y 3D. Se obtienen gráficos más realistas y mejores efectos, además de la ventaja de poder disparar antes a los competidores en línea. Por fin puede apartar las manos de los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



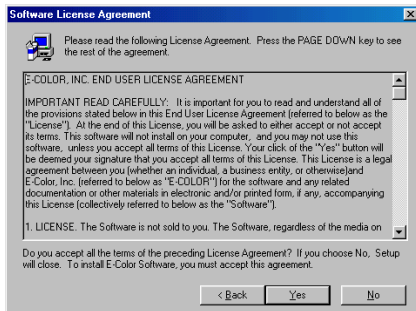
1. Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM. Haga clic en “Utilidad VGA”.



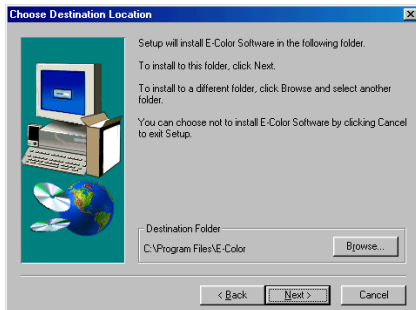
2. Haga clic en “3Deep Color”.



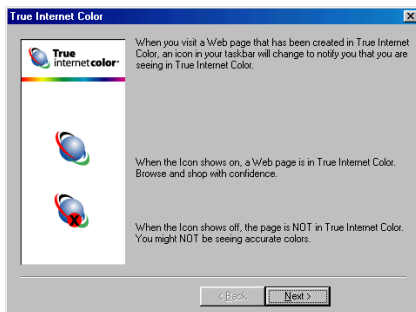
3. Haga clic en “Siguiente>”.



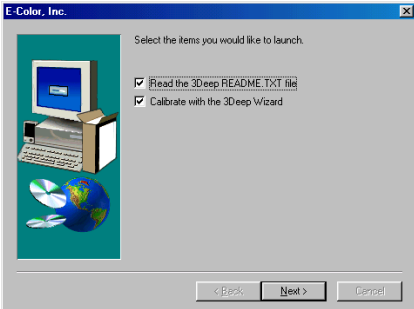
4. Haga clic en “Sí”.



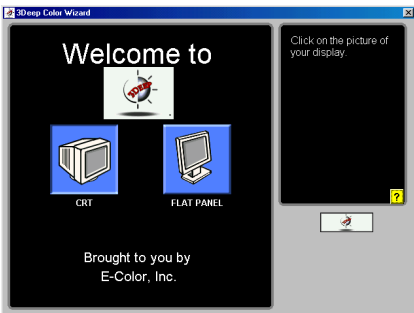
5. Haga clic en “Siguiente>”



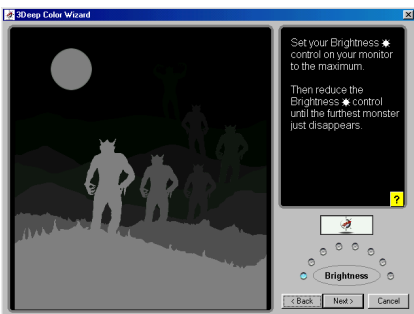
6. Haga clic en “Siguiente>”



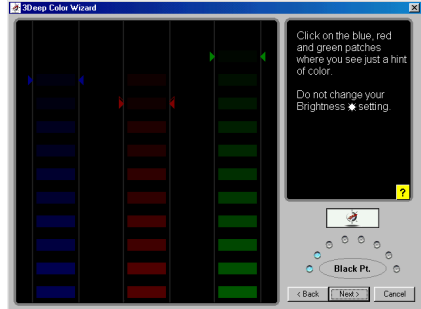
7. Haga clic en “**Siguiente**”>



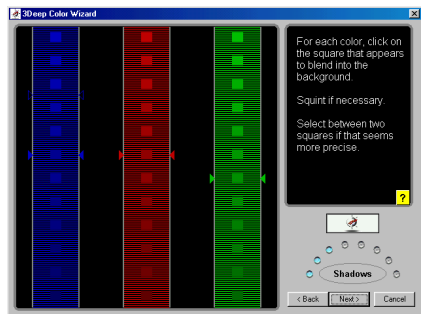
8. Aparece el asistente de 3Deep Color. Haga clic en la imagen de su tipo de pantalla, CRT o panel plano.



