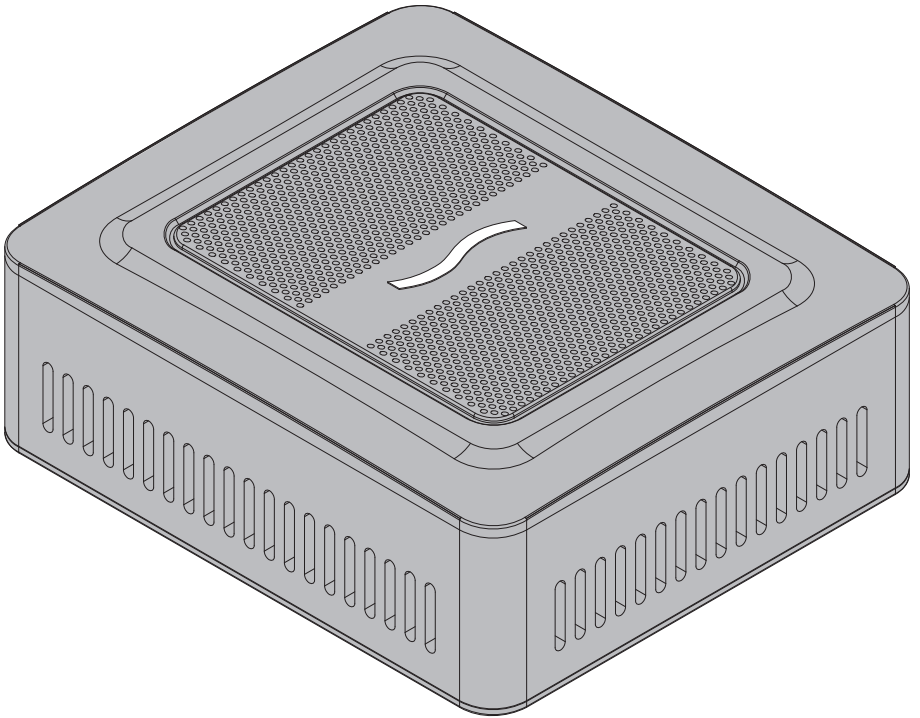




eGFX Breakaway™ Puck

Quick Start Guide



You Should Have

The following items should be included in your product package:

- One eGFX Breakaway Puck
- One power adapter and one power cable
- One Thunderbolt™ 3 (40Gbps) cable
- QSG

Mac® Compatibility

- Mac with Thunderbolt 3 ports
- macOS® 10.14.2+ (eGFX Breakaway Puck Radeon™ RX 560)
- macOS 10.13.6+ (eGFX Breakaway Puck Radeon RX 570)

Windows® Compatibility

- PC with Thunderbolt 3 ports
- 64-bit editions of Windows 10, Version 1709 (Creator's Edition), or later

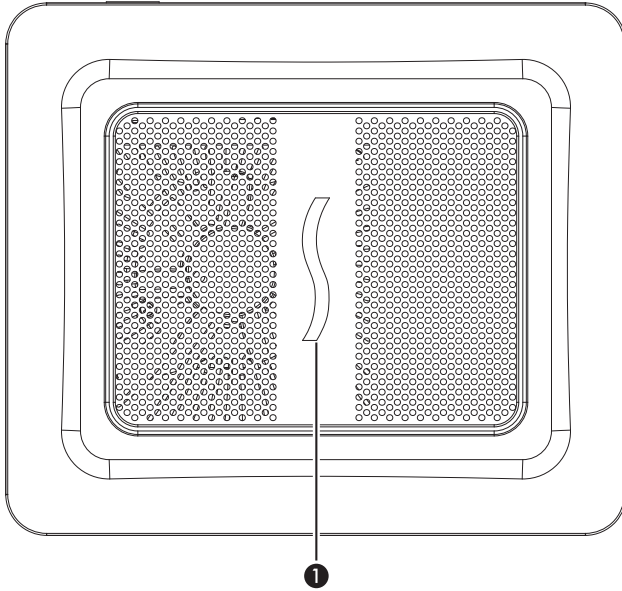
IMPORTANT NOTE FOR WINDOWS USERS: For the latest information on setting up your Windows computer to support the eGFX Breakaway Puck, please visit www.sonnettech.com/product/egfx-breakaway-puck.html



Support Note: This document was up to date at the time of printing. However, hardware or software changes may have occurred since then. Please check the Sonnet website for the latest QSG.

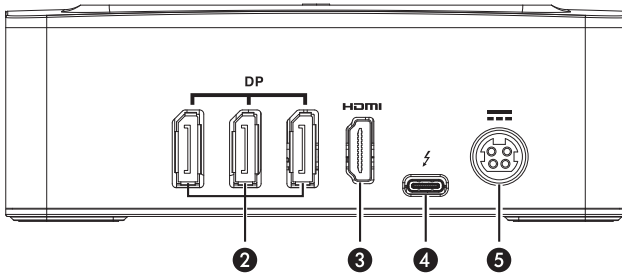
1. Go to www.sonnettech.com/support/kb/kb.php
2. Click the Thunderbolt link.
3. Locate and click the eGFX Breakaway Puck link, and then click the Documentation link.
4. Click the eGFX Breakaway Puck Quick Start Guide [English] link, and then check the Document Version information. If the version listed is later than this document (**revision B**), click the Download Now button for the latest version.

eGFX Breakaway Puck Description



1 – Power Indicator LED

This indicator lights when the eGFX Breakaway Puck is connected to a power source, the included Thunderbolt cable plugged in securely between the device and your computer, and the computer powered on.



2 – DisplayPort 1.4 Ports

3 – HDMI 2.0b Port

4 – Thunderbolt 3 Port

Connect the included Thunderbolt cable, or a comparable Thunderbolt 3 (40Gbps) cable, between this port and your computer's Thunderbolt 3 port.

5 – 20VDC Socket

Connect the included DC power adapter between this socket and the included power cord.

Mac Setup Overview



To support an eGFX Breakaway Puck, your Mac must be running the required minimum (or later) version of macOS; *Sonnet recommends using macOS Mojave (or later), as it offers more features and greater stability.* The drivers that support the Puck are installed as part of macOS. As a result, the Puck is ready to use when connected to your computer.

1. If you are connecting displays to the Puck, do so now. Please note, *macOS Mojave 10.14.2 or later is required for the Puck to accelerate graphics on the built-in display of an iMac®, MacBook Air®, or MacBook Pro®.*



Support Notes: If you're using a 2016 or 2017 13-inch MacBook Pro, always connect the Puck to one of the left-hand Thunderbolt 3 ports for maximum data throughput.

For optimal performance, the Puck should be connected directly to your Mac and not daisy-chained through another Thunderbolt device.

2. Connect the included power cord between a wall outlet or power strip and the power adapter, and then connect the power adapter cable to the Puck's power socket. Note that the Puck's power indicator will not light until the computer is turned on.
3. Connect the included Thunderbolt cable, or a comparable Thunderbolt 3 (40Gbps) cable, between the Thunderbolt 3 port on the Puck and a Thunderbolt 3 port on your computer. Cables marked with the USB icon () are NOT compatible.
4. If you haven't already done so, turn on your computer. With the Puck connected to your Mac, the eGPU icon () will appear in the menu bar, indicating the Puck is recognized and ready for use.

Using the Puck

Under macOS you can configure applications to use the Puck with one of the following methods:



Support Note: eGPU support in macOS High Sierra 10.13.4 and later is designed to accelerate Metal, OpenGL, and OpenCL applications that benefit from a powerful eGPU. *Not all apps support eGPU acceleration; check with the application's developer to learn more.*

- **Use the Prefer External GPU Option**

Starting with macOS Mojave 10.14, you can turn on Prefer External GPU in specific applications' Get Info panels in the Finder. This option enables the Puck to accelerate apps on your computer's internal display (if equipped) or any display connected to the Mac. Note that you won't see this option when the Puck isn't connected or if the application self-manages its GPU selection. Some applications will ignore the Prefer External GPU checkbox and directly select which graphics processors are used.


- **Set a Puck-connected Display as the Primary Display**

If you have an external display connected to your Puck, you can choose it as the primary display for all apps. Since applications default to the GPU associated with the primary display, this option works with a variety of applications. If you disconnect the Puck, your Mac defaults back to the internal graphics processor that drives the built-in display. When the Puck is reconnected, the external display will automatically be set as the primary display.



Support Note: For more detailed information on eGPU use, visit support.apple.com and search "use an external graphics processor with your Mac".

Tips/General Information

- Before unplugging the Puck from your computer, click the eGPU icon  in the menu bar, and then select Disconnect.
- macOS High Sierra 10.13.4 and later don't support eGPUs in Windows using Boot Camp or when your Mac is in macOS Recovery or installing system updates.
- If you have a Mac mini (2018) with FileVault turned on, make sure to connect your primary display directly to Mac mini during startup. After you log in and see the macOS Desktop, you can unplug the display from Mac mini and connect it to your eGPU.
- eGFX Puck Radeon RX 560 provides charging power up to 60W to compatible computers, while the RX 570 model provides up to 45W.

Need More Information?

Please visit www.sonnettech.com/support/kb/kb.php, click on the Thunderbolt link, and then click on the eGFX Breakaway Puck link for important information, useful tips, and answers to frequently asked questions.

