

ÍNDICE

1. INTRODUÇÃO	2
1.1. Requisitos do sistema	2
2. INSTALAÇÃO DO HARDWARE	2
2.1. Desinstalação dos controladores da placa gráfica existente	2
2.2. Instalação da placa	4
3. LIGAÇÃO DOS DISPOSITIVOS DE SAÍDA.....	5
4. INSTALAÇÃO DO SOFTWARE	7
4.1. Instalação do controlador.....	7
4.1.1. <i>Instalação do controlador para o Windows 98 / Millennium.....</i>	7
4.1.2. <i>Instalação do controlador para o Windows 2000.....</i>	8
4.1.3. <i>Instalação do controlador para o Windows XP.....</i>	9
4.2. Instalação das aplicações	9
5. SUPORTE TÉCNICO	11
5.1. Se precisar de devolver um produto	11
5.2. Poupe tempo fazendo o registo electrónico do seu produto!	11

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

1. INTRODUÇÃO

Este manual trata principalmente da instalação do hardware e do software nos sistemas operativos Windows 98, Windows Millennium, Windows 2000 e Windows XP.

1.1. Requisitos do sistema

- Intel Pentium 266 MHz ou AMD 333 MHz e superior ou compatível
- Ranhura compatível com AGP
- 64 MB de RAM
- 10 MB de espaço no disco rígido (mais para instalar jogos)
- Unidade de CD-ROM ou DVD-ROM
- Unidade de DVD-ROM (para a reprodução de discos DVD)
- Sistema operativo: Microsoft Windows 98/98 SE, Windows Me, Windows 2000, Windows XP

2. INSTALAÇÃO DO HARDWARE

2.1. Desinstalação dos controladores da placa gráfica existente

Se o seu computador já estiver equipado com uma placa gráfica, é imperativo que remova todos os controladores existentes de modo a evitar conflitos posteriores entre controladores antigos e novos.



Certas placas gráficas estão integradas na placa-mãe do PC e, por conseguinte, não podem ser desinstaladas fisicamente. Terá de contactar o fabricante do seu PC para obter pormenores sobre a forma de desactivar estes chipsets.

Dependendo da versão do seu sistema operativo, os ecrãs e o procedimento de instalação poderão variar ligeiramente daquilo que é apresentado e descrito neste manual.

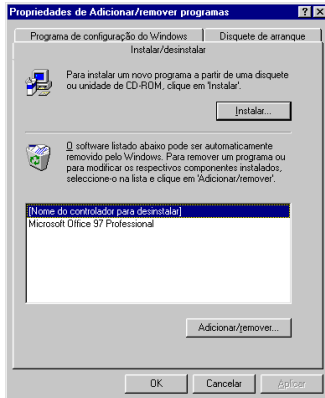


Fig. 1

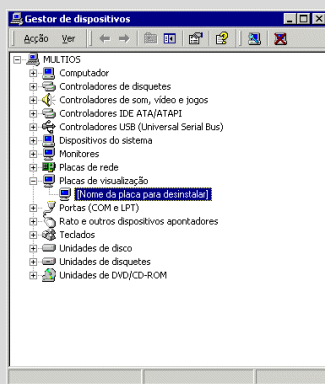


Fig. 2

Depois de desinstalar os controladores da sua placa gráfica actual, pode começar a instalar a sua nova placa 3D Prophet.

- Clique em **Iniciar/Definições/Painel de controlo**.
- Faça duplo clique no ícone **Adicionar/Remover programas**.
- Selecciona a linha correspondente aos controladores da placa gráfica que pretende remover.
- Clique em **Adicionar/remover...**

O sistema irá perguntar-lhe se quer continuar com a desinstalação do controlador.

- Clique em **Sim**.

Depois de desinstalar os controladores da sua placa gráfica actual, pode começar a instalar a sua nova placa 3D Prophet.

Se os controladores da sua placa gráfica existente não estiverem incluídos na lista acima:

No Windows 98 (Fig. 1):

- Clique em **Iniciar/Definições/Painel de controlo**.
- Faça duplo clique no ícone **Sistema**.
- Selecciona o separador **Gestor de dispositivos**.
- Selecciona os controladores da placa gráfica que pretende substituir na secção **Adaptadores de monitor**.
- Clique em **Remover**.