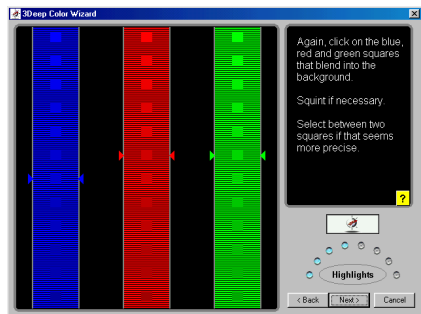
9. Establezca al máximo el control de brillo del monitor y, a continuación, vaya reduciéndolo hasta que desaparezca la imagen del monstruo que está en segundo plano.



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.



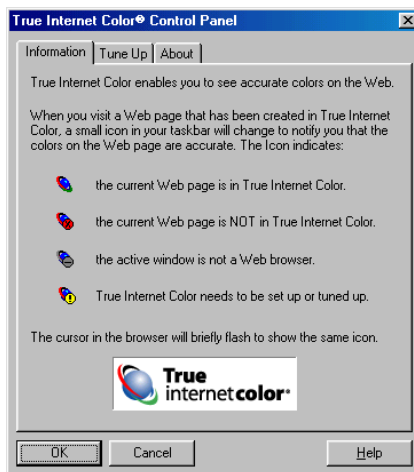
12. Haga clic en los cuadrados azul, rojo y verde que parezcan mezclarse con el fondo.



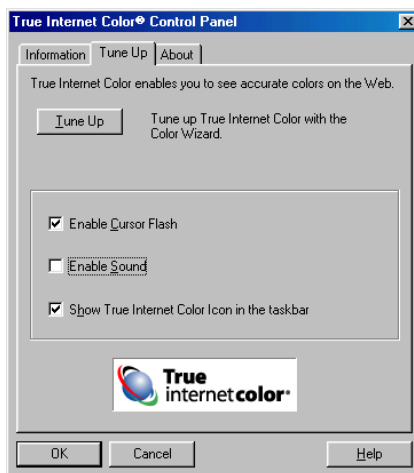
13. Haga clic en “**Finalizar**” para completar la configuración de 3Deep Color.



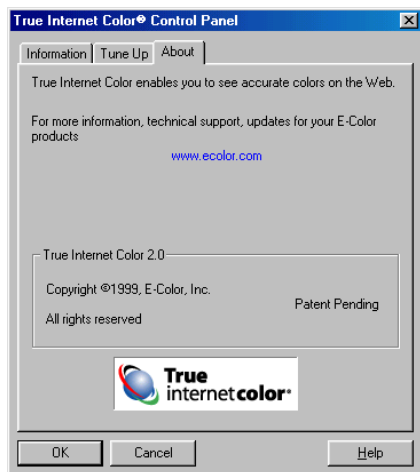
14. Haga clic en “**¡Configurar ahora!**” para configurar True Internet Color.



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.

## 4-5. Icono en la bandeja del sistema

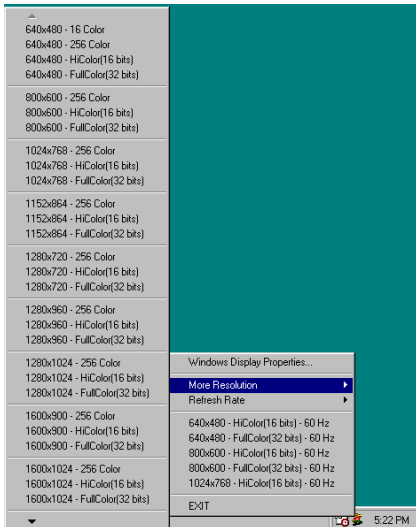
Después de la instalación de los controladores, puede observar un icono en la bandeja del sistema de la barra de tareas. Si hace clic en dicho icono con el botón izquierdo o el derecho del ratón, se abrirá la bandeja, un acceso directo a una función del acelerador de gráficos.