FCC Compliance

eGFX Breakaway Puck complies with Part 15 of the FCC Rules. Operation is subject to the following two conditions: This device may not cause harmful interference, AND this device must accept any interference received, including interference that may cause undesired operation.

Contacting Customer Service

The Sonnet Web site located at www.sonnettech.com has the most current support information and technical updates. Before contacting Customer Service, please check our Web site for the latest updates and online support files, and check this Quick Start Guide for helpful information.

Email support requests generally receive the fastest responses, and are usually processed within a 24-hour period during normal business hours, excluding holidays. When you contact Customer Service, have the following information available so the customer service staff can better assist you:

- Product name
- Date and place of purchase
- Computer model
- OS version
- A System Report (macOS) or a Microsoft System Information MSINFO32 (Windows) report (Windows), along with a description of the issue(s) you are encountering with your device

If further assistance is needed, please contact us at:

USA Customers

Please contact **Sonnet Customer Service** at:

E-mail: support@sonnettech.com

Tel: 1-949-472-2772

(Monday–Friday, 8 a.m.–4 p.m. Pacific Time)

For Customers Outside the USA

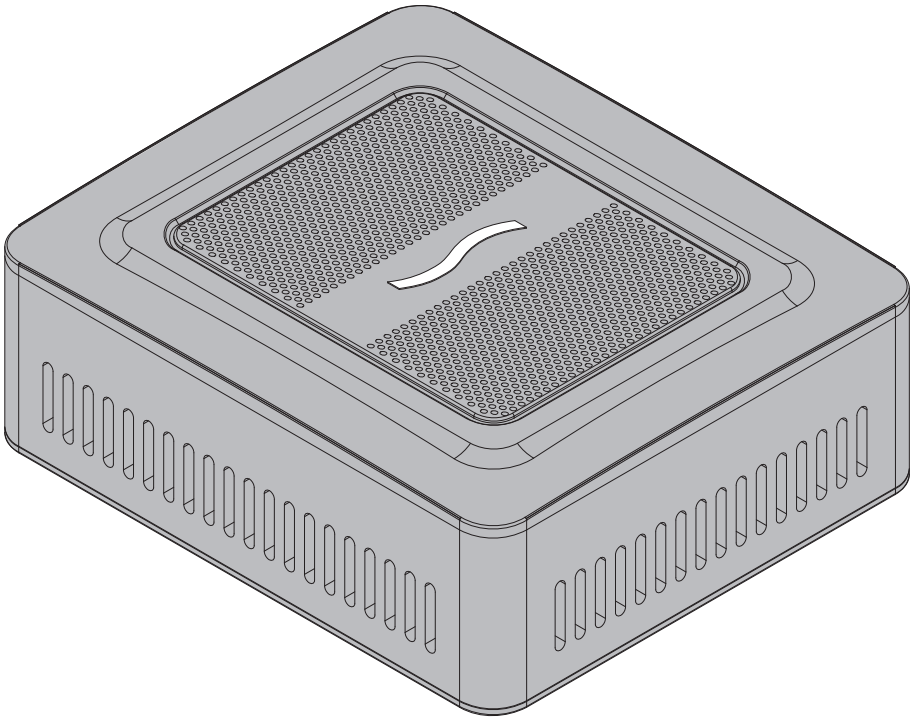
For support on this product, contact your reseller or local distributor.

Visit Our Web Site

For the most current product information and online support files, visit the Sonnet web site at www.sonnettech.com. Remember to register your product online at <https://registration.sonnettech.com> to be informed of future upgrades and product releases.

eGFX Breakaway™ Puck

Guide de démarrage



Vous devriez avoir

Les éléments suivants sont inclus dans votre package de produit :

- Un eGFX Breakaway Puck
- Un adaptateur d'alimentation et un câble d'alimentation
- One câble Thunderbolt™ 3 (40Gbps)
- Guide de démarrage

Compatibilité Mac®

- Mac avec les ports Thunderbolt 3
- macOS® 10.14.2+ (eGFX Breakaway Puck Radeon™ RX 560)
- macOS 10.13.6+ (eGFX Breakaway Puck Radeon RX 570)

Compatibilité Windows®

- PC avec ports Thunderbolt 3
- Éditions 64 bits de Windows 10, Version 1709 ou ultérieure

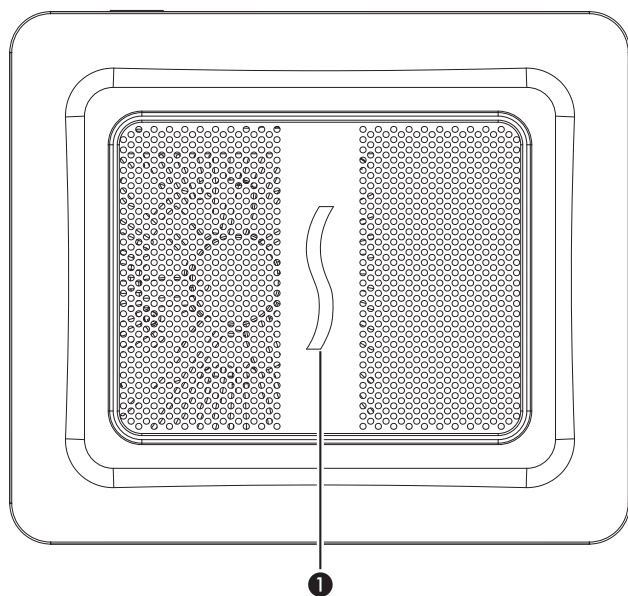
IMPORTANT POUR LES UTILISATEURS WINDOWS : pour obtenir les dernières informations sur la configuration de votre ordinateur Windows pour la prise en charge de l'eGFX Breakaway Puck, visitez le site <http://www.sonnettech.com/fr/product/egfx-breakaway-puck.html>



Remarque pour le support : Ce document était à jour au moment de l'impression. Des modifications matérielles ou logicielles peuvent avoir eu lieu depuis lors. Veuillez consulter le site Web de Sonnet pour obtenir le dernier guide de démarrage.

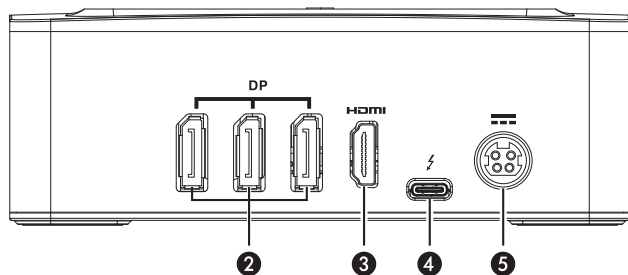
1. Aller sur www.sonnettech.com/support/kb/kb.php
2. Cliquez sur le lien Thunderbolt link.
3. Recherchez le lien eGFX Breakaway Puck, puis cliquez sur le lien Manual.
4. Cliquez sur le lien eGFX Breakaway Puck guide de démarrage [français] et vérifiez les informations relatives à la version du document. Si la version répertoriée est postérieure à ce document (**révision B**), cliquez sur le bouton Télécharger maintenant.

eGFX Breakaway Puck Description



1 – Indicateur d'alimentation

Ce voyant s'allume lorsque la Puck est connectée à une source d'alimentation, que le câble Thunderbolt entre la boîte et l'ordinateur est branché et que l'ordinateur est sous tension.



2 – Ports DisplayPort 1.4

3 – Port HDMI 2.0b

4 – Port Thunderbolt 3

Branchez le câble Thunderbolt 3 fourni ou un câble Thunderbolt 3 (40 Gbps) entre ce port et le port Thunderbolt 3 de votre ordinateur.

5 – Prise 20VDC

Brancher l'adaptateur secteur fourni entre cette prise et le cordon d'alimentation fourni.

Présentation de la configuration Mac

Pour prendre en charge un eGFX Breakaway Puck, votre Mac doit exécuter la version requise de macOS : *Sonnet recommande d'utiliser macOS Mojave (ou ultérieur), car il offre davantage de fonctionnalités et une plus grande stabilité.* Les pilotes qui supportent le Puck sont installés dans le cadre de macOS. Le Puck est prêt à être utilisé lorsqu'il est connecté à votre ordinateur.

1. Si vous connectez des écrans au Puck, faites-le maintenant. Notez s'il vous plaît, *macOS Mojave 10.14.2 ou ultérieur est requis pour le Puck puisse accélérer les graphiques sur l'écran intégré d'un iMac®, MacBook Air®, ou MacBook Pro®.*



Remarques sur l'assistance : Si vous utilisez un MacBook Pro 13 pouces 2016 ou 2017, connectez le Puck aux ports Thunderbolt 3 à gauche pour un débit de données maximal.

Pour des performances optimales, le Puck doit être connecté directement à votre Mac et ne pas daisy-chained via un autre appareil Thunderbolt.

2. Branchez le cordon d'alimentation fourni entre une prise de courant et l'adaptateur secteur. Ensuite, branchez le câble de l'adaptateur secteur sur la prise électrique de Puck. Le voyant d'alimentation du Puck ne s'allume pas tant que l'ordinateur n'est pas allumé.
3. Connectez le câble Thunderbolt fourni ou un câble Thunderbolt 3 (40 Gbps) entre le port Thunderbolt 3 du Puck et un port Thunderbolt 3 de votre ordinateur. Les câbles marqués de l'icône USB (🔌) ne sont PAS compatibles.
4. Allumez votre ordinateur. Une fois le Puck connecté à votre Mac, l'icône eGPU (🖥️) apparaît dans la barre de menu, indiquant que le Puck est reconnu et prêt à être utilisé.