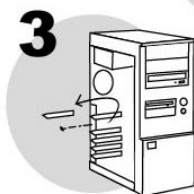
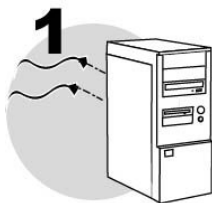
No Windows Millennium (Fig. 1):

- Clique em **Iniciar/Definições/Painel de controlo**.
- Clique em **Visualizar todas as opções do Painel de controlo**, se necessário.
- Faça duplo clique no ícone **Sistema**.
- Selecciona o separador **Gestor de dispositivos**.
- Selecciona os controladores da placa gráfica que pretende substituir na secção **Adaptadores de monitor**.
- Clique em **Remover**.

No Windows XP / 2000 (Fig. 2):

- Clique em **Iniciar/Definições/Painel de controlo**.
- Faça duplo clique no ícone **Sistema**.
- Selecciona o separador **Hardware**.
- Clique em **Gestor de dispositivos**.
- Selecciona os controladores da placa gráfica que pretende substituir na secção **Placas de visualização**.
- Clique em **Ação/Desinstalar**.

2.2. Instalação da placa



Desligue o PC e todos os periféricos, tais como o monitor ou a impressora.

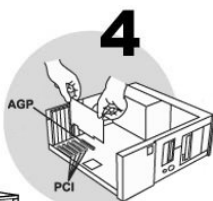
1. Desligue o(s) cabo(s) de alimentação e o cabo do monitor.
2. Retire a tampa do seu PC (para mais informações sobre este assunto, consulte o manual do seu PC).
3. Se não tiver sido instalada previamente uma placa gráfica, desaparafuse a tampa correspondente à ranhura apropriada (AGP ou PCI, dependendo da sua placa gráfica).

No caso seu PC já ter uma placa gráfica, retire-a, mantendo o parafuso que prendia a placa anterior.



A electricidade estática pode danificar gravemente os componentes electrónicos. Antes de retirar a placa do saco de plástico, toque com a mão no painel metálico traseiro do PC para descarregar do seu corpo qualquer electricidade estática.

- Não toque nos circuitos impressos da placa.
- Não deixe mais ninguém segurar na placa.
- Não deixe que as suas roupas toquem em nenhum dos componentes.

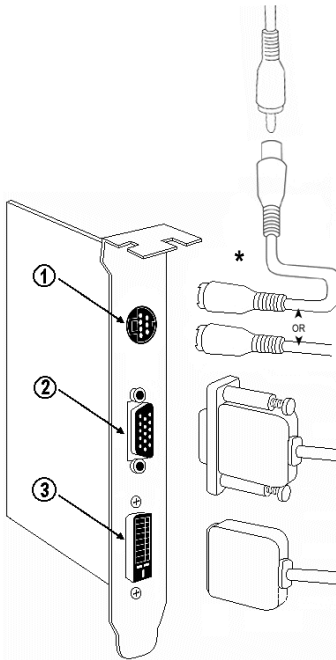


4. Introduza a sua placa gráfica na ranhura, empurrando-a firmemente na parte superior a fim de ter a certeza de que fica convenientemente segura no lugar.
5. Aparafuse o suporte de montagem ao chassi do computador e volte a colocar a tampa do seu PC.

3. LIGAÇÃO DOS DISPOSITIVOS DE SAÍDA



Desligue o seu computador e os dispositivos de saída!



A sua placa gráfica 3D Prophet pode ter até três conectores de saída:

- ① um conector S-VHS para ligar um televisor
- ② um conector VGA para ligar um monitor
- ③ um conector DVI para ligar um monitor digital de ecrã plano

* Cabo conversor S-VHS / video composto (RCA) (fornecido se a sua placa gráfica não tiver ao conector de video composto (RCA)).

Nota: algumas versões da placa gráfica 3D Prophet com três conectores de saída não incluem um conector DVI, mas em vez disso apresentam dois conectores VGA.