### Nota

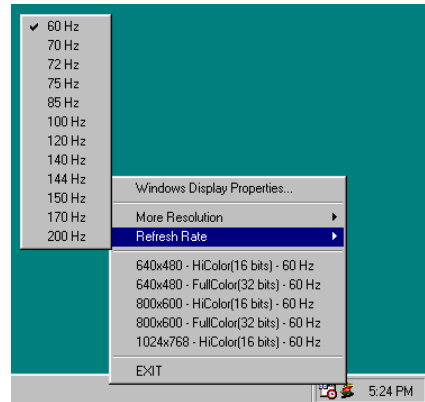
Para controlar las propiedades de pantalla, puede hacerlo mediante este icono o haciendo doble clic en el área de escritorio de Windows, en **Propiedades** → **Configuración** → **Avanzada** y, a continuación, en la ficha adecuada para cambiar la configuración de pantalla.



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.

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.

Haga clic en “**Propiedades de pantalla de Windows...**” para comenzar a configurar las propiedades de pantalla.

4. Haga clic en “**Salir**” para salir de este programa.



## 4-6. 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 un fallo en la recuperación.

**Paso 1.** Reinicie su equipo en entorno de DOS o abra una ventana de Windows® 95/98 con la línea de comandos de DOS.

**Paso 2.** Introduzca el CD de instalación en la unidad de CD-ROM.

**Paso 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)

**Paso 4.** Copie el nuevo archivo binario de la BIOS en el directorio nuevo.

**Paso 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.

**Paso 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. 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.

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



---

## Apéndice B. Preguntas más frecuentes del producto

---

Hemos recopilado algunas de las preguntas y respuestas más frecuentes para referencia del usuario. Si desea obtener ayuda adicional sobre problemas o preguntas, consulte “Cómo obtener asistencia técnica” en el Apéndice C.

### P1. ¿Qué controlador debo utilizar para mi producto GF2 MX de SILURO?

Si desea obtener el máximo rendimiento, puede empezar con el controlador suministrado por ABIT en el paquete que venía con la tarjeta. No obstante, NVIDIA™ proporciona en su sitio Web controladores actualizados de referencia (controladores “Detonator”). Tenga en cuenta que, ya que NVIDIA™ no vende los productos directamente al consumidor, tampoco dispone de un equipo de asistencia técnica para responder a sus preguntas.

### P2. ¿Cuáles son las API que admite GF2 MX de SILURO?

Admite las API estándar 2D y 3D, entre las que se incluyen DirectX y OpenGL. No admite API de propietario.

### P3. ¿Qué ocurre si mi aplicación utiliza una API no admitida por GF2 MX de SILURO?

Significa que el juego cambiará a modo de representación gráfica por software en lugar de utilizar la aceleración de hardware.

### P4. ¿Por qué no puedo ejecutar Glide con mi producto GF2 MX de SILURO?

Glide es una API de propietario y sólo se aplica a un reducido número de juegos. Más del 90 % de los programadores de software suelen trabajar de acuerdo con alguna de las API estándar.

### P5. ¿Qué es una GPU?

GPU son las siglas inglesas de “graphics processing unit.” (unidad de procesamiento de gráficos). Una GPU es un procesador de un sólo chip con motores integrados de transformación, iluminación, configuración/enganche de triángulo y representación gráfica, que es capaz de producir un mínimo de 10 millones de polígonos por segundo.

### P6. ¿Cuál es el impacto de la GPU en la industria PC?

La GPU supone un avance crucial en cuanto a rendimiento y fidelidad de imagen y cambiará de forma esencial la industria PC para siempre. Las aplicaciones 3D no volverán a ser las mismas.

### P7. ¿Podré observar alguna diferencia en el rendimiento cuando ejecute juegos ya existentes con GF2 MX de SILURO?

¡SÍ! Los juegos y aplicaciones actuales se beneficiarán de la velocidad de relleno superior de GF2 MX de SILURO, especialmente con resoluciones de 1024 x 768 y superiores.

### P8. ¿El rendimiento de GF2 MX de SILURO es dependiente de la CPU?

GF2 MX de SILURO ofrece gráficos de alto rendimiento con cualquier CPU. Los motores de transformación e iluminación de GF2 MX de SILURO permiten que los programadores aumenten la complejidad geométrica sin que esto suponga un perjuicio para el rendimiento. Los programadores pueden sacar partido de la potencia de la CPU para aplicar efectos físicos más realistas, inteligencia artificial y juegos.