Utiliser le Puck

Sous macOS, vous pouvez configurer des applications pour utiliser le Puck avec les méthodes suivantes :



Remarque pour le support : La prise en charge de l'eGPU dans macOS High Sierra 10.13.4 et versions ultérieures est conçue pour accélérer les applications Metal, OpenGL et OpenCL qui bénéficient d'un eGPU puissant. *Toutes les applications ne prennent pas en charge l'accélération eGPU.* Consultez le développeur de l'application pour en savoir plus.

- **Utiliser l'option de GPU externe préférée**

Avec macOS Mojave 10.14, vous pouvez activer "Préférer le GPU externe" dans des applications spécifiques - Obtenir des informations dans le Finder. Cette option permet au Puck d'accélérer les applications sur l'affichage interne de votre ordinateur (le cas échéant) ou sur n'importe quel affichage connecté au Mac. Vous ne verrez pas cette option si le Puck n'est pas connecté ou si l'application gère elle-même la sélection du GPU. Certaines applications ignorent la case à cocher Préférer le processeur graphique externe et sélectionnent les processeurs graphiques à utiliser.


- **Définir l'affichage connecté au Puck comme affichage principal**

Si vous avez un écran externe connecté à votre Puck, vous pouvez le choisir comme écran principal pour toutes les applications. Les applications correspondent par défaut au GPU associé à l'affichage principal. Si vous déconnectez le Puck, votre Mac reviendra par défaut au processeur graphique interne qui gère l'affichage intégré. Lorsque le Puck est reconnecté, l'affichage externe sera automatiquement défini comme affichage principal.



Support : pour plus d'informations sur l'utilisation de l'eGPU, visitez le site support.apple.com et recherchez "utiliser un processeur graphique externe avec votre Mac".

Informations générales

- Avant de débrancher le Puck de votre ordinateur, cliquez sur l'icône eGPU  dans la barre de menus, puis sélectionnez Déconnecter.
- macOS High Sierra 10.13.4 et versions ultérieures ne prend pas en charge les eGPU sous Windows utilisant Boot Camp ou lorsque votre Mac est dans MacOS Recovery ou installe des mises à jour système.
- Si vous avez un Mac mini (2018) avec FileVault activé, connectez votre écran principal directement au Mac mini au démarrage. Une fois connecté, vous pouvez débrancher l'affichage de Mac mini et le connecter à votre eGPU.
- eGFX Puck Radeon RX 560 fournit une puissance de charge de 60W aux ordinateurs compatibles, tandis que le modèle RX 570 fournit une puissance de 45W.

Besoin de plus d'informations ?

Visitez www.sonnettech.com/support/kb/kb.php. Cliquez sur le lien Thunderbolt et sur le lien eGFX Breakaway Puck pour obtenir des informations importantes, des conseils utiles et des réponses aux questions fréquemment posées.

FCC Compliance

Cet appareil est conforme à la Section 15 du règlement de la FCC (Commission fédérale des communications des États-Unis). Son fonctionnement est assujéti aux deux conditions suivantes : (1) Cet appareil ne peut pas causer d'interférence nuisible et (2) cet appareil doit accepter toutes les interférences reçues, y compris celles qui risquent d'entraîner un fonctionnement non désiré.

Contactez le service clientèle

Le site Web de Sonnet est situé à l'adresse <http://www.sonnettech.com/fr/> Il contient des informations de support actuelles et des mises à jour techniques. Avant de contacter le service clientèle, veuillez consulter notre site Web pour connaître les dernières mises à jour et les fichiers de support en ligne. Voir ce Guide de démarrage pour des informations utiles.

Les demandes d'assistance par courrier électronique reçoivent les réponses les plus rapides et sont traitées dans les 24 heures pendant les heures normales de bureau, et non les jours fériés. Lorsque vous contactez le service clientèle, disposez des informations suivantes pour que le personnel puisse vous aider :

- Nom du produit
- Date et lieu d'achat
- Modèle de l'ordinateur
- Version OS
- Un rapport système (macOS) ou un rapport Microsoft System Information MSINFO32 (Windows), avec une description du ou des problèmes que vous rencontrez avec votre périphérique.

Si vous avez besoin de plus d'assistance, veuillez nous contacter à l'adresse suivante :

USA clients

Contactez le service clientèle de Sonnet à :

E-mail : support@sonnettech.com

Téléphone : 1-949-472-2772

(Du lundi au vendredi de 8h à 16h PST)

Pour les clients hors des Etats-Unis

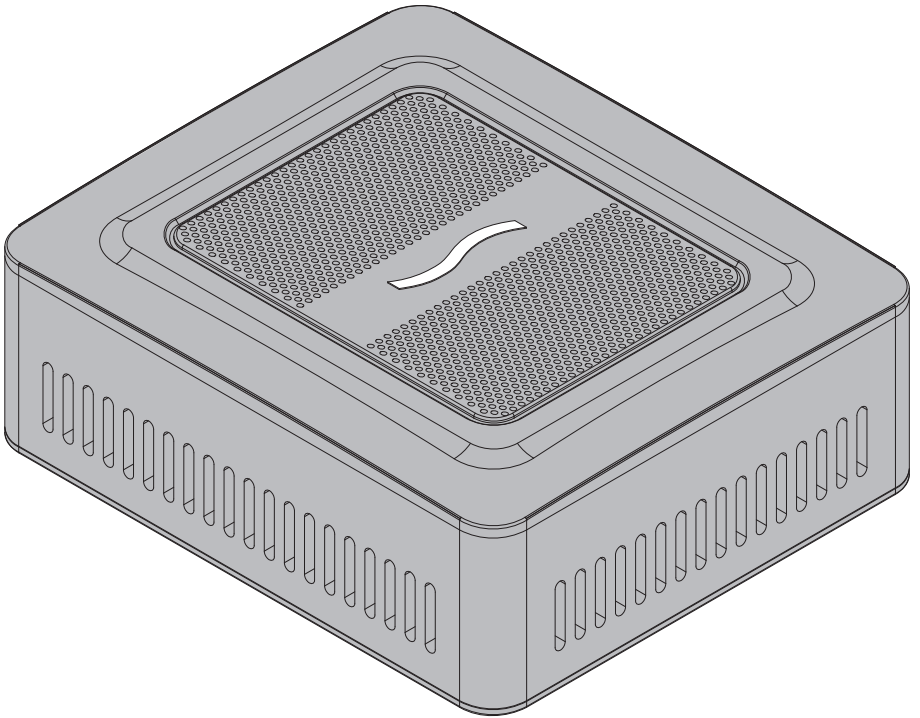
Pour obtenir une assistance sur ce produit, contactez votre revendeur ou votre distributeur local.

Visitez notre site Internet

Pour des informations actualisées sur le produit et les fichiers de support en ligne, visitez le site Web Sonnet à l'adresse <http://www.sonnettech.com/fr/> Enregistrez votre produit en ligne à l'adresse <https://registration.sonnettech.com> pour les mises à niveau et les versions futures du produit.

eGFX Breakaway™ Puck

Schnell-Start-Anleitung



Im Lieferungsgang sollten die folgenden Bestandteile enthalten sein:

- 1x eGFX Breakaway Puck
- 1x Netzkabel sowie 1x Netzteil
- 1x Thunderbolt™ 3 (40Gbps) Kabel
- 1x Schnell-Start-Anleitung

Mac® Kompatibilität

- Mac mit einem Thunderbolt 3 Anschluss
- macOS® 10.14.2 oder neuer (eGFX Breakaway Puck Radeon™ RX 560)
- macOS 10.13.6 oder neuer (eGFX Breakaway Puck Radeon RX 570)

Windows® Kompatibilität

- Windows PC mit einem Thunderbolt 3 Anschluss
- 64-Bit Windows 10, Version 1709 (Creator's Edition) oder neuer

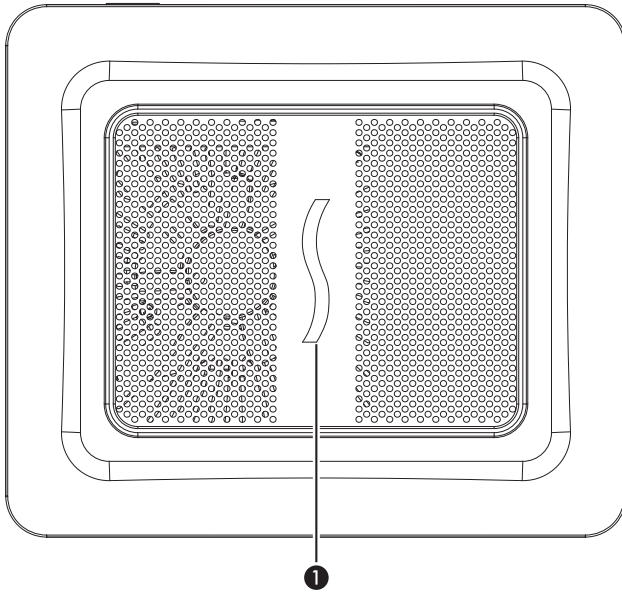
Wichtige Anmerkung für Windows Nutzer: Um die neuesten Informationen bezüglich der Inbetriebnahme des eGFX Breakaway Pucks mit einem Windows Computer zu erhalten, besuche unsere Webseite unter www.sonnettech.com/product/egfx-breakaway-puck.html



Support Anmerkung: Dieses Dokument ist aktuell zum Zeitpunkt, an dem es gedruckt wurde. Die Hardware oder die Software könnte sich in der Zwischenzeit geändert haben. Bitte besuche die Sonnet Webseite für die aktuellste Schnell-Start-Anleitung.