Conectar um monitor VGA:

- Ligue o cabo do monitor ao conector VGA da sua placa gráfica.



Consulte o manual do seu monitor VGA para obter mais informações sobre as resoluções máximas, as velocidades de renovação e o número de cores suportadas pelo seu monitor.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

Conectar um televisor (se a sua placa gráfica estiver equipada com uma saída de TV):

- Ligue o seu televisor ao conector S-VHS da sua placa gráfica seguindo as instruções indicadas no quadro abaixo.

Se a sua TV tiver a seguinte entrada:	Use:
S-VHS	um cabo S-VHS padrão (não fornecido)
Video composto (RCA)	o cabo conversor S-VHS / vídeo composto fornecido + um cabo de vídeo composto padrão (não fornecido)
SCART	um adaptador S-VHS / SCART (não fornecido) + um cabo S-VHS padrão (não fornecido)

- Ligue o televisor e regule-o para o canal de vídeo.

Note que este produto incorpora um circuito Macrovision de protecção de direitos de autor, de forma que a ligação directa a um VCR ou outro dispositivo de gravação tornará impossível a reprodução por DVD.



Aviso de Protecção de Direitos de Autor da Macrovision: este produto incorpora tecnologia de protecção de direitos de autor que está protegida por concessões de métodos de certas patentes norte-americanas e outros direitos de propriedade intelectual detidos pela Macrovision Corporation e outras entidades detentoras de direitos. O emprego desta tecnologia de protecção de direitos de autor deve ser autorizado pela Macrovision Corporation, e destina-se exclusivamente à utilização doméstica e outros usos de visualização limitada, a menos que sejam de outra forma autorizados pela Macrovision Corporation. A engenharia inversa ou a desmontagem são proibidas.

Conectar um monitor digital de ecrã plano (se a sua placa gráfica estiver equipada com uma saída de DVI):

- Ligue o seu monitor digital de ecrã plano ao conector DVI da sua placa gráfica.

Se este estiver em conformidade com um padrão anterior, poderá ter de usar um cabo ou adaptador conversor DVI (não fornecidos).

4. INSTALAÇÃO DO SOFTWARE

Depois de instalar correctamente a sua placa gráfica, você poderá voltar a ligar novamente o(s) cabo(s) de alimentação e ligar o PC. Uma vez que a configuração da placa é Plug and Play, o Windows detectará automaticamente a sua presença.

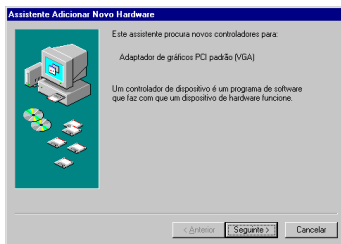
Nota: os seus ecrãs e procedimentos de instalação poderão variar ligeiramente daquilo que é apresentado e descrito neste manual.



Uma vez que os controladores estão em constante evolução, o controlador fornecido no seu CD-ROM pode não ser a versão mais recente. Visite o site Hercules (www.hercules.com) só para ter a certeza, e caso seja necessário transfira para o seu computador a versão mais recente.

4.1. Instalação do controlador

4.1.1. Instalação do controlador para o Windows 98 / Millennium



O Windows exibirá uma caixa de diálogo **Assistente Adicionar Novo Hardware** para informá-lo de que o sistema encontrou um **Adaptador de gráficos PCI padrão (VGA)**.

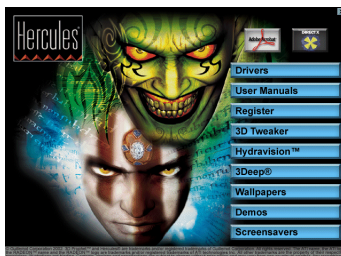
- Clique em **Seguinte** para instalar os controladores VGA padrões.
- Clique em **Concluir** para completar a instalação.

O Windows pedir-lhe-á que reinicie o seu computador.

- Clique em **Sim**.

O Windows exibirá uma caixa de diálogo **Assistente Adicionar Novo Hardware** para informá-lo de que o sistema encontrou um **Adaptador de gráficos PCI padrão** (apenas para o 3D Prophet 9000 Series).