### P9. ¿Pueden utilizarse los motores integrados T&L (de transformación e iluminación) de GF2 MX de SILURO con Microsoft® DirectX® 7?

Sí. GF2 MX de SILURO y DirectX® 7 fueron diseñados conjuntamente para poder alcanzar los

niveles más altos de rendimiento y compatibilidad.

**P10. Si GF2 MX de SILURO libera a la CPU del host de la realización de cálculos de transformación e iluminación, ¿qué es lo que queda para la CPU?**

Al liberarse los cálculos de transformación e iluminación, la CPU dispone de un ancho de banda que le permite mejorar de manera espectacular el nivel de calidad de los efectos físicos, la inteligencia artificial y la animación de caracteres.

**P11. ¿Es necesario DirectX® 7 para sacar partido de los motores T&L de GF2 MX de SILURO?**

No. El hardware T&L puede utilizarse con OpenGL® o DirectX® 7.

**P12. ¿Admite la compresión de texturas?**

Sí. GF2 MX de SILURO admite los cinco formatos de compresión de texturas de DX6.

**P13. ¿Qué tipo de impresión de relieve admite GF2 MX de SILURO?**

GF2 MX de SILURO admite estampado de un solo pase e impresión de relieve de producto escalar. Con la potencia de geometría T&L integrada, GF2 MX de SILURO permite efectos de “relieve” mucho más realistas sin que esto suponga un perjuicio para el rendimiento.

**P14. Mi reproductor MPEG muestra imágenes de vídeo de poca calidad, ¿por qué?**

En primer lugar, tiene que asegurarse de que esté instalado en el sistema DirectX® 6 o una versión posterior, para que el reproductor MPEG pueda sacar partido del modo de aceleración de hardware (DirectDraw).

En segundo lugar, puede intentar reducir la resolución de pantalla, la profundidad de color o la velocidad de actualización, ya que esto permitirá que el reproductor MPEG utilice el modo de aceleración de hardware.

En tercer lugar, cambie el modo de visualización a VGA o TV y compruebe si la calidad de vídeo mejora.

**P15. Los juegos o aplicaciones muestran el mensaje “No se encontró hardware de aceleración 3D”.**

Normalmente, el modo 3D funciona sólo con una profundidad de color de 16 bits o de 32 bits. Cambie la profundidad de color a 16 bits (color de alta densidad). Compruebe también que tiene instaladas las bibliotecas completas de DirectX o de OpenGL; también puede intentar cambiar a una resolución de pantalla más baja.

**P16. DirectX o las aplicaciones muestran el mensaje “No hay memoria AGP disponible”.**

Windows® 95 no es OSR2.1 o una versión posterior, o la versión de DirectX no es la versión 6.0 o posterior. Algunos chipset AGP necesitan que estén instalados los controladores adecuados, si no es así, no funcionan correctamente. Compruebe también en la BIOS de placa base el tamaño de apertura AGP: debe admitir al menos 64 MB de tamaño de apertura AGP.

**P17. ¿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](mailto:technical@abit.com.tw). Trataremos de resolver su problema lo antes posible. Debe suministrar 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	*
<b>Nombre de hardware</b>			
	<b>Tipo</b>	<b>Especificaciones</b>	
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:

---



---



---



---



---



---



---



---





---

## Apéndice C. 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 en:  
<http://www.abit.com.tw/download/index.htm>
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](mailto: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](mailto:alt.comp.periphs.mainboard.abit)  
[comp.sys.ibm.pc.hardware.chips](mailto:comp.sys.ibm.pc.hardware.chips)  
[alt.comp.hardware.overclocking](mailto:alt.comp.hardware.overclocking)  
[alt.comp.hardware.homebuilt](mailto:alt.comp.hardware.homebuilt)  
[alt.comp.hardware.pc-homebuilt](mailto: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 atiende 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](mailto:sales@abit-usa.com)

[technical@abit-usa.com](mailto: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](mailto:abituksales@compuserve.com)

[abituktech@compuserve.com](mailto: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](mailto:sales@abit.nl)

[technical@abit.nl](mailto: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**

Quando 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 períodos 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](mailto:sales@abit.com.tw)

[market@abit.com.tw](mailto:market@abit.com.tw)

[technical@abit.com.tw](mailto: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.

**Gracias, ABIT Computer Corporation**

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