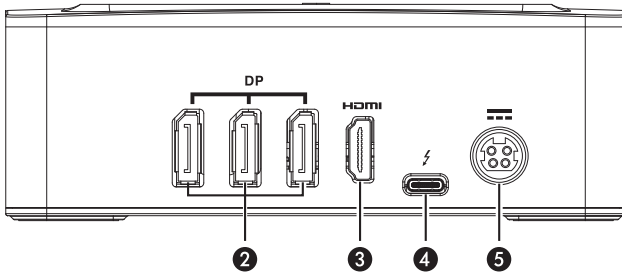
1. Gehe zu www.sonnettech.com/support/kb/kb.php
2. Klicke auf Thunderbolt
3. Finde und klicke auf den eGFX Breakaway Puck, und klicke anschließend auf die Dokumentation (Manuals).
4. Klicke auf die eGFX Breakaway Puck Schnell-Start-Anleitung und suche nach der Version des Dokuments. Vergleiche die Online-Version mit der gedruckten Variante und verwende die Neueste.

eGFX Breakaway Puck Beschreibung



1 – Betriebsstatus LED

Die LED leuchtet, wenn der eGFX Breakaway Puck mit Strom versorgt wird, das Thunderbolt Kabel mit dem Computer und dem Gerät verbunden ist und der Computer eingeschaltet ist.



2 – DisplayPort 1.4 Anschlüsse

3 – HDMI 2.0b Anschluss

4 – Thunderbolt 3 Anschluss

Verbinde den Computer mit diesem Anschluss über das mitgelieferte Thunderbolt 3 (40Gbps) Kabel.

5 – 20V DC Buchse

Verbinde das mitgelieferte Netzteil mit der Buchse.

Inbetriebnahme – Mac



Damit der eGFX Breakaway Puck mit einem Thunderbolt 3 Mac verwendet werden kann, muss dieser mindestens eine bestimmte Version von macOS installiert haben; *wir empfehlen macOS Mojave (oder neuer), da es die meisten Funktionen und die beste Stabilität aufweist.* Die Treiber sind in macOS bereits vorinstalliert. Der Puck ist daher plug-and-play sobald er mit dem Computer verbunden wird.

1. Bildschirme können jederzeit mit dem Puck verbunden werden. *Um Grafikanwendungen am internen Bildschirm eines iMac®, MacBook Air®, oder MacBook Pro® beschleunigen zu können, ist mindestens macOS Mojave 10.14.2 erforderlich.*



Technische Anmerkungen: Der Puck sollte mit einem der linken Thunderbolt 3 Anschlüsse verbunden werden, wenn ein 2016er oder 2017er 13 Zoll MacBook Pro verwendet wird. Diese verfügen über die maximale Bandbreite.

Für die beste Leistung des Pucks sollte dieser direkt mit dem Computer verbunden werden, anstatt ihn an das Ende einer Thunderbolt Gerätekette zu hängen.

2. Verbinde das mitgelieferte Netzkabel mit dem Netzteil und der Steckdose; anschließend verbinde das Netzteil mit der Buchse des Pucks. Die LED des Pucks leuchtet erst auf, wenn der Computer eingeschaltet wird.
3. Verbinde das mitgelieferte Thunderbolt Kabel, oder ein vergleichbares (40Gbps) Thunderbolt 3 Kabel, mit dem Puck und dem Thunderbolt 3 Anschluss des Computers. Kabel, die das USB Logo () aufweisen, sind nicht kompatibel.
4. Schalte den Computer ein. Sobald der Puck mit dem Mac verbunden ist, erscheint das eGPU* Symbol  in der Menüleiste. Das bedeutet, dass der Puck einsatzbereit ist.

* Englisch für „external Graphics Processing Unit“

Hinweise zum Betrieb des Pucks

In macOS können Anwendungen mit einem Puck durch die folgenden Methoden beschleunigt werden:



Technische Anmerkung: eGPUs können seit macOS High Sierra 10.13.4 (und neuer) verwendet werden, um Metal, OpenGL und OpenCL Anwendungen zu beschleunigen. *Nicht alle Anwendungen unterstützen externe Grafikprozessoren*; Informationen diesbezüglich können vom Hersteller der Anwendung bezogen werden.

- **Verwende die “Externe GPU bevorzugen“**

Funktion in macOS Mojave 10.14. Diese Funktion kann über die rechte Maustaste und das „Info zu: ...“ Menü der Anwendung aktiviert werden. Damit kann der Puck Anwendungen am internen Bildschirm des Computers beschleunigen, oder an jedem anderen Bildschirm, der mit dem Mac verbunden ist.

Anmerkung: Die „Externe GPU bevorzugen“ Funktion ist nur sichtbar, wenn der Puck verbunden ist. Manche Anwendungen ignorieren diese Funktion und wählen von selbst den richtigen Grafikprozessor aus.


- **Display, das mit einer Puck verbunden ist, als primäres Display festlegen**

Bildschirme, die mit dem Puck verbunden sind, können als Primärer-Monitor für alle Anwendungen verwendet werden. Anwendungen verwenden von vornherein den Grafikprozessor, der mit dem Primären-Monitor verbunden ist. Wenn der Puck abgeschlossen wird, dann ist der interne Bildschirm automatisch wieder der Primäre-Monitor, welcher Anwendungen betreibt. Falls der Puck wieder mit dem Computer verbunden wird, dann ist der externe Bildschirm automatisch wieder der Primäre-Monitor.



Anmerkung: Weitere Informationen bezüglich der Verwendung von eGPUs gibt es unter www.support.apple.com/de-de. Suche nach „Einen externen Grafikprozessor mit einem Mac verwenden“.

Tipps und allgemeine Informationen

- Die Verbindung zum externen Grafikprozessor sollte über das macOS eGPU Menü-Symbol  getrennt werden, bevor der Puck vom Computer abgeschlossen wird.
- macOS High Sierra 10.13.4 (und neuer) unterstützt derzeit keine externen Grafikprozessoren unter Windows Boot Camp, oder wenn der Mac im Wiederherstellungsmodus geladen wird bzw. System Updates installiert werden.
- Wenn an einem 2018er Mac Mini FileVault aktiviert ist, dann sollte der externe Monitor vor dem Einschalten direkt mit dem Computer verbunden werden, um den Startbildschirm sehen zu können. Nach dem Einloggen kann der Bildschirm mit dem externen Grafikprozessor verbunden werden.
- Der eGFX Breakaway Puck Radeon RX 560 kann kompatible Computer mit bis zu 60W laden. Der RX 570 Puck lädt Computer hingegen mit bis zu 45W.

Weitere Informationen sind unter www.sonnettech.com/support/kb/kb.php erhältlich. Klicke auf Thunderbolt und anschließend auf eGFX Breakaway Puck für hilfreiche Informationen und Antworten auf regelmäßig gestellte Fragen.

FCC Konformität (U.S.A)

Der eGFX Breakaway Puck entspricht Abschnitt 15 der FCC Vorschriften. Der Betrieb des Gerätes hängt von den folgenden Bedingungen ab: Dieses Gerät erzeugt keine schädlichen Störungen und muss gleichzeitig Störungen von außerhalb akzeptieren, inklusive Störungen, welche den Betrieb des Gerätes beeinflussen könnten.

Kundenservice

Die Sonnet Webseite www.sonnettech.com/de/ hat die aktuellsten Informationen. Bevor der Kundenservice kontaktiert wird, sollten alle Updates installiert werden und unsere Online-Support-Datenbank überprüft werden. Außerdem bietet diese Schnell-Start-Anleitung hilfreiche Informationen. Der Kundenservice muss in englischer Sprache kontaktiert werden.