- Clique em **Seguinte** para instalar os controladores padrões.
- Clique em **Concluir** para completar a instalação.



- Insira o CD-ROM de instalação na sua unidade de CD-ROM.

O menu de instalação 3D Prophet RADEON Series aparece automaticamente.

Se o menu de instalação não for lançado automaticamente:

- Faça duplo clique em **O meu computador**.
- Faça duplo clique no ícone .

- Clique em **Drivers**.
- Siga as instruções que surgirem no ecrã.

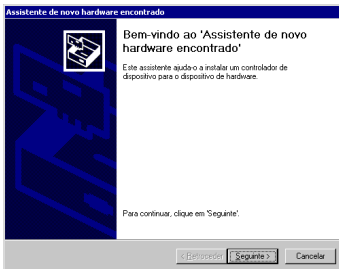
O Windows pedir-lhe-á que reinicie o seu computador.

- Clique em **Sim**.



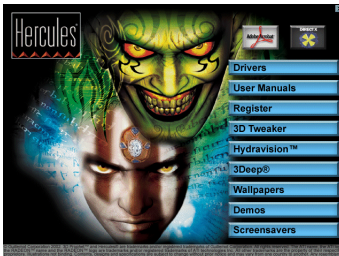
Depois de instalar uma nova placa gráfica, na maioria das vezes é necessário voltar a instalar as aplicações 3D (jogos, etc.) para que as mesmas funcionem correctamente.

4.1.2. Instalação do controlador para o Windows 2000



O Windows exibirá uma caixa de diálogo **Assistente de novo hardware encontrado**.

- Insira o CD-ROM de instalação na sua unidade de CD-ROM.



O menu de instalação 3D Prophet RADEON Series aparece automaticamente.

- Clique em **Drivers**.
- Siga as instruções que surgirem no ecrã.



Aparece a caixa de diálogo **Assinatura digital não encontrada**.

- Clique em **Sim**.

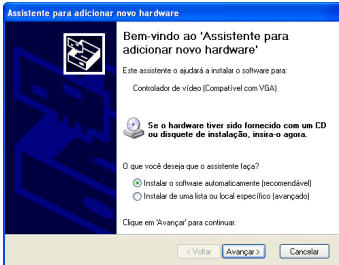
O Windows pedir-lhe-á que reinicie o seu computador.

- Clique em **Concluir**.



Depois de instalar uma nova placa gráfica, na maioria das vezes é necessário voltar a instalar as aplicações 3D (jogos, etc.) para que as mesmas funcionem correctamente.

4.1.3. Instalação do controlador para o Windows XP



O Windows exibirá uma caixa de diálogo **Assistente para adicionar novo hardware** para informá-lo de que o sistema encontrou um **Controlador de vídeo (Compatível com VGA)**. O assistente *proporá* instalar o software automaticamente (recomendável).

- Insira o CD-ROM de instalação na sua unidade de CD-ROM.



O menu de instalação 3D Prophet RADEON Series aparece automaticamente.

- Clique em **Drivers**.

- Siga as instruções que surgirem no ecrã.

O Windows poderá exibir um aviso de instalação de hardware.

- Clique mesmo assim em **Continuar assim mesmo**.

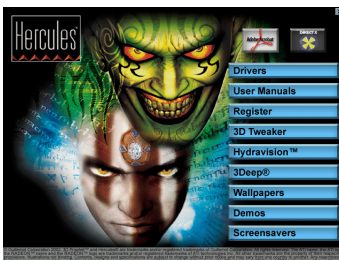
O Windows pedir-lhe-á que reinicie o seu computador.

- Clique em **Concluir**.



Depois de instalar uma nova placa gráfica, na maioria das vezes é necessário voltar a instalar as aplicações 3D (jogos, etc.) para que as mesmas funcionem correctamente.

4.2. Instalação das aplicações



- Insira o CD-ROM de instalação na sua unidade de CD-ROM.



O menu de instalação aparece automaticamente, contendo todas as diferentes opções disponíveis.

Se o menu de instalação não for lançado automaticamente:

- Faça duplo clique em **O meu computador**.


- Faça duplo clique no ícone .