Emails werden normalerweise innerhalb von 24h während den normalen amerikanischen Geschäftszeiten beantwortet. Bitte kommuniziere mit dem Kundenservice in englischer Sprache. Außerdem sind die folgenden Informationen wichtig, damit unsere Servicemitarbeiter schneller helfen können:

- Produktname
- Datum und Ort an dem das Produkt erworben wurde
- Ein Systembericht (macOS) oder MsInfo32 Bericht (Windows)
- Präzise Beschreibung des Problems

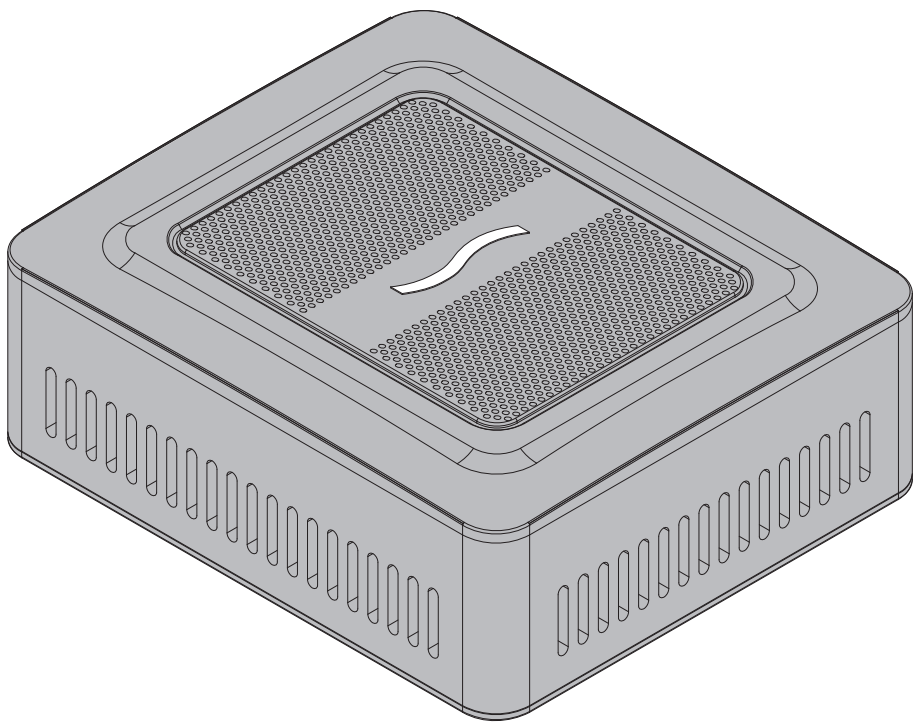
Für zusätzliche Unterstützung kontaktiere bitte den Händler oder lokalen Vertriebspartner:

Die aktuellsten Produktinformationen sowie hilfreiche Support-Daten findest du unter www.sonnettech.com/de/. Produkte können unter <https://registration.sonnettech.com> registriert werden, um über zukünftige Upgrades und Produktveröffentlichungen informiert zu werden.



eGFX Breakaway™ Puck

Guía de Inicio Rápido



Deberías haber recibido

Los siguientes artículos deben incluirse en el paquete del producto:

- Un eGFX Breakaway Puck
- Un adaptador de corriente y un cable de alimentación
- Un cable Thunderbolt™ 3 (40Gbps)
- Guía de inicio rápido

Compatibilidad Mac®

- Mac con puertos Thunderbolt 3
- macOS® 10.14.2+ (eGFX Breakaway Puck Radeon™ RX 560)
- macOS 10.13.6+ (eGFX Breakaway Puck Radeon RX 570)

Compatibilidad Windows®

- PC con puertos Thunderbolt 3
- Las ediciones de 64 bits de Windows 10, Versión 1709 (Edición del creador), o más tarde

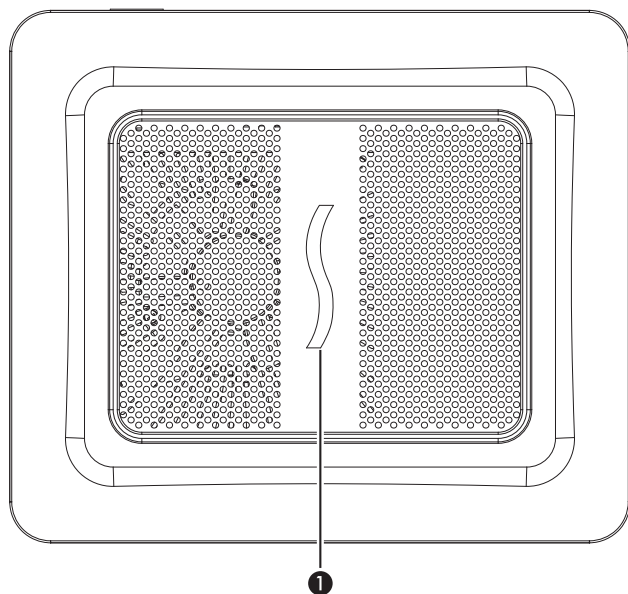
NOTA IMPORTANTE PARA LOS USUARIOS DE WINDOWS: para obtener la información más reciente sobre la configuración de su computadora con Windows para que sea compatible con el eGFX Breakaway Puck, visite www.sonnettech.com/product/egfx-breakaway-puck.html



Nota de soporte: este documento estaba actualizado en el momento de la impresión. Sin embargo, los cambios de hardware o software podría haber ocurrido desde entonces. Por favor, consulte el sitio web de Sonnet para las últimas Guía de Inicio Rápido.

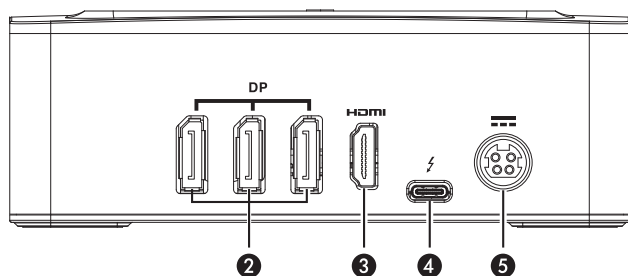
1. Pasar a www.sonnettech.com/support/kb/kb.php
2. Haga clic en el enlace Thunderbolt.
3. Localice y haga clic en el enlace eGFX Breakaway Puck y luego haga clic en el enlace Documentación.
4. Haga clic en el enlace eGFX Breakaway Puck Quick Start Guide [inglés] y luego verifique la información de la versión del documento. Si la versión enumerada es posterior a este documento (**revisión B**), haga clic en el botón Descargar Ahora para obtener la última versión.

eGFX Breakaway Puck Descripción



1 – LED indicador de potencia

Este indicador se ilumina cuando eGFX Breakaway Puck está conectado a una fuente de alimentación, el cable Thunderbolt incluido está firmemente conectado entre el dispositivo y su computadora, y la computadora está encendida.



2 – Puertos DisplayPort 1.4

3 – Puerto HDMI 2.0b

4 – Puerto Thunderbolt 3

Conecte el cable Thunderbolt incluido, o un cable Thunderbolt 3 (40Gbps) comparable, entre este puerto y el puerto Thunderbolt 3 de su computadora.

5 – 20VDC Socket

Conecte el adaptador de alimentación de DC incluido, entre esta toma y el cable de alimentación que también se incluye.

Mac configuración Descripción general

Para ser compatible con una eGFX Breakaway Puck, su Mac debe estar ejecutando el mínimo requerido (o posterior) versión de macOS; *Sonnet recomienda usar macOS Mojave (o posterior), ya que ofrece más Características y mayor estabilidad.* Los controladores compatibles con el Puck se instalan como parte de macOS. Como resultado, el Puck está listo para usar luego de la conexión a su computadora.

1. Si está conectando pantallas al Puck, hágalo ahora. *Tenga en cuenta que se requiere macOS Mojave 10.14.2 o posterior para que Puck acelere los gráficos en la pantalla integrada de un iMac®, MacBook Air® o MacBook Pro®.*



Nota de Soporte: Si está utilizando un MacBook Pro de 13 pulgadas de 2016 o 2017, siempre conecte el Puck a uno de los Thunderbolt 3 puertos para el máximo rendimiento de datos.

Para un rendimiento óptimo, el Puck debe estar conectado directamente a su Mac y no encadenado a través de otro dispositivo Thunderbolt.

2. Conectar el cable de alimentación incluido entre un enchufe de pared o regleta de alimentación y el adaptador de corriente, y luego conectar el cable del adaptador de corriente a la toma de corriente del Puck. Tenga en cuenta que el indicador de alimentación del Puck no se encenderá hasta que se encienda computadora.
3. Conecte el cable Thunderbolt incluido, o un cable Thunderbolt 3 (40Gbps) comparable, entre el puerto Thunderbolt 3 en el Puck y un puerto Thunderbolt 3 en su computadora. Los cables marcados con el ícono USB (🔌) NO son compatibles.
4. Si aún no está encendido, enciende tu computadora. Con el Puck conectado a tu Mac, el ícono eGPU (🔌) aparecerá en la barra de menús, lo que indica que el Puck está reconocido y listo para usar.

Usando el Puck

En macOS, puedes configurar aplicaciones para usar el Puck con uno de los siguientes métodos:



Nota de Soporte: La compatibilidad con eGPU en macOS High Sierra 10.13.4 y posterior está diseñada para acelerar las aplicaciones Metal, OpenGL y OpenCL que se benefician de una eGPU poderosa. *No todas las aplicaciones se benefician de eGPU aceleración;* Consulte con el desarrollador de la aplicación para obtener más información.

• Utilice la opción Preferir GPU externa

A partir de macOS Mojave 10.14, puede activar “Preferir GPU externa en aplicaciones específicas” en las pantallas “Obtener información” en el Finder. Esta opción permite que el Puck para acelerar las aplicaciones en pantalla interna de su computadora (si existe) o cualquier pantalla conectada directamente a la Mac. Tenga en cuenta que no verá esta opción cuando el Puck no esté conectado o si la aplicación administra automáticamente su selección de GPU. Algunas aplicaciones ignorar la casilla Prefiero GPU externa y directamente seleccionar los procesadores gráficos que utilizará.


• Configuración de una pantalla conectado al Puck, como la pantalla primaria

Si tiene una pantalla externa conectada a su Puck, puede elegirla como pantalla principal para todas las aplicaciones. Debido a que las aplicaciones están predeterminadas a la GPU asociada con la pantalla principal, esta opción funciona con una variedad de aplicaciones. Si desconecta el Puck, su Mac volverá automáticamente al procesador de gráficos interno que normalmente controla la pantalla integrada. Cuando se vuelva a conectar el Puck, la pantalla externa se configurará automáticamente como la pantalla principal.