- Basta seleccionar cada elemento que pretende instalar e seguir as instruções que aparecerem no ecrã.

<p>Drivers</p>	<p><i>Controladores</i></p> <p>Clique nesta opção para instalar os controladores da sua placa gráfica Hercules.</p>
<p>User Manuals</p>	<p><i>Documentação electrónica</i></p> <p>Clique nesta opção para instalar os ficheiros de documentação electrónica que acompanham o pacote de software da Hercules. Obtenha informações adicionais relacionadas com as funções e a configuração da sua nova placa gráfica 3D Prophet. Defina os parâmetros Direct3D e OpenGL e consulte o Glossário de termos utilizados neste manual.</p> <p>Depois de instalado, aceda a este manual clicando em Iniciar/Programas/Hercules/3D Prophet xxxx/Manual do utilizador.</p>
	<p><i>DirectX</i></p> <p>Instale o DirectX para tirar partido de todas as inovações mais recentes do mundo do 3D.</p>
	<p><i>Adobe Acrobat Reader</i></p> <p>O Acrobat Reader permite-lhe ver, navegar e imprimir documentos no formato PDF.</p>

As demonstrações de jogos e as aplicações de software também lhe permitem testar a sua nova placa gráfica.

Se cancelou o procedimento de instalação, as seguintes instruções também lançarão novamente o menu de instalação:

- Faça duplo clique em **O meu computador**.
- Faça duplo clique no ícone .

Registe-se no nosso site (www.hercules.com) para transferir software e os controladores mais recentes, consultar a lista de perguntas mais frequentes (FAQ) relacionadas com a sua placa gráfica e ver os nossos manuais. Pode igualmente ver a gama completa de produtos Hercules e obter informações acerca de futuros lançamentos.

5. SUPORTE TÉCNICO

Antes de nos contactar (*), prepare as seguintes informações/itens:

- Nome do produto,
- Data de aquisição do seu produto,
- Detalhes completos da configuração do seu sistema: tipo de processador, memória, sistema operativo,
- Caneta e papel.

Ligue o seu computador e tenha-o preparado no ecrã em que ocorreu o problema.

5.1. Se precisar de devolver um produto

A Hercules oferece-lhe uma garantia padrão de 3 anos sobre peças e assistência.

1. Para devolver à fábrica um produto que necessite de reparação, contacte um representante do suporte técnico Hercules, através do telefone correspondente ao país onde reside (*).
 - **Na Europa, Austrália e Nova Zelândia:** após receber a confirmação pelo nosso suporte técnico de que o seu produto está defeituoso, por favor siga as instruções que fornecemos para ter o seu produto substituído.
 - **Nos EUA e Canadá:** as políticas de reembolso aplicam-se aos produtos adquiridos directamente à Hercules (30 dias).
2. Quando devolver o produto, não se esqueça de incluir todos os seus componentes, como o(s) manual(is), o(s) cabo(s) de ligação, o CD de instalação e a caixa do produto. **Nota: apenas serão aceites produtos aos quais tenha sido atribuído um número RMA (Return Merchandise Authorization) por um agente do suporte técnico.**

(*) Os pormenores sobre o funcionamento da linha de ajuda são apresentados no fim deste manual.

5.2. Poupe tempo fazendo o registo electrónico do seu produto!

Insira o CD-ROM de instalação na sua unidade de CD-ROM e clique em **Register**. Ao registar-se connosco desta forma simplificará o processo caso alguma vez precise de contactar a nossa equipa de suporte técnico. Se o desejar, pode também ser acrescentado à nossa lista de correio prioritário para receber informações sobre os novos produtos Hercules e as nossas ofertas especiais mais recentes.