Nota de Soporte: Para obtener información más detallada sobre el uso eGPU, visite support.apple.com, y buscar “utilizar un procesador de gráficos externo con su Mac”.

Consejos / Información General

- Antes de desconectar el Puck de su computadora, haga clic en el ícono eGPU  en la barra de menú, y luego seleccione Desconectar.
- macOS High Sierra 10.13.4 y posteriores no son compatibles con las GPU cuando se ejecuta Windows con Boot Camp o cuando su Mac está en macOS Recovery o instalando actualizaciones del sistema.
- Si tiene un Mac mini (2018) con FileVault activado, asegúrese de conectar su pantalla principal directamente a Mac mini durante el inicio. Después de iniciar sesión y ver el MacOS Desktop, puede desconectar la pantalla de Mac mini y conectarlo a su eGPU.
- eGFX Puck Radeon RX 560 proporciona hasta 60W de energía de carga a computadoras compatibles, mientras que el modelo RX 570 proporciona hasta 45W.

¿Necesitas más información?

Por favor visita www.sonnettech.com/support/kb/kb.php, haga clic en el enlace de Thunderbolt y luego haga clic en el enlace eGFX Breakaway Puck para obtener información importante, consejos útiles y respuestas a preguntas frecuentes.

Cumplimiento de la FCC

eGFX Breakaway Puck cumple con la Parte 15 de las Reglas de la FCC. La operación está sujeta a las siguientes dos condiciones: Este dispositivo no puede causar interferencias dañinas, Y este dispositivo debe aceptar cualquier interferencia recibida, incluidas las interferencias que puedan causar un funcionamiento no deseado.

Contactar con Servicio al Cliente

El sitio web de Sonnet ubicado en www.sonnettech.com tiene la información de soporte y las actualizaciones técnicas más recientes. Antes de ponerse en contacto con el Servicio al Cliente, visite nuestro sitio web para obtener las últimas actualizaciones y los archivos de asistencia en línea, y consulte esta Guía de Inicio Rápido para obtener información útil.

Las solicitudes de asistencia por email generalmente reciben las respuestas más rápidas y, por lo general, se procesan dentro de un período de 24 horas durante el horario normal, excepto los días festivos. Cuando se comunique con Servicio al Cliente, tenga disponible la siguiente información para que el personal de Servicio al Cliente pueda ayudarlo mejor:

- Nombre del producto
- Fecha y lugar de compra
- Modelo de computadora
- Versión OS
- Un informe del sistema (macOS) o una información del sistema de Microsoft MSINFO32 (Windows) informe (Windows), junto con una descripción de los problemas que está encontrando con su dispositivo

Si necesita más ayuda, contáctenos en:

Clientes

Póngase en contacto con el Servicio al Cliente de Sonnet en:

E-mail: support@sonnettech.com

Tel: 1-949-472-2772

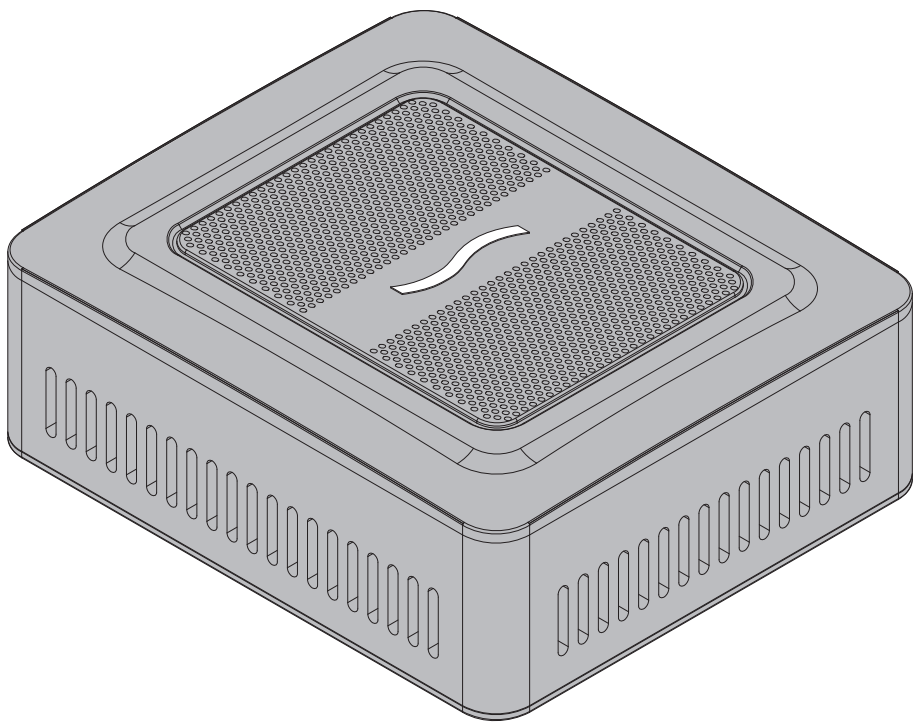
(De lunes a viernes, 8 a.m.-4 p.m., hora del Pacífico)

Visita nuestro sitio web

Para obtener la información más actual y los archivos de ayuda en línea, visite el sitio web Sonnet en www.sonnettech.com. Recuerde registrar su producto en línea en <https://registration.sonnettech.com> para estar informado de futuras actualizaciones y lanzamientos de productos.

eGFX Breakaway™ Puck

Guida Rapida



Dovresti aver ricevuto

I seguenti articoli dovrebbero essere inclusi nel pacchetto del prodotto.

- Un eGFX Breakaway Puck
- Un alimentatore e un cavo di alimentazione
- Un cavo Thunderbolt™ 3 (40Gbps)
- Guida rapida

Compatibilità Mac®

- Mac con porte Thunderbolt 3
- macOS® 10.14.2+ (eGFX Breakaway Puck Radeon™ RX 560)
- macOS 10.13.6+ (eGFX Breakaway Puck Radeon RX 570)

Compatibilità con Windows®

- PC con porte Thunderbolt 3
- Le edizioni a 64 bit di Windows 10, Versione 1709 (Creator Edition) o successive

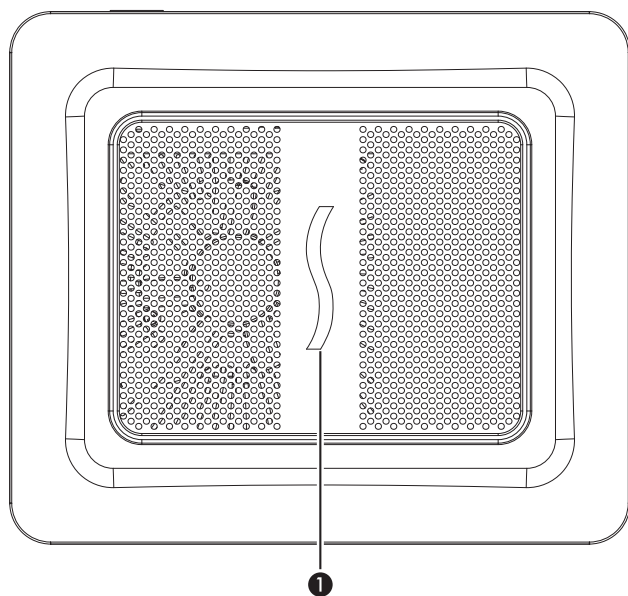
Nota importante per gli utenti di Windows: per ottenere le ultime informazioni sulla configurazione del computer Windows in modo che sia compatibile con eGFX Breakaway Puck, visitare: www.sonnettech.com/product/egfx-breakaway-puck.html



Nota di supporto: questo documento è stato aggiornato al momento della stampa. Tuttavia, da allora potrebbero essersi verificati cambiamenti hardware o software. Si prega di controllare il sito Web di Sonnet per la più recente Guida rapida.

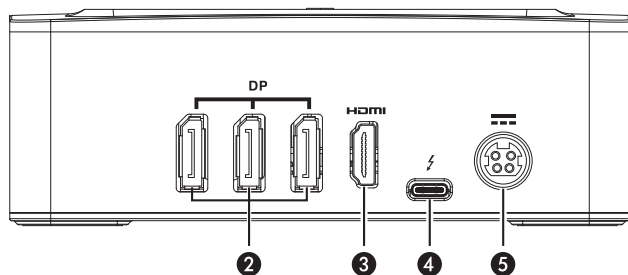
1. Vai su www.sonnettech.com/support/kb/kb.php
2. Fare clic sul collegamento Thunderbolt.
3. Individuare e fare clic sul collegamento Puck Breakaway eGFX, quindi fare clic sul collegamento Documentazione.
4. Fare clic sul collegamento Guida rapida per il Puck Breakaway di eGFX [inglese] e quindi verificare le informazioni sulla versione del documento. Se la versione elencata è successiva a questo documento (**revisione B**), fare clic sul pulsante Scarica ora per ottenere la versione più recente.

eGFX Breakaway Puck Descrizione



1 – Indicatore di alimentazione a LED

Questo indicatore si illumina quando eGFX Breakaway Puck è collegato a una fonte di alimentazione, il cavo Thunderbolt incluso è saldamente collegato tra il dispositivo e il computer e il computer è acceso.



2 – Porte DisplayPort 1.4

3 – Porta HDMI 2.0b

4 – Porta Thunderbolt 3

Collegare il cavo Thunderbolt incluso o un cavo Thunderbolt 3 (40Gbps) comparabile tra questa porta e la porta Thunderbolt 3 sul computer.

5 – Presa 20VDC

Collegare l'adattatore di corrente DC incluso tra questa presa e il cavo di alimentazione in dotazione.

Panoramica sulla configurazione del Mac

Per essere compatibile con un eGFX Breakaway Puck, il Mac deve eseguire la versione minima richiesta (o successiva) di macOS; *Sonnet consiglia l'uso di Mojave macOS (o versioni successive), in quanto offre più funzionalità e una maggiore stabilità.* I driver compatibili con il Puck sono installati come parte di macOS. Di conseguenza, il Puck è pronto per l'uso dopo la connessione al computer.

1. Se stai collegando gli schermi al Puck, fallo ora. Per favore, sappi, è necessario *macOS Mojave 10.14.2 o successive è necessario per consentire al Puck di accelerare la grafica sul display integrato di un iMac®, MacBook Air®, o MacBook Pro®.*



Nota di Supporto: Se utilizzi un MacBook Pro da 13 pollici o il 2017, collega sempre il Puck a uno dei Thunderbolt 3 porte per il massimo capacità di trasmissione dei dati.

Per prestazioni ottimali, il Puck deve essere collegato direttamente al tuo Mac e non incatenato attraverso un altro dispositivo Thunderbolt.

2. Collegare il cavo di alimentazione incluso tra una presa a muro o una ciabatta elettrica, e quindi collegare il cavo dell'alimentatore alla presa del Puck. Si noti che l'indicatore di alimentazione del Puck non si accende fino a quando il computer non è acceso.
3. Collega il cavo Thunderbolt incluso o un cavo Thunderbolt 3 (40Gbps) comparabile, tra la porta Thunderbolt 3 sulla porta Puck e una porta Thunderbolt 3 sul computer. I cavi contrassegnati con l'icona USB (🔌) NON sono compatibili.
4. Se non è già acceso, accendi il computer. Con il Puck collegato al tuo Mac, l'icona eGPU (🔌) apparirà nella barra dei menu, che indica che il Puck è riconosciuto e pronto per l'uso.

Usando il Puck

In Mac OS, puoi configurare le applicazioni per utilizzare el Puck con uno dei seguenti metodi:



Nota di Supporto: Supporto per eGPU in macOS High Sierra 10.13.4 e versioni successive è progettato per accelerare le applicazioni Metal, OpenGL y OpenCL che beneficiano di una potente eGPU. *Non tutte le applicazioni beneficiano dell'accelerazione eGPU;* Verificare con lo sviluppatore dell'applicazione per ulteriori informazioni.

• Usare l'opzione Preferisci GPU esterno

A partire da macOS Mojave 10.14, è possibile attivare “Preferisci GPU Esterna in Applicazioni specifiche” nelle schermate “Informazioni” nel Finder. Questa opzione consente al Puck di accelerare le applicazioni sullo schermo interno del tuo computer (se c'è) o qualsiasi schermo collegato direttamente al Mac. Nota che non vedrai questa opzione quando il Puck non è connesso o se l'applicazione gestisce automaticamente la tua selezione GPU. Alcune applicazioni ignorano la casella Preferisci GPU esterna e selezionano direttamente i processori grafici che verranno utilizzati.


• Configurazione di uno schermo collegato al Puck, come la schermata principale

Se hai uno schermo esterno collegato al tuo Puck, puoi sceglierlo come schermata principale per tutte le applicazioni. Poiché le applicazioni sono predeterminate alla GPU associata alla schermata principale, questa opzione funziona con una varietà di applicazioni. Se scegli il Puck, il Mac ritorna automaticamente al processore grafico interno che normalmente controlla lo schermo integrato. Quando il Puck viene ricollegato, il display esterno verrà automaticamente configurato come schermata principale.



Nota di Supporto: Per informazioni più dettagliate sull'uso di eGPU, visita support.apple.com e cerca “Utilizzare un processore grafico esterno con il Mac.”

Suggerimenti / Informazione Generale

- Prima di scollegare il Puck dal computer, fare clic sull'icona di eGPU  nella barra dei menu, quindi selezionare Disconnetti.
- macOS High Sierra 10.13.4 e versioni successive non sono compatibili con le GPU quando si esegue Windows con Boot Camp o quando Mac è in macOS Recovery o si installano aggiornamenti di sistema.
- Se si dispone di un Mac mini (2018) con FileVault abilitato, assicurarsi di collegare la schermata principale direttamente a Mac mini durante l'avvio. Dopo aver effettuato l'accesso e visualizzato MacOS Desktop, puoi scollegare lo schermo Mac mini e collegarlo alla tua eGPU.
- eGFX Puck Radeon RX 560 fornisce fino a 60W di carica a computer compatibili, mentre l'RX 570 fornisce fino a 45W.

Hai bisogno di maggiori informazioni?

Per favore visita www.sonnettech.com/support/kb/kb.php, clicca sul link Thunderbolt e poi clicca sul link EGFX Breakaway Puck per informazioni importanti, consigli utili e risposte alle domande più frequenti.

Conformità alla FCC

eGFX Breakaway Puck è conforme alla Parte 15 delle normative FCC. Il funzionamento è soggetto alle seguenti due condizioni: Questo dispositivo non può causare interferenze dannose e questo dispositivo deve accettare qualsiasi interferenza ricevuta, incluse le interferenze che potrebbero causare operazioni indesiderate.

Contattare il servizio clienti

Il sito Web di Sonnet, all'indirizzo www.sonnettech.com, contiene le informazioni di supporto e gli aggiornamenti tecnici più recenti. Prima di contattare il Servizio clienti, visitare il nostro sito Web per gli ultimi aggiornamenti e file di supporto online e fare riferimento a questa Guida rapida per informazioni utili.

Le richieste di supporto via email generalmente ricevono le risposte più rapide e vengono generalmente elaborate entro un periodo di 24 ore durante il normale orario lavorativo, ad eccezione delle festività. Quando si contatta il Servizio clienti, avere le seguenti informazioni disponibili in modo che lo staff del Servizio clienti possa aiutarti meglio:

- Nome del prodotto
- Data e luogo di acquisto
- Modello del computer
- Versione del sistema operativo
- Report di sistema (macOS) o informazioni sul sistema Microsoft MSINFO32 (Windows) rapporto (Windows), insieme a una descrizione dei problemi riscontrati con il tuo dispositivo

S hai bisogno di ulteriore aiuto, contattaci a:

Clienti

Contatta il servizio clienti Sonnet a:

E-mail: support@sonnettech.com

Tel: 1-949-472-2772

(Dal lunedì al venerdì, dalle 8:00 alle 16:00, ora del Pacifico)

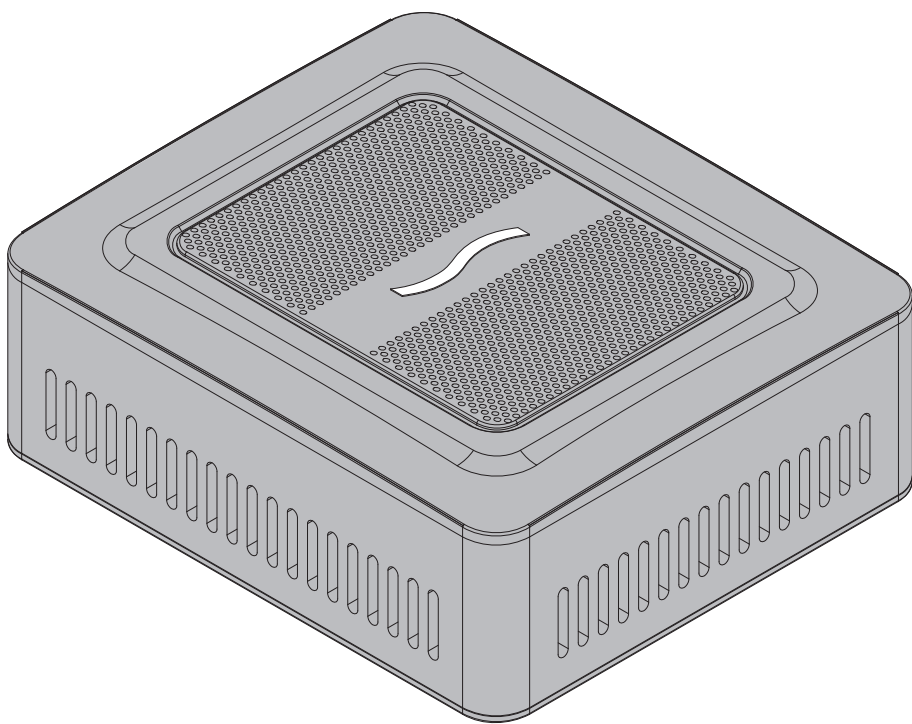
Visit Our Web Site

For the most current product information and online support files, visit the Sonnet web site at www.sonnettech.com. Remember to register your product online at <https://registration.sonnettech.com> to be informed of future upgrades and product releases.