ENGLISH

FRANÇAIS

DEUTSCH

NEDERLAND

ITALIANO

ESPAÑOL

PORTUGUÊS

HOTLINE

Marcas comerciais

Hercules®, 3D Prophet™ e Guillemot™ são marcas comerciais e/ou marcas registadas da Guillemot Corporation S.A. ATI® e RADEON™ são marcas comerciais e/ou marcas registadas da ATI Technologies, Inc. Intel® e Pentium® são marcas registadas da Intel Corporation. DVI™ é uma marca comercial da Digital Display Working Group. AMD® é uma marca registada da Advanced Micro Devices, Inc. Microsoft® Windows® 98, Millennium, 2000, XP, Direct3D® e DirectX® são marcas comerciais ou marcas registadas da Microsoft Corporation nos Estados Unidos da América e/ou noutros países. Adobe® e Acrobat® são marcas registadas da Adobe Systems, Inc. OpenGL® é uma marca registada da Silicon Graphics. Todas as outras marcas comerciais e nomes de marcas são por este meio reconhecidas, e pertencem aos seus respectivos proprietários. As ilustrações não são vinculativas. Os conteúdos, desenhos e especificações estão sujeitos a alteração sem aviso prévio, e poderão variar de país para país.

Declaração de conformidade

AVISO DE CONFORMIDADE PARA A UE: este equipamento foi testado e considerado em conformidade com os limites da Directiva 89/336/CEE do Conselho de 3 de Maio de 1989 relativa à aproximação das legislações dos Estados-membros respeitantes à compatibilidade electromagnética, modificada pela Directiva 93/68/CEE. Num ambiente doméstico, este produto poderá causar radiointerferências, caso em que o utilizador terá de tomar medidas adequadas. O emprego de cabos blindados é necessário para satisfazer os requisitos da CE.

AVISO DE CONFORMIDADE PARA O CANADÁ: este aparelho digital da Classe B preenche todos os requisitos das Normas sobre Equipamento Causador de Interferências do Canadá.

AVISO DE CONFORMIDADE PARA OS EUA: este equipamento foi testado e considerado em conformidade com os limites para um dispositivo digital da Classe B, de acordo com a Parte 15 das normas da FCC. O funcionamento está sujeito às duas condições seguintes:

- (1) Este dispositivo não pode causar interferência prejudicial, e
- (2) Este dispositivo deve aceitar qualquer interferência recebida, incluindo a interferência que possa causar um funcionamento indesejável.

Estes limites destinam-se a fornecer uma protecção razoável contra a interferência prejudicial numa instalação residencial. Este equipamento gera, usa e pode emitir energia de radiofrequência, e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, poderá causar uma interferência prejudicial às radiocomunicações. No entanto, não há uma garantia de que a interferência não ocorrerá numa determinada instalação. Na eventualidade de este equipamento causar efectivamente interferência prejudicial à recepção de rádio ou televisão, o que pode ser determinado ligando e desligando o equipamento, aconselha-se o utilizador a tentar corrigir a interferência através dum ou mais das seguintes medidas: reorientar ou reposicionar a antena receptora; aumentar a separação entre o equipamento e o receptor; ligar o equipamento a uma tomada diferente daquela à qual o receptor está ligado; consulte o retalhista ou um técnico experiente de rádio/TV para obter ajuda.

Direitos de autor

© Guillemot Corporation S.A. 1999-2002. Reservados todos os direitos.

Esta publicação não pode ser reproduzida total ou parcialmente, resumida, transmitida, transcrita, guardada num sistema recuperável ou traduzida para qualquer língua ou linguagem de computador, sob qualquer forma ou através de quaisquer meios, electrónicos, mecânicos, magnéticos, fotocópias, gravações, manuais ou outros, sem a prévia autorização escrita da Guillemot Corporation S.A.

Renúncia

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de efectuar alterações nas especificações em qualquer altura e sem aviso. Crê-se que as informações fornecidas por este documento são exactas e fiáveis. No entanto, não é assumida nenhuma responsabilidade pela Guillemot Corporation S.A. quer pelo seu uso, quer pela violação de patentes ou outros direitos de terceiros resultando do seu uso. Este produto pode existir numa versão resumida ou especial para integração em PC ou outras finalidades. Certas funções detalhadas neste manual poderão não estar disponíveis nessas versões. Sempre que possível, será incluído um ficheiro **README.TXT** no CD-ROM de instalação especificando as diferenças entre o produto fornecido e o produto descrito na presente documentação.