Sonnet
SIMPLY FAST™

eGFX Breakaway™ Puck

クイックスタートガイド



同梱物

以下の品目は製品パッケージに同梱されています。

- eGFX Breakaway Puck 1台
- パワーアダプタとパワーケーブル1本
- Thunderbolt™ 3 (40Gbps)ケーブル1本
- クイックスタートガイド

Mac® との互換性

- Thunderbolt 3 ポート装備のMac
- macOS® 10.14.2+ (eGFX Breakaway Puck Radeon™ RX 560)
- macOS 10.13.6+ (eGFX Breakaway Puck Radeon RX 570)

Windows® との互換性

- Thunderbolt 3 ポート装備のPC
- 64-bit エディション Windows 10, バージョン 1709 (クリエイターズ バージョン) かそれ以降

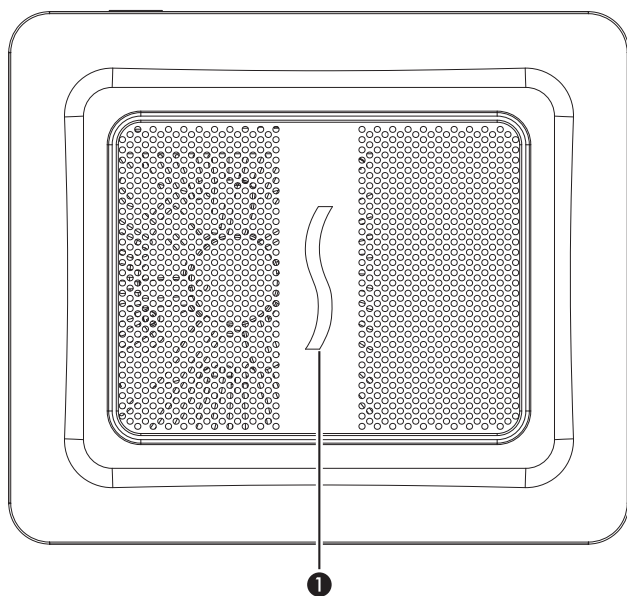
WINDOWS使用の場合の注意事項: Windowsコンピュータご使用の場合、最新のeGFX Breakaway Puckサポートに関して以下のサイトをご参照ください。 www.sonnettech.com/product/egfx-breakaway-puck.html



サポート情報: このドキュメントは印刷時に於いて最新の情報を記載していますが、ハードウェア、ソフトウェアが変更されている場合がありますのでソネットのホームページの最新のQSGを参照してください。

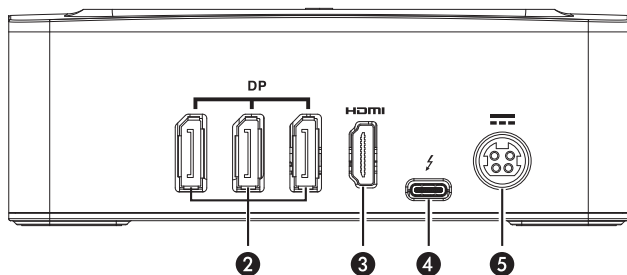
1. www.sonnettech.com/support/kb/kb.php ページに行く
2. Thunderbolt リンクをクリック
3. eGFX Breakaway Puck リンクをクリック、そしてドキュメントをクリック
4. eGFX Breakaway Puck クイック スタートガイド、日本語をクリック、必要なバージョンの情報をチェックしてください。もし記載されているバージョンがこのドキュメントより最新の場合は (revision B) のダウンロードをクリックし最新のバージョンを使用してください。

eGFX Breakaway Puck 概要



1 – 通電表示LED

このLEDはeGFX Breakaway Puck電源に接続された時、付属のThunderboltケーブルでコンピュータとデバイスに接続された時、そしてコンピュータに電源が入った時に点灯



2 – ディスプレイ ポート1.4 ポート

3 – HDMI 2.0b ポート

4 – Thunderbolt 3 ポート

このポートとコンピュータのThunderbolt 3ポートをThunderboltケーブル、或いは互換性のあるThunderbolt 3 (40Gbps) ケーブルで接続

5 – 20V DC ソケット

付属の電源コードでDCパワーアダプタ(同梱)と接続

Macのセットアップ

eGFX Breakaway Puckのセットアップの場合、優れた機能性、安定性を得る為にソネットは macOS Mojave (或いはこれ以降)の使用を推薦しています。Puckをサポートするドライバは macOSに含まれている為コンピュータに接続するだけで使用できます

1. Puckはディスプレイに接続できますが、iMac®、 MacBook Air®、或いはMacBook Pro®のディスプレイを使用する場合、より高速のグラフィックス表示にはmacOS Mojave 10.14.2 或いはこれ以降が必要です。
2. 付属の電源コードでソケット或いは電源タップとパワーアダプタと接続、そしてパワーアダプタとPuckのソケットと接続します。Puckの通電表示灯はコンピュータがONになるまで点灯しません。



サポート情報: もし2016、或いは2017 13インチ MacBook Proを使用する場合、最大の処理能力を得るためにPuckを接続する時は左側のThunderbolt 3ポートを使用してください。

3. 付属のThunderboltケーブル、或いは互換性のあるThunderbolt 3 (40Gbps)ケーブルで PuckのThunderbolt 3ポートとコンピュータのThunderbolt 3ポートとを接続。USBアイコン (🔌) が表示されているケーブルと互換性はありません。
4. コンピュータをONにします。Puckと接続されているMacにはeGPU アイコン (🔌) がメニューバーに表示されます、これによりPuckは認識されており使用できます。

Puckの使用

macOSでは以下の方法でPuckで使用するアプリケーションの設定ができます。



サポート情報: macOS High Sierra 10.13.4とこれ以上はMetal、OpenGL、そしてOpenCLを加速させるようデザインされており最大限 eGPUの性能を利用できます。eGPUは必ずしも全てのアプリケーションをサポートしていません。各アプリケーションとの互換性を確認してください。

● 外部 GPU を優先オプション(Prefer External GPU Option)

macOS Mojave 10.14 以降では、Finder で特定の アプリケーションの“情報を見る”パネルで “外部 GPU を優先”を使用することができます。このオプションを使用することでMac に内蔵されているディスプレイ (もし内蔵されている場合) で アプリケーション を加速することができます。このオプションはPuckが接続されていない場合、或いはアプリケーションがGPU自己管理している場合は表示されません。アプリケーションによりこのオプションのチェックボックスを無視してGPUが直接指定する場合があります。

● Puckに接続されているディスプレイをメインのディスプレイに設定

もしPuckと外付けディスプレイを接続している場合これをメインのディスプレイに設定することができます。アプリケーションはGPUと結びついたディスプレイを初期設定しているため、このオプションは多くのアプリケーションに使用できます。もしPuckの接続を外した場合、Macは内蔵ディスプレイを管理するグラフィックプロセッサにより初期設定に戻ります。Puckを再度接続した場合、自動的に接続されているディスプレイをメインのディスプレイとして認識します。



サポート情報: 更なるeGPU使用に関する情報はsupport.apple.comの“use an external graphics processor with your Mac”を参照してください。

関連情報

- Puckの接続を外す前、メニューバーのeGPUアイコン をクリックし切断を選択
- macOS High Sierra 10.13.4 以降はWindowsでのBoot Camp、或いはMacでのmacOSリカバリー或いはシステムアップデートのインストールをサポートしていません。
- Mac mini (2018) で FileVault が有効になっている場合はMac miniが起動中に直接メインディスプレイに接続します。ログイン後にmacOS デスクトップが表示されたらディスプレイをMac mini から取り外して eGPU に接続します。
- eGFX Puck Radeon RX 560は最大60Wの電力を互換性のあるコンピュータに提供、RX 570は最大45W提供可能。

さらなる情報について

www.sonnettech.com/support/kb/kb.php のThunderbolt linkをクリック、そしてeGFX Breakaway Puck linkをクリックし情報、FAQを参照してください。

FCC 準拠

eGFX Breakaway Puckは FCC のPart 15 に準拠しています。動作は次の2条件に基づきます。このデバイスは有害な干渉の原因にはなりません、更にこの装置は望ましくない動作を引き起こす要因のある干渉を受け入れなければなりません。

カスタマーサービスへの問い合わせ

www.sonnettech.com はもっとも最新のサポート情報とテクニカル情報を提供しています。カスタマーサービスへの問い合わせる前にソネットのwebサイトの最新のアップデート、オンラインサポート情報、そしてこのクイックガイドを参照してください。

Emailサポートは通常24時間以内の迅速な対応を休日以外の営業時間内に提供しています。お問い合わせの際は以下の情報をお送りください。

- 製品名
- ご購入日時/購入店名
- コンピュータモデル
- OSバージョン
- システムレポート(macOS)或いはMSINFO32 (Windows)情報、製品の問題に関する詳細

さらなる情報が必要な場合

USA Customers

Please contact **Sonnet Customer Service** at:

E-mail: support@sonnettech.com

Tel: 1-949-472-2772

(Monday–Friday, 8 a.m.–4 p.m. Pacific Time)

For Customers Outside the USA

米国外の場合はお住いの地域の販売店にお問い合わせください。

ソネットwebサイト

最新の製品情報とオンライン サポートファイルはwww.sonnettech.com をご参照ください。また<http://registration.sonnettech.com> にて登録されますとアップデート情報、並びに新製品情報を受け取ることができます。