Acordo de licença de software do utilizador final

IMPORTANTE: por favor leia atentamente o Acordo antes de instalar o Software. Abrindo a embalagem do Software, aceita estar sujeito pelos termos deste Acordo. O Software incluído nesta embalagem é cedido sob licença e não vendido, apenas se encontrando disponível sob os termos do presente Acordo de Licença. Se não concordar com tais termos deverá devolver o Software no espaço de 15 dias, juntamente com todo o conteúdo da caixa, ao local da compra.

O Software da Guillemot Corporation S.A. (a partir de agora chamado "Software") está protegido pelos direitos de autor da Guillemot Corporation S.A. Reservados todos os direitos. O termo "Software" refere-se a toda a documentação e material relacionado, incluindo controladores, programas executáveis, bibliotecas e ficheiros de dados. Ao comprador é concedida uma licença unicamente para utilizar o Software. O licenciado também concorda em estar sujeito por todos os termos e condições do presente Acordo relativamente aos direitos de autor e todos os outros direitos proprietários referentes a qualquer Software, documentação e material relacionado pertencente a terceiros e incluído neste pacote de Software.

A Guillemot Corporation S.A. reserva-se o direito de anular esta licença na eventualidade de não serem respeitados quaisquer dos termos ou condições estabelecidos no presente Acordo. Em caso de anulação, todas as cópias do Software devem ser devolvidas imediatamente à Guillemot Corporation S.A.; o comprador permanece responsável por todos e quaisquer danos resultantes.

Licença:

1. A Licença é concedida apenas ao comprador original. A Guillemot Corporation S.A. conserva o título e o direito de propriedade sobre o Software, e reserva-se todos os direitos que não são expressamente concedidos. Ao licenciado não é permitido sublicenciar ou subalugar qualquer um dos direitos concedidos no presente Acordo. A transferência da licença é permitida, desde que a parte cessante não retenha nenhuma parte ou cópia do Software, e a parte cessantária aceite os termos e condições do presente Acordo.
2. O licenciado apenas pode utilizar o Software num único computador de cada vez. A porção do Software "legível pela máquina" pode ser transferida para outro computador desde que seja previamente apagada do primeiro, e não há possibilidade de o Software poder ser utilizado em mais do que uma máquina simultaneamente.
3. O licenciado reconhece a protecção dos direitos de autor pertencentes à Guillemot Corporation S.A. O aviso dos direitos de autor não deve ser removido do Software, nem de nenhuma cópia posterior, assim como de nenhuma documentação, escrita ou electrónica, que acompanhe o Software.
4. Ao licenciado concede-se o direito de fazer uma cópia de segurança da porção do Software "legível pela máquina", na condição de que sejam igualmente reproduzidos os avisos dos direitos de autor e de propriedade.
5. Excepto nos casos expressamente permitidos pelo presente Acordo, o licenciado está expressamente proibido de realizar as seguintes acções, nem poderá permitir que terceiros o façam: fornecer ou divulgar o Software a terceiros; proporcionar o uso do Software numa rede, em múltiplos PC, numa combinação multilicenciado ou de partilha de tempo em que os utilizadores não sejam licenciados individuais; fazer qualquer tipo de alterações ou cópias do Software; fazer qualquer tentativa para desmontar, descompilar ou inverter a engenharia do Software, sob qualquer forma, ou lançar-se em qualquer actividade visando obter informação subjacente, não visível ao utilizador durante o uso normal do Software; fazer cópias ou traduções do Manual do utilizador.

Garantia

A 3D Prophet tem uma garantia padrão de 3 anos para peças e fabrico a partir da data de compra. A responsabilidade completa da Guillemot Corporation S.A., e a sua única solução, está limitada à substituição de produtos defeituosos. Em nenhuma circunstância poderá a Guillemot Corporation S.A. ser considerada responsável perante o utilizador final ou terceiros por quaisquer danos consequentes, acidentais ou especiais, directos ou indirectos, em que possa(m) incorrer como resultado da utilização dos produtos supracitados e/ou Software sujeitos ao Acordo de licença de software do utilizador final contido neste documento, e incluindo, sem que a ela estejam limitados, perda de dados ou informações de qualquer tipo que possa ocorrer.